



## DÉFINITIONS

### **Conseil/1 – Commentaires verbaux ou actions qui sont des conseils**

Voici des exemples de commentaires ou d'actions qui sont considérés comme des *conseils* et qui ne sont pas permis :

- Un joueur fait une déclaration concernant le choix de bâton dans le but d'être entendu par un autre joueur qui a le même genre de *coup*.
- En *partie par coups* individuelle, le joueur A qui vient d'entrer sa balle au 7<sup>e</sup> trou explique au joueur B, dont la balle est au bord du vert, comment effectuer le prochain *coup*. Puisque B n'a pas complété le jeu du trou, le joueur A encourt la pénalité au 7<sup>e</sup> trou. Par contre, si A et B ont tous deux complété le 7<sup>e</sup> trou, A encourt la pénalité au 8<sup>e</sup> trou.
- La balle d'un joueur est dans une *position* difficile et le joueur se demande comment il devrait jouer. Un autre joueur passe le commentaire suivant : « Tu n'as pas de coup possible, à ta place je prendrais un dégagement pour une balle injouable. » Ce commentaire est un *conseil* parce qu'il peut influencer le joueur quant à la façon de jouer le trou.
- Alors qu'un joueur se place pour frapper un *coup* au-dessus d'une grande *zone à pénalité* remplie d'eau, un autre joueur du groupe dit : « Tu sais que le vent est contre toi et que c'est 250 verges pour franchir l'eau? »

### **Conseil/2 – Commentaires verbaux ou actions qui ne sont pas des conseils**

Voici des exemples de commentaires ou d'actions qui ne sont pas considérés comme des *conseils* :

- Durant le jeu du 6<sup>e</sup> trou, un joueur demande à un autre joueur quel bâton il a utilisé au 4<sup>e</sup> trou, un trou à normale 3 de même longueur.
- Un joueur effectue un deuxième *coup* qui tombe sur le *vert*. Un autre joueur fait de même. Le premier joueur demande alors à l'autre joueur quel bâton il a utilisé pour son deuxième *coup*.
- Après avoir effectué un *coup*, un joueur dit à un autre joueur du groupe qui n'a pas encore frappé « J'aurais dû frapper un fer 5 », sans toutefois avoir l'intention d'influencer son jeu.
- Un joueur regarde dans le sac d'un autre joueur pour voir quel bâton il a utilisé pour son dernier *coup*, sans toutefois toucher ou déplacer quoi que ce soit.
- Alors qu'il se prépare pour son coup roulé, un joueur demande *conseil* par erreur au *cadet* d'un autre joueur, croyant qu'il s'agit de son propre *cadet*. Le joueur réalise tout de suite son erreur et dit à cet autre *cadet* de ne pas répondre.

\*\*\*\*

### Coup/1 – Déterminer si un coup a été effectué

Si un joueur commence l'élan descendant avec un bâton avec l'intention de frapper la balle, son action compte comme étant un *coup* lorsque :

- La tête du bâton est déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (comme la branche d'un arbre), que la balle soit frappée ou non.
- La tête du bâton se sépare de la tige durant l'élan descendant et le joueur continue la descente avec seulement la tige, que la balle soit frappée ou non avec la tige.
- La tête du bâton se sépare de la tige durant l'élan descendant et le joueur continue la descente avec seulement la tige, et la tête du bâton tombe au sol et frappe la balle.

Les actions du joueur ne comptent pas comme étant un *coup* dans chacune des situations suivantes :

- La tête du bâton d'un joueur se sépare de la tige durant l'élan descendant. Le joueur arrête son élan avant d'arriver à la balle, mais la tête du bâton tombe au sol, frappe et *déplace* la balle.
- La tête du bâton d'un joueur se sépare de la tige durant l'élan arrière. Le joueur complète l'élan descendant avec la tige, mais ne touche pas à la balle.

Une balle repose sur une branche d'arbre hors d'atteinte d'un bâton. Si le joueur déplace la balle en frappant une partie plus basse de la branche plutôt que la balle, la règle 9.4 (Balle levée ou déplacée par le joueur) s'applique.

\*\*\*\*

### Déplacée/1 – Quand une balle qui repose sur un objet s'est déplacée

Pour décider si une balle doit être *replacée* ou si un joueur encourt une pénalité, une balle est considérée s'être *déplacée* seulement si elle s'est *déplacée* par rapport à une partie spécifique de la condition ou de l'objet sur lequel elle repose, à moins que l'objet tout entier sur lequel elle repose se soit déplacé par rapport au sol.

Exemple où la balle ne s'est pas *déplacée* :

- Une balle repose dans la fourche d'une branche d'arbre et la branche bouge, mais l'emplacement de la balle sur la branche ne change pas.

Exemples où une balle s'est *déplacée* :

- Une balle repose dans un verre de plastique immobile, et le verre est soufflé par le vent et se déplace par rapport au sol.
- Une balle repose dans ou sur une voiturette motorisée immobile, mais celle-ci commence à se déplacer.

**Déplacée/2 – Une séquence télévisée montre qu'une balle au repos a changé de position, mais le déplacement n'est pas raisonnablement perceptible à l'œil nu**

Lorsqu'un joueur détermine si une balle au repos s'est *déplacée*, il doit baser son jugement sur toute l'information qui lui était alors raisonnablement disponible, de sorte qu'il puisse déterminer si la balle doit être *replacée* selon les règles. Lorsque la balle du joueur a quitté son emplacement original et s'est arrêtée dans une autre position à une distance qui n'était pas alors raisonnablement perceptible à l'œil nu, la détermination du joueur comme quoi la balle ne s'est pas *déplacée* est concluante, même si cette détermination se révèle par la suite incorrecte grâce à l'utilisation d'une technologie sophistiquée.

Par contre, si le *comité* détermine, en se basant sur tous les éléments de preuve dont il dispose, que la balle a changé de position sur une distance qui était alors raisonnablement perceptible à l'œil nu, la balle sera considérée comme s'étant *déplacée* même si personne ne l'a réellement vue se *déplacer*.

\*\*\*\*

#### **Détritus/1 – Statut d'un fruit**

Un fruit détaché de son arbre ou de son arbuste est un *détritus*, même si ce fruit provient d'un arbre ou d'un arbuste qu'on ne retrouve pas sur le *terrain*.

Par exemple, un fruit partiellement consommé ou coupé en morceaux et la pelure d'un morceau de fruit sont des *détritus*. Cependant, lorsqu'un tel objet est transporté par le joueur, c'est son *équipement*.

#### **Détritus/2 – Quand un détritus devient une obstruction**

Les *détritus* peuvent être transformés en *obstructions* par un processus de construction ou de fabrication.

Par exemple, une bûche (un *détritus*) qui a été fendue et à laquelle des pattes ont été fixées est devenue un banc (une *obstruction*) par construction.

#### **Détritus/3 – Statut de la salive**

La salive peut être considérée comme *eau temporaire* ou comme *détritus*, au choix du joueur.

#### **Détritus/4 – Détritus utilisés comme surface routière**

Le gravier est un *détritus* et un joueur peut enlever un *détritus* en vertu de la règle 15.1a. Ce droit n'est pas affecté par le fait qu'un chemin recouvert de gravier soit devenu une voie à surface artificielle et par conséquent une *obstruction inamovible*. Le même principe s'applique aux chemins ou sentiers construits de pierres, de coquillages broyés, de copeaux de bois ou autres objets semblables.

Dans un tel cas, le joueur peut :

- Jouer la balle où elle repose sur l'*obstruction* et enlever du gravier (*détritus*) du chemin (règle 15.1a).
- Prendre un dégagement sans pénalité de la *condition anormale de terrain (obstruction inamovible)* (règle 16.1b).

Le joueur peut aussi enlever du gravier du chemin pour déterminer s'il peut jouer la balle où elle repose avant de choisir de prendre un dégagement sans pénalité.

#### **Détritus/5 – Un insecte vivant n'adhère jamais à une balle**

Alors qu'un insecte mort peut être considéré comme adhérent à une balle, des insectes vivants ne sont jamais considérés comme adhérent à une balle, qu'ils soient immobiles ou en mouvement. Par conséquent, un insecte vivant sur une balle est un *détritus*.

\*\*\*\*

#### **Drapeau/1 – Les objets utilisés comme drapeau sont considérés comme étant un drapeau**

Si un objet artificiel ou naturel est utilisé pour marquer l'emplacement du *trou*, cet objet est considéré comme ayant le même statut qu'un *drapeau*.

Par exemple, si le *drapeau* a été retiré du *trou* et que le joueur veut que l'emplacement du *trou* lui soit indiqué sans pour autant prendre la peine d'aller chercher le *drapeau*, quelqu'un peut indiquer l'emplacement du *trou* avec un bâton. Cependant, dans le but d'appliquer les règles, le bâton est considéré comme un *drapeau*.

\*\*\*\*

#### **Entrée dans le trou/1 – La balle toute entière doit être sous la surface du vert pour être entrée dans le trou lorsqu'elle est enfouie dans la paroi du trou**

Lorsqu'une balle est *enfouie* dans la paroi du *trou* et que la balle toute entière n'est pas sous la surface du *vert*, la balle n'est pas *entrée dans le trou*. Ceci est vrai même si la balle touche au *drapeau*.

#### **Entrée dans le trou/2 – La balle est considérée comme étant entrée dans le trou même si elle n'est pas « au repos » dans le trou**

Le terme « au repos » à la définition d'*entrée dans le trou* est utilisé pour préciser que, si une balle tombe dans le *trou* et rebondit à l'extérieur, elle n'est pas *entrée dans le trou*.

Cependant, si un joueur retire une balle du *trou* alors qu'elle bouge encore (comme lorsqu'elle tourne ou rebondit dans le fond du *trou*), cette balle est considérée *entrée dans le trou* même si elle n'est pas au repos dans le *trou*.

\*\*\*\*

#### **Équipement/1– Statut des objets transportés par quelqu'un d'autre pour le joueur**

Les articles et objets autres que des bâtons, qui sont transportés par des personnes autres que le joueur ou son *cadet*, sont des *influences extérieures* même s'ils appartiennent au joueur. Cependant, ces objets sont l'*équipement* du joueur lorsqu'ils sont en la possession du joueur ou de son *cadet*.

Par exemple, si un joueur demande à un spectateur de transporter son parapluie, ce parapluie est une *influence extérieure* pendant que le spectateur l'a en sa possession. Cependant, si le spectateur remet le parapluie au joueur, il devient alors son *équipement*.

\*\*\*\*

### **Établi ou pratiquement certain/1 – Appliquer le critère « établi ou pratiquement certain » lorsque la balle se déplace**

Lorsque la cause du *déplacement* de la balle n'est pas « *établie* », toute l'information raisonnablement disponible doit être considérée et la preuve doit être évaluée pour déterminer s'il est « *pratiquement certain* » que le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* a causé le *déplacement* de la balle.

Tout dépendant des circonstances, les informations raisonnablement disponibles peuvent comprendre, mais sans y être limitées :

- L'effet de toute action faite près de la balle (comme le déplacement de *détritus*, les élans d'entraînement, poser le bâton sur le sol et *prendre position*).
- Le temps écoulé entre ces actions et le *déplacement* de la balle.
- La *position* de la balle avant qu'elle se *déplace* (comme dans l'allée, suspendue dans l'herbe longue, sur une imperfection de surface ou sur le *vert*).
- La condition du sol près de la balle (comme le degré de pente ou la présence d'irrégularités de surface, etc.), et
- La vitesse et la direction du vent, la pluie et autres conditions météo.

### **Établi ou pratiquement certain/2 – Pratiquement certain est sans importance si la certitude se présente après le temps de recherche de trois minutes**

Déterminer si c'est « *établi ou pratiquement certain* » doit être basé sur la preuve que le joueur possède à l'expiration du temps de recherche de trois minutes.

Exemples de cas où ce que le joueur découvre par après est sans importance :

- Le coup de départ d'un joueur s'arrête à un endroit où il y a de l'herbe longue et dense et un *gros trou d'animal*. Après avoir cherché durant trois minutes, on détermine que ce n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle est dans le *trou d'animal*. Alors que le joueur retourne vers l'*aire de départ*, la balle est retrouvée dans le *trou d'animal*.

Même si le joueur n'a pas encore mis une autre balle *en jeu*, le joueur doit procéder selon *coup et distance* pour une balle *perdue* (règle 18.2b – Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites) puisqu'il n'était pas *établi ou pratiquement certain* que la balle était dans le *trou d'animal* lorsque le temps de recherche a expiré.

- Un joueur ne peut pas retrouver sa balle et il pense qu'elle peut avoir été ramassée par un spectateur (*influence extérieure*), mais la preuve à cet effet n'est pas suffisante pour que ce soit *établi ou pratiquement certain*. Peu après l'expiration du temps de recherche de trois minutes, on apprend qu'un spectateur a la balle du joueur.

Le joueur doit procéder selon *coup et distance* pour une balle *perdue* (règle 18.2b) puisque le *déplacement* de la balle par l'*influence extérieure* n'a été révélé qu'après l'expiration du temps de recherche.

### **Établi ou pratiquement certain/3 – Le joueur ignore que sa balle a été jouée par un autre joueur**

Il faut que ce soit *établi ou pratiquement certain* que la balle du joueur a été jouée par un autre joueur pour la considérer comme ayant été *déplacée*.

Par exemple, en *partie par coups*, les joueurs A et B frappent leur coup de départ à peu près au même endroit. Le joueur A trouve une balle et la joue. B va vers l'avant et cherche sa balle, mais il ne peut pas la retrouver. Après trois minutes, B décide de retourner à l'*aire de départ* pour jouer une autre balle. En revenant, B trouve la balle de A et il réalise alors que A a joué sa balle par erreur.

Le joueur A encourt la *pénalité générale* pour avoir joué une *mauvaise balle* et il doit alors jouer sa propre balle (règle 6.3c). La balle de A n'était pas *perdue*, même si les joueurs ont cherché durant plus de trois minutes, parce que A n'a pas commencé à chercher sa balle. La recherche était pour la balle de B. Quant à la balle du joueur B, sa balle originale est *perdue* et il doit mettre une autre balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance* (règle 18.2b), parce qu'il n'était pas *établi ou pratiquement certain*, lorsque le temps de recherche de trois minutes a expiré, que sa balle avait été jouée par un autre joueur.

\*\*\*\*

### **Influence extérieure/1 – Statut de l'air ou de l'eau lorsqu'ils sont propulsés de façon artificielle**

Même si l'air et l'eau sont des *forces naturelles* et non pas des *influences extérieures*, l'eau ou l'air propulsés de façon artificielle sont des *influences extérieures*.

Exemples :

- Une balle au repos sur le *vert* qui n'a pas été levée et *replacée* et qui est *déplacée* par l'air propulsé par un ventilateur situé près du *vert* doit être *replacée* (règle 9.6 et règle 14.2).
- Une balle au repos *déplacée* par l'eau provenant du système d'arrosage doit être *replacée* (règle 9.6 et règle 14.2).

\*\*\*\*

### **Longueur de bâton/1 – Signification de « longueur de bâton » lorsqu'on mesure**

Aux fins de mesurer lorsqu'on détermine une *zone de dégagement*, on utilise la *longueur du bâton* tout entier, de la pointe de la tête du bâton jusqu'au bout de la poignée. Cependant, le couvre-bâton ou tout accessoire attaché au bout de la poignée ne peut pas être utilisé comme partie du bâton pour mesurer.

### **Longueur de bâton/2– Comment mesurer lorsque le bâton le plus long est brisé**

Si le bâton le plus long que le joueur a durant une *ronde* se brise, ce bâton brisé continue à être utilisé pour déterminer l'étendue des *zones de dégagement*. Cependant, si le bâton le plus long se brise et que le joueur a le droit de le remplacer par un autre bâton [Exception à la règle 4.1b(3)] et qu'il le fait, le bâton brisé n'est plus considéré comme étant son bâton le plus long.

Si le joueur commence sa *ronde* avec moins de 14 bâtons et qu'il décide d'ajouter un autre bâton qui est plus long que les bâtons avec lesquels il a commencé, le bâton qu'il a ajouté doit être utilisé pour mesurer à la condition que ce ne soit pas un fer droit.

\*\*\*\*

### **Mauvaise balle/1 – Une partie d'une mauvaise balle est quand même une mauvaise balle**

Un joueur qui effectue un *coup* sur une partie d'une balle abandonnée qu'il croyait par erreur être sa balle *en jeu* a effectué un *coup* sur une *mauvaise balle* et la règle 6.3c s'applique.

\*\*\*\*

### **Objet de hors limites/1 – Statut de ce qui est attaché à un objet de hors limites**

Les objets qui sont attachés aux *objets de hors limites* mais qui n'en font pas partie sont des *obstructions*. Un joueur peut avoir droit à un dégagement sans pénalité de tels objets.

Si le *comité* ne veut pas permettre un dégagement sans pénalité d'une *obstruction* attachée à un *objet de hors limites*, il peut faire une règle locale indiquant que l'*obstruction* est une *partie intégrante*, auquel cas elle perd son statut d'*obstruction* et un dégagement sans pénalité n'est pas permis.

Par exemple, si des supports d'angle sont si près d'une clôture de *hors limites* que le fait de les considérer comme *obstructions* donnerait aux joueurs, à toutes fins pratiques, un dégagement sans pénalité de la clôture de *hors limites*, le *comité* peut choisir de définir ces supports comme étant des *parties intégrantes*.

### **Objet de hors limites/2 – Statut d'une barrière attachée à un objet de hors limites**

Une barrière ou porte permettant de passer de l'autre côté d'un mur ou d'une clôture de *hors limites* ne fait pas partie de l'*objet de hors limites*. Une telle

barrière est une *obstruction* à moins que le *comité* choisisse de la définir comme étant une *partie intégrante*.

### **Objet de hors limites/3 – Un objet de hors limites amovible ou une partie amovible d'un objet de hors limites ne doit pas être déplacé**

Les *objets de hors limites* sont considérés comme inamovibles même si une partie de l'objet est conçue pour être amovible. Pour garantir une approche cohérente, ceci s'applique à tous les *objets de hors limites*.

Comme exemple de situation où un *objet de hors limites* peut entrer en jeu durant une *ronde*, prenons le cas où un piquet de *hors limites* nuit à la *prise de position* d'un joueur. Le joueur enlève le piquet (une infraction à la règle 8.1a) et une partie du piquet se brise lorsque le joueur l'enlève. Si le joueur réalise son erreur avant d'effectuer son prochain *coup*, il peut restaurer les *conditions améliorées* en remplaçant une partie suffisante du piquet brisé pour recréer l'embarras qu'il avait avant que le piquet soit enlevé.

Cependant, si les *conditions* ne peuvent pas être rétablies (comme lorsqu'un *objet de hors limites* a été plié ou cassé de façon telle que l'amélioration ne peut pas être supprimée), le joueur ne peut pas éviter la pénalité.

\*\*\*\*

### **Obstruction/1 – Statut des points de peinture et de lignes de peinture**

Même si les objets artificiels sont des *obstructions* en autant qu'ils ne soient pas des *objets de hors limites* ou des *parties intégrantes*, les points de peinture ou les lignes de peinture ne sont pas des *obstructions*.

Occasionnellement, des points ou des lignes de peinture sont utilisés dans un but autre que le marquage du *terrain* (comme pour indiquer le devant et l'arrière des *verts*). De tels points ou lignes ne sont pas des *conditions anormales de terrain* à moins que le *comité* les déclare être un *terrain en réparation* (voir les procédures du comité; règle locale type F-21).

\*\*\*\*

### **Obstruction amovible/1 – Une balle abandonnée est une obstruction amovible**

Une balle abandonnée est une *obstruction amovible*.

\*\*\*\*

### **Obstruction inamovible/1 – Le gazon entourant une obstruction ne fait pas partie de l'obstruction**

Le gazon qui vient toucher à une *obstruction inamovible* ou qui couvre une *obstruction inamovible* ne fait pas partie de l'*obstruction*.

Par exemple, un tuyau d'irrigation se trouve partiellement sous terre et partiellement au-dessus du niveau du sol. Si la partie qui est sous terre fait en sorte que le gazon est soulevé, ce gazon soulevé ne fait pas partie de l'*obstruction*.

\*\*\*\*

**Perdue/1 – Une balle ne peut pas être déclarée perdue**

Un joueur ne peut faire en sorte qu'une balle soit *perdue* par une simple déclaration. Une balle est *perdue* seulement lorsqu'elle n'a pas été retrouvée en trois minutes après que le joueur, son *cadet* ou son *partenaire* ont commencé la recherche.

Par exemple, un joueur cherche sa balle durant deux minutes, la déclare *perdue* et retourne jouer une autre balle. Avant que le joueur ait mis une autre balle *en jeu*, la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes. Puisque le joueur ne peut pas déclarer sa balle *perdue*, la balle originale demeure *en jeu*.

**Perdue/2 – Un joueur ne peut pas retarder le début de la recherche pour obtenir un avantage**

Le temps de trois minutes pour chercher une balle commence lorsque le joueur ou son *cadet* (ou le *partenaire* du joueur ou le *cadet* du *partenaire*) commence à la chercher. Le joueur ne peut retarder le début de la recherche pour obtenir un avantage en laissant d'autres personnes chercher pour lui.

Par exemple, si un joueur marche vers sa balle et que des spectateurs sont déjà en train de chercher, le joueur ne peut pas délibérément retarder son arrivée sur les lieux pour retarder le début de la période de trois minutes. Dans un tel cas, le temps de recherche commence quand le joueur aurait été en position pour chercher sa balle s'il n'avait pas délibérément retardé son arrivée.

**Perdue/3 – Le temps de recherche continue lorsque le joueur retourne frapper une balle provisoire**

Si un joueur a commencé à chercher sa balle et qu'il retourne à l'endroit où il a joué le *coup* précédent pour jouer une *balle provisoire*, le temps de recherche de trois minutes continue, que quelqu'un poursuive la recherche de la balle du joueur ou non.

**Perdue/4 – Temps de recherche lorsqu'on cherche deux balles**

Lorsqu'un joueur a joué deux balles (comme la balle *en jeu* et une *balle provisoire*) et qu'il cherche les deux balles, son droit à deux périodes de recherche de trois minutes dépend si les balles sont près l'une de l'autre.

Si les balles sont dans un même secteur où elles peuvent être cherchées simultanément, le joueur n'a droit qu'à trois minutes pour chercher les deux balles. Par contre, si les balles sont dans des secteurs différents (comme d'un côté et l'autre de l'allée) le joueur a droit à un temps de recherche de trois minutes pour chaque balle.

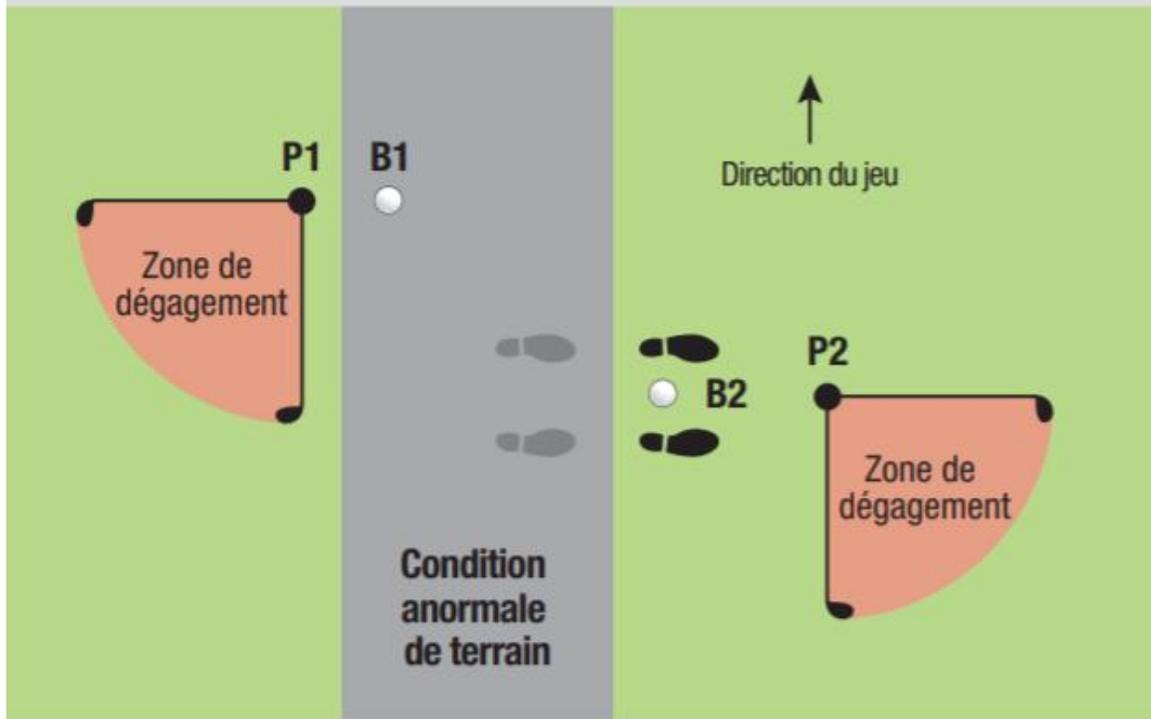
\*\*\*\*

**Point le plus proche de dégagement complet/1 – Schémas illustrant le point le plus proche de dégagement complet**

Ces schémas viennent illustrer l'expression « point le plus proche de dégagement complet » utilisé à la règle 16.1 (Conditions anormales de terrain) pour un dégagement de l'embaras par un *terrain en réparation*, tant pour un joueur droitier que pour un joueur gaucher.

Le *point le plus proche de dégagement complet* doit être interprété de façon stricte. Un joueur n'a pas le droit de choisir de quel côté du *terrain en réparation* il *laissera tomber* la balle, à moins qu'il y ait deux *points le plus proche de dégagement complet* équidistants. Même si d'un côté du *terrain en réparation* se trouve l'allée et de l'autre côté des buissons, si le *point le plus proche de dégagement complet* est dans les buissons, c'est là que doit être le *point le plus proche de dégagement complet* pour ce joueur.

### SCHÉMA 16.1a : QUAND UN DÉGAGEMENT EST PERMIS POUR UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN



Ce schéma s'applique à un joueur droitier. Un dégagement sans pénalité est permis pour un embaras par une condition anormale de terrain, y compris une obstruction inamovible, lorsque la balle est dans ou sur la condition (B1) ou qu'elle y touche, ou lorsque la condition cause un embaras à l'espace choisi pour prendre position (B2) ou pour l'élan. Le point le plus proche de dégagement complet pour B1 est P1 et celui-ci est très proche de la condition. Pour B2, le point le plus proche de dégagement complet est P2, et celui-ci est plus éloigné de la condition puisque la prise de position doit être hors de la condition anormale.

**Point le plus proche de dégagement complet/2 – Le joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet**

Même s'il y a une procédure recommandée pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*, les règles n'exigent pas que le joueur détermine ce point lorsqu'il prend un dégagement en vertu d'une règle applicable [comme lorsqu'il prend un dégagement d'une *condition anormale de terrain* selon la règle 16.1b (Dégagement pour une balle dans la *zone générale*)]. Si un joueur ne détermine pas un *point le plus proche de dégagement complet* de façon précise ou s'il détermine un *point le plus proche de dégagement complet* incorrect, le joueur encourt une pénalité seulement si cela fait en sorte qu'il *laisse tomber* une balle dans une *zone de dégagement* qui ne satisfait pas les exigences de la règle et que la balle est ensuite jouée.

**Point le plus proche de dégagement complet/3 – Savoir si le joueur a pris un dégagement de façon incorrecte si la condition nuit à un coup effectué avec un bâton qui n'a pas été utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet**

Lorsqu'un joueur prend un dégagement d'une *condition anormale de terrain*, il ne prend un dégagement que de l'embarras qu'il aurait avec le bâton, la *prise de position*, l'élan et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour jouer la balle de cet endroit. Après que le joueur a pris un dégagement et qu'il n'y a plus d'embarras pour le *coup* que le joueur aurait effectué, tout autre embarras est une nouvelle situation.

Par exemple, la balle du joueur repose dans l'herbe très longue dans la *zone générale* à environ 230 verges du *vert*. Le joueur choisit un fer n° 9 pour effectuer son prochain *coup* et réalise, en *prenant position*, que son pied touche à une ligne définissant un *terrain en réparation*. Le joueur détermine le *point le plus proche de dégagement complet* et *laisse tomber* une balle dans la *zone de dégagement* prescrite conformément à la règle 14.3b(3) (La balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement) et la règle 16.1 (Dégagement de conditions anormales de terrain).

La balle roule dans une bonne *position* à l'intérieur de la *zone de dégagement* et le joueur croit pouvoir jouer un bois n° 3 pour son prochain *coup*. Si le joueur utilisait son fer n° 9 pour son prochain *coup*, il n'y aurait pas d'embarras par le *terrain en réparation*. Cependant, avec son bois n° 3, le pied du joueur touche de nouveau à la ligne définissant le *terrain en réparation*. Ceci constitue une nouvelle situation et le joueur peut jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement pour cette nouvelle situation.

**Point le plus proche de dégagement complet/4 – Le joueur détermine le point le plus proche de dégagement complet, mais il est physiquement incapable d'effectuer le coup projeté**

Le but de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* est d'établir un point de référence à un endroit qui est aussi près que possible de l'endroit où la condition qui cause un embarras ne dérange plus. Lorsqu'il détermine le *point le plus proche de dégagement complet*, le joueur n'a aucune garantie que sa balle sera dans une bonne *position* ou qu'elle sera jouable.

Par exemple, si un joueur est incapable d'effectuer un *coup* de ce qui semble être la *zone de dégagement* requise, telle que mesurée depuis le *point le plus proche de dégagement complet*, parce que sa direction de jeu est bloquée par un arbre ou que le joueur est incapable d'exécuter son élan arrière pour le *coup* projeté à cause d'un buisson, cela ne change pas le fait que le point qui a été identifié est le *point le plus proche de dégagement complet*.

Après que la balle est *en jeu*, le joueur doit décider quel genre de *coup* il veut effectuer. Ce *coup*, incluant le choix du bâton, peut être différent de celui qui aurait été effectué de l'emplacement original de la balle si la condition n'avait pas été là.

S'il est physiquement impossible de *laisser tomber* la balle dans une partie quelconque de la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'a pas droit à un dégagement de la condition.

**Point le plus proche de dégagement complet/5 – Le joueur est physiquement incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement complet**

Si un joueur est physiquement incapable de déterminer son *point le plus proche de dégagement complet*, ce point doit être estimé et la *zone de dégagement* est alors basée sur ce point estimé.

Par exemple, en prenant un dégagement selon la règle 16.1, un joueur est physiquement incapable de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* parce que ce point est à l'intérieur du tronc d'un gros arbre ou qu'une clôture de *hors limites* empêche le joueur d'adopter la *prise de position* requise.

Le joueur doit estimer le *point le plus proche de dégagement complet* et *laisser tomber* une balle dans la *zone de dégagement* identifiée.

S'il n'est pas physiquement possible de *laisser tomber* la balle dans la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'a pas droit à un dégagement selon la règle 16.1.

\*\*\*\*

**Replacer/1 – La balle ne peut pas être remplacée avec un bâton**

Pour qu'une balle soit *replacée* correctement, elle doit être déposée au sol et lâchée. Ceci signifie que le joueur doit utiliser sa main pour remettre la balle *en jeu* au point d'où elle a été levée ou *déplacée*.

Par exemple, si un joueur lève sa balle du *vert* et la dépose ailleurs sur le sol, il ne doit pas *replacer* la balle en la roulant vers l'endroit requis avec un bâton. S'il agit ainsi, la balle n'est pas *replacée* correctement. Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 14.2b(2) (Comment la balle doit être remplacée) si l'erreur n'est pas corrigée avant que le *coup* soit effectué.

\*\*\*\*

**Voir la règle 2.2c pour le cas où une balle touche à deux zones du terrain**

\*\*\*\*

**Terrain en réparation/1 – Un dommage causé par le comité ou par le personnel d'entretien n'est pas toujours du terrain en réparation**

Un trou fait par le personnel d'entretien est du *terrain en réparation* même lorsqu'il n'est pas marqué comme *terrain en réparation*. Cependant, un dommage causé par le personnel d'entretien ne devient pas nécessairement du *terrain en réparation* par défaut.

Exemples de dommages qui ne sont pas nécessairement du *terrain en réparation* par défaut :

- Une ornière faite par un tracteur (mais un *comité* serait justifié de déclarer une ornière profonde comme *terrain en réparation*).
- Un bouchon d'ancien *trou* qui est enfoncé plus bas que la surface du *vert*, mais voir la règle 13.1c (Améliorations permises sur le vert).

**Terrain en réparation/2 – Une balle dans un arbre enraciné dans du terrain en réparation est dans le terrain en réparation**

Si un arbre prend racine dans du *terrain en réparation* et que la balle d'un joueur s'arrête sur une branche de cet arbre, la balle est dans le *terrain en réparation* même si la branche s'étend au-delà de la zone définie.

Si le joueur choisit de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1 et que le point immédiatement sous l'endroit où la balle repose dans l'arbre est à l'extérieur de la zone de *terrain en réparation*, le point de référence pour déterminer la *zone de dégagement* et pour prendre un dégagement est ce point sur le sol.

**Terrain en réparation/3 – Un arbre tombé ou une souche d'arbre n'est pas toujours du terrain en réparation**

Un arbre qui est tombé ou une souche d'arbre que le *comité* a l'intention d'enlever, mais qu'on n'est pas en train d'enlever, n'est pas automatiquement du *terrain en réparation*. Cependant, si on a commencé à déterrer ou à couper l'arbre ou la souche dans le but de l'enlever, c'est une « matière empilée pour être ramassée plus tard » et donc du terrain en réparation.

Par exemple, un arbre tombé dans la *zone générale* et qui est encore attaché à sa souche n'est pas du *terrain en réparation*. Cependant, un joueur pourrait demander un dégagement au *comité* et le *comité* serait justifier de déclarer l'espace couvert par l'arbre tombé comme étant du *terrain en réparation*.

\*\*\*\*

### **Trou d'animal/1 – Une simple trace de pas ou marque de sabot n'est pas un trou d'animal**

À elle seule, une trace de pas d'*animal* qui ne mène pas à un trou d'animal ne constitue pas un trou fait par un *animal*. C'est plutôt une irrégularité de surface d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis. Par contre, si un tel dommage est sur le *vert*, il peut être réparé (règle 13.1c(2) – Améliorations permises sur le *vert*).

\*\*\*\*

### **Zone de jeu interdit/1 – Statut de choses qui poussent et qui surplombent une zone de jeu interdit**

Le statut des choses qui poussent et qui surplombent une *zone de jeu interdit* dépend du type de *zone de jeu interdit*. C'est important puisque les choses qui poussent peuvent faire partie de la *zone de jeu interdit*, auquel cas le joueur devra prendre un dégagement.

Par exemple, si une *zone de jeu interdit* a été définie comme *zone à pénalité* (où les limites se prolongent verticalement au-dessus du sol et sous le sol), toute partie d'une chose qui pousse et qui s'étend vers l'extérieur de la limite de la *zone de jeu interdit* ne fait pas partie de la *zone de jeu interdit*. Cependant, si une *zone de jeu interdit* a été définie comme *terrain en réparation* (qui comprend tout le sol à l'intérieur de l'espace défini et toute chose qui pousse et qui s'élève au-dessus du sol à l'extérieur de la limite de l'espace défini), tout ce qui surplombe la limite fait partie de la *zone de jeu interdit*.

\*\*\*\*