

Règles du golf avec interprétations Mai 2019

Section I – Règles fondamentales du jeu (Règles 1-4)

Se référer à la règle 1

Interprétations de la règle 1.2a :

1.2a/1 – Signification de faute grave

L'expression « faute grave » à la règle 1.2a vise à couvrir le cas d'un joueur faisant preuve d'une inconduite si éloignée de la norme habituelle au golf que la sanction la plus sévère, soit de l'exclure d'une compétition, est justifiée. Ceci comprend la malhonnêteté, nuire délibérément aux droits d'un autre joueur ou mettre en danger la sécurité d'autrui.

Le *comité* doit déterminer si la mauvaise conduite est sérieuse en considérant toutes les circonstances. Même si le *comité* conclut que la mauvaise conduite est sérieuse, il peut décider qu'il est plus approprié d'aviser le joueur qu'une répétition de cette mauvaise conduite ou une mauvaise conduite similaire entraînera une disqualification, plutôt que de le disqualifier à la première infraction.

Voici des exemples d'actions susceptibles d'être considérées comme une faute grave contraire à l'esprit du jeu :

- Causer délibérément un dommage sérieux à un *vert*.
- Montrer son désaccord avec l'aménagement du *terrain* en prenant soi-même l'initiative de déplacer les jalons de départ ou les piquets de *hors limites*.
- Lancer un bâton dans la direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
- Distraire délibérément d'autres joueurs alors qu'ils effectuent un *coup*.
- Enlever des *détritus* ou une *obstruction amovible* pour désavantager un autre joueur après que celui-ci a demandé de ne pas les déplacer.
- Refuser de façon répétée de lever une balle au repos lorsqu'elle nuit au jeu d'un autre joueur en *partie par coups*.
- Jouer délibérément en s'éloignant du *trou* et ensuite vers le *trou* dans le but d'aider son *partenaire* (comme pour aider son *partenaire* à lire la *ligne de jeu* sur le *vert*).

- Jouer délibérément de façon contraire aux règles pour en retirer un avantage potentiellement significatif, malgré la pénalité encourue pour infraction à la règle applicable.
- Utiliser de façon répétée un langage vulgaire ou offensant.
- Utiliser un handicap qui a été établi pour se donner un avantage injuste, ou utiliser la *ronde* qu'on joue pour établir un tel handicap.

Voici des exemples d'actions qui, tout en étant une mauvaise conduite, sont peu susceptibles d'être considérées comme une faute grave :

- Frapper un bâton contre le sol, endommageant ainsi le bâton et causant un dommage mineur au sol.
- Lancer un bâton vers un sac de golf et frapper involontairement une autre personne par son geste.
- Distraire par insouciance une autre personne qui effectue un *coup*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 1.3b(1) :

1.3b(1)/1 – Disqualifier les joueurs qui connaissent une règle mais qui choisissent de l'ignorer

Deux joueurs ou plus qui s'entendent délibérément pour ignorer toute règle ou toute pénalité qui s'applique seront disqualifiés à moins que l'entente soit faite avant la *ronde* et qu'elle soit annulée avant que tout joueur impliqué dans l'entente commence sa *ronde*.

Par exemple, en *partie par coups*, deux joueurs s'entendent pour « se donner » les coups roulés d'une longueur de bâton et moins alors qu'ils savent bien qu'ils doivent *entrer la balle* à tous les trous.

Alors qu'ils sont sur le premier *vert*, un autre joueur du groupe est mis au courant de cette entente. Il insiste pour que les deux joueurs complètent le jeu du trou et ils *entrent* tous deux *leur balle* dans le *trou*.

Même si ni l'un ni l'autre des joueurs n'a agi selon l'entente prévue en faisant défaut d'*entrer sa balle*, les deux joueurs sont quand même disqualifiés puisqu'ils ont délibérément convenu d'ignorer la règle 3.3c (Défaut d'entrer la balle dans le trou).

1.3b(1)/2 – Pour convenir d'ignorer une règle ou une pénalité, les joueurs doivent réaliser que la règle existe

La règle 1.3b(1) ne s'applique pas et il n'y a pas de pénalité si les joueurs conviennent de déroger à une règle qu'ils ne connaissent pas ou font défaut d'appliquer une pénalité dont ils ne connaissent pas l'existence.

Voici des exemples de deux joueurs qui ignorent une règle ou qui ont omis d'appliquer une pénalité, mais qui ne sont pas disqualifiés selon la règle 1.3b(1) :

- Lors d'un match, deux joueurs s'entendent à l'avance pour concéder tous les coups roulés d'une certaine longueur, mais ils ignorent que les règles ne permettent pas aux joueurs de concéder des coups roulés de cette façon.
- Avant un match de 36 trous, deux joueurs conviennent qu'ils ne vont jouer que 18 trous et que celui qui tirera alors de l'arrière concédera le match, sans savoir que cette entente ne respecte pas les Conditions de la compétition.

Le match se déroule sur cette base et le joueur qui tire de l'arrière après 18 trous concède le match. Puisque les joueurs ne savent pas qu'une telle entente n'est pas permise, la concession est valide.

- Dans une compétition en *partie par coups*, un joueur et son *marqueur*, lequel est aussi un joueur, sont incertains si la *zone de dégagement* pour un *terrain en réparation* est d'une *longueur de bâton* ou deux. Ne connaissant pas la règle, ils conviennent que c'est deux longueurs et le joueur prend un dégagement en *laissant tomber* une balle à presque deux *longueurs de bâton du point le plus proche de dégagement complet*. Le comité apprend ces faits plus tard dans la *ronde*.

Même si les joueurs ne sont pas disqualifiés selon la règle 1.3b(1) parce qu'ils ne connaissaient pas la règle, le joueur a joué du *mauvais endroit* et encourt la pénalité selon la règle 14.7 (Jouer du mauvais endroit). Il n'y a pas de pénalité pour avoir accidentellement donné un mauvais renseignement concernant les règles du golf.

Se référer à la règle

Interprétations reliées à la règle 1.3b(2) :

- 6.1/1 – Comment procéder lorsqu'un ou les deux jalons de départ sont manquants
- 9.6/2 – Où replacer la balle lorsqu'elle a été déplacée d'un endroit inconnu
- 17.1a/2 – Balle perdue dans une zone à pénalité ou dans une condition anormale de terrain adjacente
- 17.1d(3)/2 – Un joueur laisse tomber une balle au point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité et ce point s'avère incorrect

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 1.3c(1) :

1.3c(1)/1 – Une tierce personne enfreint une règle pour un joueur

Un joueur est responsable lorsqu'un geste posé par une autre personne enfreint une règle le concernant, si c'est fait à la demande du joueur ou si le joueur a connaissance de l'infraction et l'autorise.

Voici des exemples où un joueur encourt la pénalité parce qu'il a demandé ou autorisé l'action :

- Un joueur demande à un spectateur de déplacer un *détritus* près de sa balle. Si la balle se *déplace*, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 9.4b (Pénalité pour lever ou toucher délibérément à la balle ou causer son déplacement) et la balle doit être *replacée*.
- On cherche la balle d'un joueur dans l'herbe longue. Un spectateur la retrouve et appuie sur l'herbe autour de la balle, *améliorant* ainsi *les conditions affectant le coup*. Le joueur qui voit ce qui est en train de se produire et qui ne prend pas de mesures raisonnables pour arrêter le spectateur encourt la *pénalité générale* pour infraction à la règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 1.3c(4) :

1.3c(4)/1 – Un événement survenu dans l'intervalle entre deux infractions amène des pénalités multiples

Lorsqu'un joueur enfreint plusieurs règles ou la même règle à plusieurs reprises, tout lien entre ces infractions est brisé par un événement qui survient dans l'intervalle et le joueur encourt des pénalités multiples.

Les trois types d'événement pouvant survenir dans l'intervalle et où le joueur encourt des pénalités multiples sont :

- Effectuer un coup. Exemple : En *partie par coups*, la balle d'un joueur est près d'un buisson. Le joueur casse une branche, ce qui améliore l'espace choisi pour son élan (infraction à la règle 8.1a). Le joueur effectue un *coup* sans toucher à la balle et il casse ensuite d'autres branches (infraction à la règle 8.1a). Dans ce cas, le *coup* qui a manqué la balle est un événement survenu dans l'intervalle entre les deux infractions. Le joueur encourt donc deux pénalités distinctes de deux coups selon la règle 8.1a, soit un total de quatre coups de pénalité.
- Mettre une balle en jeu. Exemples:
 - » En *partie par coups*, la balle d'un joueur est sous un arbre. Le joueur casse des branches de l'arbre, *améliorant* les *conditions affectant le coup*, mais il décide ensuite que sa balle est injouable. Le joueur *laisse tomber* une balle à l'intérieur de deux *longueurs de bâton* selon la règle 19.2c (Dégagement pour une balle injouable) et il casse alors d'autres branches. En plus de la pénalité d'un coup pour la balle injouable selon la règle 19.2, le joueur encourt deux pénalités distinctes de deux coups selon la règle 8.1a pour avoir *amélioré* les *conditions affectant le coup*, soit un total de cinq coups de pénalité.

» La balle d'un joueur repose dans l'allée et le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle. Tel que requis par la règle 9.4 (Balle levée ou déplacée par le joueur), le joueur *replaces* la balle et ajoute un coup de pénalité à son score. Avant d'effectuer un *coup*, le joueur *déplace* accidentellement sa balle à nouveau. Le joueur encourt une pénalité additionnelle d'un coup et doit encore *replacer* la balle, soit un total de deux coups de pénalité.

- Avoir connaissance d'une infraction. Exemple : En *partie par coups*, la balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* où le joueur effectue plusieurs élans d'entraînement, en touchant au sable à chaque occasion. Un autre joueur l'avise qu'il s'agit là d'une infraction aux règles. Le joueur est en désaccord et effectue plusieurs autres élans d'entraînement, en touchant encore au sable avant d'effectuer un *coup*. Le fait d'aviser correctement le joueur de l'infraction aux règles constitue un événement survenant dans l'intervalle et le joueur encourt donc deux pénalités distinctes de deux coups selon la règle 12.2b (Restrictions quant à toucher au sable dans une fosse de sable), soit un total de quatre coups de pénalité.

1.3c(4)/2 – De multiples infractions découlant d'une seule action entraînent une seule pénalité.

Une seule action peut enfreindre deux règles distinctes. Dans un tel cas, une seule pénalité est imposée. Dans le cas de deux règles ayant des pénalités différentes, la pénalité la plus élevée sera imposée.

Par exemple, un joueur presse l'herbe derrière sa balle *en jeu* et améliore la *position de la balle* dans l'herbe longue, causant aussi le *déplacement* accidentel de la balle. Cette seule action (c.-à-d. le fait de presser l'herbe derrière la balle) enfreint deux règles, la règle 8.1a (Actions qui améliorent les conditions affectant le coup) et la règle 9.4b (Lever ou toucher délibérément à la balle ou causer son déplacement) et une seule pénalité doit être appliquée.

Dans ce cas, la pénalité selon la règle 8.1a est la *pénalité générale* et la pénalité selon la règle 9.4b est d'un coup; par conséquent, la pénalité la plus élevée s'applique. Le joueur perd le trou en *partie par trous* et, en *partie par coups*, il doit ajouter une pénalité totale de deux coups selon la règle 8.1a et la balle doit être *replacée*.

1.3c(4)/3 – Signification d'actions non liées

Des actions non liées dans le contexte de la règle 1.3c(4) sont des actions de nature différente ou qui sont associées à un processus différent.

Voici des exemples d'actions non liées où des pénalités multiples s'appliquent :

- Effectuer un élan d'entraînement dans une *fosse de sable* en touchant au sable et plier une branche d'arbre qui surplombe la fosse et nuit à l'élan du joueur.

- Déplacer une *obstruction inamovible* pour améliorer l'espace choisi pour l'élan et presser l'herbe immédiatement derrière la balle.

Voici des exemples d'actions liées où une seule pénalité s'applique :

- Effectuer plusieurs élan d'entraînement dans une *fosse de sable* en touchant au sable.
- Demander deux conseils différents, comme quel bâton le joueur vient d'utiliser et la direction du vent, lesquels sont tous deux reliés au processus de choisir le bâton à utiliser pour le prochain *coup*.

1.3c(4)/4 – Ne pas replacer la balle peut être considéré comme une action séparée et non liée

Dans l'exemple présenté à l'interprétation 1.3c(4)/2, la seule action de presser l'herbe et de *déplacer* la balle enfreint deux règles (les règles 8.1a et 9.4b) et entraîne une seule pénalité appliquée selon la règle 8.1a (Actions qui améliorent les conditions affectant le coup).

Cependant, la règle 9.4b (Lever ou toucher délibérément à la balle ou causer son déplacement) exige que la balle qui a été *déplacée* soit *replacée*, et si elle n'est pas *replacée* avant le *coup*, le joueur encourra une pénalité additionnelle de deux coups selon la règle 9.4b. Le défaut de *replacer* la balle est considéré comme étant une action distincte non liée.

Interprétations générales de la règle 1.3c :

1.3c/1 – Un joueur n'est pas disqualifié d'une compétition lorsque cette ronde ne compte pas

Lors d'une compétition où les *rondes* ne comptent pas toutes, un joueur n'est pas disqualifié de la compétition pour avoir été disqualifié d'une seule *ronde*.

Exemples où un joueur n'est pas disqualifié de la compétition :

- Lors d'une compétition avec handicap où les deux meilleures *rondes* sur quatre comptent, un joueur remet par inadvertance sa *carte de scores* avec un handicap plus élevé que la réalité et ceci affecte le nombre de coups qu'il reçoit durant la première *ronde*.

Puisque le handicap plus élevé a affecté le nombre de coups reçus, le joueur est disqualifié de la première *ronde* de la compétition et il a alors trois *rondes* pour déterminer ses deux meilleurs scores.

- Dans une compétition d'équipes à quatre joueurs où les trois meilleurs scores pour chaque *ronde* sont totalisés pour constituer le score de l'équipe pour chaque *ronde*, un joueur est disqualifié de la deuxième *ronde* pour ne pas avoir corrigé le jeu d'une *mauvaise balle*. Le score de ce joueur ne compte pas pour le score de l'équipe durant la deuxième *ronde*, mais son score pourrait compter pour les autres *rondes* de la compétition.

1.3c/2 – Appliquer les pénalités de disqualification, les concessions et les situations de mauvais nombre de coups dans une éliminatoire en partie par coups

Voici comment les règles sont appliquées lors d'une éliminatoire en *partie par coups* :

- Si un joueur est disqualifié (comme pour avoir effectué un *coup* avec un bâton non conforme aux règles), il est disqualifié de l'éliminatoire seulement et il a droit de recevoir tout prix qu'il peut avoir gagné lors de la compétition elle-même.
- Lors d'une éliminatoire impliquant deux joueurs, un des joueurs peut concéder l'éliminatoire à l'autre joueur.
- Si le joueur A donne par inadvertance le mauvais nombre de coups au joueur B et que cette erreur fait en sorte que B lève sa balle (comme lorsque B croit avoir perdu l'éliminatoire contre le joueur A), le joueur B a le droit de replacer la balle sans pénalité et de compléter le jeu du trou. Il n'y a pas de pénalité au joueur A.

Se référer à la règle 2

Schéma 2.2 : Zones définies du terrain

Règle 2 : Aucune interprétation présentement

Se référer à la règle 3

Interprétations de la règle 3.2b(1) :

3.2b(1)/1 – Les joueurs ne doivent pas concéder des trous pour écarter délibérément un match

Même si un joueur a le droit de concéder un trou à son *adversaire* en tout temps avant que le trou soit complété, un joueur et son *adversaire* ne peuvent pas s'entendre pour concéder des trous l'un à l'autre pour écarter le match.

Par exemple, un joueur et son *adversaire* conviennent, avant de commencer un match, d'alterner les concessions l'un à l'autre pour les trous 6, 7, 8 et 9.

Si les joueurs savent que les règles ne leur permettent pas de faire des concessions de cette façon et s'ils commencent le match sans annuler cette entente, les deux joueurs sont disqualifiés selon la règle 1.3b(1) (L'application des règles incombe aux joueurs).

Si les joueurs ignorent qu'une telle entente est contraire aux règles, le match demeure tel que joué.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2b(2) :

3.2b(2)/1 – Une concession n'est pas valide lorsque le cadet tente de faire cette concession

Un des actes que le *cadet* n'a pas le droit de faire est de concéder le prochain *coup*, un trou ou le match à l'*adversaire*. Si un *cadet* tente de concéder, cette concession n'est pas valide. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour cette action de son *cadet* puisque la règle 10.3b(3) (Ce qu'un *cadet* peut faire) ne prévoit pas de pénalité.

Si l'*adversaire* agit sur la base de la concession que le *cadet* a voulu faire, comme lever la balle en jeu ou lever un *marque-balle*, son geste serait un malentendu raisonnable au sens de la règle 3.2b(2). Il n'y a pas de pénalité et la balle ou le *marque-balle* doit être *replacé* à moins que le joueur fasse alors une concession.

Cependant, si le *cadet* qui a fait la concession non valide lève la balle ou le *marque-balle* de l'*adversaire* ou la balle ou le *marque-balle* de son joueur, le joueur pour qui travaille ce *cadet* encourt une pénalité si c'est une infraction à la règle 9.4 ou à la règle 9.5.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2c(1) :

3.2c(1)/1 – Déclarer un handicap plus élevé que la réalité est une infraction même si le trou concerné n'a pas encore été joué

Un joueur qui déclare à son *adversaire* un handicap plus élevé que la réalité avant le jeu du trou concerné par cette erreur est quand même disqualifié puisque cela peut avoir influencé la stratégie de l'*adversaire*.

Par exemple, sur l'*aire de départ* du premier trou avant de commencer un match, le joueur A déclare que son handicap est 12 alors qu'en fait c'est 11. Le joueur B déclare que son handicap est 10 et il effectue un *coup* pour commencer le jeu du premier trou.

Le joueur A est disqualifié selon la règle 3.2c(1) parce que B a effectué un coup avec la compréhension que A recevait deux coups de handicap.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2c(2) :

3.2c(2)/1 – Un coup de handicap qui n'a pas été utilisé durant un match est découvert plus tard dans le match

Les coups de handicap qu'un joueur fait défaut d'appliquer sont traités de la même façon que ceux qui sont appliqués de façon erronée.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2d(1) :

3.2d(1)/1 – Le nombre de coups joués sur un trou n'a pas à être donné par un joueur si c'est à son tour de jouer

Si l'*adversaire* demande à un joueur combien de coups il a joué sur le trou, celui-ci n'est pas tenu de donner cette information immédiatement si c'est à son tour de jouer.

L'obligation qu'a le joueur de révéler le nombre de coups joués sur le trou existe seulement avant que son *adversaire* joue son prochain *coup* ou pose un geste similaire. Le joueur peut effectuer son *coup* avant de donner cette information.

3.2d(1)/2 – Signification de l'exception « Aucune pénalité s'il n'y a pas d'effet sur le résultat du trou »

Durant le jeu d'un trou, un joueur doit donner le nombre correct de coups joués pour que son *adversaire* puisse décider comment jouer le trou. Cependant, après qu'un trou est complété, si un joueur donne un nombre incorrect de coups joués, il n'y a pas de pénalité en vertu de l'exception à la règle 3.2d(1) si ceci n'a pas affecté la compréhension de l'*adversaire* à savoir si le trou a été gagné, perdu ou égalé.

Par exemple, après avoir complété le jeu d'un trou où l'*adversaire* a joué 7 coups, le joueur dit par inadvertance qu'il a joué 5 coups alors qu'en fait son score est de 6 coups. Après avoir commencé le jeu du trou suivant, le joueur réalise qu'il a joué 6 coups. Puisque le nombre incorrect de coups n'a pas changé le fait que le joueur a gagné le trou, il n'y a pas de pénalité.

3.2d(1)/3 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur n'est découverte que plusieurs trous plus tard

Le joueur qui donne un nombre incorrect de coups joués après qu'un trou est complété encourt la *pénalité générale* si l'erreur affecte le résultat du trou et n'est pas corrigée à temps. Dans un tel cas, le score du match doit être corrigé.

Par exemple, le joueur dit, après avoir complété le premier trou, qu'il a réussi 4 alors qu'il a plutôt fait 5. L'*adversaire* a réussi 5 sur ce trou. Plusieurs trous plus tard, le joueur réalise qu'il a donné le mauvais score pour le premier trou.

Même si le trou aurait été partagé si le joueur avait donné le nombre exact de coups, le joueur encourt une pénalité de perte du trou au premier trou parce que l'erreur affectait la compréhension du résultat du trou. Le score du match doit être corrigé.

3.2d(1)/4 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur est découverte après que le résultat du match est final

Si un joueur donne sans le réaliser un nombre incorrect de coups après que le trou est complété, mais que l'erreur n'est découverte qu'après que le résultat du match est final (règle 3.2a(5) – Le résultat est final), le résultat du match demeure tel que joué.

Par exemple, après avoir complété le 17^e trou, le joueur dit à son adversaire qu'il a fait 3 alors qu'il a réellement fait 4. L'*adversaire* a fait 4 sur ce trou. Les joueurs jouent le 18^e trou et le résultat du match comme quoi le joueur a gagné par un trou devient final. Le joueur réalise alors qu'il a donné le mauvais score à son adversaire au 17^e trou.

Puisque le joueur a donné le mauvais score sans le réaliser et que le résultat du match est final, il n'y a pas de pénalité et le résultat du match demeure avec le joueur comme gagnant (règle 20.1b(3) – Demande de décision après que le résultat du match est final).

3.2d(1)/5 – Changer d'idée quant à prendre un dégagement avec pénalité n'est pas donner un nombre incorrect de coups

Le nombre exact de coups joués signifie seulement les coups que le joueur a déjà effectués et tous les coups de pénalité que le joueur a déjà encourus.

Par exemple, la balle du joueur repose dans une *zone à pénalité* et son *adversaire* demande comment il a l'intention de procéder. Même s'il n'est pas tenu de répondre, le joueur indique qu'il va prendre un dégagement avec pénalité. Après que son *adversaire* a joué, le joueur décide de jouer sa balle là où elle repose dans la *zone à pénalité*.

Le joueur avait le droit de changer d'idée et il n'y a pas de pénalité pour l'avoir fait puisque le fait d'indiquer son intention n'est pas la même chose que de donner le nombre de coups joués sur le trou.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2d(2) :

3.2d(2)/1 – « Dès que c'est raisonnablement possible » ne signifie pas toujours avant le prochain coup de l'adversaire

L'expression générale « dès que c'est raisonnablement possible » permet de considérer toutes les circonstances pertinentes, et particulièrement la distance entre le joueur et son *adversaire*.

Par exemple, si le joueur prend un dégagement pour une balle injouable alors que son *adversaire* est du côté opposé de l'allée et que l'*adversaire* joue avant que le joueur puisse aller lui dire qu'il a encouru une pénalité, « dès que c'est raisonnablement possible » peut signifier lorsqu'ils marcheront vers le *trou* pour effectuer leur prochain *coup*.

Il n'y a pas de procédure établie pour déterminer ce qu'est « dès que c'est raisonnablement possible », mais cela ne signifie pas toujours avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.2d(3) :

3.2d(3)/1 – Donner délibérément un score du match inexact ou faire défaut de corriger la mauvaise compréhension de l'adversaire sur le score du match peut mener à une disqualification

La règle 3.2d(3) prévoit que les joueurs connaissent l'état du match, mais n'exige pas qu'un joueur donne le score du match à son *adversaire*.

Si un joueur donne délibérément un score inexact du match ou s'il fait délibérément défaut de corriger la mauvaise compréhension de l'*adversaire* sur le score du match, il n'a pas donné un nombre incorrect de coups. Cependant, le *comité* devrait disqualifier ce joueur selon la règle 1.2a (Faute grave contraire à l'esprit du jeu).

3.2d(3)/2 – Le fait que les joueurs ont convenu d'un score du match inexact à un trou antérieur est découvert plus tard dans le match

Si un joueur et son *adversaire* conviennent d'un score inexact du match, ce score du match demeure. Ceci est différent que de donner un nombre incorrect de coups joués.

Par exemple, un joueur dit par erreur à son *adversaire*, après le 10^e trou, que le match est à égalité et l'*adversaire* est d'accord avec ce score. Avant de commencer le 12^e trou, l'*adversaire* réalise qu'il menait de fait par un trou après le 10^e trou et il demande une décision alléguant que le joueur lui a donné un score du match inexact.

Les joueurs devraient connaître l'état du match et, puisque les joueurs ont convenu d'un score inexact et que cette erreur n'a pas été corrigée avant de commencer le 11^e trou, le score inexact demeure. Le joueur qui a donné par erreur le score inexact n'est pas pénalisé.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.3b(1) :

3.3b(1)/1 – Un marqueur devrait être disqualifié s'il certifie sciemment le mauvais score d'un autre joueur

Un *marqueur* qui est également un joueur et qui certifie sciemment un mauvais score pour un trou (y compris un score qui n'inclut pas une pénalité que le *marqueur* savait que le joueur avait encouru sur ce trou) devrait être disqualifié selon la règle 1.2a (Faute grave contraire à l'esprit du jeu).

Par exemple, un joueur remet une *carte de scores* avec un score pour un trou plus bas que la réalité parce qu'il ne réalise pas qu'une pénalité aurait dû être ajoutée. Cependant, le *marqueur* du joueur savait qu'il y avait pénalité avant que la *carte de scores* soit remise, mais il a sciemment omis d'aviser le joueur et il a quand même certifié la *carte de scores*.

Même si la règle 3.3b(1) n'impose pas de pénalité pour avoir sciemment certifié un mauvais score pour un autre joueur, cela n'est pas conforme à l'esprit du jeu. Le *comité* devrait donc disqualifier le *marqueur* selon la règle 1.2a (Faute grave contraire à l'esprit du jeu).

Le score du joueur est alors révisé tel que prévu à la règle 3.3b(3) (Mauvais score pour un trou).

3.3b(1)/2 – Un marqueur peut refuser de certifier le score d'un joueur à cause d'un désaccord

Un *marqueur* n'est pas tenu de certifier le score d'un trou qu'il considère être incorrect.

Par exemple, s'il y a désaccord entre un joueur et son *marqueur* à savoir s'il y a eu infraction aux règles ou quant au score du joueur sur un trou et que le *marqueur* fait état des faits de ce désaccord au *comité*, le *marqueur* n'est pas tenu de certifier le score pour le trou qu'il considère incorrect.

Le *comité* devra considérer les faits disponibles et prendre une décision quant au score du joueur sur le trou en question. Si le *marqueur* refuse de certifier le score pour ce trou, le *comité* devrait accepter la certification de quelqu'un d'autre ayant vu les actions du joueur sur ce trou (comme un autre joueur), ou encore le *comité* lui-même peut certifier le score du joueur sur ce trou.

Se référer à la règle

Schéma 3.3b : Tenue des scores en partie par coups avec handicap

Interprétations de la règle 3.3b(2) :

3.3b(2)/1 – Les joueurs n'ont que les scores à inscrire sur une carte de scores

Il y a une différence entre exiger des joueurs d'entrer les scores d'une ronde dans un système informatique (comme pour les fins de handicap) et devoir inscrire le score des trous en utilisant un type de *carte de scores* électronique approuvée par le *comité* (comme une application mobile).

Le *comité* peut exiger que les joueurs utilisent une *carte de scores* autre qu'en format papier (comme une *carte de scores* électronique), mais le *comité* n'est pas autorisé à imposer une pénalité selon la règle 3.3b(2) pour avoir fait défaut d'inscrire les scores ailleurs.

Cependant, pour faciliter la gestion des scores (comme la préparation et la communication rapide des résultats d'une compétition), un *comité* peut imposer une pénalité en vertu d'un code de conduite (règle 1.2b) ou prévoir des sanctions disciplinaires (comme révoquer le droit de participer à une prochaine compétition) pour avoir fait défaut d'inscrire les scores ailleurs.

3.3b(2)/2 – Aucune certification supplémentaire n'est requise lorsque des changements sont apportés à une carte de scores

Lorsque le *marqueur* ou le *comité* approuvent un changement au score d'un trou sur une *carte de scores*, ni le joueur ni le *marqueur* ne sont obligés de parafer ou d'apposer une certification supplémentaire au score qui a été modifié.

La certification du joueur s'applique aux scores de tous les trous, y compris ceux qui ont été changés.

3.3b(2)/3 – Application de l'exception découlant du fait que le marqueur a fait défaut de remplir ses obligations

Selon l'exception à la règle 3.3b(2), un joueur n'encourt pas de pénalité s'il y a une infraction aux exigences concernant la *carte de scores* à cause d'un manquement du *marqueur* qui est hors du contrôle du joueur.

Voici des exemples du fonctionnement de cette exception :

- Si un *marqueur* quitte le *terrain* avec la *carte de scores* d'un joueur après une *ronde*, le *comité* devrait tenter de contacter le *marqueur*. Cependant, si le *comité* est incapable de le faire, il devrait accepter la certification des scores du joueur par quelqu'un ayant suivi la *ronde*. Si personne d'autre n'est disponible, le *comité* peut lui-même certifier les scores du joueur.
- Si un joueur doit corriger le score d'un trou après que la *carte de scores* a été certifiée par le *marqueur* et que le *marqueur* n'est plus disponible ou qu'il a

déjà quitté, le *comité* devrait tenter de contacter le *marqueur*. Si le *comité* est incapable de le faire, le *comité* devrait accepter une certification de la correction par quelqu'un ayant vu le joueur jouer ce trou ou, si une telle personne n'est pas disponible, le *comité* peut lui-même certifier ce score.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.3b(3) :

3.3b(3)/1 – Les scores sur une carte doivent pouvoir être identifiés au bon trou

Selon la règle 3.3b, le score de chaque trou sur la *carte de scores* doit pouvoir être identifié au bon trou.

Par exemple, si un *marqueur* inscrit les scores du premier neuf dans les cases du deuxième neuf et les scores du deuxième neuf dans les cases du premier neuf, la *carte de scores* pourra quand même être acceptée si l'erreur est corrigée en modifiant le numéro des trous de sorte à ce qu'ils aillent avec le bon score pour chaque trou.

Cependant, si l'erreur n'est pas corrigée et que cela fait qu'un score pour un trou est plus bas que la réalité, le joueur est disqualifié selon la règle 3.3b(3).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 3.3b(4) :

3.3b(4)/1 – Signification du « handicap » inscrit sur la carte de scores

Dans une compétition nette en *partie par coups*, le joueur est responsable de s'assurer que son handicap est inscrit sur la *carte de scores*. « Handicap » signifie le handicap pour le *terrain* et les jalons de départ utilisés, excluant les allocations de handicap tel que c'est défini dans les Conditions de la compétition. Le *comité* est responsable de l'application de toute allocation de handicap et des ajustements.

3.3b(4)/2 – Joueur non exempt de pénalité lorsque le comité fournit une carte de scores avec un handicap incorrect

Si le *comité* fournit aux joueurs des *cartes de scores* contenant leur handicap, chaque joueur doit s'assurer que le bon handicap est inscrit sur sa *carte de scores* avant de la remettre.

Par exemple, le *comité* a choisi d'émettre des *cartes de scores* préparées à l'avance contenant la date et le nom de chaque joueur ainsi que son handicap.

Si la *carte de scores* d'un joueur indique par erreur un handicap plus élevé que son handicap réel et que ceci affecte le nombre de coups reçus, le joueur est disqualifié selon la règle 3.3b(4) s'il ne corrige pas l'erreur avant de remettre sa *carte de scores*.

3.3b(4)/3 – Aucune pénalité lorsqu'un handicap trop élevé n'a pas d'effet

Si un joueur remet sa *carte de scores* avec un handicap plus élevé que celui auquel il a droit, mais que ce handicap trop élevé n'affecte pas le nombre de coups reçus, il n'y a pas de pénalité puisque ceci n'affecte pas la compétition.

Par exemple, une condition de la compétition prévoit qu'on doit utiliser 90% du handicap de chaque joueur. Un joueur a un handicap de 5, mais il remet sa *carte de scores* avec un handicap de 6. Puisque 90% de 5 ou de 6 égale 5 lorsqu'on arrondit au nombre entier le plus proche, utiliser un handicap de 6 n'affecte pas le nombre de coups que le joueur reçoit et il n'y a donc pas de pénalité.

Se référer à la règle

Interprétations générales de la règle 3.3b :

3.3b/1 – Les joueurs doivent être accompagnés par un marqueur durant toute la ronde

Le but d'un *marqueur* est de certifier que le score d'un joueur à chaque trou est correctement inscrit sur la *carte de scores* du joueur. Si un *marqueur* n'accompagne pas le joueur pendant toute la *ronde*, la *carte de scores* ne peut pas être dûment certifiée.

Par exemple, si un joueur joue plusieurs trous sans son *marqueur* et que le *marqueur* inscrit le score du joueur pour les trous qu'il a joués seul, la *carte de scores* ne peut être dûment certifiée selon la règle 3.3b.

Le joueur aurait dû insister pour que le *marqueur* l'accompagne à tous les trous. Si le *marqueur* ne pouvait pas, le joueur aurait dû demander à quelqu'un d'autre d'agir comme *marqueur*. Si ce n'était pas possible, le joueur devait cesser de jouer et se présenter au *comité* pour qu'un autre *marqueur* lui soit assigné.

3.3b/2 – L'information inscrite au mauvais endroit sur la carte de scores peut quand même être acceptée

Même si toutes les exigences de la règle 3.3b doivent être satisfaites avant qu'une *carte de scores* soit remise, il n'y a pas de pénalité si la bonne information est inscrite par erreur sur la *carte de scores* à un endroit autre que là où elle devrait être, sauf que le score de chaque trou sur la *carte de scores* doit pouvoir être identifié au bon trou (voir 3.3b(3)/1).

Par exemple :

- Si le joueur et le *marqueur* certifient le score des trous à l'endroit où l'autre devait signer, les scores du joueur ont été certifiés tel que requis par la règle 3.3b. Il en serait de même si des initiales plutôt que le nom complet avaient été utilisées pour certifier la carte.
- Si les scores du joueur sont inscrits sur la *carte de scores* du *marqueur* et les scores du *marqueur* sur la *carte* du joueur, mais que les scores sont corrects et qu'ils ont été certifiés, les *cartes de scores* peuvent être acceptées en autant

que les joueurs disent au *comité* quelle *carte de scores* appartient à quel joueur. Puisque l'erreur est de nature administrative, il n'y a pas de limite de temps pour faire cette correction (voir 20.2d/1).

3.3b/3 – Une autre carte de scores peut être utilisée si la carte officielle est perdue

Même si un joueur devrait rapporter la *carte de scores* que le *comité* lui a remise au départ, la règle 3.3b n'exige pas que la même *carte de scores* soit remise si l'original a été perdu ou endommagé.

Par exemple, si le *marqueur* perd la *carte de scores* en papier qui lui a été donnée par le *comité*, il peut utiliser une autre *carte de scores* (comme une *carte de scores* du club) en autant que cette *carte de scores* contient le nom du joueur et ses scores pour chaque trou, et qu'elle est certifiée par le joueur et son *marqueur*.

Dans les cas où un système de scores électronique est utilisé et que le joueur ou le marqueur perd la connexion internet ou qu'il y a un problème technique, le joueur devrait soulever ce problème auprès du *comité* aussitôt que possible et pas plus tard qu'immédiatement après que la *ronde* est complétée.

Règle 3-3c

Se référer à la règle 4

Interprétations de la règle 4.1a(1) :

4.1a(1)/1 – L'usure résultant d'un usage normal ne change pas la conformité

L'usage normal inclut les *coups*, les coups et élans d'entraînement, ainsi que les gestes comme sortir et replacer un bâton dans le sac. Si de l'usure résulte de cet usage normal, le bâton du joueur est considéré comme étant conforme et le joueur peut continuer à l'utiliser.

Voici des exemples d'usure résultant d'usage normal :

- Un matériau contenu dans la tête d'un bâton se détache et fait du bruit durant un coup ou lorsque la tête est agitée.
- Une marque d'usure s'est formée sur la poignée là où les pouces sont placés.
- Un léger creux s'est formé sur la face du bâton à cause de l'usage répété.
- Les rainures sur la face du bâton sont usées.

4.1a(1)/2 – Pas de pénalité pour un coup avec un bâton non conforme lorsque le coup ne compte pas

Un joueur n'est pas disqualifié pour avoir effectué un *coup avec* un bâton non conforme si le *coup* ne compte pas dans le score du joueur.

Voici quelques exemples de cas où un joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir effectué un *coup* avec un bâton non conforme :

- Le joueur a utilisé un bâton non conforme pour effectuer un *coup* sur une *balle provisoire*, mais celle-ci n'est jamais devenue la *balle en jeu*.
- Le joueur a utilisé le bâton pour effectuer un *coup*, mais ce *coup* a été annulé.
- Le joueur a utilisé le bâton pour effectuer un *coup* sur une deuxième balle selon la règle 20.1c(3), mais cette balle n'a pas été la balle qui a compté pour son score.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.1a(2) :

4.1a(2)/1 – Signification de « réparer »

Voici des exemples du sens de « réparer » :

- Replacer une languette de plomb détachée durant un *coup*. À cause de la nature de cette languette autocollante, si celle-ci ne reste pas en place sur le bâton, une nouvelle languette peut être utilisée.
- Rétablir les réglages d'un bâton ajustable qui se sont desserrés durant la *ronde*, mais non mettre le bâton à un ajustement différent.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.1b(1) :

4.1b(1)/1 – Une tête et une tige séparées ne constituent pas un bâton

Par rapport à la règle 4.1b(1), les parties séparées d'un bâton ne constituent pas un bâton et ne comptent pas pour la limite de 14 bâtons.

Par exemple, si un joueur commence sa *ronde* avec 14 bâtons et transporte aussi des composantes de bâton séparées, on considère qu'il a seulement 14 bâtons et qu'il n'y a pas d'infraction à la règle 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – Un bâton brisé en morceaux ne compte pas dans la limite de 14 bâtons

Un bâton brisé en morceaux ne compte pas dans la limite de 14 bâtons, même lorsque le joueur commence sa *ronde* avec ce bâton brisé.

Par exemple, durant la période d'entraînement avant la *ronde*, la tige du bâton d'un joueur se brise tout juste en bas de la poignée et le joueur commence sa



ronde avec ce bâton brisé dans son sac. Ce bâton ne compte pas comme étant un des 14 bâtons que le joueur a le droit de transporter.

4.1b(1)/3 – Les bâtons transportés pour le joueur comptent dans sa limite de 14 bâtons

La limite de 14 bâtons s'applique à tout bâton transporté par le joueur, son *cadet* ou par toute personne à qui il demande de transporter des bâtons.

Par exemple, si un joueur commence la *ronde* avec 10 bâtons dans son sac et demande à quelqu'un de suivre son groupe avec 8 bâtons additionnels parmi lesquels il a l'intention de piger pour ajouter à son sac durant la *ronde*, le joueur est considéré comme ayant commencé la *ronde* avec plus de 14 bâtons.

4.1b(1)/4 – Un bâton est considéré ajouté lorsque le coup suivant est effectué

On considère qu'un bâton a été ajouté lorsque le joueur effectue son prochain *coup* avec quelque bâton que ce soit alors qu'il est en possession du bâton ajouté. Ceci vaut que le joueur ait le droit ou non d'ajouter ou de remplacer un bâton.

Par exemple, si un joueur qui commence sa *ronde* avec 14 bâtons décide de remplacer son fer droit entre le jeu de deux trous et qu'il le fait sans retarder le jeu de façon déraisonnable, il ne sera pas pénalisé s'il réalise son erreur et la corrige avant d'effectuer son prochain *coup* avec quelque bâton que ce soit.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.1b(2) :

4.1b(2)/1 – Plusieurs joueurs peuvent transporter des bâtons dans un seul sac

Les règles n'empêchent pas plusieurs joueurs (comme des *partenaires*) de transporter leurs bâtons dans un seul sac. Toutefois, pour réduire les risques de pénalité selon la règle 4.1b, ils devraient s'assurer que les bâtons sont clairement identifiables à chacun des joueurs.

4.1b(2)/2 – Partager des bâtons n'est pas permis pour les coups qui comptent dans le score d'un joueur

L'interdiction de partager des bâtons s'applique seulement aux *coups* qui comptent pour le score d'un joueur. Elle ne s'applique pas aux élans d'entraînement, aux coups d'entraînement ou aux *coups* effectués après que le résultat du trou a été déterminé.

Par exemple, il n'y a pas de pénalité selon la règle 4.1b si, entre le jeu de deux trous, un joueur emprunte le fer droit d'un autre joueur et effectue plusieurs coups roulés d'entraînement sur le *vert* du trou tout juste complété.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.1b(4) :

4.1b(4)/1 – Les composantes d'un bâton peuvent être assemblées lorsqu'elles ne sont pas transportées par ou pour le joueur

La règle 4.1b(4) interdit au joueur de construire un bâton à même les pièces qu'il transporte ou qui sont transportées pour lui par toute autre personne. Ceci n'empêche pas le joueur d'aller chercher des pièces pour construire un bâton ou de voir à ce que des pièces lui soient apportées.

Par exemple, dans le cas où un joueur a le droit d'ajouter un bâton [voir la règle 4.1b(1)] ou de remplacer un bâton endommagé [voir la règle 4.1b(3)], les composantes d'un bâton qui lui sont apportées du chalet (comme de son casier), de la boutique du professionnel, de l'atelier mobile d'un manufacturier ou de tout endroit semblable ne sont pas considérées comme étant « transportées par quelqu'un pour le joueur durant la *ronde* » et elles peuvent être assemblées par le joueur ou toute autre personne.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.1b :

4.1b/1 – Comment appliquer la pénalité d'ajustement une fois que tout joueur a commencé un trou durant un match

Si tout joueur dans un match a commencé le jeu d'un trou lorsqu'une infraction à la règle 4.1b est découverte, la pénalité d'ajustement du match est appliquée à la fin de ce trou. Si le joueur en infraction n'a pas commencé le jeu du trou, il est entre le jeu de deux trous et il n'est pas en infraction au prochain trou.

Par exemple, après avoir complété le premier trou, le joueur frappe son coup de départ au deuxième trou. Avant d'effectuer lui-même son coup de départ, son *adversaire* réalise qu'il transporte 15 bâtons en infraction à la règle 4.1b(1). Puisque l'*adversaire* n'a pas commencé le jeu du deuxième trou, le score du match n'est ajusté que d'un trou en faveur du joueur, mais le score du match n'est pas ajusté avant que le deuxième trou soit complété puisque ce deuxième trou a commencé dès que le joueur a frappé son coup de départ.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 4.2a(1) :

4.2a(1)/1 – Statut d'une balle qui n'est pas sur la liste des balles conformes

Dans une compétition pour laquelle le *comité* n'a pas adopté la règle locale exigeant que les joueurs utilisent une balle de marque et type paraissant sur la liste des balles de golf conformes, un joueur peut utiliser les balles suivantes :

- Marques et types de balle qui n'ont jamais été testés – ces balles sont présumées conformes et le fardeau de la preuve incombe à celui qui allègue que la balle n'est pas conforme.
- Marques et types de balle qui ont paru sur une liste antérieure, mais qui n'ont pas été resoumis pour inclusion sur la liste courante – ces balles sont présumées être encore conformes.

Cependant, les marques et types de balle qui ont été testés et identifiés comme non conformes aux Règles concernant l'équipement ne doivent pas être joués, que la règle locale ait été adoptée ou non.

4.2a(1)/2 – Statut des balles « X-Out », « Pratique » et « remises à neuf »

Si un joueur choisit de jouer une balle marquée « X-Out » ou « Pratique » par le fabricant, ou une balle remise à neuf, ces balles sont considérées comme suit en vertu des Règles concernant l'équipement.

- « X-Out » est le nom courant utilisé pour une balle de golf que le fabricant considère imparfaite (souvent pour des raisons esthétiques seulement, comme des défauts de peinture ou d'impression) et, par conséquent, le nom de marque est barré de croix. « Remise à neuf » désigne une balle usagée qui a été nettoyée et estampillée comme « remise à neuf ».

En l'absence de preuve évidente qu'une balle « X-Out » ou « remise à neuf » n'est pas conforme aux Règles concernant l'équipement, un joueur peut utiliser une telle balle.

Cependant, si le *comité* a adopté la règle locale exigeant de jouer une balle paraissant sur la liste des balles conformes, une telle balle ne doit pas être utilisée même si les marques d'identification de la balle paraissent sur la liste.

- Les balles dites de pratique paraissent généralement sur la liste, puisque ce sont généralement des balles conformes estampillées « Pratique », « Range » ou quelque chose de similaire. Ces balles sont traitées de la même façon que les balles de golf portant le logo d'un club de golf, d'une compagnie, d'une école ou autre.

De telles balles peuvent être utilisées même lorsque le *comité* a adopté la règle locale des balles sur la liste des balles conformes.

4.2a(1)/3 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle non conforme aux règles lorsque le coup ne compte pas

Le joueur qui effectue un *coup* sur une balle non conforme aux règles, ou sur une balle qui ne paraît pas sur la liste des balles conformes lorsque la règle locale est en vigueur, n'est pas disqualifié si le *coup* ne compte pas dans son score.

Exemples de cas où le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une balle non autorisée :

- Comme *balle provisoire*, dans le cas où la *balle provisoire* ne devient jamais la *balle en jeu*.
- Lorsque le *coup* avec cette balle est annulé.
- Comme deuxième balle selon la règle 20.1c(3), mais où cette balle n'est pas celle qui compte pour son score.

Se référer à la règle Note : Correct 2nd bullet of 4.3a (incluant un bâton et une balle)

Interprétations de la règle 4.3a(1) :**4.3a(1)/1 – Restrictions sur l'utilisation d'un équipement pour mesurer la pente**

Même si un joueur peut utiliser son bâton comme il ferait avec un fil à plomb pour calculer ou évaluer la pente et les contours d'une surface, il y a d'autres pièces d'équipement que le joueur ne peut pas utiliser à cette fin.

Par exemple, un joueur ne peut pas évaluer la pente en :

- Se servant d'une bouteille d'eau ou de breuvage comme niveau.
- Tenant ou plaçant un niveau à bulle.
- Utilisant un poids suspendu à une corde pour servir de fil à plomb.

Se référer à la règle**Interprétations de la règle 4.3a(2) :****4.3a(2)/1 – L'utilisation d'un objet artificiel pour obtenir des renseignements sur le vent n'est pas autorisé**

La règle 4.3a(2) donne seulement un exemple d'objet non autorisé pour obtenir des renseignements sur le vent (utiliser de la poudre pour évaluer la direction du vent). Cependant, d'autres objets artificiels ne doivent pas être utilisés dans le seul but d'obtenir des renseignements sur le vent.

Par exemple, un joueur qui sort un mouchoir dans le seul but de le tenir dans les airs pour voir la direction du vent est en infraction à la règle 4.3.

Se référer à la règle**Interprétations de la règle 4.3a(4) :****4.3a(4)/1 – Regarder une vidéo présentée au terrain**

Un joueur n'est pas en infraction à la règle 4.3a(4) s'il regarde une vidéo présentée pour le bénéfice des spectateurs lors d'une compétition de golf.

Par exemple, si un joueur attend sur un départ et est en mesure de voir un écran public montrant une retransmission en direct de la compétition, des renseignements statistiques, la vitesse du vent ou autre chose semblable, il n'est pas en infraction à la règle 4.3 s'il regarde cette retransmission ou s'il voit ces renseignements, même si cela pourrait l'aider dans son choix de bâton pour effectuer un *coup* ou pour décider comment jouer.

Se référer à la règle**Interprétation générale de la règle 4.3 :**

Règle 4.3/1 – Un joueur enfreint la règle 4.3 entre le jeu de deux trous; comment appliquer la pénalité

Pour la première infraction à la règle 4.3, le joueur encourt la *pénalité générale* au trou où l'infraction est survenue. Cependant, si le joueur enfreint la règle 4.3 entre le jeu de deux trous, la pénalité est appliquée au prochain trou à jouer.

Par exemple, un joueur utilise une tige d'alignement pour vérifier le plan de son élan entre le jeu de deux trous.

En *partie par trous*, le joueur perd le prochain trou ou, en *partie par coups*, il encourt une pénalité de deux coups et il commencera le prochain trou en frappant son troisième coup.

Section II – Jouer une ronde et un trou (Règles 5-6)

Se référer à la règle 5

Interprétations de la règle 5.2b :

5.2b/1 – Signification de « avoir complété le jeu de sa ronde finale de la journée » en partie par coups

En *partie par coups*, un joueur a complété sa *ronde* finale de la journée lorsqu'il ne jouera pas d'autres trous sur le *terrain* ce jour-là dans le cadre de la compétition.

Par exemple, après avoir complété le jeu de la première *ronde* le premier jour d'une compétition de deux jours en *partie par coups*, un joueur peut, selon la règle 5.2b, s'entraîner sur le *terrain* de la compétition plus tard cette même journée en autant que sa prochaine *ronde* ne commencera pas avant le lendemain.

Cependant, si le joueur a terminé une *ronde* mais qu'il jouera une autre *ronde* ou une partie d'une autre *ronde* sur le terrain la même journée, le fait de s'entraîner sur le *terrain* constituerait une infraction à la règle 5.2b.

Par exemple, un joueur qui a terminé le jeu d'une *ronde* de qualification en *partie par coups* pour une compétition en *partie par trous* s'entraîne sur le *terrain*. Une fois la *ronde* de qualification terminée, le joueur est à égalité pour la dernière place dans la compétition en *partie par trous*. Cette égalité doit être départagée par une éliminatoire trou par trou en *partie par coups* qui doit se jouer sur le *terrain* le même jour immédiatement après le jeu.

Si cet entraînement sur le *terrain* était sa première infraction à la règle 5.2b, le joueur encourt la *pénalité générale* appliquée au premier trou de l'éliminatoire.

Autrement, le joueur est disqualifié de l'éliminatoire selon la règle 5.2b pour s'être entraîné sur le *terrain* avant l'éliminatoire.

5.2b/2 – Un coup d'entraînement après un trou mais entre les rondes est permis

L'autorisation de s'entraîner prévue à la règle 5.5b (Restriction quant aux coups d'entraînement entre le jeu de deux trous) l'emporte sur les restrictions de la règle 5.2b en ce qu'un joueur peut faire des coups d'entraînement sur ou près du *vert* du dernier trou complété même s'il jouera encore ce trou le même jour.

Voici des exemples de cas où la pratique des coups roulés ou des petits coups d'approche est autorisée même si le jeu de la journée n'est pas terminé :

- Un joueur joue une compétition de 18 trous en *partie par coups*, tenue sur une seule journée sur un *terrain* de 9 trous, et il effectue des coups

d'entraînement sur le 3^e vert après avoir complété le jeu du 3^e trou de la première *ronde*.

- Un joueur joue une compétition de 36 trous en *partie par coups* tenue sur une seule journée sur le même *terrain* et il effectue des petits coups d'approche près du 18^e vert après avoir complété le jeu du 18^e trou de la première *ronde*.

5.2b/3 – L'entraînement peut être permis sur le terrain avant une ronde d'une compétition tenue sur des journées consécutives

Lorsqu'une compétition est prévue sur un *terrain* pour des journées consécutives et que le *comité* prévoit que des joueurs joueront le premier jour et que d'autres devront jouer une autre journée, un joueur peut s'entraîner sur le *terrain* n'importe quel jour où il n'a pas à jouer sa *ronde*.

Par exemple, lors d'une compétition devant se dérouler samedi et dimanche, un joueur ne devant jouer que le dimanche peut s'entraîner sur le *terrain* de la compétition le samedi.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.3a :

5.3a/1 – Circonstances exceptionnelles justifiant la mise de côté de la pénalité pour ne pas commencer à l'heure

L'expression « circonstances exceptionnelles » à l'exception 3 à la règle 5.3a ne comprend pas des événements malencontreux ou imprévus hors du contrôle d'un joueur. C'est la responsabilité du joueur de s'assurer d'avoir suffisamment de temps pour se rendre au *terrain* et c'est à lui de prendre en considération les retards possibles.

Il n'y a pas de règle absolue pour décider ce qui est exceptionnel, puisque cela dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissé à la discrétion du *comité*.

Un élément important qui n'est pas mentionné dans les exemples qui suivent est que le *comité* devrait tenir compte d'une situation où plusieurs joueurs sont impliqués, au point où le *comité* devrait considérer la situation comme étant exceptionnelle.

Exemples de circonstances qui devraient être considérées exceptionnelles :

- Le joueur était présent sur la scène d'un accident et a fourni une assistance médicale, ou il a été retenu pour donner sa déposition comme témoin et qu'autrement il n'aurait pas manqué son heure de départ.
- Il y a une alarme incendie à l'hôtel du joueur et celui-ci doit évacuer. Compte tenu de l'heure où il peut retourner à sa chambre pour s'habiller ou récupérer son *équipement*, le joueur est incapable de respecter son heure de départ.

Exemples de circonstances qui ne seraient généralement pas considérées exceptionnelles :

- Le joueur se perd en se rendant au *terrain* ou sa voiture tombe en panne.
- La circulation dense ou un accident font que le trajet pour se rendre au *terrain* est plus long que prévu.

5.3a/2 – Signification de « endroit de départ »

À la règle 5.3a, « l'endroit de départ » est l'*aire de départ* du trou où le joueur commencera sa *ronde* tel que déterminé par le *comité*.

Par exemple, le *comité* peut faire commencer des groupes au 1^{er} trou et d'autres groupes au 10^e trou. Lors de « départs simultanés », le *comité* peut assigner chaque groupe à une *aire de départ* différente pour commencer le jeu.

Le *comité* peut établir un critère pour déterminer qu'un joueur est présent à son endroit de départ. Par exemple, le *comité* peut dire que, pour être à son endroit de départ, le joueur doit être à l'intérieur des cordes installées pour les spectateurs à l'*aire de départ* du trou qu'il doit jouer.

5.3a/3 – Signification de « prêt à jouer »

L'expression « prêt à jouer » signifie que le joueur a au moins un bâton et une balle prêts à être utilisés immédiatement.

Par exemple, si un joueur arrive à l'heure à son endroit de départ avec une balle et un bâton (même si ce n'est que son fer droit), le joueur est considéré comme étant prêt à jouer. Si le joueur choisit d'attendre pour un autre bâton lorsque c'est à son tour de jouer, il pourrait encourir une pénalité pour avoir retardé le jeu de façon déraisonnable (règle 5.6a).

5.3a/4 – Un joueur est présent à son endroit de départ, qu'il quitte ensuite

Lorsqu'un joueur est prêt à jouer à l'endroit de départ, mais qu'il quitte ensuite cet endroit pour une raison quelconque, la règle qui s'appliquera dépend s'il est prêt à jouer à l'endroit de départ à l'heure de départ prévue.

Par exemple, l'heure de départ d'un joueur est 9:00 et il est prêt à jouer à l'endroit de départ à 8:57. Le joueur réalise alors qu'il a oublié quelque chose dans son casier et il quitte l'endroit de départ pour aller le chercher. Si le joueur ne revient pas à l'endroit de départ à 9:00, le joueur est en retard par rapport à son heure de départ et la règle 5.3a s'applique.

Par contre, si le joueur était prêt à jouer à l'endroit de départ à 9:00 et qu'il est ensuite allé à son casier, le joueur peut encourir la pénalité selon la règle 5.6a (Retard déraisonnable) puisqu'il a satisfait aux exigences de la règle 5.3a en étant prêt à jouer à l'endroit de départ à son heure de départ prévue.

5.3a/5 – Le match commence au deuxième trou lorsque les deux joueurs sont en retard

Lorsque les deux joueurs dans un match arrivent à l'endroit de départ prêts à jouer pas plus de cinq minutes après leur heure de départ prévue, et que ni l'un

ni l'autre n'a rencontré de circonstances exceptionnelles (Exception 3), ils encourent tous deux une pénalité de perte du trou et le premier trou est égalé.

Par exemple, si l'heure de départ est fixée à 9:00 et que le joueur arrive à l'endroit de départ, prêt à jouer, à 9:02 et que son *adversaire* arrive prêt à jouer à 9:04, ils encourent tous deux la pénalité de perte du trou, même si le joueur est arrivé avant son *adversaire* (Exception 1). Le premier trou est donc égalé et le match commence à égalité au deuxième trou. Il n'y a pas de pénalité si les joueurs jouent le premier trou pour se rendre à l'*aire de départ* du deuxième trou.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.5a :

5.5a/1 – Un coup d'entraînement sur une balle de taille similaire à une balle conforme aux règles est une infraction

Un « *coup d'entraînement* » selon la règle 5.5a couvre non seulement les *coups* sur une balle conforme effectués avec un bâton, mais aussi les *coups* sur toute autre type de balle similaire à une balle de golf, comme une balle de plastique servant à l'entraînement.

Frapper un *tee* ou un objet naturel avec un bâton (comme une pierre ou une cocotte) n'est pas un *coup d'entraînement*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.5b :

5.5b/1 – Quand l'entraînement entre les trous est permis

Un joueur a le droit de s'exercer à faire des coups roulés ou des petits coups d'approche lorsqu'il est entre le jeu de deux trous. Ceci est quand le joueur a complété le jeu du trou précédent ou, dans une formule de jeu avec *partenaire*, lorsque l'*équipe* a complété le jeu du trou précédent.

Exemples de quand un joueur est entre le jeu de deux trous :

Partie par trous :

Individuelle	Lorsque le joueur a <i>entré sa balle</i> , que son prochain <i>coup</i> lui a été concédé, ou lorsque l'issue du trou a été déterminée
<i>Quatre joueurs</i>	Lorsque l' <i>équipe</i> a <i>entré sa balle</i> , que son prochain <i>coup</i> lui a été concédé, ou lorsque l'issue du trou a été déterminée.
<i>Quatre balles</i>	Lorsque les deux <i>partenaires</i> ont <i>entré leur balle</i> , que leur prochain <i>coup</i> leur a été concédé, ou lorsque l'issue du trou a été déterminée.

Partie par coups :

Individuelle	Lorsque le joueur a <i>entré sa balle</i> .
--------------	---

<i>Quatre joueurs</i>	Lorsque l'équipe a entré sa balle.
<i>Quatre balles</i>	Lorsque les deux partenaires ont entré leur balle ou lorsqu'un partenaire a entré sa balle et que l'autre partenaire ne peut pas améliorer le score de l'équipe.
<i>Stableford, Par/Bogey, Score maximum</i>	Lorsque le joueur a entré sa balle, ou qu'il a levé sa balle après avoir fait zéro point, perdu le trou ou atteint le score maximum.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.5c :

5.5c/1 – L'autorisation additionnelle de s'entraîner ne s'applique plus lorsque la ronde en partie par coups a repris

En *partie par coups*, lorsque le comité reprend le jeu après une suspension, tous les joueurs qui avaient commencé leur *ronde* avant que le jeu soit suspendu ont repris le jeu de leur *ronde*. Ces joueurs ne sont donc plus autorisés à s'entraîner de façon autre que permis par la règle 5.5b (Restrictions quant aux coups d'entraînement entre le jeu de deux trous).

Par exemple, si le comité suspend le jeu pour la journée et que le jeu reprendra le lendemain à 8:00, un joueur dont le groupe sera le troisième groupe à jouer d'une certaine *aire de départ* n'a pas le droit de continuer à s'entraîner dans la zone réservée à l'entraînement après que la *ronde* a reprise à 8:00.

La *ronde* de ce joueur a repris même si les joueurs de son groupe ne pourront pas effectuer leur *coup* immédiatement. Le seul entraînement permis est d'effectuer des coups roulés ou de petits coups d'approche sur ou près du *vert* du dernier trou complété, de tout *vert* d'exercice ou de l'*aire de départ* du prochain trou.

Penalty statement for Rule 5.5 + last line of 5.5c

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.6a :

5.6a/1 – Exemples de délais considérés raisonnables ou déraisonnables

Les délais déraisonnables dans le contexte de la règle 5.6a sont des délais causés par des actions qui sont sous le contrôle du joueur et qui affectent d'autres joueurs ou retardent la compétition. Les courts délais résultant d'événements normaux qui surviennent durant une *ronde* ou qui sont hors du contrôle du joueur sont généralement considérés « raisonnables ».

Pour déterminer ce qui constitue des actions raisonnables ou déraisonnables, on tient compte de toutes les circonstances, y compris si le joueur attend après d'autres joueurs dans le groupe ou dans le groupe qui précède.

Exemples d'actions susceptibles d'être considérées raisonnables :

- Arrêter brièvement au chalet ou à la cantine pour aller chercher de la nourriture ou un breuvage.
- Prendre le temps de consulter les autres joueurs du groupe pour décider si on complétera le jeu du trou lorsqu'il y a une suspension normale par le *comité* [règle 5.7b(2)].

Exemples d'actions qui, si elles occasionnent plus qu'un bref délai dans le jeu, sont susceptibles d'être considérées déraisonnables :

- Retourner du *vert* jusqu'à l'*aire de départ* pour récupérer un bâton perdu.
- Continuer de chercher une balle *perdue* durant plusieurs minutes après que le temps de recherche de trois minutes est expiré.
- Arrêter au chalet ou à la cantine plus que quelques minutes pour aller chercher de la nourriture ou un breuvage si le *comité* ne l'a pas autorisé.

5.6a/2 – Un joueur victime de malaise soudain ou de blessure se voit normalement accorder 15 minutes pour récupérer

Si un joueur a un malaise soudain ou une blessure (comme un épuisement dû à la chaleur, une piqûre d'abeille ou qu'il a été frappé par une balle), le *comité* devrait normalement lui accorder jusqu'à 15 minutes pour récupérer avant que le défaut du joueur de continuer le jeu soit considéré comme retarder le jeu de façon déraisonnable.

Le *comité* devrait aussi appliquer cette même limite au temps total utilisé par un joueur pour recevoir des traitements répétés durant une ronde pour soulager une blessure.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.7a :

5.7a/1 – Quand un joueur a arrêté le jeu

Arrêter le jeu dans le contexte de la règle 5.7a peut être un geste intentionnel du joueur ou cela peut être un délai suffisamment long pour constituer un arrêt. Les délais temporaires, qu'ils soient raisonnables ou déraisonnables, sont couverts par la règle 5.6a (Retard déraisonnable).

Voici des exemples où le *comité* est susceptible de disqualifier un joueur selon la règle 5.7a pour avoir arrêté le jeu :

- Le joueur quitte le *terrain* dans la frustration sans l'intention d'y revenir.
- Le joueur fait un arrêt prolongé au chalet après neuf trous pour regarder la télévision ou pour prendre un repas lorsque le *comité* ne l'a pas autorisé.
- Le joueur se met à l'abri de la pluie pour une longue période de temps.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.7b(1) :

5.7b(1)/1 – Circonstances justifiant le défaut d'un joueur d'arrêter le jeu

Selon la règle 5.7b(1), tous les joueurs doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque le *comité* déclare une suspension immédiate du jeu. Le but de cette suspension est de faire en sorte que le *terrain* soit évacué le plus rapidement possible lorsqu'il y a une situation dangereuse, comme la foudre.

Cependant, il peut y avoir une certaine confusion ou incertitude lorsqu'une suspension est déclarée et certaines circonstances peuvent expliquer ou justifier pourquoi le joueur n'a pas arrêté le jeu immédiatement. Dans de tels cas, l'exception à la règle 5.7b permet au *comité* de décider qu'il n'y a pas d'infraction à la règle.

Si un joueur effectue un *coup* après que le jeu a été suspendu, le *comité* doit considérer tous les faits pertinents pour déterminer si le joueur devrait être disqualifié.

Voici des exemples où il est probable que le *comité* déterminera que le fait de continuer le jeu après la suspension est justifié :

- Le joueur est dans un secteur éloigné du *terrain* et il n'entend pas le signal de suspension du jeu, ou il confond ce signal avec quelque chose d'autre comme un klaxon de véhicule.
- Le joueur a déjà *pris position* avec un bâton derrière la balle ou a commencé son élan arrière pour un *coup* et il complète le *coup* sans hésiter.

Un exemple où il est probable que le *comité* déterminera que ce n'est pas justifié de continuer le jeu après la suspension est lorsqu'un joueur entend le signal pour suspendre le jeu, mais qu'il veut effectuer rapidement un *coup* avant d'arrêter, comme pour compléter le jeu d'un trou avec un court *coup* roulé ou pour profiter d'un vent favorable.

Se référer à la règle

Interprétations générales de la règle 5.7b :

5.7b/1 – Laisser tomber une balle après que le jeu a été suspendu n'est pas faire défaut d'arrêter le jeu

Arrêter le jeu dans le contexte de la règle 5.7b signifie ne pas effectuer d'autre *coup*. Par conséquent, il n'y a pas de pénalité si, après une suspension du jeu, un joueur procède selon une règle, comme en *laissant tomber* une balle, en déterminant le *point le plus proche de dégagement complet* ou en continuant la recherche d'une balle.

Cependant, lorsque le *comité* a signalé une suspension immédiate et en raison de l'objectif de la règle 5.7b(1), il est recommandé que tous les joueurs se mettent immédiatement à l'abri sans autre action.

Se référer à la règle

Interprétations générales de la règle 5.7c :

5.7c/1 – Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le comité détermine qu'il n'y a plus de danger par la foudre

La sécurité des joueurs est primordiale et les *comités* ne devraient pas prendre le risque d'exposer les joueurs au danger. La règle 5.7a (Quand les joueurs peuvent ou doivent arrêter le jeu) autorise un joueur à interrompre le jeu s'il a des motifs raisonnables de croire qu'il y a risque de foudre. Dans une telle situation, si la conviction du joueur est raisonnable, celui-ci est le juge ultime.

Cependant, si le *comité* a utilisé tous les moyens raisonnables pour déterminer qu'il n'y a plus de risque de foudre et qu'il ordonne la reprise du jeu, tous les joueurs doivent reprendre le jeu. Si un joueur refuse parce qu'il croit qu'il y a encore un danger, le *comité* peut conclure que la conviction du joueur n'est pas raisonnable et il peut être disqualifié selon la règle 5.7c.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 5.7d(1) :

5.7d(1)/1 – Un joueur doit-il accepter une position de balle améliorée ou détériorée dans une fosse de sable pendant une suspension

La règle 14.2d (Où replacer une balle lorsque la position originale de la balle a été modifiée) ne s'applique pas aux situations de *replacer* la balle pour reprendre le jeu et le joueur n'a pas à recréer la *position* originale.

Par exemple, la balle d'un joueur est *enfouie* dans une *fosse de sable* lorsque le jeu est suspendu. Durant la suspension du jeu, la *fosse de sable* est nettoyée par le personnel d'entretien et la surface est maintenant aplanie. Le joueur doit reprendre le jeu en plaçant une balle au point estimé d'où la balle a été levée, même si la balle sera maintenant sur la surface du sable et non pas *enfouie*.

Cependant, si la *fosse de sable* n'a pas été nettoyée par le personnel d'entretien, le joueur n'a pas nécessairement droit aux *conditions affectant le coup* qu'il avait avant l'arrêt du jeu. Si les *conditions affectant le coup* sont détériorées par des *forces naturelles* (comme le vent et l'eau), le joueur ne doit pas améliorer ces conditions détériorées (règle 8.1d).

5.7d(1)/2 – Enlever des débris avant de replacer la balle lorsqu'il y a reprise du jeu

Avant de *replacer* une balle, le joueur ne doit pas enlever un *débris* qui, s'il avait été enlevé alors que la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle (Exception 1 à la règle 15.1a). Cependant, lorsque le joueur reprend le jeu et qu'il y a maintenant un *débris* qui n'était pas là lorsque la balle a été levée, il peut enlever ce *débris* avant que la balle soit *replacée*.



Se référer à la règle

Se référer à la règle 6

Interprétations de la règle 6.1b(1) :

6.1b(1)/1 – Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ en partie par trous et le coup n'est pas annulé par l'adversaire

Lorsqu'un joueur commence un trou, en *partie par trous*, en jouant une balle à l'extérieur de l'*aire de départ* et que le *coup* n'est pas annulé, la règle 6.1b(1) prévoit que le joueur joue la balle où elle repose. Cependant, il se peut que le joueur ne soit pas toujours autorisé à jouer la balle où elle repose.

Par exemple, un joueur frappe de l'extérieur de l'*aire de départ* (comme d'un autre ensemble de jalons de départ) pour commencer le jeu d'un trou, la balle s'arrête *hors limites* et l'*adversaire* n'annule pas le *coup*.

Puisque le *coup* n'est pas annulé et que la balle est *hors limites*, le joueur doit procéder selon l'option *coup et distance* en jouant une balle d'où le *coup* précédent a été effectué. Cependant, puisque le *coup* n'a pas été effectué de l'*aire de départ*, le joueur doit *laisser tomber* une balle et non pas la placer sur un *tee* (voir la règle 14.6b – Coup précédent effectué de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'une fosse de sable).

Se référer à la règle

Interprétations générales de la règle 6.1 :

6.1/1 – Comment procéder lorsqu'un ou les deux jalons de départ sont manquants

Si un joueur se rend compte qu'il manque un ou les deux jalons de départ, il devrait demander l'aide du *comité*.

Cependant, si cette aide n'est pas disponible dans un temps raisonnable, le joueur devrait faire appel à son bon jugement [règle 1.3b(2)] pour estimer l'emplacement des jalons.

Sachant que cette estimation doit être faite rapidement et ne peut pas être précise, le jugement raisonnable du joueur quant à l'emplacement de l'*aire de départ* sera accepté, même si plus tard cette détermination devait s'avérer incorrecte [règle 1.3b(2)].

Se référer à la règle

Schéma 6.2b : Balle à l'intérieur de l'aire de départ

Interprétations de la règle 6.2b(4) :

6.2b(4)/1 – Un jalon de départ déplacé par le joueur devrait être replacé

Avant d'effectuer un *coup* d'une *aire de départ*, un joueur ne doit pas déplacer un jalon de départ pour améliorer les *conditions affectant le coup* [règle 6.2b(4)].

Cependant, il n'y aurait pas de pénalité si un joueur déplace un jalon de départ :

- En trébuchant dessus,
- En le frappant dans un excès de colère (quoiqu'un *comité* pourrait considérer ce geste comme une faute grave) ou
- En le levant sans raison apparente.

Puisque les jalons de départ peuvent avoir un effet significatif sur la compétition, ceux-ci ne devraient pas être déplacés et, s'ils sont déplacés, ils devraient être replacés.

Cependant, si un joueur déplace un jalon de départ parce qu'il estime que celui-ci devrait être à un emplacement différent, ou qu'il brise délibérément le jalon de départ, le *comité* peut choisir de disqualifier le joueur pour faute grave contraire à l'esprit du jeu (règle 1.2a).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 6.2b(6) :

6.2b(6)/1 – La balle qui s'arrête dans l'aire de départ ne doit pas nécessairement être jouée où elle repose

En tout temps lorsque la balle d'un joueur est à l'intérieur de l'*aire de départ*, le joueur peut *déplacer* la balle à un autre endroit dans l'*aire de départ* et il peut la jouer, sans pénalité, en utilisant un *tee*.

Par exemple, un joueur effectue son premier *coup* de l'*aire de départ*, effleure la balle et celle-ci s'arrête sur le sol à l'intérieur de l'*aire de départ* ou encore demeure sur le *tee*.

Puisque la balle est dans l'*aire de départ*, le joueur peut jouer la balle où elle repose ou, même si la balle est *en jeu*, il peut la *déplacer* à n'importe quel autre endroit dans l'*aire de départ* et jouer de là sans pénalité. Le joueur peut aussi placer la balle sur un *tee* ou ajuster la hauteur du *tee* sur lequel la balle repose.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 6.3a :

6.3a/1 – Comment procéder lorsque les balles sont échangées à un endroit inconnu

Il n'y a pas de pénalité si, après avoir *entré la balle*, deux joueurs réalisent qu'ils ont complété le jeu du trou avec la balle de l'un et l'autre, mais qu'ils ne peuvent déterminer si les balles ont été échangées durant le jeu du trou.

Par exemple, après le jeu d'un trou, on réalise que le joueur A a complété le jeu du trou avec la balle de B et que B a complété le jeu avec la balle de A. Les deux joueurs sont certains d'avoir *entré la balle* qu'ils ont jouée de l'*aire de départ*.

Dans ce cas, et puisque les joueurs peuvent commencer chaque trou avec n'importe quelle balle conforme (règle 6.3a), on devrait conclure que les balles ont été échangées avant que le jeu du trou commence, sauf preuve du contraire.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 6.3c(1) :

6.3c(1)/1 – Signification de « coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle »

Lorsque les *coups* effectués sur une certaine balle ne comptent pas dans le score du joueur, tout coup de pénalité encouru par le joueur en jouant cette balle ne compte pas, à moins que le joueur encoure une pénalité qui pourrait s'appliquer aussi à sa balle *en jeu*.

Exemples de pénalités qui sont ignorées parce qu'elles ne pourraient pas aussi s'appliquer à la balle *en jeu* :

- Toucher délibérément à la balle ou causer son *déplacement* (règle 9.4).
- Le *cadet* du joueur se tient derrière le joueur alors que celui-ci *prend position* [règle 10.2b(4)].
- Toucher au sable lors de l'élan arrière pour le *coup* dans une *fosse de sable* [règle 12.2b(2)].

Exemples de pénalités qui ne sont pas ignorées parce qu'elles s'appliquent également à la balle *en jeu* :

- Effectuer un coup d'entraînement durant le jeu d'un trou (Règle 5.5a).
- Jouer une *mauvaise balle* [Règle 6.3c(1)].
- Demander ou donner un *conseil* (Règle 10.2a).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 6.4c :

6.4c/1 – Le coup ne peut pas être annulé lorsqu'une balle provisoire est jouée hors tour de l'aire de départ

Si un joueur qui a l'*honneur* décide de jouer une *balle provisoire* après que son *adversaire* a joué une *balle provisoire*, ce joueur ne peut pas annuler le *coup* de son *adversaire* sur la *balle provisoire* selon la règle 6.4a(2).

Par exemple, le joueur A a l'*honneur* et joue le premier de l'*aire de départ*. Le joueur B (son *adversaire*) joue ensuite et, puisque sa balle peut être *hors limites*, il décide de jouer une *balle provisoire* et s'exécute. Après que B a joué la *balle provisoire*, le joueur A décide lui aussi de frapper une *balle provisoire*.

Puisque le joueur A a fait connaître son intention de jouer une *balle provisoire* seulement après que le joueur B a joué, il a ainsi abandonné son droit d'annuler le *coup* de B sur la *balle provisoire*. Le joueur A peut néanmoins encore jouer une *balle provisoire*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 6.5 :

6.5/1 – Une autre balle jouée après que le trou a été complété sans que le joueur le sache

Lorsqu'un joueur a *entré sa balle*, le jeu de ce trou est complété et le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une autre balle.

Par exemple :

- Incapable de retrouver sa balle, le joueur met une autre balle *en jeu* ou concède le trou (la concession n'est pas valide puisque le trou est complété).
- Après avoir cherché sa balle durant trois minutes, le joueur est incapable de la trouver et continue le jeu du trou avec une *balle provisoire*.
- Croyant que c'est sa balle originale, le joueur joue une *mauvaise balle*.

Si le joueur ignorait que le trou était complété et qu'il tente de compléter le jeu du trou avec une autre balle, le jeu subséquent du joueur n'est pas considéré comme étant de l'entraînement (règle 5.5a).

Section III – Jouer la balle (Règles 7-11)

Se référer à la règle 7

Interprétations de la règle 7.1a :

7.1a/1 – Exemples de gestes peu susceptibles d'être considérés comme faisant partie d'une recherche correcte

Voici des exemples de gestes peu susceptibles d'être considérés comme raisonnables dans le cadre d'une recherche correcte, gestes qui entraîneront la *pénalité générale* si les *conditions affectant le coup* sont *améliorées* :

- Aplatir ou tasser l'herbe au-delà de ce qui est nécessaire pour marcher ou pour chercher la balle dans la zone où on croit qu'elle s'est arrêtée;

- Retirer délibérément du sol toute chose qui pousse; ou
- Casser une branche d'arbre pour avoir un accès plus facile à la balle lorsqu'on aurait pu se rendre à la balle sans cela.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 7.2 :

7.2/1 – Identifier une balle qui ne peut être récupérée

Si un joueur voit une balle dans un arbre ou autre endroit d'où il est incapable de la récupérer, ce joueur ne peut pas présumer que c'est sa balle; il doit plutôt l'identifier de l'une des façons décrites à la règle 7.2.

Cela peut se faire même si le joueur est incapable de récupérer la balle, comme suit par exemple :

- En utilisant des jumelles ou un appareil mesurant la distance pour repérer une marque qui identifie clairement la balle comme étant celle du joueur, ou
- En déterminant qu'un autre joueur ou un spectateur a vu la balle s'arrêter à cet endroit précis après le *coup* du joueur.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 7.4 :

7.4/1 – Estimer le point original où replacer une balle déplacée durant la recherche

Lorsque la balle d'un joueur a été *déplacée* accidentellement durant la recherche et que l'emplacement original où elle doit être *replacée* doit être estimé, le joueur devrait considérer toutes les preuves raisonnablement disponibles à savoir où la balle reposait avant d'être *déplacée*.

Par exemple, dans son estimation de l'emplacement original de la balle, le joueur devrait considérer :

- Comment la balle a été retrouvée (par exemple, si on a marché dessus, ou si elle a été frappée du pied ou *déplacée* avec un bâton ou la main),
- Si elle était visible ou non, et
- Son emplacement en relation avec le sol et avec tout objet qui pousse, comme si elle reposait contre ou sous l'herbe et à quelle profondeur elle était.

Lorsqu'il *replace* la balle, le joueur n'a pas à replacer les *détritus* (comme les feuilles) qui peuvent avoir été déplacés puisque les *détritus* ne font pas partie de la *position de la balle* et que, dans la plupart des cas, il serait pratiquement impossible de recréer la situation originale s'il fallait replacer les *détritus*.

Par exemple, alors qu'il cherche une balle couverte par des feuilles dans une *zone à pénalité*, le joueur frappe la balle du pied et déplace les feuilles qui étaient près de la balle. Même si la balle doit être *replacée* à son emplacement

original ou estimé, il n'est pas nécessaire de replacer les feuilles dans leur position originale même si la balle reposait certainement sous celles-ci.

7.4/2 – Un joueur tente de déplacer une balle dans un arbre ou marche sur la balle dans l'herbe longue durant la recherche

Si une balle est déplacée accidentellement lorsqu'un joueur tente de la retrouver ou de l'identifier, la règle 7.4 s'applique et la balle doit être replacée à son emplacement estimé sans pénalité.

Cette règle s'applique également dans les situations où le joueur tente de retrouver la balle et qu'il pose des gestes raisonnables susceptibles de révéler l'emplacement de la balle en la *déplaçant*.

Exemples de ces gestes dits raisonnables :

- Le joueur croit que sa balle s'est arrêtée dans un arbre et il secoue l'arbre dans l'espoir de déloger et de retrouver la balle, ou
- Il marche dans l'herbe longue en balayant l'herbe du pied dans l'espoir de marcher sur la balle ou de la *déplacer* pour la trouver.

Se référer à la règle 8

Interprétations de la règle 8.1a :

8.1a/1 – Exemples d'actions susceptibles de créer un avantage potentiel

Voici des exemples d'actions susceptibles d'améliorer les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. probablement créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Un joueur répare une marque de balle dans la *zone générale* ou remplace une motte de gazon sur la *ligne de jeu* à quelques verges devant sa balle avant d'effectuer un *coup* (p. ex. un coup roulé ou un coup d'approche au ras du sol)

qui peut être affecté par la marque de balle ou par le trou où il replace la motte de gazon.

- La balle d'un joueur s'arrête dans une *fosse de sable* tout près du *vert* et le joueur nivelle des traces de pas sur sa *ligne de jeu* devant sa balle avant d'effectuer un petit *coup* au-dessus de l'endroit qu'il a aplani (voir la règle 12.2b(2) – Quand toucher au sable n'entraîne pas de pénalité).

8.1a/2 – Exemples d'actions non susceptibles de créer un avantage potentiel

Voici des exemples d'actions peu susceptibles d'améliorer les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. peu probables de créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Avant d'effectuer un coup d'approche de 150 verges à partir de la *zone générale*, un joueur répare une petite marque de balle, aplanit une trace de pas dans une *fosse de sable* ou replace une motte de gazon sur sa *ligne de jeu* à plusieurs verges devant sa balle.
- La balle d'un joueur repose au milieu d'une grande *fosse de sable* d'allée relativement peu profonde, et le joueur nivelle des traces de pas plusieurs verges devant la balle et sur sa *ligne de jeu* avant d'effectuer un long *coup* au-dessus de l'endroit aplani (voir la règle 12.2b(2) – Quand toucher au sable n'entraîne pas de pénalité).

8.1a/3 – Un joueur qui améliore les conditions pour le coup prévu enfreint les règles même si un coup différent est effectué

Si un joueur prévoit jouer une balle d'une certaine façon et qu'il *améliore les conditions affectant le coup* pour ce *coup* en particulier, et que la pénalité ne peut pas être évitée en restaurant les *conditions*, le joueur enfreint la règle 8.1a, qu'il effectue son *coup* tel que prévu ou qu'il joue d'une façon différente qui n'est pas affectée par l'amélioration.

Par exemple, si un joueur casse une branche qui nuit à l'espace choisi pour *prendre position* ou pour effectuer son élan lorsqu'il aurait pu *prendre position* sans briser la branche, il ne peut pas éviter la pénalité en jouant la balle dans une direction différente ou en prenant un dégagement à un endroit différent où la branche n'aurait pas d'impact sur son *coup*. Ceci s'applique aussi si un joueur casse une branche en commençant le jeu d'un trou et se déplace à un autre endroit sur l'*aire de départ*.

Voir la règle 8.1c pour savoir si une pénalité peut être évitée en restaurant les *conditions améliorées*.

8.1a/4 – Exemple de déplacer, plier ou briser une obstruction inamovible

Une partie d'une clôture située *hors limites* (qui n'est donc pas un *objet de hors limites*) penche sur le *terrain* et le joueur la repousse dans une position verticale. Ceci est une infraction à la règle 8.1a qui interdit au joueur d'*améliorer les conditions affectant le coup* en déplaçant une *obstruction inamovible*. Le joueur encourt la *pénalité générale* à moins de restaurer les *conditions* en replaçant la

clôture dans sa position originale avant son prochain *coup*, tel que permis à la règle 8.1c (Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées).

Dans une telle situation, même si la règle 8.1a interdit de déplacer, plier ou briser l'*obstruction inamovible*, le joueur a l'option de prendre un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par la partie de l'*obstruction inamovible* qui penche sur le *terrain* en vertu de la règle 16.1b (Dégagement d'une condition anormale de terrain).

8.1a/5 – Aménager une position en plaçant un objet comme une serviette n'est pas permis

La définition de « *prise de position* » comprend non seulement l'endroit où le joueur place ses pieds, mais aussi où le corps tout entier du joueur est positionné dans sa préparation ou dans l'exécution d'un *coup*.

Par exemple, un joueur commet une infraction à la règle 8.1a pour avoir amélioré l'espace prévu pour *prendre position* s'il place une serviette ou un autre objet sur un buisson pour se protéger en effectuant un *coup*.

Si un joueur doit jouer à genoux parce que sa balle est sous un arbre et qu'il place une serviette sur le sol afin d'éviter de se salir ou de se mouiller, le joueur aménage sa prise de position. Cependant, un joueur a le droit d'enrouler une serviette autour de sa taille ou d'enfiler son habit de pluie avant de s'agenouiller pour jouer son *coup* (voir la règle 10.2b(5) – Aide physique et protection contre les éléments).

Si un joueur a placé un objet de façon non permise par les règles mais qu'il réalise son erreur avant de jouer la balle, il peut éviter la pénalité en enlevant l'objet avant d'effectuer le *coup*, en autant qu'il n'y a pas eu d'autre *amélioration aux conditions affectant le coup*.

8.1a/6 – Modifier la surface du sol pour aménager une position n'est pas permis

Un joueur peut placer ses pieds fermement pour *prendre position*, mais c'est une infraction à la règle 8.1a s'il modifie la surface du sol où il *prendra position* lorsque son geste *améliore* l'espace prévu pour sa *prise de position*.

Exemples de modifications du sol qui *amélioreront* probablement les *conditions affectant le coup* :

- Tasser le sable vers le bas avec son pied dans la pente d'une *fosse de sable* pour essayer de créer une *prise de position* plus horizontale.
- Creuser de façon excessive avec ses pieds dans un sol mou pour établir une base plus solide pour *prendre position*.

Un joueur est en infraction à la règle 8.1a dès qu'il a *amélioré* les *conditions* en modifiant la surface du sol pour sa *prise de position* et il ne peut pas éviter une pénalité en tentant de restaurer les conditions du sol à leur état original.

Les restrictions liées aux modifications de la surface du sol [règle 8.1a(3)] n'incluent pas l'enlèvement de *détritus* ou d'*obstructions amovibles* de l'espace prévu pour la *prise de position*, comme enlever de grandes quantités d'aiguilles de pin ou de feuilles là où le joueur se tiendra pour jouer la balle.

8.1a/7 – Un joueur peut sonder le sol près de sa balle pour déterminer s'il y a des racines, des pierres ou une obstruction sous la surface, mais seulement si cela n'améliore pas les conditions

La règle 8.1a n'interdit pas à un joueur de toucher au sol dans l'espace couvert par les *conditions affectant le coup*, mais seulement en autant que ces *conditions* ne sont pas *améliorées*.

Par exemple, lorsque la balle repose n'importe où sur le *terrain* et sans *améliorer* les *conditions affectant le coup*, un joueur peut sonder le sol autour de la balle avec un *tee* ou un autre objet pour voir si son bâton peut frapper une racine, une pierre ou une *obstruction* sous la surface lorsqu'il effectuera son *coup*.

Cependant, voir l'interprétation 12.2b/2 si le joueur sonde le sable dans une *fosse de sable* pour éprouver l'état du sable.

8.1a/8 – Modifier la surface du sol dans la zone de dégagement n'est pas permis

Avant de *laisser tomber* une balle pour prendre un dégagement, un joueur ne doit pas replacer une motte de gazon dans un trou dans la *zone de dégagement* ou poser tout autre geste pouvant modifier la surface du sol de façon à *améliorer* les *conditions affectant le coup*.

Cependant, cette interdiction ne s'applique qu'une fois que le joueur a réalisé qu'il est obligé ou qu'il a le droit de *laisser tomber* une balle dans cette *zone de dégagement*.

Par exemple, si un joueur frappe une balle et remplace sa motte de gazon, et qu'il réalise alors qu'il devra ou pourra jouer de nouveau du même endroit avec pénalité de *coup et distance* parce que sa balle est *hors limites*, est dans une *zone à pénalité*, est injouable ou qu'une *balle provisoire* devrait être jouée, il n'y a pas d'infraction à la règle 8.1a même si cette motte de gazon remplacée est dans la *zone de dégagement*.

8.1a/9 – Quand une motte de gazon est considérée remplacée et ne doit pas être enlevée ni pressée contre le sol

La règle 8.1a(3) interdit d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* en appuyant sur, en enlevant ou en repositionnant une motte de gazon dans une marque de *coup*, une telle motte étant considérée comme faisant partie du sol (et non pas comme un *détritus*), même si elle n'est pas encore attachée ou qu'elle ne pousse pas.

Une motte de gazon a été remplacée quand elle repose en grande partie, les racines vers le bas, dans un trou de motte de gazon (que la motte soit dans le trou d'où elle provient ou non).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 8.1b :

8.1b/1 – Signification de « Appuyer légèrement le bâton contre le sol »

La règle 8.1b permet au joueur d'appuyer légèrement le bâton contre le sol immédiatement devant ou derrière la balle, même si cela *améliore* la *position de la balle* ou l'espace prévu pour effectuer son élan.

« Appuyer légèrement le bâton contre le sol » signifie permettre au poids du bâton d'être supporté par l'herbe, la terre, le sable ou autre matière sur ou au-dessus de la surface du sol.

Le joueur encourt cependant une pénalité selon la règle 8.1a s'il *améliore* la *position de la balle* ou l'espace prévu pour son élan en pressant le bâton contre le sol plus fort que légèrement.

Voir la règle 12.2b(1) (Quand toucher au sable entraîne une pénalité) pour savoir quand un joueur encourt une pénalité pour avoir touché au sable dans une *fosse de sable*.

8.1b/2 – Un joueur peut placer ses pieds fermement plus d'une fois en prenant position

La règle 8.1b permet au joueur de placer ses pieds fermement en *prenant position* pour effectuer un *coup*, et ceci peut être fait plus d'une fois dans la préparation pour le *coup*.

Par exemple, un joueur peut entrer dans une *fosse de sable* sans bâton, creuser avec ses pieds pour *prendre position* et simuler un *coup*, quitter la *fosse de sable* pour aller chercher un bâton, revenir et creuser à nouveau avec ses pieds pour ensuite effectuer le *coup*.

8.1b/3 – Exemples « d'agir correctement pour prendre position »

Même si un joueur peut jouer dans n'importe quelle direction, il n'a pas nécessairement droit à une *prise de position* ou à un élan normal. Il doit s'adapter à la situation et utiliser la façon de procéder qui dérange le moins les conditions de la situation en cause.

Voici des exemples d'actions qui sont considérées comme agir correctement pour *prendre position* et qui sont permises en vertu de la règle 8.1b même si ces actions amènent une *amélioration* :

- Reculer dans une branche ou un *objet de hors limites* quand c'est la seule façon possible de *prendre position* pour le *coup* choisi, même si cela déplace, plie ou casse la branche ou l'*objet de hors limites*.
- Plier une branche avec les mains dans le but de se placer sous un arbre pour jouer une balle lorsque c'est la seule façon de se rendre sous l'arbre pour *prendre position*.

Voir l'interprétation 8.1b/4 pour savoir quand un joueur encourt une pénalité pour avoir fait plus que le nécessaire pour *prendre position*.

8.1b/4 – Exemples de « ne pas agir correctement pour prendre position »

Voici des exemples d'actions qui ne sont pas considérées comme agir correctement pour *prendre position* et qui entraîneront une pénalité selon la règle 8.1a si elles *améliorent les conditions affectant le coup* :

- Bouger, plier ou casser délibérément des branches avec la main, la jambe ou le corps pour les dégager de l'espace nécessaire à l'élan arrière ou au *coup*.
- Mettre les pieds sur l'herbe longue ou de mauvaises herbes de façon à les écraser ou les pousser de côté pour qu'elles ne nuisent pas à l'espace prévu pour la *prise de position* ou l'élan, lorsque le joueur aurait pu *prendre position* sans agir ainsi.
- Recourber une branche sur une autre ou entrelacer deux mauvaises herbes pour les dégager de l'espace nécessaire à la *prise de position* ou à l'élan.
- Déplacer avec la main une branche cachant la balle après avoir *pris position*.
- Replier une branche nuisible en *prenant position* quand la position aurait pu être prise sans agir ainsi.

8.1b/5 – Améliorer les conditions dans l'aire de départ est limité au sol

La règle 8.1b(8) permet à un joueur de poser certains gestes pour *améliorer les conditions affectant le coup* dans l'*aire de départ*. Cette exception restreinte à la règle 8.1a a pour but de permettre à un joueur de modifier seulement les *conditions* physiques à la surface du sol dans l'*aire de départ* elle-même (y compris pour enlever tout objet naturel qui y pousse), que la balle soit surélevée ou jouée du sol.

Cette exception ne permet pas à un joueur d'*améliorer les conditions affectant le coup* pour son coup de départ en posant des gestes à l'extérieur de l'*aire de départ*, comme casser des branches d'arbre situées à l'extérieur de l'*aire de départ* ou des branches enracinées à l'extérieur de l'*aire de départ* mais surplombant l'*aire de départ* et pouvant nuire à l'espace prévu pour l'élan.

8.1b/6 – Un joueur aplatit le sable dans la fosse de sable pour « l'entretien du terrain » après avoir joué de la fosse de sable

Après qu'une balle a été jouée et qu'elle est à l'extérieur de la *fosse de sable*, les règles 8.1b(9) et 12.2b(3) s'appuient sur la notion d'entretien du *terrain* pour permettre au joueur de remettre la *fosse de sable* à l'état dans lequel elle devrait être, même si cela *améliore les conditions affectant le coup* du joueur. Ceci est vrai même si les actions du joueur sont faites délibérément à la fois pour l'entretien du *terrain* et pour *améliorer les conditions affectant le coup*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une grande *fosse de sable* près d'un *vert*. Incapable de jouer en direction du *trou*, le joueur joue vers l'arrière en direction de l'*aire de départ* et la balle s'arrête à l'extérieur de la *fosse de sable*.

Dans un tel cas, le joueur peut aplanir les endroits modifiés par l'exécution de son *coup* (y compris les traces de pas pour se rendre à sa balle) et il peut aussi aplanir toute autre partie de la *fosse de sable*, que les dommages aient été créés par le joueur ou qu'ils aient déjà été présents lorsque le joueur est arrivé pour jouer de la *fosse de sable*.

8.1b/7 – Quand un dommage partiellement sur le vert et partiellement hors du vert peut être réparé

Lorsqu'un endroit endommagé est à la fois sur le *vert* et hors du *vert*, tout l'espace endommagé peut être réparé.

Par exemple, si une marque de balle est partiellement sur le *vert* et partiellement hors de la limite du *vert*, il serait déraisonnable de permettre à un joueur de ne réparer que la partie du dommage sur le *vert*. Par conséquent, la marque de balle toute entière (tant à l'extérieur du *vert* que sur le *vert*) peut être réparée.

Le même principe s'applique à d'autres dommages particuliers, comme les pistes d'*animaux* ou marques de sabots, ou aux empreintes de bâton.

Cependant, si une partie du dommage s'étend à l'extérieur du *vert* et ne peut pas être identifiée comme faisant partie du dommage sur le *vert*, elle ne peut être réparée si la réparation améliore les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, une empreinte de soulier qui commence sur le *vert* et qui se prolonge à l'extérieur du *vert* peut être réparée en entier. Par contre, si une empreinte de soulier est sur le *vert* et qu'une autre est hors du *vert*, seule la marque sur le *vert* peut être réparée puisqu'il s'agit de deux espaces de dommages séparés.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 8.1d(1) :

8.1d(1)/1 – Exemples où un joueur est autorisé à restaurer les conditions changées par les actions d'une autre personne ou d'une influence extérieure

Exemples où la restauration est permise :

- La *ligne de jeu* d'un joueur est détériorée par une marque de balle dans la *zone générale* après que la balle du joueur s'est arrêtée.
- La *position de la balle* d'un joueur ou l'espace prévu pour sa *prise de position* ou son élan est détérioré lorsque le *coup* d'un autre joueur crée une marque de coup ou dépose du sable, de la terre, du gazon ou autre matière sur ou autour de sa balle.

- La balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* près de la balle d'un autre joueur, et la *prise de position* ou l'*élan* de cet autre joueur pour effectuer son *coup* détériore une ou plus des *conditions affectant le coup* du joueur.

Dans tous ces cas, le joueur a le droit de restaurer les *conditions* sans pénalité, mais il n'est pas obligé de le faire.

8.1d(1)/2 – Un joueur a droit à ce que des débris ou une obstruction amovible soient laissés où ils étaient lorsque la balle s'est arrêtée

De façon générale, un joueur a droit aux *conditions affectant le coup* présentes lorsque la balle s'est arrêtée. Tout joueur peut déplacer des *débris* ou des *obstructions amovibles* (règles 15.1 et 15.2), mais si cela détériore les *conditions affectant le coup* d'un autre joueur, celui-ci peut restaurer les *conditions* en replaçant les objets en vertu de la règle 8.1d.

Par exemple, un joueur qui a un coup roulé dans une pente descendante enlève des *débris* entre sa balle et le *trou*, mais il choisit de laisser des *débris* derrière le trou. Un autre joueur ramasse les *débris* derrière le trou qui auraient pu servir à arrêter la balle du joueur.

Puisque les *conditions affectant le jeu* du joueur ont été détériorées, il a le droit de replacer les *débris*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 8.1d(2) :

8.1d(2)/1 – Exemples de conditions modifiées par un objet naturel ou des forces naturelles et où un joueur n'a pas le droit de restaurer les conditions détériorées

La règle 8.1d ne permet pas à un joueur de restaurer les *conditions affectant le coup* modifiées par un objet naturel ou par des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau).

Exemples de cas où la restauration n'est pas permise :

- Une branche tombe d'un arbre et modifie la *position de la balle* du joueur ou l'espace de sa *prise de position* ou de son *élan*, sans pour autant causer le *déplacement* de la balle.
- Un panneau de signalisation ou autre type d'*obstruction* tombe ou est déplacé par le vent dans une position telle qu'il modifie une ou plus des *conditions affectant le coup*. Voir la règle 15.2 (Obstructions amovibles) et la règle 16.1 (Conditions anormales de terrain) quant au dégagement pouvant être disponible de l'*obstruction*.

8.1d(2)/2 – Un joueur n'a pas le droit de restaurer les conditions affectant le coup lorsqu'elles ont été détériorées par son cadet ou par une autre personne à la demande du joueur

Un joueur n'a pas le droit de restaurer les *conditions affectant le coup* si les *conditions* sont détériorées par le joueur lui-même.

Ceci comprend aussi le cas où les *conditions* sont détériorées par le *cadet* du joueur ou par son *partenaire* ou par une autre personne agissant avec l'autorisation du joueur.

Exemples de situations où les *conditions* ne peuvent pas être restaurées :

- Le *cadet* ou le *partenaire* du joueur marche dans une *fosse de sable* pour prendre un râteau et laisse des traces de pas dans le sable, détériorant ainsi la *ligne de jeu* du joueur, ou
- Le joueur demande à une autre personne d'enlever une corde servant au contrôle des spectateurs et le geste a pour résultat de libérer une branche retenue par la corde, ce qui détériore l'espace prévu pour l'élan.

8.1d(2)/3 – Le joueur qui entre dans une fosse de sable sur sa ligne de jeu ne doit pas restaurer les conditions détériorées

Les joueurs devraient être prudents en posant des gestes qui pourraient avoir un effet sur les *conditions affectant le coup* puisque s'ils détériorent ces *conditions*, ils doivent en accepter les résultats.

Par exemple, un joueur prend un dégagement d'une *condition anormale de terrain* derrière une *fosse de sable* et la balle qu'il *laisse tomber* roule dans la *fosse de sable*. Si le joueur crée des traces de pas dans la *fosse de sable* pour aller récupérer sa balle et la *laisser tomber* de nouveau, il n'a pas le droit de restaurer la *fosse de sable* à son état antérieur selon la règle 8 parce qu'il est responsable de cette détérioration des *conditions*.

Dans une telle situation, le joueur pourrait utiliser une autre balle pour le deuxième *laisser tomber* (règle 14.3a) ou être plus prudent lorsqu'il récupère sa balle originale pour éviter de détériorer les *conditions affectant le coup*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 8.2b :

8.2b/1 – Exemples d'actions délibérées du joueur pour améliorer certaines autres conditions physiques affectant son propre jeu

La règle 8.2 s'applique seulement aux modifications de conditions physiques autres que les *conditions affectant le coup* lorsque la balle du joueur repose sur le *terrain* ou lorsqu'il n'a pas de balle *en jeu*.

Voici des exemples d'actions d'un joueur décrites à la règle 8.1a (Actions qui ne sont pas permises) qui seraient une infraction à la règle 8.2 si elles étaient faites pour *améliorer* délibérément d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur son jeu (sauf tel qu'autorisé expressément aux règles 8.1b ou c) :

- La balle d'un joueur est tout juste à court du *vert* et, même si sa ligne de jeu va directement vers le *trou*, le joueur s'inquiète que sa balle pourrait s'arrêter dans une *fosse de sable* située tout près. Avant d'effectuer son *coup*, le joueur

ratisse le sable dans la *fosse de sable* pour s'assurer d'une bonne *position de balle* au cas où sa balle s'y arrête.

- La balle d'un joueur repose au sommet d'une pente abrupte et, parce que le joueur craint que le vent souffle la balle vers le bas de la pente pour l'éloigner du *vert* avant qu'il puisse jouer, il presse délibérément l'herbe au pied de la pente au cas où la balle s'y arrêterait.
- Lorsqu'il remet une balle *en jeu*, le joueur *replace* ou place la balle en la pressant fermement contre la surface du sol pour empêcher qu'elle soit déplacée par le vent ou la gravité et il joue la balle. Puisque le point où était la balle inclut la distance verticale, la balle est au *mauvais endroit*. Puisqu'il y a ici de multiples infractions résultant d'actions liées, le joueur encourt seulement la *pénalité générale*. Voir la règle 1.3c(4) (Appliquer les pénalités à plusieurs infractions aux règles).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 8.3 :

8.3/1 – Les deux joueurs sont pénalisés si les conditions physiques sont améliorées à la connaissance de l'autre joueur

Si un joueur demande, autorise ou permet à un autre joueur de modifier délibérément des conditions physiques pour *améliorer* son jeu :

- Le joueur agissant conformément à la demande encourt la *pénalité générale* selon la règle 8.3, et
- Le joueur qui demande, autorise ou permet l'amélioration encourt également la *pénalité générale* sous la règle 8.1 (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup) ou la règle 8.2 (Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur sa balle au repos ou sur le coup à effectuer), selon celle qui s'applique.

Par exemple, en *partie par coups*, le joueur A, ne connaissant pas les règles, demande au joueur B de casser une branche d'arbre qui est sur sa *ligne de jeu* et le joueur B s'exécute; les deux joueurs sont pénalisés. Le joueur A encourt deux coups de pénalité pour infraction à la règle 8.1 parce que B a cassé la branche à sa demande. Le joueur B encourt deux coups de pénalité pour infraction à la règle 8.3.

Se référer à la règle 9

Interprétations de la règle 9.2a :

9.2a/1 – Quand une balle est considérée s'être déplacée

Tel que précisé aux définitions, pour se « *déplacer* », une balle au repos doit quitter son emplacement original et s'arrêter à n'importe quel autre endroit et le *déplacement* doit être suffisant pour être vu à l'œil nu. Pour considérer qu'une balle s'est *déplacée*, il doit être *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est *déplacée*.

Voici un exemple d'une situation où il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle s'est *déplacée* :

- Un joueur marque, lève et *replaces* sa balle sur le *vert*. Alors que le joueur s'éloigne, la balle roule une courte distance et s'arrête. Le joueur ne voit pas la balle bouger, mais un autre joueur observe le *déplacement* et en informe le joueur. Puisqu'il est *établi* que la balle s'est *déplacée*, le joueur doit *replacer* la balle à son point original selon la règle 13.1d(2) (Quand replacer la balle déplacée par des forces naturelles).

Voici un exemple où ce n'est pas *établi ou pratiquement certain* qu'une balle s'est *déplacée* :

- Les joueurs A et B jouent leur coup d'approche en direction du *vert*, mais les contours du *vert* font qu'ils ne voient pas où les deux balles s'arrêtent. À l'insu des joueurs, la balle de B a frappé la balle au repos de A et l'a éloignée du trou. En autant que les joueurs n'en soient pas informés avant que A effectue son prochain *coup*, A n'encourt pas de pénalité pour avoir joué de l'endroit où sa balle s'est arrêtée après avoir été frappée par la balle de B.

9.2a/2 – Un joueur est responsable des actions ayant causé le déplacement de la balle même s'il ne réalise pas que la balle s'est déplacée

À la deuxième puce de l'interprétation 9.2a/1, le joueur n'a pas effectué de *coup du mauvais endroit* parce qu'il n'était pas *établi ou pratiquement certain* que la balle avait été *déplacée* au moment où celle-ci a été jouée.

Cependant, si ce sont les actions du joueur (ou les actions du *cadet* du joueur ou de son *partenaire*) qui ont causé le *déplacement* de la balle, le joueur est toujours responsable de ce *déplacement*, même lorsque le joueur ne réalise pas que ses actions ont causé le *déplacement* de la balle.

Voici des exemples :

- La balle d'un joueur repose dans la *zone générale* et il enlève un *détritus* près de la balle, ce qui cause son *déplacement*. Parce que le joueur ne regarde pas la balle, il ne sait pas que la balle s'est *déplacée*. Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 15.1b (Balle déplacée lorsqu'on enlève un détrit) et il doit *replacer* la balle.

- Le *cadet* ou le *partenaire* d'un joueur enlève des cordes et des piquets et cause le *déplacement* de la balle alors que le joueur est occupé à regarder le *coup* d'un autre joueur. Il n'y a pas de pénalité pour avoir causé le *déplacement* de la balle selon la règle 15.2a(1) (Enlèvement d'une obstruction amovible), mais le joueur doit *replacer* la balle.

Dans ces deux situations, même si le joueur ne savait pas que sa balle s'était *déplacée*, s'il effectue un coup sans avoir au préalable *replacé* la balle, il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit* selon la règle 14.7a (Endroit d'où la balle doit être jouée).

Se référer à la règle and include the text in blue between rule 9.2b and 9.3 (see below)

Voir les interprétations de la définition de « établi ou pratiquement certain »

Interprétations de la règle 9.4a :

9.4a/1 – Procédure lorsque la balle d'un joueur est délogée d'un arbre

La règle 9.4 s'applique quel que soit l'endroit où est la balle *en jeu* sur le *terrain*. Ceci inclut quand la balle est dans un arbre. Cependant, lorsque le joueur n'a pas l'intention de jouer la balle où elle repose, mais qu'il tente plutôt de l'identifier ou qu'il veut la récupérer pour procéder selon une autre règle, les Exceptions à la règle 9.4b s'appliquent et il n'y a pas de pénalité.

- En cherchant sa balle, un joueur voit une balle dans un arbre, mais il ne peut pas l'identifier. Le joueur grimpe dans l'arbre pour identifier la balle et, ce faisant, il déloge accidentellement la balle de l'arbre. La balle est identifiée comme étant la sienne.

Dans ce cas, puisque la balle a été *déplacée* accidentellement en posant un geste raisonnable pour l'identifier, il n'y a pas de pénalité pour avoir *déplacé* la balle (règle 7.4).

Le joueur doit *replacer* la balle ou procéder directement à un dégagement selon une règle (comme la règle 19 – Balle injouable).

Dans deux situations, la seule option qui s'offre au joueur est de procéder selon une règle offrant un dégagement :

- » Le joueur est incapable de *replacer* la balle parce qu'il est incapable d'atteindre le point d'où la balle a été *déplacée* alors qu'il l'identifiait, ou
 - » Le joueur peut atteindre ce point, mais la balle ne reste pas au repos à cet endroit et le joueur ne peut pas atteindre le point où elle peut demeurer au repos selon la règle 14.2e (Balle remplacée ne reste pas à son emplacement original).
- La balle d'un joueur n'a pas encore été retrouvée, mais on croit qu'elle est dans un arbre dans la *zone générale*. Le joueur indique clairement qu'il prendra un dégagement pour une balle injouable selon la règle 19 si la balle

est retrouvée. Le joueur secoue l'arbre; la balle tombe et le joueur l'identifie comme sienne dans les trois minutes permises pour la recherche.

Le joueur peut maintenant prendre un dégagement selon la règle 19 (Balle injouable) en ajoutant seulement le coup de pénalité applicable à cette règle, sans pénalité additionnelle pour avoir causé le *déplacement* de la balle. Si le point où la balle reposait dans l'arbre n'est pas connu, le joueur doit l'estimer pour procéder selon la règle 19.

Cependant, si le joueur *déplace* la balle alors qu'il ne cherche pas à l'identifier ou sans avoir l'intention de prendre un dégagement selon une autre règle, il encourt une pénalité pour infraction à la règle 9.4. Par exemple :

- La balle d'un joueur est dans un arbre et il a l'intention de la jouer. En se préparant pour son *coup*, le joueur déloge la balle accidentellement.

Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4 pour avoir causé le *déplacement* de la balle. Le joueur doit *replacer* la balle ou il peut procéder directement à un dégagement selon une règle. Si le joueur prend un dégagement selon la règle 19, il encourt un total de deux coups de pénalité, un coup selon la règle 9.4 et un coup selon la règle 19.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 9.4b :

9.4b/1 – Toucher délibérément à la balle sans la déplacer entraîne une pénalité

Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 9.4b s'il touche délibérément à sa balle *en jeu*, même si elle ne se *déplace* pas.

Par exemple, un joueur encourt un coup de pénalité lorsque :

- Sans d'abord *marquer* l'emplacement de la balle, il fait pivoter la balle sur elle-même sur le *vert* pour aligner la marque de commerce vers le *trou*, même si la balle demeure au même endroit. Si le joueur avait *marqué* l'emplacement de la balle avant d'y toucher ou de la faire pivoter sur elle-même, il n'y aurait pas eu de pénalité.
- Sans d'abord *marquer* l'emplacement de la balle, il fait pivoter la balle sur elle-même n'importe où sur le *terrain* pour l'identifier et il s'avère que c'est sa balle.
- Il touche délibérément à la balle avec un bâton en se préparant pour effectuer un *coup*.
- Il retient la balle avec sa main ou place une cocotte ou une petite branche contre la balle pour l'empêcher de bouger pendant qu'il enlève des *détritus* ou qu'il enlève quelque chose sur la balle.

9.4b/2 – Signification de « en tentant de la trouver »

À la règle 7.4 (Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l'identifier) et à l'exception 2 de la règle 9.4, il n'y a pas de pénalité si la balle est *déplacée* accidentellement « en tentant de la trouver ». « Tenter de la trouver » comprend les actions qui peuvent raisonnablement faire partie de la recherche d'une balle, y compris les actions permises par la règle 7.1 (Comment chercher la balle correctement). Cette expression ne comprend pas les actions précédant la recherche, comme marcher vers la zone où la balle est présumée être.

Par exemple, la balle d'un joueur est frappée vers une zone boisée. Le joueur ne réalise pas que sa balle a frappé un arbre et a ricoché vers l'*aire de départ*. Alors que le joueur est encore à bonne distance de l'endroit où il croit que sa balle se trouve et avant qu'il ne commence la recherche, il frappe accidentellement sa balle du pied. Parce que ce n'était pas alors qu'il tentait de retrouver sa balle, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 9.4b pour avoir *déplacé* sa balle accidentellement et il doit *replacer* la balle.

9.4b/3 – Balle déplacée alors que la recherche est momentanément arrêtée

Selon l'interprétation 9.4b/2, un joueur encourt une pénalité si la balle est *déplacée* lorsqu'il n'est pas en train de la chercher.

Cependant, un joueur qui *déplace* sa balle accidentellement alors que la recherche est arrêtée momentanément à cause de circonstances hors de son contrôle n'encourt pas de pénalité pour avoir *déplacé* sa balle.

Par exemple :

- Le joueur arrête de chercher sa balle pour ne pas déranger un autre groupe qui va passer devant. En cherchant à se placer à l'écart, le joueur cause accidentellement le *déplacement* de sa balle.
- Le *comité* suspend le jeu et le joueur commence à quitter le secteur lorsqu'il marche accidentellement sur sa balle et la *déplace*.

9.4b/4 – Sens de « en appliquant une règle » à l'exception 4 de la règle 9.4b

L'Exception 4 utilise l'expression « en appliquant une règle » pour établir la période de temps où l'exception va s'appliquer à un joueur qui *déplace* sa balle *en jeu* à la suite « d'actions raisonnables ». Pour la signification d'actions raisonnables, voir l'interprétation 9.4b/2.

L'expression « en appliquant une règle » indique que toute action raisonnable a un début et une fin et que l'exception s'appliquera si le *déplacement* de la balle survient pendant qu'une telle action se déroule.

Voici des exemples de situations couvertes par l'exception 4, faisant qu'il n'y a pas de pénalité pour avoir causé le *déplacement* de la balle :

- Le joueur trouve une balle qu'il croit être sa balle *en jeu*. Dans son effort pour l'identifier, le joueur s'approche de la balle pour la *marquer* et la lever, et il glisse accidentellement et cause le *déplacement* de la balle.

Même si le joueur n'était pas en train de *marquer* et lever la balle lorsqu'elle a été *déplacée*, elle a néanmoins été *déplacée* pendant le processus d'identification.

- Le joueur a *laissé tomber* une balle en prenant un dégagement et il se penche pour ramasser le *tee* utilisé pour identifier la *zone de dégagement*. Alors qu'il se relève, il échappe accidentellement un bâton qu'il tenait et celui-ci frappe et *déplace* la balle *en jeu*.

Même si le joueur avait déjà *laissé tomber* la balle pour prendre un dégagement, la balle a été *déplacée* pendant qu'il prenait un dégagement.

9.4b/5 – Sens de « agir de façon raisonnable » à l'exception 4 de la règle 9.4b

Les règles exigent, dans plusieurs situations, qu'un joueur pose des gestes près ou à côté de sa balle (comme lever, *marquer*, mesurer, etc.). Si la balle est *déplacée* accidentellement alors qu'il pose de tels gestes, l'exception 4 à la règle 9.4 s'applique.

Il y a également d'autres situations où le joueur pose des gestes plus loin de sa balle et où, même si la balle est *déplacée* du fait de ces actions, l'exception 4 s'applique également parce que ces actions sont « raisonnables ».

Ces situations comprennent :

- Le joueur s'approche de sa balle pour prendre un dégagement et frappe accidentellement une pierre avec son pied ou échappe son bâton, ce qui cause le *déplacement* de la balle.
- Le joueur enlève des piquets et des cordes utilisés pour le contrôle des spectateurs (*obstructions amovibles*) à une certaine distance en avant de sa balle. En enlevant un des piquets, le joueur en fait tomber un autre moins solide qui *déplace* sa balle *en jeu*.
- Le joueur restaure sa *ligne de jeu* en enlevant du sable de la bordure du *vert* avec son chapeau en vertu de la règle 8.1d (Restaurer des conditions détériorées après que la balle est au repos) et le sable touche à la balle et cause son *déplacement*.

Dans d'autres situations, l'exception 4 à la règle 9.4b ne s'applique pas parce que les actions du joueur ne sont pas « raisonnables ».

Ces situations comprennent :

- Le joueur s'approche de sa balle pour prendre un dégagement et, par frustration, frappe du pied une pierre qui vient causer accidentellement le *déplacement* de la balle.



- Le joueur lance un bâton vers le sol dans la *zone de dégagement* en se préparant à mesurer; le bâton frappe accidentellement la balle et cause son *déplacement*.
- Le joueur ramasse un râteau ou un bâton et le lance à l'extérieur de la *fosse de sable*. Le râteau ou le bâton retombe dans la *fosse de sable*, frappant et *déplaçant* la balle.

9.4b/6 – Un joueur lève sa balle selon la règle 16.1b qui permet un dégagement sans pénalité, mais il décide ensuite de ne pas prendre un dégagement sans pénalité

Si un joueur lève sa balle dans la *zone générale* dans l'intention de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b (Condition anormale de terrain), mais qu'il décide ensuite de ne pas procéder en vertu de cette règle même si un dégagement est possible, le droit du joueur de lever la balle en vertu de la règle 16.1b ne s'applique plus.

Après avoir levé la balle, mais avant de faire quoi que ce soit d'autre, le joueur a les options qui suivent :

- *Replacer* la balle à son emplacement original avec pénalité d'un coup (règle 9.4b);
- *Replacer* la balle à son emplacement original avec pénalité d'un coup (règle 9.4b) et prendre ensuite un dégagement selon la règle 19.2 (Dégagement pour une balle injouable) avec une pénalité additionnelle d'un coup pour un total de deux coups de pénalité;
- Prendre directement un dégagement en vertu des règles 19.2b ou 19.2c, sans *replacer* la balle et en utilisant le point où la balle originale reposait pour déterminer le point de référence pour la procédure de dégagement, avec une pénalité d'un coup selon la règle 19.2 et une pénalité additionnelle d'un coup selon la règle 9.4b pour un total de deux coups de pénalité;
- *Laisser tomber* la balle selon la règle 16.1b et la jouer ensuite où elle repose sans pénalité ou, en utilisant son nouvel emplacement pour déterminer le point de référence, prendre un dégagement selon n'importe quelle option de la règle 19.2, avec un coup de pénalité; ou
- Procéder directement selon l'option *coup et distance*, sans laisser tomber une balle selon la règle 16.1b, avec une pénalité d'un coup selon la règle 19.2a et aucune pénalité selon la règle 9.4b puisqu'il n'a pas à établir un nouveau point de référence avant de prendre un dégagement selon la règle 19.2a.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 9.5b :

9.5b/1 – Un joueur annonce que la balle trouvée est la sienne et ceci fait que l'adversaire lève une autre balle qui s'avère être celle du joueur

Selon la règle 9.5b, un *adversaire* encourt un coup de pénalité pour avoir levé la balle du joueur à moins que l'une des exceptions s'applique.

Par exemple, durant une recherche, le joueur A trouve une balle et déclare que c'est la sienne. Le joueur B (son *adversaire*) trouve une autre balle et la ramasse. Le joueur A réalise alors que la balle qu'il a trouvée n'est pas la sienne et que la balle trouvée et levée par B est celle de A.

Puisque la balle n'avait pas en fait été trouvée lorsque le joueur B a levé la balle du joueur A, on considère que cette balle a été *déplacée* accidentellement durant la recherche et l'exception 3 à la règle 9.5b s'applique. Le joueur ou son *adversaire* doit *replacer* la balle sans pénalité à quiconque.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 9.6 :

9.6/1 – Une influence extérieure déplacée par le vent cause le déplacement d'une balle

Le vent n'est pas en soi une *influence extérieure*, mais si le vent fait en sorte qu'une *influence extérieure* déplace la balle d'un joueur, la règle 9.6 s'applique.

Par exemple, si la balle d'un joueur s'arrête dans un sac de plastique (*obstruction amovible*) qui repose sur le sol, et qu'une bourrasque de vent souffle le sac et déplace la balle, le sac (*influence extérieure*) est considéré comme ayant *déplacé* la balle. Le joueur a le choix de :

- Prendre directement un dégagement selon la règle 15.2a en estimant le point immédiatement sous l'endroit où la balle reposait dans le sac avant d'être *déplacée*, ou
- *Replacer* la balle *déplacée* par le sac en appliquant la règle 9.6 (en *replaçant* la balle et le sac) et décider alors de jouer la balle où elle repose ou de prendre un dégagement selon la règle 15.2a (Dégagement d'une obstruction amovible).

9.6/2 – Où replacer la balle lorsqu'elle a été déplacée d'un endroit inconnu

Si une balle a été *déplacée* par une *influence extérieure* et que l'emplacement original de la balle n'est pas connu, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable [règle 1.3b(2)] pour déterminer où la balle s'était arrêtée avant d'être *déplacée*.

Par exemple, sur un trou en particulier, une partie du *vert* et des environs immédiats du *vert* ne sont pas visibles par les joueurs qui jouent dans cette direction. Près du *vert*, il y a une *fosse de sable* et une *zone à pénalité*. Un joueur frappe en direction du *vert* et il ne sait pas où la balle s'est arrêtée. Les joueurs voient une tierce personne (*influence extérieure*) avec une balle. Cette personne laisse tomber la balle et s'enfuit. Le joueur identifie la balle comme étant la sienne, mais il ne sait pas si la balle était sur le *vert*, dans la *zone générale*, dans la *fosse de sable* ou dans la *zone à pénalité*.

Puisqu'il est impossible de savoir où la balle devrait être *replacée*, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable. S'il est tout aussi possible que la balle se soit arrêtée sur le *vert*, dans la *zone générale*, dans la *fosse de sable* ou dans la *zone à pénalité*, le jugement raisonnable serait d'estimer que la balle s'est arrêtée dans la *zone générale*.

9.6/3 – Un joueur apprend après le coup qu'il a effectué que la balle avait été déplacée

S'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle du joueur a été *déplacée* par une *influence extérieure*, le joueur doit jouer la balle où elle repose. Si une information à l'effet que la balle a effectivement été *déplacée* par une *influence extérieure* n'est donnée au joueur qu'après qu'il a joué son *coup*, le joueur n'a pas joué du *mauvais endroit* parce qu'il n'avait pas connaissance de ce fait lorsqu'il a effectué son *coup*.

9.6/4 – Une balle au repos est jouée et on apprend par la suite qu'elle avait été déplacée par une influence extérieure; cette balle est une mauvaise balle si elle était hors limites

Si un joueur réalise, après avoir joué sa balle, qu'elle avait été ramenée sur le terrain par une *influence extérieure* alors qu'elle était *hors limites*, le joueur a joué une *mauvaise balle* (voir la définition). Parce que ceci n'était pas *établi ou pratiquement certain* au moment où la balle a été jouée, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* selon la règle 6.3c(1), mais il pourrait devoir corriger son erreur en procédant selon la règle 18.2b (Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites) selon le moment où cette découverte a eu lieu :

- En *partie par trous*, le joueur doit corriger l'erreur s'il découvre, avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup* ou entreprenne une action similaire (comme concéder le trou), que la balle a été ramenée sur le *terrain* par une *influence extérieure*.

Si cette découverte ne survient qu'après que l'*adversaire* a effectué son prochain *coup* ou entrepris une action similaire, le joueur doit continuer le jeu du trou avec la *mauvaise balle*.

- En *partie par coups*, le joueur doit corriger l'erreur s'il découvre que la balle a été ramenée sur le *terrain* par une *influence extérieure* avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre sa *carte de scores*.

Si cette découverte ne survient qu'après que le joueur a effectué un *coup* sur le prochain trou ou, dans le cas du dernier trou, après qu'il a remis sa *carte de scores*, le score du joueur avec la *mauvaise balle* compte.

Se référer à la règle 9.7

Se référer à la règle 10

Interprétations de la règle 10.1a :

10.1a/1 – Exemples de pousser, queuter ou cueillir

Les significations de ces mots se chevauchent, mais ils peuvent être définis par ces trois exemples où le bâton est utilisé de façon non permise par les règles :

- Un joueur *entre* un court coup roulé en frappant la balle avec la semelle du bâton, dans un mouvement semblable à l'exécution d'un coup utilisé au billard ou au « shuffleboard ». Cette façon de *déplacer* la balle est « pousser ».
- Un joueur déplace le bâton à la surface du sol en tirant vers lui. Cette façon de *déplacer* la balle est « queuter ».
- Un joueur glisse la face d'un fer sous la balle. D'un geste vers le haut et vers l'avant, le joueur soulève et *déplace* la balle. Cette façon de *déplacer* la balle est « cueillir ».

10.1a/2 – Un joueur peut utiliser n'importe quelle partie de la tête du bâton pour frapper franchement la balle

Pour frapper franchement la balle, le joueur peut utiliser n'importe quelle partie de la tête du bâton, y compris la pointe, le talon ou l'arrière de la tête du bâton.

10.1a/3 – D'autres matériaux peuvent se trouver entre la balle et la tête du bâton durant le coup

En frappant franchement une balle, il n'est pas nécessaire que la tête du bâton fasse contact avec la balle. Occasionnellement, un autre matériau peut se trouver entre la tête du bâton et la balle.

Frapper franchement une balle comprend la situation où une balle repose contre la base d'une clôture définissant un *hors limites* et que le joueur effectue un *coup* en frappant le côté *hors limites* de la clôture pour déplacer la balle.

Se référer à la règle

Schéma 10.1b : Ancrer le bâton

Interprétations de la règle 10.1b :

10.1b/1 – Un joueur ne doit pas ancrer le bâton avec l'avant-bras contre son corps

Appuyer un avant-bras contre son corps durant un *coup* est un moyen indirect d'ancrer le bâton.

Pour qu'il y ait un « point d'ancrage », deux choses doivent se produire : (1) le joueur doit appuyer son avant-bras contre son corps et (2) il doit tenir le bâton de façon telle que ses mains sont séparées et travaillent indépendamment l'une de l'autre.

Par exemple, en effectuant un *coup* avec un long fer droit, le joueur appuie un avant-bras contre son corps pour établir un point stable alors qu'il se sert de la main la plus basse sur la tige pour donner un élan à la tête du bâton.

Cependant, un joueur peut avoir un ou les deux avant-bras contre son corps en effectuant un *coup*, en autant que cela ne crée pas un point d'ancrage.

10.1b/2 – Un contact intentionnel avec les vêtements durant un coup est une infraction

Un vêtement pressé contre le corps par un bâton ou par la main tenant la prise est traité comme faisant partie du corps du joueur pour les fins d'application de la règle 10.1b. On ne peut pas contourner le principe d'un élan libre en ayant quelque chose qui intervient entre le corps du joueur et le bâton ou la main.

Par exemple, si un joueur porte un vêtement contre la pluie et qu'il utilise un fer droit de moyenne longueur qu'il presse contre son corps, il est en infraction à la règle 10.1b.

De plus, si un joueur utilise intentionnellement la main qui tient la prise pour agripper un vêtement qu'il porte n'importe où sur le corps (comme tenir une manche de chemise avec la main) en effectuant un *coup*, il y a infraction à la règle 4.3 (Usage non autorisé de l'équipement) puisque ce n'est pas l'usage auquel le vêtement est destiné et qu'agir ainsi pourrait aider le joueur à effectuer ce *coup*.

10.1b/3 – Un contact accidentel avec les vêtements durant un coup n'est pas une infraction

Il est permis de toucher à un vêtement avec le bâton ou avec une main tenant le bâton en effectuant un *coup* :

Ceci peut survenir dans différentes situations où un joueur :

- Porte des vêtements amples ou contre la pluie,
- Est assez corpulent pour que ses bras tombent naturellement tout près de son corps,
- Adopte une position où son bâton est très rapproché de son corps, ou
- Pour une quelconque raison, touche à ses vêtements en effectuant un *coup*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 10.2a :

10.2a/1 – Un joueur peut obtenir de l'information d'un cadet dont il partage les services

Si les services d'un *cadet* sont partagés par plus d'un joueur, n'importe lequel des joueurs partageant ses services peut lui demander de l'information.

Par exemple, deux joueurs partagent les services d'un *cadet* et les deux frappent leur coup de départ dans le même secteur du *terrain*. Un des joueurs choisit son bâton alors que l'autre est indécis. Le joueur indécis peut demander au *cadet* dont il partage les services quel bâton a été choisi par l'autre joueur.

10.2a/2 – Un joueur doit tenter d'interrompre une personne lui prodiguant des conseils de sa propre initiative

Si un joueur reçoit un *conseil* de quelqu'un d'autre que son *cadet* (d'un spectateur par exemple) sans l'avoir demandé, il n'encourt pas de pénalité. Cependant, si le joueur continue à recevoir des *conseils* de cette même personne, il doit tenter de l'empêcher de lui donner des *conseils*. S'il ne le fait pas, il est considéré comme ayant demandé le *conseil* et il encourt la pénalité selon la règle 10.2a.

Dans une compétition d'équipes (règle 24), ceci s'applique également à un joueur qui reçoit un *conseil* d'un capitaine de l'équipe qui n'a pas été désigné comme « donneur de conseils ».

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 10.2b(3) :

10.2b(3)/1 – Placer la tête du bâton derrière la balle pour aider le joueur à prendre position est permis

La règle 10.2b(3) ne permet pas à un joueur de déposer un objet sur le sol (comme une tige d'alignement ou un bâton) pour l'aider à *prendre position*.

Cependant, cette interdiction n'empêche pas un joueur de placer la tête de son bâton derrière la balle, comme lorsqu'un joueur se tient derrière la balle et place la tête de son bâton perpendiculairement à la *ligne de jeu*, avant de se déplacer ensuite de derrière de la balle pour aller *prendre position*.

Se référer à la règle

Schéma 10.2b : Cadet se tenant à un endroit sur ou près de la ligne de jeu derrière la balle

Interprétations de la règle 10.2b(4) :

10.2b(4)/1 – Exemples de situations où un joueur commence à prendre position Voir la précision à la règle 10.2b(4)

La règle 10.2b(4) ne permet pas à un joueur que son *cadet* se tienne délibérément derrière lui lorsqu'il commence à *prendre position* parce que viser la cible choisie est un défi que le joueur doit surmonter seul.

Il n'y a pas de procédure préétablie pour déterminer quand un joueur a commencé à *prendre position* puisque chaque joueur a sa propre routine pour s'installer. Cependant, si un joueur place ses pieds ou son corps dans une position telle qu'une aide utile pourrait lui être fournie pour viser la cible choisie, on devrait décider que le joueur a commencé à *prendre position*.

Exemples du moment où un joueur a commencé à *prendre position* :

- Le joueur se tient à côté de la balle, mais face au trou avec son bâton derrière la balle, et il commence alors à tourner son corps pour être face à la balle.
- Après s'être tenu derrière la balle pour choisir sa ligne cible, le joueur fait un pas vers l'avant, commence alors à tourner son corps et place un pied en position pour le *coup*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 10.2b(5) :

10.2b(5)/1 – Un joueur peut demander à quelqu'un qui n'était pas positionné intentionnellement de se déplacer ou de demeurer en place

Même si un joueur ne peut pas placer un objet ou positionner quelqu'un dans le but de bloquer les rayons du soleil sur la balle, il peut demander à une personne (comme un spectateur) de ne pas bouger lorsque celle-ci est déjà positionnée, de sorte que son ombre demeure sur la balle, ou il peut demander à ce spectateur de se déplacer pour que son ombre ne soit plus sur la balle.

10.2b(5)/2 – Un joueur peut porter des vêtements de protection

Même si un joueur ne doit pas *améliorer les conditions affectant le coup* pour se protéger des éléments, il peut cependant porter des vêtements de protection.

Par exemple, si la balle d'un joueur repose près d'un cactus, ce serait une infraction à la règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup) s'il place une serviette sur le cactus pour améliorer l'espace prévu pour sa *prise de position*. Par contre, il peut enrouler une serviette autour de son corps pour se protéger du cactus.

Pénalité pour infraction à la règle 10.2 : Pénalité générale.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 10.3a :

10.3a/1 – Un joueur transporte ses bâtons sur une voiturette motorisée et retient les services d'une autre personne pour accomplir toutes les autres tâches d'un cadet

Un joueur dont les bâtons sont transportés sur une voiturette motorisée qu'il conduit lui-même peut retenir les services d'une personne pour accomplir toutes les autres tâches d'un *cadet*, et cette personne est considérée comme étant son *cadet*.

Cet arrangement est permis en autant que le joueur n'a pas aussi engagé quelqu'un d'autre pour conduire la voiturette. Dans un tel cas, le conducteur est aussi un *cadet* puisqu'il transporte les bâtons du joueur, et le joueur encourt la pénalité selon la règle 10.3a(1) pour avoir plus d'un *cadet* à la fois.

10.3a/2 – Un joueur peut agir comme cadet d'un autre joueur lorsqu'il ne joue pas sa ronde

Un joueur participant à une compétition peut agir comme *cadet* d'un autre joueur dans la même compétition, sauf lorsque le joueur est en train de jouer sa *ronde* ou lorsqu'une règle locale empêche le joueur d'agir comme *cadet*.

Par exemple :

- Si deux joueurs jouent dans la même compétition mais à des heures différentes de la même journée, ils peuvent agir comme *cadet* l'un de l'autre.
- En *partie par coups*, si un joueur dans un groupe se retire de la compétition durant une *ronde*, il peut agir comme *cadet* d'un autre joueur du groupe.

Se référer à la règle 10.3b et 10.3c

Se référer à la règle 11

Interprétations de la règle 11.1b :

11.1b/1 – Jouer d'où la balle s'est arrêtée lorsque le coup ne compte pas, c'est jouer du mauvais endroit

Lorsqu'un *coup* est annulé par un *adversaire* [comme en vertu de la règle 6.4a(2) – Jouer hors tour] ou qu'il ne compte pas selon une règle [comme selon l'exception 2 à la règle 11.1b – Balle jouée du vert frappe accidentellement une personne, un animal ou une obstruction amovible (y compris une autre balle en mouvement) sur le *vert*], c'est comme si ce *coup* n'avait jamais eu lieu. Si le joueur ne *replaces* pas la balle, mais qu'il joue plutôt d'où elle s'est arrêtée, il a joué du *mauvais endroit* et la règle 14.7 (Jouer du mauvais endroit) s'applique puisque le joueur était obligé de rejouer le *coup*.

Par exemple, un joueur effectue un *coup* à partir du *vert* et la balle frappe accidentellement le revêtement intérieur du *trou* qui est resté accroché au *drapeau* et qui est sorti du *trou* lorsqu'on a retiré le *drapeau* (Exception 2 à la règle 11.1b). Plutôt que de *replacer* une balle et rejouer le *coup*, le joueur joue la balle où elle s'est arrêtée. Le *coup* avec la balle qui a frappé accidentellement le revêtement intérieur du *trou* ne compte pas dans le score du joueur. Cependant, en ne *replaçant* pas la balle tel que requis, le joueur a joué du *mauvais endroit* et la règle 14.7 s'applique.

Cela s'applique aussi quand un joueur joue hors tour et que le *coup* est annulé par un *adversaire* selon la règle 6.4a(2).

11.1b/2 – Comment procéder lorsque la balle se déplace après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée

Si une balle s'arrête contre une personne ou une *influence extérieure* après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée et que cette personne se déplace ou est déplacée, la règle 9 s'applique et le joueur doit suivre la règle correctement. Cependant, il n'y a pas de pénalité selon la règle 9 si la balle se *déplace* après s'être arrêtée contre une personne ou contre un *équipement*.

Exemples où il n'y a pas de pénalité :

- La balle du joueur s'arrête contre le pied de l'*adversaire* après que celui-ci l'ait arrêtée accidentellement et la balle se *déplace* lorsque l'*adversaire* bouge. Le joueur doit *replacer* la balle tel que requis à la règle 9.5, mais ni le joueur ni l'*adversaire* n'encourent de pénalité.
- La balle en mouvement du joueur est arrêtée accidentellement par son bâton alors qu'elle revient vers le bas d'une pente et la balle se *déplace* lorsque le joueur enlève son bâton. Le joueur doit *replacer* la balle tel qu'exigé à la règle 9.4, mais il n'encourt pas de pénalité.

Pour savoir comment procéder lorsqu'une balle est accidentellement déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (comme un animal), et que cette *influence extérieure* se déplace et cause le *déplacement* de la balle, voir la règle 9.6.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 11.2a :

11.2a/1 – Équipement laissé en place après que le joueur a réalisé que cela pourrait être utile si la balle le frappait

La règle 11.2 s'applique au cas d'un joueur qui n'a pas positionné au préalable une pièce d'*équipement*, un autre objet ou une personne avec l'intention de faire dévier la balle en mouvement, mais qui réalise, une fois qu'il l'a fait, que cela peut dévier ou arrêter la balle et qu'il le laisse délibérément en place.

Exemple où le joueur encourt une pénalité :

- Après avoir ratissé une *fosse de sable*, un joueur laisse le râteau entre la *fosse de sable* et le *vert* sans penser que ce râteau pourrait influencer sur une balle. Le joueur, qui a maintenant un coup roulé dans une pente descendante vers la *fosse de sable*, réalise que le râteau pourrait arrêter sa balle et il joue sans d'abord le déplacer. Le joueur effectue son coup roulé et la balle frappe le râteau.

Exemple où le joueur n'encourt pas de pénalité :

- Un râteau a été laissé par un groupe précédent entre une *fosse de sable* et le *vert*. Un joueur, qui a un coup roulé dans une pente descendante vers la *fosse de sable*, voit le râteau et le laisse là parce qu'il pourrait arrêter sa balle s'il frappe son coup roulé trop fort. Le joueur effectue son coup roulé et la balle frappe le râteau.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 11.2c(1) :

11.2c(1)/1 – Options lorsque la balle se serait arrêtée dans une zone à pénalité

Lorsqu'une balle en mouvement est arrêtée ou déviée délibérément et qu'on estime que la balle se serait arrêtée dans une *zone à pénalité*, le joueur a le choix entre *laisser tomber* une balle dans la *zone à pénalité* [règle 11.2c(1)] ou prendre un dégagement de la *zone à pénalité* (règle 17.1d).

Si le joueur décide de prendre un dégagement de la *zone à pénalité* parce qu'il ne veut pas *laisser tomber* une balle dans la *zone de dégagement* dans la *zone à pénalité*, il doit estimer le point où sa balle aurait traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* lorsqu'il prend un dégagement selon la règle 17.1d.

Se référer à la règle

Note : Make corrections to Rule 11.3 Exception. In the title and in the 3rd bullet, the words « d'un autre joueur » must be replaced by « de tout joueur »

Interprétations de la règle 11.3 :

11.3/1 –Le résultat d'actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement n'importe pas

La règle 11.3 s'applique lorsqu'un joueur ou un *cadet* pose un geste délibéré dans le but d'influer sur une balle en mouvement, et le joueur est en infraction à la règle même si les actions délibérées n'ont aucune influence sur l'endroit où la balle s'arrête.

Voici des exemples de situations où le joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 11.3 et où, en *partie par coups*, il doit jouer la balle où elle s'arrête :

- La balle du joueur repose dans la *zone générale* au pied d'une pente. Le joueur effectue un *coup* et, alors que la balle redescend la pente, il aplatit du gazon soulevé dans le but d'empêcher sa balle de s'arrêter dans une mauvaise *position*.
- Le joueur croit qu'un râteau qui repose sur le sol pourrait arrêter ou dévier la balle en mouvement d'un autre joueur, il ramasse donc le râteau.

Voici des exemples où il n'y a pas de pénalité et où, en *partie par coups*, la balle doit être jouée où elle s'arrête :

- La balle d'un joueur repose dans la *zone générale* au pied d'une pente. Le joueur effectue un *coup* et la balle commence à redescendre la pente. Ne réalisant pas que la balle revenait vers l'endroit d'où elle avait été jouée, le joueur aplatit du gazon soulevé sans aucune intention d'influencer où la balle pourrait s'arrêter. Il n'y a pas de pénalité même si la balle s'arrête à l'endroit qui a été modifié.
- Après avoir effectué un *coup* et alors que la balle est en mouvement, un joueur ramasse un râteau près de lui pour le donner à un autre joueur qui doit

effectuer un coup dans une *fosse de sable*. La balle du joueur roule au-delà de l'endroit où le râteau a été ramassé.

Section IV – Règles spécifiques pour les fosses de sable et les verts (Règles 12-13)

Se référer à la règle 12

Schéma 12.1 : Quand la balle est dans une fosse de sable

Interprétations de la règle 12.2a :

12.2a/1 – Amélioration résultant d'avoir enlevé des débris ou une obstruction amovible d'une fosse de sable

Il arrive souvent que du sable soit déplacé en enlevant un *débris* ou une *obstruction amovible* d'une *fosse de sable*; il n'y a pas de pénalité si cela *améliore* les *conditions affectant le coup* en autant que les gestes posés pour enlever le *débris* ou l'*obstruction amovible* étaient raisonnables [règle 8.1b(2)].

Par exemple, un joueur enlève une cocotte près de sa balle et *améliore* les *conditions affectant le coup* en traînant la cocotte de façon telle qu'il enlève en même temps un petit amas de sable de l'espace prévu pour effectuer son élan.

Le joueur aurait pu utiliser une façon plus délicate pour enlever la cocotte (comme en la levant directement sans la faire glisser sur le sable derrière la balle). Parce que ses actions ne sont pas raisonnables dans cette situation, le

joueur encourt une pénalité pour infraction à la règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 12.2b(3) :

12.2b(3)/1 – Un joueur est autorisé à aplanir le sable pour l'entretien d'une fosse de sable après avoir pris un dégagement à l'extérieur de la fosse de sable

Selon la règle 12.2b(3), un joueur peut, sans pénalité, aplanir le sable dans une *fosse de sable* pour l'entretien du *terrain* selon la règle 8.1b(9) (Actions qui sont permises) après qu'une balle a été jouée de la *fosse de sable*. L'expression « la balle est sortie de la fosse de sable » à la règle 12.2b(3) comprend aussi prendre un dégagement à l'extérieur de la *fosse de sable*.

Par exemple, un joueur décide de prendre un dégagement à l'extérieur d'une *fosse de sable* pour une balle injouable dans la *fosse de sable* en encourant deux coups de pénalité selon la règle 19.3b (Option de dégagement par recul sur la ligne). Avant de *laisser tomber* une balle à l'extérieur de la *fosse de sable* en utilisant la procédure de recul sur la ligne ou, après avoir *laissé tomber* une balle mais avant d'effectuer son prochain *coup*, le joueur aplanit des traces de pas dans la *fosse de sable* sur sa *ligne de jeu*. La règle 12.2b(3) s'applique et il n'y a pas de pénalité.

À la condition que le joueur ait eu l'intention de prendre un dégagement à l'extérieur de la *fosse de sable*, il n'y aurait pas de pénalité même si le joueur avait aplanifié la *fosse de sable* avant de *laisser tomber* la balle à l'extérieur de la *fosse de sable*.

Interprétations de la règle 12.2b :

12.2b/1 – La règle 12.2b s'applique à un monticule de sable provenant d'un trou d'animal dans une fosse de sable

Si la balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* sur ou près d'un monticule de sable faisant partie d'un *trou d'animal*, les restrictions prévues à la règle 12.2b(1) s'appliquent à l'acte de toucher à ce monticule de sable.

Cependant, le joueur peut prendre un dégagement d'un *trou d'animal* (qui est une *condition anormale de terrain*) en vertu de la règle 16.1c.

12.2b/2 – Un joueur peut-il sonder le sol dans une fosse de sable

L'interprétation 8.1a/7 confirme qu'un joueur peut sonder le sol sans pénalité, n'importe où sur le *terrain* (y compris dans une *fosse de sable*), pour déterminer si des racines d'arbres, des pierres ou des *obstructions* peuvent nuire à son *coup*, pourvu que le joueur n'améliore pas les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, lorsque la balle d'un joueur s'arrête près d'un drain dans une *fosse de sable*, le joueur peut utiliser un *tee* pour sonder le sable et déterminer l'emplacement du drain et savoir s'il va nuire à son *coup*.

Cependant, si le but de l'acte de sonder est d'éprouver l'état du sable, le joueur enfreint la règle 12.2b(1).

12.2b/3 – La règle 12.2 continue de s'appliquer lorsque le joueur a levé sa balle d'une fosse de sable pour prendre un dégagement, mais n'a pas encore décidé s'il prendra un dégagement à l'intérieur ou à l'extérieur de la fosse de sable

Si un joueur a levé sa balle d'une *fosse de sable* pour prendre un dégagement selon une règle, mais qu'il n'a pas encore décidé quelle option de dégagement choisir, les restrictions de la règle 12.2b(1) continuent de s'appliquer.

Par exemple, si le coup de départ d'un joueur est injouable dans une *fosse de sable* et qu'il est encore à décider s'il retournera à l'*aire de départ* sous l'option *coup et distance*, s'il prendra un dégagement dans la *fosse de sable* ou s'il procédera selon l'option de dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la *fosse de sable*, le joueur enfreint la règle 12.2b s'il éprouve délibérément l'état du sable dans la *fosse de sable* ou s'il touche au sable en effectuant un élan d'entraînement.

Cependant, tout comme la règle 12.2b(1) ne s'applique plus après que le joueur a joué une balle et que la balle est à l'extérieur de la *fosse de sable*, la règle 12.2b(1) ne s'applique pas après que le joueur a décidé de prendre un dégagement à l'extérieur de la *fosse de sable* en autant que le dégagement est effectivement pris à l'extérieur de la *fosse de sable*.

Se référer à la règle 12.3

Se référer à la règle 13

Interprétations de la règle 13.1c(2) :

[Voir l'interprétation 8.1b/7 pour les cas où un dommage partiellement sur le vert et partiellement hors du vert peut être réparé](#)

13.1c(2)/1 – La ligne de jeu sur le vert endommagée accidentellement peut être réparée

Un joueur a droit aux *conditions affectant le coup* présentes lorsque sa balle s'est arrêtée, à moins que des *forces naturelles* ou que le joueur ait causé le dommage (règle 8.1d). Cependant, un dommage causé par le joueur à sa propre *ligne de jeu* sur le vert peut être réparé selon la règle 13.1c(2).

Par exemple, si un joueur crée des marques de crampons pendant qu'il évalue sa *ligne de jeu*, il peut prendre des mesures raisonnables pour réparer le dommage.

13.1c(2)/2 – Un trou endommagé est compris dans le dommage causé au vert

Un dommage causé au *trou* est couvert par la règle 13.1c comme faisant partie des dommages sur un *vert*. Le joueur peut réparer un *trou* endommagé à moins

que ce dommage résulte d'une usure normale que la règle 13.1c ne permet pas de réparer.

Par exemple, si le *trou* est endommagé en enlevant le *drapeau*, il peut être réparé par le joueur en vertu de la règle 13.1c, même si le dommage a changé la dimension du *trou*.

Cependant, si un *trou* a été endommagé et que le joueur ne peut pas le réparer (comme lorsqu'on ne peut pas remettre le *trou* rond) ou lorsque l'usure normale que le joueur ne peut pas réparer fait que le *trou* n'est plus rond, le joueur devrait demander au *comité* de le réparer.

13.1c(2)/3 – Un joueur peut demander l'aide du comité lorsqu'il est incapable de réparer un dommage sur le vert

Si un joueur est incapable de réparer un dommage sur le *vert*, comme une empreinte profonde causée par un coup de bâton ou un bouchon d'ancien trou enfoncé sous la surface du *vert*, le joueur peut demander que le *comité* répare le dommage.

Si le *comité* est incapable de réparer le dommage et que la balle du joueur repose sur le *vert*, le *comité* pourrait envisager d'accorder un dégagement au joueur selon la règle 16.1 en définissant la partie endommagée comme *terrain en réparation*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.1d(1) :

13.1d(1)/1 – Pas de pénalité pour le déplacement accidentel d'une balle ou d'un marque-balle sur le vert

Selon la règle 13.1d(1), voici des exemples d'actions considérées accidentelles :

- Le joueur pose des gestes normaux près de sa balle avant de tenter un *coup*, comme faire des élans d'entraînement près de la balle ou adresser la balle en plaçant son fer droit sur le sol près de la balle.
- Le joueur échappe une pièce de monnaie ou un bâton, frappant ainsi la balle et causant son *déplacement*.
- Le *partenaire* ou l'*adversaire* du joueur, ou l'un de leurs *cadets*, *déplace* involontairement la balle ou le *marque-balle*, comme avec son pied, en échappant quelque chose sur la balle, ou en pressant le *marque-balle*.
- Le joueur marche par inadvertance sur le *marque-balle*, lequel colle sous la semelle de son soulier.

Dans tous ces exemples de balle ou *marque-balle déplacé* accidentellement, la balle ou le *marque-balle* doit être *replacé* et il n'y a pas de pénalité à quiconque. Si le point exact d'où la balle ou le *marque-balle* a été *déplacé* n'est pas connu, ce point doit être estimé (règle 14.2c).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.1d(2) :

13.1d(2)/1 – Une balle doit être replacée si elle se déplace après avoir été placée en prenant un dégagement

La balle d'un joueur repose sur le *vert* et une *condition anormale de terrain* nuit à son jeu. Le joueur décide de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1d. Une fois la balle placée, elle est traitée comme si elle avait été levée et *replacée* selon la règle 13.1d(2).

Par exemple, la balle d'un joueur est dans de l'*eau temporaire* sur le *vert*. Le joueur décide de prendre un dégagement sans pénalité et il place une balle au *point le plus proche de dégagement complet*. Alors que le joueur se prépare à effectuer son *coup*, une *force naturelle* cause le *déplacement* de la balle. Le joueur doit *replacer* la balle au *point le plus proche de dégagement complet*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.1e :

13.1e/1 –Éprouver l'état de tout vert de façon délibérée n'est pas permis

La règle 13.1e interdit à un joueur de poser deux gestes spécifiques sur un *vert* ou sur un *mauvais vert* dans le but d'obtenir des renseignements quant à la façon dont une balle pourrait rouler sur ce *vert*. Cette règle n'interdit pas à un joueur d'entreprendre d'autres actions même si elles sont faites dans le but d'éprouver les conditions, ni de poser les gestes interdits par inadvertance.

Exemple d'action qui est une infraction à la règle 13.1e :

- Un joueur brosse ou frotte le gazon sur le *vert* pour déterminer dans quel sens pousse le gazon.

Exemples d'actions qui ne sont pas une infraction à la règle 13.1e :

- Un joueur concède le prochain coup roulé de son adversaire et lui retourne sa balle en la frappant sur la même *ligne de jeu* qu'il pourrait subséquemment utiliser, mais sans le faire délibérément pour obtenir des renseignements concernant le *vert*.
- Un joueur place la paume de sa main sur la surface du *vert* sur sa *ligne de jeu* pour déterminer le degré d'humidité du *vert*. Même si le joueur fait ceci pour éprouver l'état du *vert*, cette action n'est pas interdite par la règle 13.1e.
- Un joueur frotte une balle sur le *vert* pour enlever de la boue.

Se référer à la règle

Schéma 13.1f : Dégagement sans pénalité d'un mauvais vert

Interprétations de la règle 13.2a(1) :

13.2a(1)/1 – Un joueur a le droit de laisser le drapeau dans la position où le groupe précédent l'a laissé

Un joueur a le droit de jouer le *terrain* comme il le trouve, ce qui inclut la position dans laquelle le groupe précédent a laissé le *drapeau*.

Par exemple, si le groupe précédent a remplacé le *drapeau* dans une position telle que le *drapeau* penche en s'éloignant du joueur, celui-ci peut jouer avec le *drapeau* dans cette position s'il la trouve avantageuse.

Si un autre joueur ou le *cadet* de cet autre joueur remet le *drapeau* au centre du trou, le joueur peut le garder dans cette position ou faire remplacer le *drapeau* dans sa position antérieure.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.2a(4) :

13.2a(4)/1 – Un drapeau qui n'est pas pris en charge et qui est enlevé sans l'autorisation du joueur peut être remplacé

Si un joueur choisit de jouer avec le *drapeau* dans le *trou* et qu'un autre joueur enlève le *drapeau* du *trou* sans son autorisation, le drapeau peut être remplacé dans le *trou* pendant que la balle du joueur est en mouvement.

Cependant, si l'action de cet autre joueur était une infraction à la règle 13.2a(4), l'autre joueur n'évite pas la pénalité en remplaçant le *drapeau*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.2b(1) :

13.2b(1)/1 – La personne en charge du drapeau peut se tenir n'importe où

La personne prenant le *drapeau* en charge peut se tenir n'importe où lorsqu'elle tient le *drapeau* dans, au-dessus ou tout près du *trou*.

Par exemple, la personne en charge du *drapeau* peut se tenir directement derrière ou d'un côté ou l'autre du *trou* pour éviter de se tenir sur la *ligne de jeu* d'un autre joueur.

13.2b(1)/2 – Un joueur peut effectuer un coup en tenant le drapeau

La règle 13.2b(1) permet à un joueur de frapper un *coup* d'une seule main tout en tenant le *drapeau* de l'autre main. Cependant, le joueur ne peut pas utiliser le *drapeau* pour stabiliser sa position en effectuant le *coup* (règle 4.3a).

Par exemple, un joueur peut :

- Enlever le *drapeau* du *trou* avec une main avant d'effectuer son coup roulé et continuer à le tenir en effectuant un *coup* avec l'autre main.
- Prendre charge de son propre *drapeau* dans le *trou* avec une main avant et pendant qu'il effectue son coup roulé de l'autre main. Pendant qu'il effectue son *coup* d'une seule main ou après son *coup*, il peut enlever le *drapeau* du

trou, mais il ne peut pas délibérément permettre que la balle frappe le *drapeau*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.3a :

13.3a/1 – Signification de l'expression temps raisonnable pour se rendre au trou

Les limites de ce qui constitue un temps raisonnable pour se rendre au *trou* dépendent des circonstances du *coup* et comprennent le temps de réaction naturelle ou spontanée du joueur devant le fait que la balle n'est pas tombée dans le *trou*.

Par exemple, un joueur peut avoir joué un *coup* d'un endroit loin du *vert* et il peut devoir prendre plusieurs minutes pour se rendre au *trou* alors que les autres joueurs effectuent leurs *coups* et que tous les joueurs marchent vers le *vert*. Ou encore, le joueur peut devoir prendre une route indirecte vers le *trou* en évitant la *ligne de jeu* d'un autre joueur sur le *vert*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 13.3b :

13.3b/1 – Comment procéder lorsque la balle d'un joueur qui surplombe le trou se déplace lorsque le joueur enlève le drapeau

Si le *drapeau* est enlevé par le joueur et que sa balle qui surplombait le *trou* se *déplace*, le joueur doit procéder comme suit :

- S'il est *établi ou pratiquement certain* que l'enlèvement du *drapeau* a causé le *déplacement* de la balle, la balle doit être *replacée* sur le bord du *trou* et la règle 13.3b s'applique. La balle est considérée s'être arrêtée et le temps d'attente prévu à la règle 13.3a ne s'applique plus. Le joueur n'encourt pas de pénalité puisque le *drapeau* est une *obstruction amovible* [règle 15.2a(1)].
- Si l'enlèvement du *drapeau* n'a pas causé le *déplacement* de la balle, et que la balle tombe dans le *trou*, la règle 13.3a s'applique.
- Si la balle du joueur s'est *déplacée* à un autre endroit où elle ne surplombe pas le *trou* à cause de *forces naturelles* et non pas à cause du fait que le *drapeau* a été enlevé, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée de son nouvel emplacement (règle 9.3).

Section V – Lever et remettre une balle en jeu (Règle 14)

Se référer à la règle 14

Interprétations de la règle 14.1a :

14.1a/1 – La balle peut être levée de n'importe quelle façon

Il n'y a pas de restrictions sur la façon de lever une balle en autant que la balle n'est pas levée de façon à éprouver délibérément l'état du *vert* (règle 13.1e).

Par exemple, après que l'emplacement de la balle a été *marqué* sur le *vert*, le joueur peut lever la balle avec l'arrière de son fer droit ou il peut la *déplacer* de côté avec un bâton.

14.1a/2 – Marquer la balle correctement

La règle 14.1a utilise les expressions « immédiatement derrière » et « juste à côté » pour assurer que l'emplacement de la balle qui est levée est *marqué* avec suffisamment de précision pour que le joueur la *replace* au bon endroit.

Une balle peut être *marquée* à n'importe quel endroit autour de la balle en autant qu'elle soit *marquée* « juste à côté », et ceci inclut placer un *marque-balle* devant ou sur le côté de la balle.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.1c :

14.1c/1 – Un joueur doit être prudent lorsque la balle qu'il a levée ne peut pas être nettoyée

Lorsqu'un joueur procède selon l'une des quatre restrictions mentionnées à la règle 14.1c où la balle ne peut pas être nettoyée, il devrait éviter certains gestes parce que, même sans qu'il y ait intention de nettoyer la balle, l'action elle-même peut faire que la balle est nettoyée.

Par exemple, si un joueur lève sa balle à laquelle adhère de l'herbe ou autre matière et qu'il la lance à son *cadet* qui l'attrape avec une serviette, il est probable que de l'herbe ou autres saletés seront enlevées, et que la balle sera donc nettoyée. De même, si le joueur met la balle dans sa poche ou la laisse tomber par terre, ces actions pourraient enlever de l'herbe ou autres saletés sur la balle, faisant ainsi que la balle a été nettoyée.

Cependant, si le joueur pose de tels gestes après avoir levé une balle qu'on savait être propre avant d'être levée, le joueur n'encourt pas de pénalité parce que la balle n'a pas été nettoyée.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.2b(2) :

14.2b(2)/1 – Un joueur laisse tomber la balle lorsqu'elle devait être remplacée

Lorsqu'un joueur *laisse tomber* une balle alors que les règles exigent qu'il *replace* la balle, la balle a été *replacée* incorrectement. Si le joueur *replace* la balle incorrectement mais au bon endroit (ceci comprend le cas où le joueur *laisse tomber* la balle et qu'elle s'arrête à l'emplacement où elle devait être), il encourt un coup de pénalité si la balle est jouée sans avoir corrigé son erreur en

vertu de la règle 14.5 (Corriger une erreur en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle).

Cependant, si le joueur a *laissé tomber* une balle et qu'elle s'arrête ailleurs qu'à l'emplacement requis, il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit* sans avoir corrigé son erreur.

Par exemple :

- En *partie par coups*, un joueur déplace sa balle durant la recherche et il doit la *replacer* sans pénalité. Plutôt que *replacer* la balle à son emplacement original ou estimé, le joueur *laisse tomber* la balle à ce point, la balle rebondit et s'arrête à un autre endroit; il joue la balle de ce nouvel emplacement. Le joueur a *replacé* la balle incorrectement et il a également joué du *mauvais endroit*.

Parce que les infractions du joueur combinaient une infraction à la procédure [*replacer* la balle incorrectement selon la règle 14.2b(2)] et une infraction à la règle 14.7a pour avoir joué du *mauvais endroit*, le joueur encourt un total de deux coups de pénalité selon la règle 14.7a (voir la règle 1.3c(4) – Appliquer les pénalités à plusieurs infractions aux règles).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.2c :

14.2c/1 – Une balle peut être remplacée dans presque n'importe quel sens

Lorsqu'une balle est *replacée* à un point précis, les règles ne traitent que de l'endroit. La balle qu'on *replace* peut être alignée de n'importe quelle façon (comme en alignant la marque de commerce) en autant que la position verticale de la balle par rapport au sol demeure inchangée.

Par exemple, en procédant selon une règle qui ne permet pas de nettoyer la balle, le joueur lève sa balle et remarque qu'il y a de la boue qui adhère à la balle. La balle peut être *replacée* à son emplacement original en l'alignant de quelque façon que ce soit (comme en la tournant sur elle-même pour que la boue soit du côté du trou).

Cependant, le joueur n'a pas le droit de *replacer* la balle de façon telle que la balle repose sur la boue, à moins qu'elle ait été dans cette position avant d'être levée. L'emplacement exact de la balle comprend sa position verticale par rapport au sol.

14.2c/2 – Enlever un débris de l'endroit où la balle doit être remplacée

L'exception 1 à la règle 15.1a est claire à l'effet que, avant de *replacer* une balle, le joueur ne doit pas enlever un *débris* qui, s'il avait été déplacé alors que la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle. Il y a toutefois des situations où un *débris* peut être déplacé alors que la balle est levée ou avant qu'elle soit *replacée*, et le joueur n'est pas obligé de replacer le débris avant ou après avoir *replacé* la balle.

Par exemple :

- Un joueur *marque* et lève sa balle dans la *zone générale* après qu'on lui a demandé de le faire parce qu'elle nuit au jeu d'un autre joueur. Du fait d'avoir levé la balle, une brindille qui reposait contre la balle est déplacée. Le joueur n'a pas à replacer la brindille lorsque la balle est *replacée*.
- Un joueur *marque* et lève sa balle dans une *fosse de sable* pour déterminer si elle est coupée. Alors que la balle est levée, une feuille qui était tout juste derrière le *marque-balle* est déplacée par le vent. Le joueur n'a pas à replacer la feuille lorsque la balle est *replacée*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.2d(2) :

14.2d(2)/1 – La position originale modifiée peut être « l'endroit le plus proche qui est le plus similaire »

Si la *position* de la balle d'un joueur est modifiée alors que sa balle est levée ou *déplacée* et qu'elle doit être *replacée*, la *position* modifiée peut être l'endroit le plus proche présentant la *position* la plus similaire à la *position* originale de la balle du joueur, et le joueur peut devoir jouer la balle de la *position* modifiée.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une cavité de motte de gazon arrachée par un *coup* dans l'allée. Croyant que c'est sa balle, un autre joueur joue la balle et augmente ainsi la profondeur de la cavité. S'il n'y a pas d'autre cavité semblable à l'intérieur d'une *longueur de bâton*, l'endroit le plus proche qui est le plus similaire à la *position* originale serait situé dans la cavité rendue plus profonde.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.2e :

14.2e/1 – Un joueur doit encourir une pénalité lorsque le point où la balle va demeurer au repos est plus près du trou

En procédant selon la règle 14.2e, il est possible que le seul point dans la même *zone du terrain* où la balle pourra demeurer au repos lorsque placée soit plus près du trou. Dans une telle circonstance, le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité selon une règle applicable.

Le joueur n'a pas le droit de presser la balle contre le sol pour qu'elle reste au repos à cet endroit (voir l'interprétation 8.2b/1).

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête contre un râteau dans la pente intérieure d'une *fosse de sable* et la balle se *déplace* lorsqu'on enlève le râteau. Le joueur tente de *replacer* la balle tel que requis, mais elle ne demeure pas au repos. Il suit alors la procédure prévue à la règle 14.2e, mais sans succès, et il réalise qu'il n'y a pas d'autre endroit dans cette *fosse de sable* où il peut réussir à placer sa balle sans se rapprocher du *trou*.

Dans ce cas, le joueur doit prendre un dégagement pour une balle injouable en procédant selon l'option *coup et distance* avec un coup de pénalité (règle 19.2a) ou par recul sur la ligne à l'extérieur de la *fosse de sable* en encourant deux coups de pénalité (règle 19.3b).

Se référer à la règle

Interprétations générales de la règle 14.2 :

14.2/1 – La balle n'a pas à être remplacée à son emplacement original lorsque le joueur va jouer d'un autre endroit

Lorsqu'une balle doit être *remplacée* à son emplacement original, le joueur n'a pas à *replacer* la balle s'il choisit de prendre un dégagement en vertu d'une règle ou de jouer la balle d'un autre endroit.

Par exemple, si une balle au repos dans une *zone à pénalité* est *déplacée* par une *influence extérieure* (règle 9.6), le joueur dont la balle a été *déplacée* n'a pas à *replacer* la balle avant de prendre un dégagement de la *zone à pénalité*.

Le joueur peut *replacer* la balle et prendre ensuite un dégagement de la *zone à pénalité* ou il peut directement prendre un dégagement de la *zone à pénalité*.

Se référer à la règle

Schéma 14.3b : Laisser tomber de la hauteur du genou

Interprétations de la règle 14.3b(2) :

14.3b(2)/1 – La balle peut tomber d'une courte distance lorsqu'elle est laissée tomber de la hauteur du genou

La règle 14.3b(2) et la définition de « *laisser tomber* » exigent que le joueur *laisse tomber* une balle d'une hauteur égale au genou en position debout. Alors que la balle doit tomber librement pour être *laissée tomber* (plutôt que placée), la balle ne couvrira pas toujours la distance allant du genou du joueur jusqu'au sol.

Par exemple, le joueur a un embarras par une *condition anormale de terrain* et la *zone de dégagement* est dans une pente abrupte. Si le joueur a les pieds au bas de la pente et qu'il fait face au haut de la pente pour *laisser tomber* la balle, il se peut qu'elle ne tombe que sur une courte distance lorsque *laissée tomber*, et ce même si elle a été *laissée tomber* de la hauteur du genou.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.3c(1) :

14.3c(1)/1 – Comment procéder lorsque la balle qu'on a laissé tomber se déplace après s'être arrêtée contre le pied ou l'équipement du joueur

Un joueur *laisse tomber* une balle correctement, mais la balle est arrêtée accidentellement par le pied ou l'*équipement* du joueur (comme un *tee* indiquant la *zone de dégagement*) et s'arrête dans la *zone de dégagement*. Il n'y

a pas de pénalité, le joueur a complété son dégagement et il doit jouer la balle où elle repose.

Si la balle se *déplace* lorsque le joueur déplace son pied ou l'*équipement*, le joueur doit *replacer* la balle tel que requis par la règle 9.4, mais il n'encourt pas de pénalité puisque le *déplacement* de la balle résulte d'actions raisonnables pour prendre un dégagement en vertu d'une règle (voir l'exception 4 à la règle 9.4 – Déplacement accidentel à tout endroit autre que sur le vert en appliquant une règle).

Se référer à la règle

Schéma 14.3c : La balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement et s'arrêter dans celle-ci

Interprétations de la règle 14.3c(2) :

14.3c(2)/1 – Une balle laissée tomber correctement à deux reprises et qui s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement pourrait être placée à l'extérieur de la zone de dégagement

Un joueur qui doit compléter la procédure de *laisser tomber* en plaçant une balle selon les règles 14.2b(2) et 14.2e peut devoir placer la balle à l'extérieur de la *zone de dégagement*.

Par exemple, si le joueur *laisse tomber* la balle correctement de nouveau près de la limite de la *zone de dégagement* et qu'elle s'arrête à l'extérieur de la *zone de dégagement*, il doit placer une balle au point où la balle a d'abord touché le sol après le deuxième *laisser tomber*. Cependant, si la balle qui est placée ne demeure pas au repos après deux tentatives, le point le plus proche qui n'est pas plus près du *trou* et où cette balle demeurera au repos pourrait être à l'intérieur ou à l'extérieur de la *zone de dégagement*.

14.3c(2)/2 – Où placer une balle qu'on a laissé tomber correctement à deux reprises dans une zone de dégagement où il y a un buisson

Un joueur qui doit compléter la procédure de *laisser tomber* en plaçant une balle selon les règles 14.2b(2) et 14.2e peut devoir tenter de placer une balle ailleurs que sur le sol.

Par exemple, si le joueur *laisse tomber* la balle dans un buisson dans la zone de dégagement, et que lors des deux *laisser tomber* la balle s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement, la règle 14.3c(2) stipule qu'il doit placer une balle au point où la balle *laissée tomber* la deuxième fois a d'abord touché le sol. Si la balle a d'abord touché au buisson lorsque *laissée tomber* la deuxième fois, le « sol » comprend le buisson et le joueur doit tenter de placer la balle où elle a d'abord touché au buisson. Cependant, si la balle placée ne reste pas à cet endroit après deux essais, le joueur doit placer la balle au point le plus proche pas plus près du trou où la balle va demeurer au repos, dans les limites prévues à la règle 14.2e.

Interprétations générales de la règle 14.3c :

14.3c/1 – La zone de dégagement comprend tout ce qui est dans la zone de dégagement

La *zone de dégagement* d'un joueur comprend l'herbe haute, les buissons ou toute autre chose qui pousse dans cette zone. Si la balle que le joueur a *laissé tomber* s'arrête dans une mauvaise position, elle s'est néanmoins arrêtée dans la *zone de dégagement*.

Par exemple, un joueur *laisse tomber* sa balle correctement et elle s'arrête dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Le buisson fait partie de la *zone de dégagement*, la balle est donc *en jeu* et le joueur n'a pas le droit de *laisser tomber* de nouveau selon la règle 14.3c.

14.3c/2 – La balle peut être laissée tomber dans une zone de jeu interdit

Lorsqu'un joueur *laisse tomber* une balle selon une règle permettant un dégagement, il peut *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* pourvu que ladite zone fasse partie de la *zone de dégagement*. Toutefois, le joueur doit ensuite prendre un dégagement selon la règle applicable.

Par exemple, un joueur peut prendre un dégagement d'une *zone à pénalité* et *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* dans une *condition anormale de terrain*. Cependant, après que la balle qu'il a *laissé tomber* s'est arrêtée dans la *zone de dégagement* requise par la règle 17 (Dégagement d'une zone à pénalité), il est obligé de prendre un dégagement selon la règle 16.1f.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.4 :

14.4/1 – Une balle qui a été placée n'est pas en jeu à moins qu'il y ait eu intention de la mettre en jeu

Lorsqu'une balle est placée ou *replacée* sur le sol, on doit déterminer si elle a été remise sur le *terrain* avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

Par exemple, le joueur *marque* la balle sur le *vert* en plaçant une pièce de monnaie immédiatement derrière la balle, lève la balle et la donne à son *cadet* pour qu'il la nettoie. Le *cadet* dépose ensuite la balle immédiatement derrière ou tout juste à côté de la pièce de monnaie (et non pas à l'emplacement original de la balle) pour permettre à son joueur de lire la *ligne de jeu* depuis le côté opposé du *trou*. La balle n'est pas *en jeu* puisque le *cadet* n'a pas placé la balle avec l'intention de la mettre *en jeu*.

Dans un tel cas, la balle n'est pas *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit repositionnée avec l'intention de la *replacer* conformément à la règle 14.2. Si le joueur effectue un *coup* sur la balle alors qu'elle n'est pas *en jeu*, le joueur jouerait alors une *mauvaise balle*.

14.4/2 – Les laisser tomber d'essai ne sont pas permis

La procédure de *laisser tomber* prévue à la règle 14.3 implique un certain élément d'incertitude lorsqu'on prend un dégagement en vertu d'une règle. Ce ne serait pas dans l'esprit du jeu de faire un essai pour voir comment une balle qu'on *laisse tomber* va réagir.

Par exemple, en prenant un dégagement d'un sentier de voitures (*obstruction inamovible*), un joueur détermine sa *zone de dégagement* et réalise que la balle peut rouler et s'arrêter dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Sachant qu'une balle qu'il *laisse tomber* ne serait pas *en jeu* sans l'intention qu'elle soit en jeu, le joueur effectue un *laisser tomber* d'essai sur un côté de la *zone de dégagement* pour voir si la balle roulerait dans le buisson.

Puisque ce geste est une faute grave contraire à l'esprit du jeu, le *comité* est justifié de disqualifier le joueur selon la règle 1.2a (Faute grave).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 14.5b(3) :

14.5b(3)/1 – Un joueur peut changer de zone de dégagement lorsqu'il laisse tomber de nouveau pour un dégagement par recul sur la ligne

Lorsqu'un joueur doit *laisser tomber* une deuxième fois après avoir pris un dégagement selon l'option de recul sur la ligne en vertu de la règle 16.1c(2) (Dégagement pour une condition anormale de terrain dans une fosse de sable), de la règle 17.1d(2) (Dégagement d'une zone à pénalité) ou des règles 19.2b ou 19.3b (Dégagement pour une balle injouable), il est tenu de *laisser tomber* de nouveau selon l'option de dégagement par recul sur la ligne en vertu de la règle pertinente. Cependant, lorsqu'il *laisse tomber* la deuxième fois, il peut changer le point de référence de sorte que la *zone de dégagement* soit plus près ou plus loin du *trou*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une *zone à pénalité* et le joueur choisit de prendre un dégagement selon l'option de recul sur la ligne. Le joueur choisit un point de référence et il *laisse tomber* la balle correctement, mais elle roule à l'extérieur de la *zone de dégagement*. Lorsque le joueur *laisse tomber* de nouveau en prenant un dégagement par recul sur la ligne, il peut choisir un point de référence différent qui est plus près ou plus loin du *trou*.

14.5b(3)/2 – Le joueur peut changer de zone de terrain dans la zone de dégagement lorsqu'il laisse tomber de nouveau

Lorsque la *zone de dégagement* d'un joueur comprend plus d'une *zone de terrain* et qu'il doit *laisser tomber* de nouveau selon la même option de dégagement, le joueur peut *laisser tomber* dans une *zone de terrain* différente à l'intérieur de cette même *zone de dégagement*.

Par exemple, un joueur choisit de prendre un dégagement pour une balle injouable en vertu de la règle 19.2c (Dégagement latéral) et sa *zone de dégagement* est en partie dans la *zone générale* et en partie dans une *fosse de*

sable. La balle *laissée tomber* par le joueur touche en premier lieu à la *fosse de sable* dans la *zone de dégagement* et s'arrête dans la *zone générale* ou à l'extérieur de la *zone de dégagement* elle-même, de sorte que le joueur doit *laisser tomber* de nouveau. Lorsqu'il le fait, le joueur peut *laisser tomber* la balle dans la portion *zone générale* de la *zone de dégagement*.

Se référer à la règle

Schéma 14.6 : Effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué

Interprétations de la règle 14.7b :

14.7b/1 – Un joueur encourt une pénalité pour chaque coup effectué d'une zone où le jeu est interdit

Lorsque la balle d'un joueur s'arrête dans une zone où le jeu n'est pas permis, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle appropriée. En *partie par coups*, si le joueur joue la balle de cette zone (comme une *zone de jeu interdit* ou un *mauvais vert*), il encourt deux coups de pénalité pour chaque *coup* effectué de cette zone.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une *zone de jeu interdit* dans une *zone à pénalité*. Le joueur entre dans la *zone de jeu interdit* et effectue un *coup* sur la balle qui n'avance que de quelques verges et reste dans la *zone de jeu interdit*. Le joueur effectue alors un autre *coup* sur la balle et celle-ci s'arrête à l'extérieur de la *zone de jeu interdit*.

Chaque *coup* compte et le joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 14.7 pour avoir joué du *mauvais endroit* pour chaque *coup* effectué de la *zone de jeu interdit*, soit un total de quatre coups de pénalité. Le joueur doit compléter le jeu du trou avec la balle jouée de la *zone de jeu interdit* à moins qu'il y ait eu infraction grave. Dans le cas d'une infraction grave, le joueur doit corriger son erreur (voir la règle 14.7b).

14.7b/2 – La balle est au mauvais endroit si le bâton touche à la condition dont on a pris un dégagement

Lorsqu'un joueur prend un dégagement de l'embarras causé par une *condition anormale de terrain*, il doit prendre un dégagement de tout l'embarras causé par cette condition. Si la balle est *laissée tomber* ou s'arrête à un endroit où le joueur a encore un embarras de quelque nature par la condition, la balle est au *mauvais endroit*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête sur un sentier de voiturettes et le joueur choisit de prendre un dégagement. Il estime le *point le plus proche de dégagement complet* en utilisant le bâton qu'il aurait utilisé pour jouer un *coup* à partir du sentier de voiturettes. Après avoir mesuré l'étendue de la *zone de dégagement*, le joueur *laisse tomber* une balle qui s'arrête dans la *zone de dégagement* et il effectue un *coup*, frappant le sentier de voiturettes lors de son

coup. Parce que le sentier était dans l'espace prévu pour son élan, le joueur avait encore un embarras. Le joueur n'avait donc pas déterminé correctement sa *zone de dégagement* et il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit*.

Cependant, si la condition causait un embarras au joueur parce que, par exemple, il a décidé de jouer dans une direction différente ou parce qu'il a glissé en effectuant le *coup* et que cela a modifié l'élan prévu, le joueur ne serait pas considéré comme ayant joué du *mauvais endroit*.

Section VI – Dégagement sans pénalité (Règles 15-16)

Se référer à la règle 15

Interprétations de la règle 15.1a :

15.1a/1 – Enlèvement d'un débris, y compris avec l'aide d'autres personnes

Les *débris* peuvent être de formes et de tailles diverses (que ce soit un gland ou une grosse pierre) et les moyens ou méthodes pour les déplacer ne sont pas limités par les règles, si ce n'est que l'enlèvement d'un *débris* ne doit pas retarder le jeu de façon déraisonnable (voir la règle 5.6a).

Par exemple, pour enlever un *débris*, un joueur peut utiliser une serviette, un chapeau ou sa main, ou il peut lever ou pousser le débris. Un joueur peut aussi demander de l'aide pour enlever des *débris*, comme demander aux spectateurs de l'aider à déplacer une grosse branche d'arbre.

15.1a/2 – Un joueur peut briser une partie d'un débris

Alors que la règle 15.1a permet à un joueur d'enlever un *débris*, il peut aussi briser une partie d'un *débris*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête derrière une grosse branche détachée de l'arbre. Plutôt que demander l'aide d'autres joueurs pour enlever la branche au complet, le joueur peut casser la partie de la branche qui lui nuit.

15.1a/3 – Enlever un débris de la zone de dégagement ou de l'endroit où la balle doit être laissée tomber, placée ou replacée

L'exception 1 à la règle 15.1a est claire à l'effet que le joueur ne doit pas, avant de *replacer* une balle, enlever un *débris* qui, s'il avait été enlevé alors que la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle. Ceci s'explique par le fait que lorsque la balle est à son emplacement original, le joueur risque que la balle se *déplace* lorsqu'il enlève le *débris*.

Cependant, lorsqu'une balle doit être *laissée tomber* ou placée, la balle n'est pas remise à un emplacement spécifique; il est donc permis d'enlever des *détritus* avant de *laisser tomber* ou de placer.

Par exemple, si un joueur procède selon la règle 14.3b lorsqu'il *laisse tomber* une balle dans une *zone de dégagement* ou selon la règle 14.3c(2) lorsqu'une balle qu'il a *laissé tomber* ne reste pas dans une *zone de dégagement* et que le joueur doit maintenant placer une balle, il peut enlever des *détritus* de la *zone de dégagement* dans laquelle il *laissera tomber* une balle ou enlever des *détritus* à l'endroit ou autour de l'endroit où il doit placer une balle.

Se référer à la règle

Schéma # 1 15.2a : La balle se déplace lorsque l'obstruction amovible est enlevée (sauf lorsque la balle est dans ou sur l'obstruction)

Schéma # 2 15.2a : La balle est dans ou sur l'obstruction amovible

Interprétations de la règle 15.3a :

15.3a/1 – L'infraction pour avoir laissé en place une balle qui aide au jeu n'exige pas qu'il y ait connaissance de la règle

En *partie par coups*, selon la règle 15.3a, si deux joueurs ou plus sont d'accord pour laisser une balle en place sur le *vert* dans le but d'aider tout joueur, et que le *coup* est effectué avec la balle qui aide en place, chacun des joueurs ayant participé à l'accord encourt deux coups de pénalité. L'infraction à la règle 15.3a ne dépend pas du fait que les joueurs savent ou non qu'une telle entente n'est pas permise.

Par exemple, avant de jouer tout près du *vert* en *partie par coups*, un joueur demande à un autre joueur de laisser sa balle en place près du *trou* dans le but de l'utiliser comme butoir. Sans savoir que cela n'est pas permis, l'autre joueur accepte de laisser sa balle près du *trou* pour aider le joueur. Une fois que le *coup* est effectué avec la balle en place, les deux joueurs encourt la pénalité selon la règle 15.3a.

La même chose s'applique si le joueur dont la balle est près du *trou* offre de laisser la balle en place pour aider l'autre joueur et que cet autre joueur accepte son offre et joue.

Si les joueurs savent qu'ils n'ont pas le droit d'en arriver à une telle entente, mais qu'ils le font quand même, ils sont tous les deux disqualifiés selon la règle 1.3b(1) pour avoir délibérément ignoré la règle 15.3a.

15.3a/2 – En partie par trous, les joueurs ont le droit de laisser en place une balle qui aide



Lors d'un match, un joueur peut accepter de laisser sa balle en place pour aider son adversaire puisque tout avantage susceptible de résulter de cette entente n'affecte que leur match.

Se référer à la règle 16

Schéma 16.1a : Quand un dégagement est permis pour une condition anormale de terrain

Interprétations de la règle 16.1a(3) :

16.1a(3)/1 – Une obstruction nuisant à un coup anormal n'empêche pas un joueur de prendre un dégagement

Dans certains cas, un joueur peut devoir adopter un élan, une *prise de position* ou une direction de jeu anormale pour s'adapter à une situation particulière. Si le *coup* anormal n'est pas nettement déraisonnable dans les circonstances, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est si près d'un *objet de hors limites* situé du côté gauche d'un trou qu'il peut devoir effectuer un élan de la gauche pour frapper la balle vers le *trou*. Pour effectuer cet élan, une *obstruction inamovible* nuit à la *prise de position* du joueur.

Le joueur a le droit de prendre un dégagement de l'*obstruction inamovible* puisqu'un élan de la gauche n'est pas nettement déraisonnable dans les circonstances.

Après que le joueur a complété sa procédure de dégagement pour l'élan de la gauche, il peut alors utiliser un élan normal de la droite pour son prochain *coup*. Si l'*obstruction inamovible* nuit à l'élan de la droite, le joueur peut prendre un



dégagement pour l'élan de la droite en vertu de la règle 16.1 ou jouer la balle où elle repose.

16.1a(3)/2 – Un joueur ne peut pas utiliser un coup clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement

Un joueur ne peut pas utiliser un *coup* nettement déraisonnable pour obtenir un dégagement d'une *condition anormale de terrain*. Si le *coup* du joueur est nettement déraisonnable dans les circonstances, un dégagement en vertu de la règle 16.1 n'est pas permis, et le joueur doit jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement avec pénalité pour une balle injouable.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est dans une mauvaise *position*. Une *obstruction inamovible* située tout près ne nuirait pas à l'élan normal du joueur, mais nuirait à un *coup* fait de la gauche. Le joueur déclare qu'il va jouer le prochain *coup* de la gauche, croyant que l'*obstruction inamovible* devenant alors un embarras pour un tel *coup*, il pourrait prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

Cependant, puisque la seule raison pour laquelle le joueur utiliserait un élan de la gauche serait d'échapper à la mauvaise *position* de la balle, l'utilisation d'un tel *coup* est nettement déraisonnable et le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 16.1b [voir la règle 16.1a(3)].

Les mêmes principes s'appliqueraient à l'usage d'une *prise de position*, d'une direction de jeu ou d'un choix de bâton nettement déraisonnables.

16.1a(3)/3 – Application de la règle 16.1a(3) lorsque la balle repose sous terre dans un trou d'animal

Pour décider si un dégagement devrait être refusé selon la règle 16.1a(3) pour une balle reposant sous terre dans un *trou d'animal*, la décision doit être basée sur la *position* que la balle aurait à l'entrée du trou et non pas sur la *position* de la balle sous terre dans le trou.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur s'arrête sous terre dans un trou fait par un *animal*. Un gros buisson est immédiatement à côté du trou et surplombe l'entrée du *trou d'animal*.

La nature de l'endroit à l'entrée du *trou d'animal* est telle que si le trou n'était pas là, il serait clairement déraisonnable pour le joueur d'effectuer un *coup* sur la balle (en raison du buisson). Dans une telle situation, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b. Le joueur doit jouer la balle où elle repose ou procéder selon la règle 19 (Balle injouable).

Si la balle repose dans un *trou d'animal* mais qu'elle n'est pas sous terre, c'est l'emplacement de la balle qui est utilisé pour déterminer s'il est nettement déraisonnable de jouer la balle et si la règle 16.1a(3) s'applique. Si la règle 16.1a(3) ne s'applique pas, le joueur a droit à un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b. Les mêmes principes s'appliqueraient à une balle qui est sous terre dans une *obstruction inamovible*.

Se référer à la règle

Schéma 16.1b : Dégagement sans pénalité d'une condition anormale de terrain dans la zone générale

Interprétations de la règle 16.1b :

16.1b/1 – Procédure de dégagement lorsque la balle repose sous terre dans une condition anormale de terrain

Lorsqu'une balle entre dans une *condition anormale de terrain* et s'arrête sous terre (et que la règle 16.1a(3) ne s'applique pas), la procédure de dégagement applicable dépend si la balle repose dans la *zone générale* (règle 16.1b), dans une *fosse de sable* (16.1c), dans une *zone à pénalité* (règle 17.1c) ou *hors limites* (règle 18.2b).

Voici quelques exemples pour voir si un dégagement est disponible et comment prendre le dégagement :

- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans une *fosse de sable* située tout près d'un *vert* et la balle est retrouvée au repos sous le *vert*. Puisque la balle n'est ni dans la *fosse de sable* ni sur le *vert*, le dégagement sera pris selon la règle 16.1b pour une balle reposant dans la *zone générale*. Le point où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture à un endroit qui est *hors limites*. Une partie du trou est à l'intérieur des limites et dans la *zone générale*. La balle est retrouvée au repos à l'intérieur des limites, sous terre et dans la *zone générale*. Le dégagement sera pris selon la règle 16.1b pour une balle dans la *zone générale*. Le point où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans la *zone générale* mais à seulement un pied (30 cm) d'une clôture de *hors limites*. Le *trou d'animal* descend vers la clôture de sorte que la balle est retrouvée à l'extérieur des limites du terrain. Puisque la balle repose *hors limites*, le joueur doit procéder avec *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et jouer une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été effectué (règle 18.2b).
- Une balle est possiblement entrée dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans la *zone générale*, mais il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans la *condition anormale de terrain*. Dans un tel cas, la balle est *perdue* et le joueur doit procéder avec *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et jouer une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été effectué (règle 18.2b).

Se référer à la règle

Schéma 16.1c : Dégagement d'une condition anormale de terrain dans une fosse de sable

Voir l'interprétation 17.1d(2)/1– Recommandation à l'effet qu'un joueur marque physiquement le point de référence sur la ligne de référence

Interprétations de la règle 16.1c :

16.1c/1 – Un joueur prend le dégagement maximum disponible; il décide ensuite de prendre un dégagement par recul sur la ligne

Si un joueur prend un dégagement en utilisant le *point de dégagement maximum disponible* et qu'il a encore un embarras causé par la *condition anormale de terrain*, il peut prendre un dégagement additionnel en utilisant la procédure de recul sur la ligne avec un coup de pénalité. Si le joueur décide de procéder ainsi, son point de référence pour la procédure est l'endroit où la balle s'est arrêtée après avoir pris le *dégagement maximum disponible*.

16.1c/2 –Après avoir levé une balle, un joueur peut changer d'option de dégagement avant de mettre une balle en jeu

Si un joueur lève sa balle pour prendre un dégagement selon la règle 16.1c, il n'est pas tenu de procéder selon l'option de dégagement qu'il avait prévue jusqu'à ce que la balle originale soit mise *en jeu* ou qu'une autre balle soit *substituée* selon cette option.

Par exemple, un joueur choisit de prendre un dégagement de l'*eau temporaire* dans une *fosse de sable* et il lève sa balle avec l'intention de prendre un dégagement sans pénalité dans la *fosse de sable* [règle 16.1c(1)]. Le joueur réalise alors qu'il aura un coup très difficile de l'endroit où il devra *laisser tomber* une balle dans la *fosse de sable* selon la règle.

Après avoir levé la balle mais avant de mettre une balle *en jeu*, le joueur peut choisir l'une ou l'autre des deux options de la règle malgré son intention initiale de prendre un dégagement selon la règle 16.1c(1).

Se référer à la règle

Schéma 16.1d : Dégagement sans pénalité d'une condition anormale de terrain sur le vert

Interprétations générales de la règle 16.1 :

16.1/1 – Un dégagement d'une condition anormale de terrain peut donner lieu à des conditions meilleures ou pires

C'est un heureux hasard si un joueur, en prenant un dégagement selon la règle 16.1, se retrouve avec une meilleure *position de balle*, un meilleur espace pour effectuer son élan ou une meilleure *ligne de jeu*. Rien à la règle 16.1 n'exige de conserver des *conditions* identiques après avoir pris un dégagement.



Par exemple, en prenant un dégagement d'une tête d'arroseur (*obstruction inamovible*) dans l'herbe longue, le *point le plus proche de dégagement complet* peut être dans l'allée. Si cela fait que le joueur pourra laisser tomber une balle dans l'allée, c'est permis.

Dans certaines situations, les *conditions* peuvent être moins avantageuses pour le joueur après qu'il a pris un dégagement quand on compare aux *conditions* qu'il avait avant le dégagement, comme lorsque le *point le plus proche de dégagement complet* est dans une zone de roches.

16.1/2 – S'il y a embarras par une deuxième condition anormale de terrain après avoir pris un dégagement complet d'une première condition, le joueur peut prendre un dégagement additionnel

S'il y a embarras par une deuxième *condition anormale de terrain* après avoir pris un dégagement complet d'une *condition anormale de terrain*, la deuxième situation est une nouvelle situation et le joueur peut encore prendre un dégagement selon la règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, il y a deux accumulations d'eau temporaire rapprochées l'une de l'autre et le joueur a un embarras par l'une mais non par l'autre. Le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1 et la balle s'arrête dans la *zone de dégagement* à un point où il n'y a pas d'embarras par la première flaque d'*eau temporaire*, mais où il y a embarras par la deuxième.

Le joueur peut jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement de la deuxième flaque d'*eau temporaire* en vertu de la règle 16.1.

La situation serait la même s'il y a embarras par toute autre *condition anormale de terrain*.

16.1/3 – Un joueur peut choisir de prendre un dégagement de l'une ou l'autre condition lorsqu'il y a embarras par deux conditions

Il y a certaines situations où un joueur peut avoir un embarras causé par deux conditions à la fois; dans un tel cas, le joueur peut choisir de prendre un dégagement de l'une ou de l'autre condition. Si, après avoir pris un dégagement d'une condition, il y a embarras causé par l'autre condition, le joueur peut alors prendre un dégagement de cette deuxième condition.

Voici des exemples de ces situations :

- Dans la *zone générale*, une *obstruction inamovible* nuit à l'espace prévu par le joueur pour effectuer son élan et la balle repose dans un espace défini comme *terrain en réparation*.

Le joueur peut d'abord prendre un dégagement de l'*obstruction* selon la règle 16.1 et *laisser tomber* une balle dans le *terrain en réparation* si cet espace fait partie de la *zone de dégagement*. Il a alors l'option de jouer la balle où elle repose dans le *terrain en réparation* ou de prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

Inversement, le joueur peut prendre un dégagement du *terrain en réparation* et, s'il y a encore embarras par l'*obstruction inamovible*, prendre un dégagement de l'*obstruction*.

- La balle d'un joueur est *enfouie* dans du *terrain en réparation* dans la *zone générale*.

Le joueur a le choix de prendre un dégagement selon la règle 16.1 pour l'embarras causé par le *terrain en réparation* ou selon la règle 16.3 pour la balle *enfouie*.

Cependant, dans de telles situations, le joueur ne peut pas prendre, en même temps et par une seule procédure, un dégagement de deux conditions en laissant tomber une balle dans une *zone de dégagement* établie sur la base d'un *point le plus proche de dégagement complet* des deux conditions à la fois, sauf dans le cas où le joueur a successivement pris un dégagement de l'embarras causé par chacune des conditions et qu'il est, à toutes fins pratiques, revenu au même endroit.

16.1/4 – Comment prendre un dégagement lorsque la balle repose sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible

Lorsqu'une balle repose sur une partie surélevée d'une *obstruction inamovible*, le *point le plus proche de dégagement complet* est sur le sol sous l'*obstruction*, ceci pour que ce soit plus facile d'établir le *point le plus proche de dégagement complet* et pour éviter que ce point soit situé sur la branche d'un arbre avoisinant.

Par exemple, une balle s'arrête dans la *zone générale* sur la partie surélevée d'une *obstruction inamovible* comme une passerelle au-dessus d'une dépression profonde.

Si le joueur choisit de prendre un dégagement dans une telle situation, la distance verticale est ignorée et le *point le plus proche de dégagement complet* est le point (point X) sur le sol directement sous l'endroit où la balle repose sur l'*obstruction*, à la condition que le joueur n'ait pas d'embarras par l'*obstruction* à cet endroit, tel que défini à la règle 16.1a. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b en *laissant tomber* une balle à l'intérieur de la *zone de dégagement* établie en utilisant le point X comme point de référence.

S'il y a embarras causé par une partie de l'*obstruction* (comme une colonne de support) pour une balle située au point X, le joueur peut alors prendre un dégagement selon la règle 16.1b en utilisant le point X comme l'emplacement de la balle servant à établir le *point le plus proche de dégagement complet*.

Voir l'interprétation 16.1/5 pour le cas où une balle repose sous terre et où il y a embarras par une *obstruction inamovible*.

16.1/5 – Comment mesurer le point le plus proche de dégagement complet lorsque la balle est sous terre dans une condition anormale de terrain

La procédure applicable lorsqu'une balle repose sous terre dans une *condition anormale de terrain* (comme un tunnel) est différente de la situation où la balle est surélevée. Dans un tel cas, il faut tenir compte de la distance verticale et horizontale pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*. Dans certains cas, le *point le plus proche de dégagement complet* pourrait être à l'entrée du tunnel et dans d'autres cas, il pourrait être sur le sol directement au-dessus du point où la balle repose dans le tunnel.

Voir l'interprétation 16.1/4 pour le cas où une balle repose sur une partie surélevée d'une *obstruction inamovible*.

16.1/6 – Un joueur peut attendre pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet lorsque la balle se déplace dans l'eau

Lorsqu'une balle se *déplace* dans de l'*eau temporaire*, que le joueur choisisse de lever la balle qui se *déplace* ou de *substituer* une autre balle pour prendre un dégagement selon la règle 16.1, le joueur a le droit de laisser la balle se *déplacer* vers un meilleur endroit avant de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*, en autant qu'il ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable (Exception 3 à la règle 10.1d et règle 5.6a).

Par exemple, la balle d'un joueur se *déplace* dans de l'*eau temporaire* dans l'allée. Le joueur arrive à sa balle alors qu'elle est au point A et il réalise que si la balle se rend au point B situé 5 verges plus loin, son *point le plus proche de dégagement complet* sera à un bien meilleur endroit que s'il prenait un dégagement au point A.

Pourvu que le joueur ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable (règle 5.6a), il a droit d'attendre que la balle atteigne le point B avant d'initier la procédure de dégagement.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 16.2a :

16.2a/1 – Pas de dégagement sans pénalité d'une condition de terrain dangereuse

La balle d'un joueur s'arrête à un endroit où il a un embarras causé par une plante ou un buisson qui représente un risque de blessure ou de préjudice physique quelconque, comme de l'herbe à puce ou un cactus. Même si le joueur peut devoir faire face à des circonstances difficiles ou qu'il peut être allergique à une certaine plante, il n'a pas pour autant droit à un dégagement sans pénalité selon les règles.

Se référer à la règle

Schéma 16.3a : Quand une balle est enfouie

Interprétations de la règle 16.3a(2) :

16.3a(2)/1 – Pour conclure que la balle est enfouie dans sa propre marque d'impact

Il faut que ce soit raisonnable de conclure que la balle est dans sa propre marque d'impact pour que le joueur puisse prendre un dégagement selon la règle 16.3b.

À titre d'exemple de situation où il est raisonnable de conclure que la balle s'est arrêtée dans sa propre marque d'impact, la balle du joueur tombe sur un sol mou dans la *zone générale* tout juste à court du *vert* et le joueur voit la balle bondir vers l'avant puis revenir par effet rétro. Lorsque le joueur arrive à la balle, il voit qu'elle est *enfouie* dans la seule marque d'impact dans les environs. Le joueur peut donc prendre un dégagement selon la règle 16.3b puisqu'il est raisonnable de conclure que la balle est revenue dans sa propre marque d'impact.

Par contre, si le coup de départ d'un joueur tombe dans l'allée, que la balle bondit au-delà d'une côte et qu'elle est retrouvée dans une marque d'impact à un endroit qui ne peut être vu de l'*aire de départ*, il n'est pas raisonnable de conclure que la balle est *enfouie* dans sa propre marque d'impact et le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 16.3b.

Se référer à la règle 16.3b

Schéma 16.3b : Dégagement sans pénalité pour une balle enfouie

Se référer à la règle 16.4

Section VII – Dégagement avec pénalité (Règles 17-19)

Se référer à la règle 17

Interprétations de la règle 17.1a :

17.1a/1 – Une balle est dans une zone à pénalité même si la zone à pénalité est marquée incorrectement

Dans une situation où les piquets définissant un plan d'eau comme *zone à pénalité* sont mal positionnés, un joueur ne peut pas prendre avantage d'une telle erreur du *comité*.

Par exemple, la balle d'un joueur est retrouvée dans un plan d'eau qui, en raison de la configuration du sol, fait clairement partie d'une *zone à pénalité*, mais la balle est à l'extérieur des piquets et donc techniquement à l'extérieur de la *zone à pénalité*. Le joueur ne peut pas prétendre que sa balle est au repos dans de l'eau temporaire puisqu'une *zone à pénalité* comprend tout plan d'eau sur le *terrain*, qu'il soit marqué par le *comité* ou non (voir la définition de « *zone à pénalité* »).

17.1a/2 – Balle perdue dans une zone à pénalité ou dans une condition anormale de terrain adjacente

Si la balle d'un joueur n'est pas retrouvée à un endroit où il y a une *zone à pénalité* et une *condition anormale de terrain* adjacente, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable [règle 1.3b(2)] pour déterminer l'emplacement de la balle. S'il est *établi ou pratiquement certain* après avoir posé un jugement raisonnable que la balle s'est arrêtée dans l'un ou l'autre de ces espaces, mais que les deux possibilités existent, le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.

Se référer à la règle

Schéma #1 17.1d : Dégagement d'une zone à pénalité marquée jaune

Interprétations de la règle 17.1d(2) :

17.1d(2)/1 – Recommandation à l'effet qu'un joueur marque physiquement le point de référence sur la ligne de référence

La règle 17.1d permet à un joueur de choisir un point de référence sur la ligne de référence qui détermine la *zone de dégagement* pour un dégagement par recul sur la ligne. Même si le joueur devrait marquer le point de référence en utilisant un objet (comme un *tee*), il peut quand même décider de choisir un point de référence visuel seulement.

Si le joueur a choisi un point de référence visuel, ce point sert à déterminer la *zone de dégagement* et s'il y a lieu de *laisser tomber* de nouveau une balle qu'il a *laissé tomber*.

Il est recommandé que le point de référence soit marqué physiquement parce que cela aide à la procédure de dégagement et à déterminer si la balle a été *laissée tomber* dans la zone de dégagement et s'y est arrêtée (règle 14.3).

Se référer à la règle

Schéma #2 17.1d : Dégagement d'une zone à pénalité marquée rouge

Interprétations de la règle 17.1d(3) :

17.1d(3)/1 – Un joueur peut mesurer au travers d'une zone à pénalité lorsqu'il prend un dégagement latéral

Lorsqu'un joueur prend un dégagement latéral à l'endroit où sa balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone à pénalité* étroite marquée rouge, il est possible qu'il puisse mesurer les deux *longueurs de bâton* depuis le point de référence au travers de la *zone à pénalité* pour déterminer l'étendue de la *zone de dégagement*. Toutefois, toute partie de la *zone à pénalité* située à l'intérieur des *deux longueurs de bâton* mesurées depuis le point de référence ne fera pas partie de la *zone de dégagement*.

17.1d(3)/2 – Un joueur laisse tomber une balle au point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité et ce point s'avère incorrect

Si le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone à pénalité* n'est pas connu, un joueur doit se servir de son jugement raisonnable pour déterminer le point de référence.

Selon la règle 1.3b(2), le jugement raisonnable du joueur sera accepté même si ce point de référence s'avère incorrect. Cependant, il y a des situations où on apprend, avant que le joueur ait effectué un *coup*, que le point de référence est incorrect et l'erreur doit être corrigée.

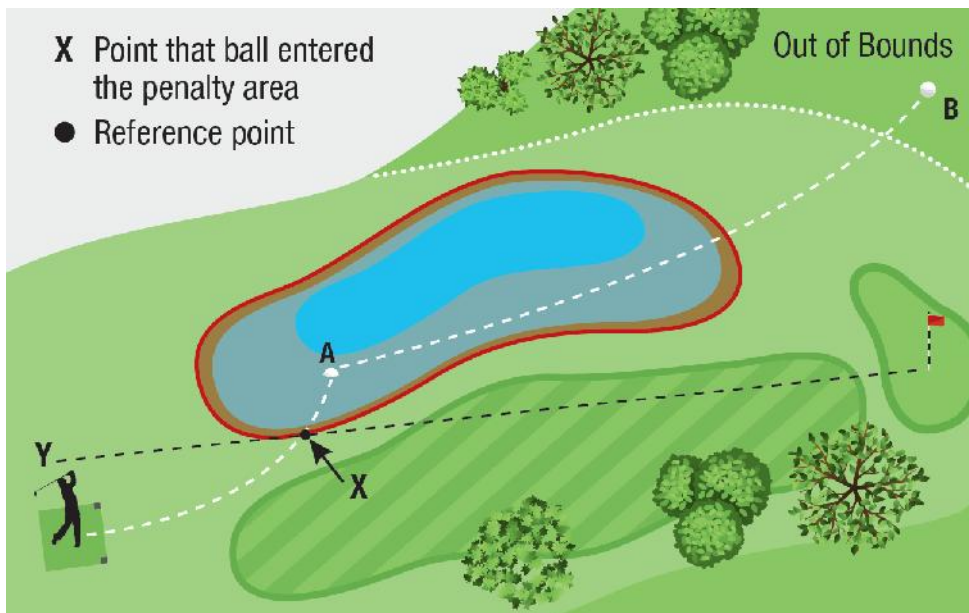
Par exemple, en *partie par coups*, il est *pratiquement certain* que la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité*. Le joueur, après avoir consulté les autres joueurs du groupe, estime le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité*. Le joueur prend un dégagement latéral et *laisse tomber* une balle dans la *zone de dégagement* basée sur ce point de référence.

Toutefois, avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle qu'il a *laissé tomber*, un des joueurs du groupe trouve la balle originale du joueur dans la *zone à pénalité* à un endroit indiquant que la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* quelques 20 verges plus près du *trou* que le point de référence estimé par le joueur.

Parce que cette information a été révélée avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle qu'il a *laissé tomber*, le joueur doit corriger son erreur selon la règle 14.5 (Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle). Pour ce faire, le joueur doit procéder selon la règle 17.1 en utilisant le bon point de référence et il peut utiliser n'importe quelle option de dégagement selon cette règle [voir la règle 14.5b(2)].

Se référer à la règle**Schéma #1 17.2a : Une balle jouée d'une zone à pénalité s'arrête dans la même zone à pénalité****Schéma #2 17.2a : Une balle jouée d'une zone à pénalité vient s'arrêter dans la même zone à pénalité après en être sortie****Se référer à la règle 17.2b**Interprétations de la règle 17.2b :

17.2b/1 – Exemples des options de dégagement permises par la règle 17.2b.

**Légende :**

- X Point où la balle est entrée dans la zone à pénalité Hors limites
- Point de référence

Dans ce schéma, un joueur joue de l'*aire de départ* et la balle s'arrête dans la *zone à pénalité* rouge au point A. Le joueur choisit de jouer de la *zone à pénalité* et la balle s'arrête au point B, lequel est *hors limites*.

Le joueur peut procéder selon l'option *coup et distance* en vertu de la règle 18.2b en utilisant le point A comme point de référence pour la *zone de dégagement* et il jouera alors 4.

Si le joueur procède selon l'option *coup et distance* en *laissant tomber* une balle dans la *zone à pénalité* et qu'il décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a *laissé tomber* :

- Le joueur peut procéder selon l'option de recul sur la ligne n'importe où sur la ligne pointillée X-Y à l'extérieur de la *zone à pénalité* en vertu de la règle 17.1d(2), prendre un dégagement latéral en utilisant le point X comme point de référence en vertu de la règle 17.1d(3) ou jouer une autre balle de l'endroit où le dernier *coup* a été effectué à l'extérieur de la *zone à pénalité* (dans ce cas, l'*aire de départ*) en vertu de la règle 17.2a(2).
- Si le joueur choisit l'une ou l'autre de ces trois options, il encourt un coup de pénalité additionnel, pour un total de deux coups de pénalité : un coup pour avoir procédé selon l'option *coup et distance* plus un coup pour avoir pris un dégagement par recul sur la ligne, un dégagement latéral ou pour avoir joué une autre balle de l'endroit où le dernier *coup* a été effectué à l'extérieur de la *zone à pénalité* (dans ce cas, l'*aire de départ*). Le joueur jouerait donc 5 sous chacune de ces options.

Le joueur a aussi l'option de prendre un dégagement à l'extérieur de la *zone à pénalité* sans d'abord *laisser tomber* une balle dans la *zone à pénalité*, mais il aura quand même deux coups de pénalité pour procéder ainsi.

Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 17.2 :
Pénalité générale selon la règle 14.7a.

Se référer à la règle 17.3

Se référer à la règle 18

Interprétations de la règle 18.1 :

18.1/1 – Une balle surélevée peut être levée lorsque la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes

Lorsque le joueur joue de nouveau de l'*aire de départ*, une balle placée, *laissée tomber* ou surélevée sur un *tee* dans l'*aire de départ* n'est pas *en jeu* jusqu'à ce que le joueur effectue un *coup* sur la balle (définition de « en jeu » et règle 6.2).

Par exemple, un joueur joue de l'*aire de départ*, cherche sa balle brièvement, retourne à l'*aire de départ* et met une autre balle sur un *tee*. La balle originale est retrouvée avant qu'il ait joué cette balle et à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes. Le joueur peut abandonner la balle sur un *tee* et continuer avec la balle originale sans pénalité, mais il peut aussi procéder selon l'option *coup et distance* en jouant de l'*aire de départ*.

Par contre, si le joueur avait joué de la *zone générale* et avait ensuite *laissé tomber* une autre balle selon l'option *coup et distance*, le résultat serait différent et le joueur serait obligé de continuer avec la balle qu'il a *laissé tomber* sous pénalité de *coup et distance*. Si le joueur continuait le trou avec la balle originale dans un tel cas, il jouerait alors une *mauvaise balle*.

18.1/2 – Une pénalité ne peut être évitée en jouant selon coup et distance

Si un joueur lève sa balle alors qu'il n'a pas le droit de le faire, il ne peut pas éviter la pénalité d'un coup selon la règle 9.4b en décidant de jouer selon l'option *coup et distance*.

Par exemple, le coup de départ d'un joueur s'arrête dans un espace boisé. Le joueur ramasse une balle, croyant qu'il s'agit d'une balle abandonnée, mais il réalise qu'il s'agit plutôt de sa balle *en jeu*. Le joueur décide alors de jouer selon *coup et distance*.

Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4b en plus de la pénalité de *coup et distance* selon la règle 18.1 puisqu'au moment où la balle a été levée, le joueur n'avait pas le droit de lever la balle et qu'il n'avait pas l'intention de jouer selon l'option *coup et distance*. Le prochain *coup* du joueur sera son quatrième.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 18.2a(1) :

18.2a(1)/1 – Temps alloué pour la recherche lorsque la recherche est interrompue temporairement

Un joueur a le droit de chercher sa balle durant trois minutes avant qu'elle soit *perdue*. Cependant, il y a des situations où le « temps arrête » et que ce temps ne compte pas dans les trois minutes allouées au joueur.

Les exemples qui suivent illustrent comment tenir compte du temps lorsqu'une recherche est interrompue temporairement :

- En *partie par coups*, un joueur cherche durant une minute et trouve une balle. Le joueur présume que c'est sa balle, prend 30 secondes pour décider comment jouer son *coup*, choisit un bâton et joue cette balle. Le joueur réalise ensuite que c'est une *mauvaise balle*.

Lorsque le joueur retourne à l'endroit où la balle originale devrait se trouver et reprend la recherche, il a encore deux minutes pour chercher. Le temps alloué à la recherche s'est arrêté lorsque le joueur a trouvé la *mauvaise balle* et a cessé de chercher.

- Un joueur cherche sa balle depuis deux minutes lorsque le jeu est suspendu par le *comité*. Le joueur continue de chercher. Lorsque trois minutes se sont écoulées depuis le moment où le joueur a commencé à chercher, la balle est *perdue* même si le temps de recherche de trois minutes se termine alors que le jeu est suspendu.
- Un joueur cherche sa balle depuis une minute lorsque le jeu est suspendu. Le joueur continue de chercher durant une minute et arrête alors pour se mettre à l'abri. Lorsque le joueur revient sur le *terrain* pour reprendre le jeu, il a encore une minute pour chercher la balle, même si le jeu n'a pas encore repris.
- Un joueur trouve et identifie sa balle dans l'herbe très longue après avoir cherché durant deux minutes. Le joueur quitte l'endroit pour aller chercher un bâton et lorsqu'il revient, il est incapable de retrouver la balle. Il a encore une minute pour chercher avant que la balle soit *perdue* car le temps de recherche de trois minutes s'est arrêté lorsque la balle a été trouvée la première fois.
- Un joueur cherche sa balle durant deux minutes et se place alors à l'écart pour laisser passer le groupe qui suit. Le temps de recherche s'est arrêté lorsque la recherche a été interrompue temporairement et le joueur a encore une minute pour chercher.

18.2a(1)/2 – Le cadet n'est pas tenu de commencer à chercher la balle du joueur avant celui-ci

Un joueur peut demander à son *cadet* de ne pas commencer la recherche de sa balle.

Par exemple, un joueur frappe un long coup de départ dans l'herbe longue et dense. Un autre joueur frappe un coup de départ plus court, mais également dans l'herbe longue et dense. Le *cadet* du premier joueur se dirige vers l'endroit où la balle de son joueur pourrait être pour commencer la recherche. Tous les

autres, incluant le joueur, se dirigent vers la zone où la balle de l'autre joueur pourrait être pour chercher sa balle.

Le premier joueur peut demander à son *cadet* de chercher la balle de l'autre joueur et de remettre à plus tard la recherche de sa balle jusqu'à ce que tous les autres puissent les aider.

18.2a(1)/3 – Une balle peut être perdue si elle n'est pas identifiée rapidement

Lorsqu'un joueur a l'occasion d'identifier une balle comme étant la sienne à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes mais qu'il ne le fait pas, la balle est *perdue* lorsque le temps de recherche expire.

Par exemple, un joueur commence à chercher sa balle et, après deux minutes, il trouve une balle qu'il croit appartenir à un autre joueur et reprend la recherche de sa balle.

Le temps de recherche de trois minutes arrive à échéance et on découvre alors que la balle qu'il avait trouvée et qu'il croyait être celle d'un autre joueur était plutôt la sienne. Dans un tel cas, la balle du joueur est *perdue* parce qu'il a continué à chercher, faisant défaut d'identifier rapidement la balle trouvée.

Se référer à la règle

Schéma 18.2a : Quand une balle est hors limites

Interprétations de la règle 18.2a(2) :

18.2a(2)/1 – Balle déplacée hors limites par un courant d'eau

Si un courant d'eau (que ce soit de l'*eau temporaire* ou de l'eau dans une *zone à pénalité*) transporte une balle *hors limites*, le joueur doit procéder selon l'option *coup et distance* (règle 18.2b). L'eau est une *force naturelle* et non pas une *influence extérieure*; la règle 9.6 ne s'applique donc pas.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 18.3a :

18.3a/1 – Quand le joueur peut jouer une balle provisoire

Lorsqu'un joueur décide s'il a le droit de jouer une *balle provisoire*, on ne considère que l'information alors connue par le joueur.

Exemples où une *balle provisoire* peut être jouée :

- La balle originale peut être dans une *zone à pénalité*, mais elle pourrait aussi être *perdue* hors d'une *zone à pénalité* ou être *hors limites*.
- Un joueur croit que la balle originale s'est arrêtée dans la *zone générale* et qu'elle pourrait être *perdue*. La balle est retrouvée dans une *zone à pénalité* à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes; le joueur doit abandonner la *balle provisoire*.

18.3a/2 – Jouer une balle provisoire après que la recherche a commencé est permis

Un joueur peut jouer une *balle provisoire* pour une balle qui peut être *perdue* lorsque la balle originale n'a pas été retrouvée et identifiée, même si la recherche a commencé et que le temps de recherche de trois minutes n'est pas encore terminé.

Par exemple, si un joueur est capable de revenir à l'endroit où il a joué son *coup* précédent et jouer une *balle provisoire* avant que le temps de recherche de trois minutes soit écoulé, il a le droit de le faire.

Si le joueur frappe une *balle provisoire* et que la balle originale est alors retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes, il doit continuer le jeu avec la balle originale.

18.3a/3 – Chaque balle n'a de lien qu'avec la balle précédente lorsqu'elle est jouée du même endroit

Lorsqu'un joueur joue plusieurs balles du même endroit, chaque balle n'a de lien qu'avec la balle précédente.

Par exemple, un joueur joue une *balle provisoire* croyant que son coup de départ peut être perdu ou *hors limites*. La *balle provisoire* est frappée dans la même direction que la balle originale et, sans annoncer quoi que ce soit, il joue une autre balle de l'*aire de départ*. Cette balle s'arrête dans l'allée.

Si la balle originale n'est pas *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la balle originale sans pénalité.

Cependant, si la balle originale est *perdue* ailleurs que dans une *zone à pénalité* ou qu'elle est *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la troisième balle jouée de l'*aire de départ* puisque celle-ci a été jouée sans qu'il y ait la moindre annonce. Par conséquent, cette troisième balle devenait une balle *substituée* pour la *balle provisoire* sous pénalité de *coup et distance* (règle 18.1), quel que soit l'emplacement de la *balle provisoire*. Le joueur a maintenant pris 5 coups (incluant les coups de pénalité) avec la troisième balle jouée de l'*aire de départ*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 18.3b :

18.3b/1 – Qu'est-ce qui est considéré comme annonce d'une balle provisoire

Même si la règle 18.3b ne spécifie pas à qui l'annonce d'une *balle provisoire* doit être faite, une annonce doit être faite pour que les personnes autour puissent l'entendre.

Par exemple, si un joueur déclare qu'il va jouer une *balle provisoire* alors qu'il y a d'autres personnes à proximité, mais qu'il le fait sur un ton qu'il est le seul à pouvoir entendre, ce joueur ne satisfait pas aux exigences de la règle 18.3b comme quoi le joueur doit « annoncer » qu'il joue une balle provisoire. Toute

balle jouée dans ces circonstances devient la balle *en jeu* du joueur sous pénalité de *coup et distance*.

Si personne n'est présent pour entendre l'annonce du joueur (comme lorsque le joueur est retourné à l'*aire de départ* après avoir cherché brièvement sa balle), on considère que le joueur a annoncé correctement son intention de jouer une *balle provisoire* à la condition qu'il le dise à quelqu'un dès que les circonstances le permettent.

18.3b/2 – Déclarations « indiquant clairement » qu'on joue une balle provisoire

Lorsqu'un joueur joue une *balle provisoire*, il vaut mieux qu'il utilise le mot « provisoire » dans son annonce. Par contre, certaines autres déclarations qui indiquent clairement que le joueur a l'intention de jouer une *balle provisoire* sont acceptables.

Exemples d'annonces indiquant clairement que le joueur joue une *balle provisoire* :

- « Je joue une balle selon la règle 18.3. »
- « Je vais en jouer une autre au cas où. »

Exemples d'annonces n'indiquant pas clairement que le joueur joue une *balle provisoire* et signifiant que le joueur est en train de mettre une balle *en jeu* avec *coup et distance* :

- « Je vais refrapper. »
- « Je vais en jouer une autre. »

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 18.3c(1) :

18.3c(1)/1 – Les actions entreprises avec la balle provisoire sont une continuation de la balle provisoire

Entreprendre des actions autres qu'un *coup* avec une *balle provisoire*, comme *laisser tomber*, placer ou *substituer* une autre balle plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale est présumée être ne constitue pas « jouer » la *balle provisoire* et ne fait pas en sorte que la balle perd son statut de *balle provisoire*.

Par exemple, le coup de départ d'un joueur peut être perdu à 175 verges du *trou* et il joue donc une *balle provisoire*. Après avoir cherché brièvement la balle originale, le joueur va vers l'avant pour jouer la *balle provisoire* qui est dans un buisson à 150 verges du *trou*. Il décide que la *balle provisoire* est injouable et il la *laisse tomber* selon la règle 19.2c. Avant de jouer la balle qu'il a *laissé tomber*, une spectatrice trouve la balle originale à l'intérieur du délai de trois minutes depuis que le joueur a commencé à la chercher.

Dans ce cas, la balle originale était demeurée la balle *en jeu* parce qu'elle a été retrouvée dans les trois minutes depuis le début de la recherche et que le



joueur n'a pas effectué de *coup* sur la *balle provisoire* d'un point plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale était présumée être.

Se référer à la règle

Schéma 18.3c : Balle provisoire jouée d'un point plus près du trou que là où la balle originale est présumée être

Interprétations de la règle 18.3c(2) :

18.3c(2)/1 – L'emplacement estimé de la balle originale est utilisé pour déterminer quelle balle est en jeu

La règle 18.3c(2) utilise le point où le joueur « estime » que sa balle originale se trouve pour déterminer si la *balle provisoire* a été jouée plus près du *trou* que ce point, et si c'est la balle originale ou la *balle provisoire* qui est *en jeu*. Le point estimé n'est pas le point où la balle originale est finalement retrouvée; c'est plutôt le point où le joueur estime de façon raisonnable que sa balle est.

Exemples pour déterminer quelle balle est *en jeu* :

- Un joueur, croyant que sa balle originale peut être perdue ou *hors limites*, joue une *balle provisoire* qui ne s'arrête pas plus près du *trou* que l'endroit estimé pour la balle originale. Le joueur trouve une balle et la joue, croyant que c'est sa balle originale. Il réalise alors qu'il a joué sa *balle provisoire*.

Dans ce cas, la *balle provisoire* n'a pas été jouée plus près du *trou* que l'endroit estimé pour la balle originale. Le joueur peut donc reprendre la recherche de la balle originale. Si la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes, elle demeure la balle *en jeu* et le joueur doit abandonner la *balle provisoire*. Si le temps de recherche de trois minutes expire avant que la balle originale soit retrouvée, la *balle provisoire* est la balle *en jeu*.

- Un joueur, croyant que son coup de départ peut être perdu ou s'est arrêté au-delà d'une route définie comme étant *hors limites*, joue une *balle provisoire*. Il cherche brièvement sa balle originale, mais il ne la trouve pas. Il avance jusqu'à sa *balle provisoire* et la joue d'un point plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale est présumée être. Il avance encore et trouve la balle originale à l'intérieur des limites du *terrain*. La balle originale a dû rebondir sur la route et revenir à l'intérieur des limites parce qu'elle a été retrouvée beaucoup plus loin que prévu.

Dans ce cas, la *balle provisoire* était devenue la balle *en jeu* lorsqu'elle a été jouée d'un point plus près du *trou* que l'endroit estimé pour la balle originale. La balle originale n'était plus *en jeu* et devait être abandonnée.

18.3c(2)/2 – Un joueur peut demander que d'autres personnes ne cherchent pas sa balle



Si un joueur n'a pas l'intention de chercher sa balle originale parce qu'il préfère continuer le jeu du trou avec une *balle provisoire*, il peut demander à d'autres personnes de ne pas la chercher, mais ces personnes ne sont pas obligées de respecter sa demande.

Si une balle est trouvée, le joueur doit faire tous les efforts raisonnables pour l'identifier, pourvu qu'il n'ait pas déjà joué la *balle provisoire* plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale était présumée être, auquel cas elle serait devenue sa balle *en jeu*. Si la *balle provisoire* n'est pas encore devenue la balle *en jeu* lorsqu'une autre balle est trouvée, le refus de faire un effort raisonnable pour identifier la balle trouvée peut être considéré comme étant une faute grave contraire à l'esprit du jeu (règle 1.2a).

Si, après que l'autre balle est trouvée, la *balle provisoire* est jouée plus près du *trou* que l'endroit où l'autre balle a été trouvée et qu'il s'avère que cette autre balle était la balle originale du joueur, le *coup* effectué sur la *balle provisoire* était en fait un *coup* sur une *mauvaise* balle (règle 6.3c). Le joueur encourt la *pénalité générale* et en *partie par coups*, le joueur doit corriger son erreur en continuant le jeu avec la balle originale.

18.3c(2)/3 – L'adversaire ou un autre joueur peut chercher la balle d'un joueur malgré la demande de ce joueur

Même si un joueur préfère continuer le jeu du trou avec une *balle provisoire* sans chercher la balle originale, l'*adversaire* ou un autre joueur en *partie par coups* peut chercher la balle originale du joueur en autant que cela ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable. Si la balle originale du joueur est retrouvée alors qu'elle est encore *en jeu*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* [règle 18.3c(3)].

Par exemple, sur un trou à normale 3, la balle d'un joueur se dirige vers un secteur densément boisé. Il joue une *balle provisoire* qui s'arrête près du *trou*. Voyant la situation, le joueur ne veut pas chercher la balle originale et il se dirige directement vers sa *balle provisoire* pour continuer le jeu du trou. Son *adversaire* ou un autre joueur en *partie par coups* croit que ce serait à son avantage de retrouver la balle originale et il commence donc à la chercher.

Si la balle originale est retrouvée avant que le joueur ait effectué un *coup* sur la *balle provisoire*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le trou avec la balle originale. Par contre, si le joueur effectue un *coup* sur la *balle provisoire* avant que la balle originale soit retrouvée, elle devient la balle *en jeu* parce qu'elle était plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle originale [règle 18.3c(2)].

En *partie par trous*, si la *balle provisoire* du joueur est plus près du *trou* que la balle de son *adversaire*, l'*adversaire* peut annuler le *coup* et demander à ce que le joueur joue dans le bon ordre (règle 6.4a). Cependant, le fait que le *coup* soit annulé ne change pas le statut de la balle originale, celle-ci n'est plus *en jeu*.

18.3c(2)/4 – Quand le score avec la balle provisoire entrée dans le trou devient le score pour le trou

À la condition que la balle originale n'ait pas été retrouvée à l'intérieur des limites du *terrain*, le score avec une *balle provisoire* qui a été *entrée* devient le score du joueur dès que le joueur lève la balle du *trou* puisque, dans un tel cas, lever la balle du *trou* équivaut à effectuer un *coup*.

Par exemple, sur un trou court, le coup de départ du joueur A est possiblement perdu; il joue une *balle provisoire* et celle-ci *entre* dans le *trou*. Le joueur A ne veut pas chercher sa balle originale, mais son *adversaire* (joueur B) ou un autre joueur en *partie par coups* part à la recherche de la balle originale.

Si B trouve la balle de A avant que celui-ci lève sa *balle provisoire* du *trou*, A doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le jeu avec la balle originale. Si A lève la balle du *trou* avant que B trouve la balle originale, le score de A pour le trou est trois.

18.3c(2)/5 – La balle provisoire levée par le joueur devient subséquemment la balle en jeu

Un joueur qui lève sa *balle provisoire* alors que les règles ne lui permettent pas de le faire, et que la *balle provisoire* devient subséquemment la balle *en jeu*, doit ajouter un coup de pénalité selon la règle 9.4b (Pénalité pour lever ou causer le déplacement de la balle) et il doit *replacer* la balle.

Par exemple, en *partie par coups*, croyant que son coup de départ pourrait être perdu, le joueur joue une *balle provisoire*. Le joueur trouve une balle qu'il croit être sa balle originale, effectue un *coup* sur cette balle et ramasse sa *balle provisoire*. Il découvre alors que la balle qu'il a jouée n'était pas sa balle originale, mais plutôt une *mauvaise balle*. Le joueur reprend la recherche de la balle originale, mais il ne peut pas la retrouver à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes.

Puisque la *balle provisoire* était devenue la balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance*, le joueur doit *replacer* cette balle et il encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4b. Le joueur encourt aussi deux coups de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* (règle 6.3c). Le prochain *coup* du joueur sera son septième.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 18.3c(3) :

18.3c(3)/1 – La balle provisoire ne peut pas devenir la balle en jeu si la balle originale est injouable ou dans une zone à pénalité

Un joueur peut jouer une *balle provisoire* seulement s'il croit que la balle originale peut être *perdue* ailleurs que dans une *zone à pénalité* ou qu'elle peut être *hors limites*. Le joueur ne peut pas décider qu'une deuxième balle qu'il va jouer est à la fois une *balle provisoire* au cas où la balle originale est *perdue* ailleurs que dans une *zone à pénalité* et la balle *en jeu* au cas où la balle originale est injouable ou dans une *zone à pénalité*.

La *balle provisoire* doit être abandonnée si la balle originale est retrouvée à l'intérieur des limites du *terrain* ou s'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est dans une *zone à pénalité*.

Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 18.3 :
Pénalité générale selon la règle 14.7a.

Se référer à la règle 19

Interprétations de la règle 19.2a :

19.2a/1 – Un joueur peut procéder selon l'option *coup et distance* même si l'emplacement du coup précédent est plus près du trou que l'endroit où la balle est injouable

L'option *coup et distance* peut quand même être utilisée même si la balle vient s'arrêter plus loin du *trou* que l'endroit d'où elle a été jouée.

Exemples de situations où le dégagement selon *coup et distance* peut être plus près du *trou* :

- La balle frappée de l'*aire de départ* frappe un arbre, rebondit vers l'arrière et s'arrête derrière l'*aire de départ*. Le joueur peut jouer de nouveau de l'*aire de départ* avec un coup de pénalité.
- Un joueur a un coup roulé sur une pente descendante et sa balle roule hors du *vert* dans une *zone à pénalité* ou dans une très mauvaise *position*. Le joueur peut jouer de nouveau du *vert* en encourant un coup de pénalité.

19.2a/2 – L’option coup et distance ne s’applique qu’au point où le dernier coup a été effectué

L’option *coup et distance* pour une balle injouable s’applique seulement à l’endroit où le dernier *coup* a été effectué; un joueur n’a pas le droit de retourner à l’emplacement de n’importe quel autre *coup* effectué auparavant.

Si les options de dégagement selon *coup et distance* ou par recul sur la ligne ne sont pas favorables ou possibles, la seule option pour le joueur serait de prendre un dégagement latéral à plusieurs reprises, avec pénalité chaque fois, jusqu’à ce qu’il puisse avoir une balle à un endroit d’où il peut jouer.

Se référer à la règle 19.2b

Voir l’interprétation 17.1d(2)/1 – Recommandation à l’effet qu’un joueur marque physiquement le point de référence sur la ligne de référence

Rule 19.2c

Schéma 19.2 : Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale

Interprétations de la règle 19.2c :

19.2c/1 – Point de référence pour un dégagement latéral lorsque la balle n’est pas sur le sol

Lorsque la balle d’un joueur repose au-dessus du niveau du sol (comme dans un buisson ou dans un arbre), le joueur peut prendre un dégagement latéral en utilisant comme point de référence le point sur le sol situé directement sous l’endroit où est la balle :

- La *zone de dégagement* est à pas plus de deux *longueurs de bâton* et pas plus près du *trou* que le point de référence sur le sol (voir la règle 19.2c).
- Dans certains cas, on pourrait *laisser tomber* une balle sur le *vert*.

Cependant, si une balle injouable repose sur le sol, l’emplacement de la balle elle-même est toujours utilisé comme point de référence. Par exemple :

- Si la balle d’un joueur repose au bas d’une falaise ou d’une pente abrupte, l’emplacement de la balle originale est le point de référence.
- Cela signifie que le joueur ne peut pas ignorer la distance verticale et *laisser tomber* une balle au sommet de la falaise ou de la pente à pas plus de deux *longueurs de bâton* d’un point situé directement au-dessus de l’endroit où la balle repose au bas de la falaise ou de la pente.

Interprétations générales de la règle 19.2 :

19.2/1 – Aucune assurance que la balle pourra être jouable après que le joueur a pris un dégagement pour une balle injouable

Lorsqu'un joueur prend un dégagement pour une balle injouable, il doit accepter le résultat même s'il est défavorable, comme lorsqu'une balle qu'on a *laissé tomber* s'arrête à son emplacement original ou dans une mauvaise *position* ailleurs dans la *zone de dégagement* :

- À compter du moment où la balle qu'il a *laissé tomber* s'arrête dans la *zone de dégagement*, le joueur a une nouvelle situation.
- Si le joueur décide qu'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer la balle où elle repose maintenant, il peut prendre un autre dégagement pour une balle injouable, avec pénalité additionnelle, en utilisant n'importe quelle option de dégagement disponible selon la règle 19.

19.2/2 – Une balle peut être laissée tomber dans toute zone du terrain en prenant un dégagement pour une balle injouable

Un joueur peut prendre un dégagement en *laissant tomber* une balle dans une *zone de dégagement* située dans n'importe quelle *zone du terrain* en procédant selon l'une des options pour une balle injouable. Cela comprend de prendre un dégagement de la *zone générale* et de *laisser tomber* une balle directement dans une *fosse de sable* ou dans une *zone à pénalité*, sur un *vert*, dans une *zone de jeu interdit* ou sur un *mauvais vert*.

Cependant, si le joueur choisit de *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* ou sur un *mauvais vert*, il doit ensuite prendre le dégagement requis par les règles de cette *zone de jeu interdit* ou du *mauvais vert*.

De même, si le joueur choisit de *laisser tomber* une balle dans une *zone à pénalité* et qu'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer la balle où elle repose maintenant, sa seule option est de prendre un dégagement additionnel sous pénalité de *coup et distance* en jouant d'où le *coup* précédent a été effectué parce que :

- Il ne peut pas prendre de nouveau un dégagement pour une balle injouable parce qu'un tel dégagement n'est pas permis lorsqu'une balle repose dans une *zone à pénalité*.
- Il ne peut pas non plus prendre un dégagement de la *zone à pénalité* en utilisant l'option de recul sur la ligne ou l'option de dégagement latéral parce que la balle n'a pas traversé la limite de la *zone à pénalité* avant de s'y arrêter. Il n'y a donc pas de point de référence ou de façon d'estimer un point de référence pour prendre un tel dégagement.

Lorsqu'il prendra un dégagement selon l'option *coup et distance*, le joueur encourra une autre pénalité d'un coup (en plus du premier coup de pénalité pour avoir pris un dégagement pour la balle injouable).

19.2/3 – Le point de référence pour l'option coup et distance ne change pas tant qu'un coup n'a pas été effectué

Le point de référence utilisé pour prendre un dégagement selon l'option *coup et distance* ne change pas jusqu'à ce que le joueur effectue un autre *coup* sur sa balle *en jeu*, même si le joueur a *laissé tomber* une balle selon une règle.

Par exemple, un joueur prend un dégagement pour une balle injouable et *laisse tomber* une balle selon l'option de dégagement par recul sur la ligne ou de dégagement latéral. La balle qu'il a *laissé tomber* reste à l'intérieur de la *zone de dégagement*, mais elle roule à un endroit où le joueur considère de nouveau qu'elle est injouable.

Avec un coup de pénalité additionnel, le joueur peut encore utiliser l'option de dégagement par recul sur la ligne ou l'option de dégagement latéral, ou bien opter pour l'option *coup et distance* en utilisant comme point de référence le point où la balle a été jouée en dernier lieu avant de devenir injouable la première fois. Ce point de référence pour l'option *coup et distance* ne change pas parce que le joueur n'a pas effectué de *coup* sur la balle qu'il a *laissé tomber*.

La situation serait différente si le joueur avait effectué un *coup* sur la balle qu'il a *laissé tomber*, puisque ce point deviendrait le nouveau point de référence pour un dégagement selon l'option *coup et distance*.

19.2/4 – Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité s'il lève sa balle pour prendre un dégagement pour une balle injouable et réalise, avant de laisser tomber une balle, que la balle était dans un terrain en réparation

Si un joueur lève sa balle pour prendre un dégagement pour une balle injouable et qu'il réalise alors que la balle était dans un *terrain en réparation* ou autre *condition anormale de terrain*, il peut encore prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1, en autant qu'il n'a pas déjà mis une autre balle *en jeu* selon la règle 19 pour prendre un dégagement pour une balle injouable.

19.2/5 – Un joueur doit trouver la balle pour utiliser les options de dégagement latéral ou par recul sur la ligne

On ne peut pas utiliser l'option de dégagement par recul sur la ligne ou de dégagement latéral selon les règles 19.2 et 19.3 si on ne retrouve pas la balle originale, puisque ces deux options exigent que l'emplacement de la balle originale soit utilisé comme point de référence. Si l'une ou l'autre de ces options de dégagement est utilisée pour prendre un dégagement pour une balle injouable en se référant à une balle autre que la balle du joueur, le joueur est considéré comme ayant procédé selon *coup et distance* puisque c'est la seule règle qui peut être utilisée si le joueur n'a pas retrouvé sa balle originale.

Par exemple, un joueur trouve une balle abandonnée dans une mauvaise position. Croyant à tort que c'est sa balle, le joueur choisit de prendre un dégagement latéral (règle 19.2c), *substitue* une balle et la joue. Alors qu'il se dirige vers son prochain *coup*, le joueur retrouve sa balle originale. Puisque le joueur ne connaissait pas l'emplacement de sa balle originale lorsque l'autre balle a été *substituée*, il est considéré comme ayant procédé selon *coup et distance* et aussi du *mauvais endroit* (règle 14.7).

En *partie par trous*, le joueur perd le trou pour avoir joué du *mauvais endroit*.

En *partie par coups*, le joueur encourt un coup de pénalité pour avoir pris un dégagement selon l'option *coup et distance* (règle 18.1) et deux autres coups de pénalité pour avoir pris ce dégagement du *mauvais endroit*. Si ce *mauvais endroit* était une infraction grave, l'erreur doit être corrigée avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou, ou dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre sa *carte de scores*.

Se référer à la règle

Schéma 19.3 : Options de dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable

Voir l'interprétation 17.1d(2)/1 – Recommandation à l'effet qu'un joueur marque physiquement le point de référence sur la ligne de référence

Interprétations de la règle 19.3b :

19.3b/1 – Prendre un dégagement à l'extérieur d'une fosse de sable pour une balle injouable après avoir d'abord pris un dégagement dans la fosse de sable

Si la balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* et qu'il prend un dégagement dans la *fosse de sable* pour une balle injouable, avec un coup de pénalité selon la règle 19.3a, et qu'il décide ensuite qu'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer la balle qu'il a *laissé tomber* où elle repose maintenant, le joueur fait face à une nouvelle situation :

- Le joueur peut prendre un autre dégagement pour une balle injouable selon la règle 19.3a, avec un autre coup de pénalité pour un total de deux coups de pénalité, en utilisant au choix l'option *coup et distance* pour jouer d'où le *coup* précédent a été effectué ou en utilisant le nouvel emplacement de la balle comme point de référence pour prendre un dégagement par recul sur la ligne ou un dégagement latéral dans la *fosse de sable*.
- Si le joueur choisit plutôt de prendre un dégagement en *laissant tomber* une balle derrière la *fosse de sable* en utilisant l'option additionnelle de dégagement selon la règle 19.3b, il encourt deux autres coups de pénalité en plus du coup de pénalité pour avoir d'abord pris un dégagement pour une balle injouable, soit un total de trois coups de pénalité.

Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 19.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.

Section VIII – Procédures pour les joueurs et le comité lorsque des problèmes surgissent dans l'application des règles (Règle 20)

Se référer à la règle 20

Interprétations de la règle 20.1b(2) :

20.1b(2)/1 – Une demande de décision doit être faite à temps

Un joueur a le droit de connaître le statut de son match en tout temps ou de savoir qu'une demande de décision sera réglée plus tard dans le match. Une demande de décision doit être faite à temps pour empêcher qu'un joueur tente d'appliquer des pénalités plus tard dans le match. Qu'une décision soit rendue ou non dépend du moment où le joueur prend connaissance des faits (et non pas quand il apprend que quelque chose peut entraîner une pénalité) ainsi que du moment où la demande de décision est faite.

Par exemple, durant le premier trou d'un match sans *arbitre*, le joueur A lève sa balle correctement pour voir si elle est endommagée au sens de la règle 4.2c(1), détermine qu'elle est coupée et *substitue* une nouvelle balle selon la règle 4.2c(2). À l'insu du joueur A, le joueur B voit l'état de la balle et se dit en lui-même qu'il n'est pas d'accord avec l'évaluation faite par le joueur A. Cependant, B décide d'ignorer l'infraction possible et n'en parle pas à A. Les deux joueurs complètent le jeu du trou et frappent de l'*aire de départ* suivante.

À la fin du dernier trou du match, A est le gagnant du match par un trou. Alors que les joueurs quittent le *vert* et que le *comité* est facilement disponible, B change d'idée et dit à A qu'il est en désaccord avec la *substitution* faite au premier trou et qu'il présente une demande de décision au *comité*.

Le *comité* devrait déterminer que la demande de décision de B n'a pas été faite à temps puisque B connaissait les faits durant le jeu du premier trou et que, subséquemment, un *coup* a été effectué sur le deuxième trou [règle 20.1b(2)]. Le *comité* devrait donc décider de ne pas rendre de décision.

Le match demeure tel que joué et A est le gagnant.

20.1b(2)/2 – Une décision rendue après que le dernier trou du match est complété mais avant que le résultat du match soit final peut faire que les joueurs doivent poursuivre le match

Un joueur qui a connaissance, après que les joueurs ont complété ce qu'ils croient être le dernier trou du match, d'une infraction possible aux règles par son *adversaire*, peut faire une demande de décision. Si l'*adversaire* a commis une infraction aux règles, le score ajusté du match peut faire en sorte que les joueurs doivent retourner sur le *terrain* pour reprendre le jeu.

Par exemple :

- Dans un match entre A et B, ce dernier gagne par un score de 5 et 4. En revenant vers le chalet et avant que le résultat du match soit final, on découvre que B a 15 bâtons dans son sac. A demande une décision et le *comité* détermine correctement que la demande de décision du joueur A a été faite à temps. Les joueurs doivent retourner au 15^e trou et poursuivre le match. Le score du

match est ajusté en déduisant deux trous au joueur B [règle 4.1b(4)] et B mène maintenant par 3 trous avec 4 trous à jouer.

- Dans un match entre A et B, ce dernier gagne par un score de 3 et 2. En revenant vers le chalet, le joueur A apprend que B a touché au sable en faisant un élan d'entraînement dans une *fosse de sable* au 14^e trou. B avait gagné le 14^e trou. Le joueur A demande une décision et le *comité* détermine correctement que la demande de décision par A a été faite à temps et que B a perdu le 14^e trou pour avoir fait défaut d'aviser A qu'il avait encouru une pénalité [règle 3.2d(2)]. Les joueurs doivent donc retourner au 17^e trou et continuer le match. Puisque le score du match est ajusté en changeant le gain de B au 14^e trou en perte du trou, le joueur B mène maintenant par un trou avec deux trous à jouer.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 20.1b(4) :

20.1b(4)/1 – Il n'est pas permis de jouer deux balles en partie par trous

Jouer deux balles est permis seulement en *partie par coups* parce que, lorsqu'un match est joué, tous les incidents dans ce match ne concernent que les joueurs impliqués et que ceux-ci peuvent protéger leurs propres intérêts.

Cependant, si un joueur dans un match est incertain de la bonne procédure et complète le jeu du trou avec deux balles, le score avec la balle originale comptera toujours si le joueur et son *adversaire* informent le *comité* de la situation et que l'*adversaire* ne s'est pas objecté à ce que le joueur joue une deuxième balle.

Par contre, si l'*adversaire* s'objecte à ce que le joueur joue une deuxième balle et qu'il fait une demande de décision à temps [règle 20.1b(2)], le joueur perd le trou pour avoir joué une mauvaise balle en infraction à la règle 6.3c(1).

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 20.1c(3) :

20.1c(3)/1 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'était pas en jeu lorsqu'on joue deux balles

Lorsqu'un joueur n'est pas certain de savoir quoi faire et qu'il décide de jouer deux balles, il n'encourt pas de pénalité si une des balles qu'il joue était sa balle originale qui n'est plus *en jeu*.

Par exemple, la balle d'un joueur n'est pas retrouvée dans une *zone à pénalité* après une recherche de trois minutes; le joueur prend correctement un dégagement de la *zone à pénalité* selon la règle 17.1c et joue une balle *substituée*. La balle originale est ensuite retrouvée dans la *zone à pénalité*. Dans le doute, le joueur décide, avant d'effectuer un autre *coup*, de jouer la balle originale comme deuxième balle et il choisit que le score qui comptera sera celui avec la balle originale. Le joueur complète le jeu du trou avec les deux balles.

La balle jouée conformément à la règle 17.1c était devenue la balle *en jeu* et le score avec cette balle est le score du joueur pour ce trou. Le score avec la balle originale ne pouvait pas compter parce que la balle originale n'était plus la balle *en jeu*. Cependant, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle originale comme deuxième balle.

20.1c(3)/2 – Le joueur doit décider de jouer deux balles avant d'effectuer un autre coup

La règle 20.1c(3) exige que le joueur décide d'abord de jouer deux balles avant d'effectuer un *coup*, de sorte que sa décision de jouer deux balles ou son choix de la balle qui comptera ne soit pas influencé par le résultat de la balle qu'il vient de jouer. *Laisser tomber* une balle n'équivaut pas à effectuer un *coup*.

Exemples de l'application de cette exigence :

- La balle d'un joueur s'arrête sur un sentier pavé dans la *zone générale*. En prenant un dégagement, le joueur lève la balle, la *laisse tomber* à l'extérieur de la *zone de dégagement* requise et la joue. Le *marqueur* du joueur remet en question l'acte de *laisser tomber* et dit au joueur qu'il a possiblement joué du *mauvais endroit*.

Ne sachant pas quoi faire, le joueur aimerait compléter le jeu du trou avec deux balles. Cependant, il est trop tard pour utiliser la règle 20.1c(3) puisqu'un *coup* a déjà été effectué et le joueur doit ajouter la pénalité générale pour avoir joué du *mauvais endroit* (règle 14.7). Si le joueur croit qu'il peut s'agir d'une infraction grave pour avoir joué du *mauvais endroit*, il devrait jouer une deuxième balle selon la règle 14.7 pour éviter la possibilité d'une disqualification.

Si le *marqueur* avait remis en question le « *laisser tomber* » avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle et que ce dernier était incertain de la bonne procédure, il aurait pu compléter le jeu du trou avec deux balles selon la règle 20.1c(3).

- La balle d'un joueur repose dans une *zone à pénalité* définie par des piquets rouges. Un des piquets nuit à l'élan proposé du joueur, mais le joueur ne sait pas s'il a le droit d'enlever le piquet. Le joueur effectue son prochain *coup* sans enlever le piquet.

Le joueur décide alors de jouer une deuxième balle avec le piquet enlevé et de demander une décision au *comité*. Le *comité* devrait décider que le score avec la balle originale doit compter puisque la situation de doute a été soulevée alors que la balle était dans la *zone à pénalité* près du piquet, et que le joueur devait décider de jouer deux balles avant d'effectuer un *coup* sur la balle originale.

20.1c(3)/3 – Un joueur qui joue deux balles peut lever, placer ou replacer la balle originale

La règle 20.1c(3) n'exige pas que la balle originale soit la balle jouée où elle repose. Généralement, la balle originale est jouée où elle repose et la deuxième

balle est mise *en jeu* conformément à la règle qui est alors utilisée. Cependant, mettre la balle originale *en jeu* selon la règle est également permis.

Par exemple, si un joueur n'est pas certain si sa balle repose dans une *condition anormale de terrain* dans la *zone générale*, il peut décider de jouer deux balles. Le joueur peut alors prendre un dégagement selon la règle 16.1b (Dégagement pour une balle dans une condition anormale de terrain dans la zone générale) en levant, *laissant tomber* et jouant la balle originale, pour ensuite continuer en plaçant une deuxième balle à l'endroit qui avait provoqué le doute (où la balle originale reposait) et jouer la balle de cet endroit.

Dans un tel cas, le joueur n'est pas tenu de *marquer* l'emplacement de la balle originale avant de la lever, bien que ce soit recommandé.

20.1c(3)/4 – L'ordre de jeu de la balle originale et de la deuxième balle est interchangeable

Lorsqu'un joueur est incertain de la bonne procédure et veut compléter le jeu du trou avec deux balles, les règles n'exigent pas que la balle originale soit jouée la première. Les balles peuvent être jouées dans l'ordre choisi par le joueur.

Par exemple, un joueur incertain de la bonne procédure décide de compléter le jeu du trou avec deux balles et il choisit le score de la deuxième balle comme devant compter. Le joueur peut choisir de jouer la deuxième balle avant la balle originale et il peut alterner les *coups* effectués sur la balle originale et la deuxième balle pour compléter le jeu du trou.

20.1c(3)/5 – Obligation du joueur de compléter le jeu du trou avec la deuxième balle après avoir annoncé son intention et avoir choisi quelle balle devrait compter

Après qu'un joueur a annoncé son intention de jouer deux balles en vertu de la règle 20.1c(3) et qu'il a mis une balle *en jeu* ou effectué un *coup* sur une ou l'autre des balles, le joueur s'est engagé à respecter la procédure prévue à la règle 20.1c(3). Si le joueur ne joue pas, ou n'*entre pas dans le trou*, l'une des balles et que cette balle s'avère être celle que le *comité* aurait comptée, le joueur est disqualifié pour avoir fait défaut d'*entrer sa balle dans le trou* (règle 3.3c – Défaut d'entrer la balle dans le trou). Cependant, il n'y a pas de pénalité si le joueur n'*entre pas* la balle qui ne comptera pas.

Par exemple, la balle d'un joueur repose dans une ornière faite par un véhicule. Croyant que cet espace aurait dû être marqué comme *terrain en réparation*, le joueur décide de jouer deux balles et il annonce qu'il voudrait que la deuxième balle compte. Le joueur effectue d'abord un *coup* sur la balle originale reposant dans l'ornière. Voyant les résultats de son *coup*, le joueur décide de ne pas jouer une deuxième balle. À la fin de la *ronde*, le *comité* apprend ces faits.

Si le *comité* décide que l'ornière est un *terrain en réparation*, le joueur est disqualifié pour avoir fait défaut d'*entrer sa balle dans le trou* avec la deuxième balle (règle 3.3c).

Par contre, si le *comité* décide que l'ornièrre n'est pas un *terrain en réparation*, le score du joueur avec la balle originale compte et le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une deuxième balle.

Le résultat serait le même dans le cas d'un joueur qui effectue un *coup* ou des *coups* sur une deuxième balle, mais qui la ramasse avant de compléter le trou.

20.1c(3)/6 – La balle provisoire doit être utilisée comme deuxième balle lorsqu'il y a un doute

Même si la règle 20.1c(3) dit qu'une deuxième balle jouée en vertu de cette règle n'est pas la même chose qu'une *balle provisoire* selon la règle 18.3 (Balle provisoire), l'inverse n'est pas vrai. Quand un joueur décide de jouer deux balles après avoir joué une *balle provisoire* et qu'il ne sait pas si la balle originale est *hors limites* ou perdue à l'extérieur d'une *zone à pénalité*, il doit considérer la *balle provisoire* comme étant la deuxième balle.

Exemples d'utilisation d'une balle provisoire comme deuxième balle :

- Le joueur ne sait pas si sa balle originale est considérée *hors limites*, il complète donc le jeu du trou avec la balle originale et la *balle provisoire*.
- Le joueur sait ou est *pratiquement certain* que sa balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *condition anormale de terrain*, mais il est incertain de la bonne procédure, de sorte qu'il complète le jeu du trou avec la *balle provisoire* et une deuxième balle avec dégagement en vertu de la règle 16.1e.

20.1c(3)/7 – Un joueur peut jouer une balle selon deux règles différentes

Lorsqu'un joueur est incertain de la procédure applicable, il est recommandé qu'il joue deux balles selon la règle 20.1c(3). Cependant, il n'y a rien qui empêche le joueur de jouer une balle en conformité avec deux règles différentes et de demander une décision avant de remettre sa *carte de scores*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête à un endroit injouable que le joueur estime devoir être un *terrain en réparation*, mais qui n'est pas marqué. Ne sachant trop comment procéder et prêt à accepter un coup de pénalité si ce n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur décide d'utiliser une seule balle et de la *laisser tomber* dans la *zone de dégagement* permise pour prendre un dégagement d'un *terrain en réparation* (règle 16.1), et simultanément dans une partie de la *zone de dégagement* permise pour prendre un dégagement pour une balle injouable (règle 19.2) avec un coup de pénalité.

Si le *comité* décide que c'est un *terrain en réparation*, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir pris un dégagement pour une balle injouable. Si le *comité* décide que ce n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur encourt un coup de pénalité pour avoir pris un dégagement pour une balle injouable.

Si le joueur utilise la procédure décrite ci-haut et que la balle s'arrête à un endroit où il y a embarras par la condition (obligation de *laisser tomber* de



nouveau selon la règle 16.1 mais non selon la règle 19.2), il devrait demander l'aide du *comité* ou jouer deux balles selon la règle 20.1c(3).

Se référer à la règle

[Voir les Procédures du comité, Section 6C pour des directives additionnelles à l'intention des arbitres et des comités pour régler des problèmes de règles](#)

Interprétations de la règle 20.2d :

20.2d/1 – Une mauvaise décision est différente d'une erreur administrative

Il y a un délai déterminé pour qu'une mauvaise décision puisse être corrigée alors qu'il n'y a pas de limite de temps pour corriger une erreur administrative.

Une mauvaise décision a été rendue lorsqu'un *arbitre* ou le *comité* a tenté d'appliquer les règles à une situation, mais qu'il l'a fait de façon incorrecte, par exemple :

- Mauvaise interprétation ou compréhension d'une règle,
- Défaut d'appliquer une règle, ou
- Application d'une règle non applicable ou inexistante.

Cela est différent d'une erreur administrative où un *arbitre* ou le *comité* a fait une erreur de procédure dans l'administration de la compétition, par exemple :

- Mauvais calcul du résultat d'une égalité, ou
- Application du handicap complet d'un joueur alors que seulement un pourcentage devait être appliqué.

20.2d/2 – Les erreurs administratives devraient toujours être corrigées

La limite de temps prévue à la règle 20.2d concernant les pénalités ne s'applique pas aux erreurs administratives d'un *comité*. Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une erreur administrative.

Par exemple, il n'y a pas de limite de temps pour corriger :

- Un handicap qui a été mal calculé par le *comité* et qui a fait en sorte qu'un autre joueur gagne la compétition.
- Un prix remis au mauvais joueur parce que le *comité* a fait défaut d'afficher le score du gagnant.

Se référer à la règle

Interprétations la règle 20.2e :

20.2e/1 – Inadmissibilité d'un joueur découverte durant la compétition ou après que le résultat d'un match ou de la compétition est final

Il n'y a pas de limite de temps pour corriger les résultats d'une compétition lorsqu'on réalise qu'un joueur ayant participé à la compétition est inadmissible.

Par exemple, si on découvre qu'un joueur qui a participé à une compétition avec limite d'âge dépassait l'âge limite, ou encore qu'un joueur a participé à une compétition réservée à des golfeurs amateurs alors qu'il n'était pas amateur, un tel joueur était inadmissible.

Dans ces circonstances, le joueur est traité comme s'il n'avait pas participé à la compétition plutôt qu'être disqualifié de la compétition, et les scores ou résultats sont corrigés en conséquence.

Se référer à la règle 20.3

Section IX – Autres formules de jeu (Règles 21-24)

Se référer à la règle 21

Schéma 21.1b : Tenue des scores dans un Stableford sans handicap

Interprétations générales de la règle 21.4 :

21.4/1 – Dans un match à trois balles, chaque joueur joue deux matchs distincts

Dans une *partie par trous à trois balles*, puisque chaque joueur joue deux matchs distincts, certaines situations peuvent survenir qui affecteront un match mais non l'autre match.

Par exemple, le joueur A concède le prochain *coup*, un trou ou le match au joueur B. Cette concession n'a pas d'effet sur le match entre le joueur A et le joueur C, ni sur le match entre B et C.

Se référer à la règle 21.5

Interprétations générales de la règle 21 :

21/1 – Un joueur peut compétitionner en même temps sous plusieurs formules de partie par coups

Un joueur peut compétitionner de façon simultanée sous plusieurs formules de compétitions *par coups*, comme une *partie par coups* ordinaire, *Stableford*, *Score maximum* et *Par/Bogey*.

Se référer à la règle 22

Interprétations de la règle 22.1 :

22.1/1 – Les handicaps individuels doivent être inscrits sur la carte de scores

Selon la règle 3.3b(4) (Handicap inscrit sur la carte de scores), le joueur est responsable de s'assurer que son handicap est bien inscrit sur la *carte de scores* (voir l'interprétation 3.3b(4)/1). Dans une compétition à *quatre joueurs*, ceci s'applique tant au joueur qu'à son *partenaire*.

Si l'*équipe* remet une *carte de scores* sur laquelle les handicaps ne sont pas inscrits séparément pour le joueur et son *partenaire*, comme lorsque les handicaps sont combinés en tant que handicap d'*équipe* ou que les handicaps sont omis, l'*équipe* est disqualifiée.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 22.3 :

22.3/1 – En jouant de nouveau de l'aire de départ en partie mixte à quatre joueurs, la balle doit être jouée de la même aire de départ

Dans une compétition mixte à *quatre joueurs* où des *aires de départ* différentes sont utilisées par les hommes et par les femmes (p. ex. les hommes utilisent l'*aire de départ* identifiée par les jalons verts), si l'homme frappe sa balle *hors limites*, le prochain *coup* devra être joué par la dame à partir des jalons verts.

22.3/2 – Déterminer quelle balle est en jeu lorsque les deux partenaires dans une partie à quatre joueurs frappent de la même aire de départ

Si le joueur et son *partenaire* frappent tous deux par erreur de la même *aire de départ*, on doit déterminer à qui revenait le tour de jouer.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. A frappe en premier et B frappe ensuite de la même *aire de départ* :

- Si c'était au tour de A de jouer, la balle de B serait la balle *en jeu* de l'*équipe* avec pénalité de *coup et distance* (règle 18.1). L'*équipe* a pris 3 coups (incluant un coup de pénalité) et c'est au joueur A d'effectuer le prochain *coup*.



- Si c'était au tour de B de jouer, l'équipe perd le trou en *partie par trous* ou encourt deux coups de pénalité en *partie par coups* pour avoir joué dans l'ordre incorrect lorsque A a joué en premier. En *partie par coups*, la balle de B est la balle *en jeu* de l'équipe, l'équipe a pris 3 coups (incluant deux coups de pénalité) et c'est au joueur A de jouer le prochain *coup*.

22.3/3 – Un joueur ne peut pas manquer la balle délibérément pour permettre à son partenaire de jouer

Un joueur ne peut pas changer l'ordre de jeu en manquant délibérément la balle. Un « *coup* » est le mouvement du bâton fait vers l'avant dans le but de frapper la balle. Par conséquent, si un joueur a délibérément manqué la balle, il n'a pas effectué un *coup* et c'est encore à son tour de jouer.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. Si A manque délibérément la balle pour que B puisse effectuer le *coup*, A n'a pas effectué un *coup* puisqu'il n'a pas agi dans le but de frapper la balle. Si B frappe ensuite la balle, l'équipe A-B encourt la pénalité générale parce que B a joué dans l'ordre incorrect quand c'était encore à A de jouer.

Par contre, si le joueur A a l'intention de frapper la balle et qu'il la manque accidentellement, il a effectué un *coup* et c'est au joueur B de jouer.

22.3/4 – Comment procéder lorsqu'une balle provisoire est jouée par le mauvais partenaire

Si une *équipe* décide de jouer une *balle provisoire*, elle doit être jouée par le *partenaire* dont c'est le tour d'effectuer le prochain *coup* de l'équipe.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. A effectue son *coup* et on ne sait pas si la balle est *hors limites* ou *perdue* à l'extérieur d'une *zone à pénalité*. Si l'équipe décide de jouer une *balle provisoire*, B doit jouer cette *balle provisoire*. Si, par erreur, c'est A qui joue la *balle provisoire*, il n'y a pas de pénalité si la balle originale est retrouvée et que la *balle provisoire* ne devient pas la balle *en jeu*.

Dans cet exemple cependant, lorsque la balle originale est *perdue* et que la *balle provisoire* devient la balle *en jeu* et que c'est A qui a joué la *balle provisoire*, l'équipe perd le trou en *partie par trous* ou encourt une pénalité de deux coups en *partie par coups* pour avoir joué dans l'ordre incorrect. En *partie par coups*, la *balle provisoire* doit être abandonnée et B doit revenir et mettre une balle *en jeu* à l'endroit où A a effectué son dernier *coup* sur la balle originale (règle 18.2b).

Se référer à la règle 22.4 and 22.5



Se référer à la règle 23

Interprétations de la règle 23.2a :

23.2a/1 – Résultat du trou lorsqu'aucune balle n'est entrée dans le trou correctement

Dans une *partie par trous à quatre balles*, si aucun joueur ne complète le jeu d'un trou, l'*équipe* qui est la dernière à ramasser sa balle ou à être disqualifiée gagne le trou.

Par exemple, l'équipe A-B joue contre l'équipe C-D dans un match à *quatre balles*. À un certain trou, A joue par erreur la balle de C et C joue ensuite la balle de A; les deux joueurs complètent le jeu du trou avec cette balle. Les joueurs B et D frappent tous deux leur balle dans une *zone à pénalité* et ils ramassent leur balle. Durant le jeu du trou suivant, A et C réalisent qu'ils ont tous deux joué une *mauvaise balle* au trou précédent.

La décision est que A et C sont disqualifiés du trou précédent. En conséquence, si le joueur B a ramassé sa balle avant le joueur D, l'équipe C-D gagne le trou et si D a ramassé sa balle avant B, l'équipe A-B gagne le trou. Si on est incapable de déterminer qui a ramassé sa balle en premier, le *comité* devrait décider que le trou est égalé.

Se référer à la règle

Schéma 23.2b : Tenue des scores dans un Quatre balles sans handicap

Interprétations de la règle 23.2b :

23.2b/1 – Le score pour un trou doit être identifié au bon partenaire

En *partie par coups à quatre balles*, les *partenaires* doivent remettre une *carte de scores* avec les bons scores pour chaque trou identifiés au bon *partenaire*.



Voici quelques exemples de la tenue des scores dans un *Quatre balles* en fonction de la façon dont l'équipe A-B complète et remet sa *carte de scores* :

- Lors d'une compétition avec handicap, les joueurs A et B *entrent* tous deux leur balle dans le *trou* en 4 *coups* sur un trou où B reçoit un coup de handicap mais où A ne reçoit pas de coup. Le *marqueur* a inscrit un score brut de 4 pour le joueur A, aucun score brut pour B, et un score net de 3 pour l'*équipe*. La *carte de scores* est remise au *comité*.

La décision est que le 4 inscrit au nom du joueur A est le score de l'*équipe* pour ce trou. Seul le *comité* a la responsabilité d'appliquer les coups de handicap. Le score de l'*équipe* est 4 tel qu'identifié au joueur A. Le fait que le *marqueur* ait indiqué un score net de 3 n'a aucune importance.

- Sur un trou, A ramasse sa balle et B *entre sa balle* en 5 coups. Le *marqueur* inscrit un 6 pour le joueur A et un 5 pour le joueur B. La *carte de scores* est remise avec ces scores.

Il n'y a pas de pénalité parce que le score du *partenaire* qui compte pour l'*équipe* sur ce trou est inscrit correctement.

- Sur un trou, A ramasse sa balle et B *entre sa balle* en 4 coups. Par erreur, le *marqueur* inscrit un score de 4 au nom du joueur A et n'inscrit aucun score pour B. La *carte de scores* est remise de cette façon.

La décision est que l'*équipe* est disqualifiée parce que le score pour l'*équipe* sur ce trou est identifié au nom du joueur A alors que A n'a pas complété le jeu du trou.

23.2b/2 – Application de l'exception à la règle 3.3b(3) pour avoir remis une carte de scores incorrecte

Les situations qui suivent illustrent comment la règle 3.3b(3) (Mauvais score pour un trou) et la règle 23.2b doivent être appliquées. Dans tous ces cas, l'équipe A-B remet une *carte de scores* avec un mauvais score pour un trou et l'erreur est découverte après que la *carte* est remise, mais avant que la compétition soit terminée.

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 5. Le joueur A a touché au sable avec son bâton dans une *fosse de sable* en effectuant son élan arrière pour un *coup*. Il connaissait la pénalité pour infraction à la règle 12.2b(1) (Restrictions quant à toucher au sable dans une fosse de sable) avant de remettre la *carte de scores*, mais il a fait défaut d'inclure cette pénalité dans son score pour le trou.

L'exception à la règle 3.3b(3) ne s'applique pas puisque A était au courant de la pénalité et l'équipe est disqualifiée selon la règle 23.2b.

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 5. Le joueur A a commis une infraction à la règle 12.2b(1) pour avoir touché au sable en effectuant un élan d'entraînement dans une *fosse de sable*, mais ni un ni l'autre

des *partenaires* n'était au courant de la pénalité avant de remettre la *carte de scores*. L'exception à la règle 3.3b(3) s'applique. Puisque le score de A était le score qui devait compter pour l'*équipe* sur ce trou, le *comité* doit appliquer la pénalité générale au score de A sur ce trou pour infraction à la règle 12.2b(1).

Par conséquent, le score de l'*équipe* pour le trou est 6. Les règles permettent à l'*équipe* de prendre plutôt le score de B seulement si le score des deux *partenaires* est le même sur le trou [règle 23.2b(2)].

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 6. Le joueur A a *déplacé* sa balle en enlevant un *débris* en infraction à la règle 15.1b. Il a *replacé* sa balle, mais il ne savait pas qu'il y avait un coup de pénalité. Le joueur B a tout vu de cet incident et il savait qu'il y avait une pénalité. La *carte de scores* est remise avec un score de 4 pour A et un score de 6 pour B. Le score de A aurait dû être 5 en incluant le coup de pénalité.

L'exception à la règle 3.3b(3) ne s'applique pas puisque le joueur B était au courant de l'incident et de la pénalité qui en découlait et qui aurait dû être imposée à A. L'*équipe* est disqualifiée selon la règle 23.2b.

- Les joueurs A et B remettent tous deux un score de 4. Le joueur A a levé sa balle pour l'identifier dans la *zone générale*, mais l'acte de lever la balle n'était pas raisonnablement nécessaire pour identifier la balle. Les joueurs A et B n'étaient pas au courant de la pénalité pour infraction à la règle 7.3 avant de remettre la *carte de scores*.

Puisque les deux scores sur la *carte de scores* sont identiques, le *comité* peut compter un ou l'autre. Si le *comité* a compté le score de A, qui s'est par la suite avéré incorrect, le *comité* comptera le score de B, qui était correct, et il n'y a pas de pénalité à l'*équipe*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 23.4 :

23.4/1 – Déterminer l'allocation de handicap en partie par trous quand un joueur ne peut pas compétitionner

Si, dans un match à *quatre balles* avec handicap, le joueur ayant le handicap le plus bas n'est pas là pour jouer, on ne peut pas ignorer ce joueur puisqu'il peut toujours commencer à jouer pour l'*équipe* au début d'un trou, ce qui, en *partie par trous*, signifie avant que tout joueur de l'une ou l'autre *équipe* ait commencé le jeu du trou.

Les coups de handicap sont calculés comme si tous les joueurs étaient présents. Si un mauvais handicap est déclaré pour le joueur qui est absent, la règle 3.2c(1) (Déclarer les handicaps) s'applique.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 23.5a :

23.5a/1 – Les actions d'un cadet dont on partage les services peuvent entraîner une pénalité pour les deux partenaires

Lorsque des *partenaires* dans un *Quatre balles* partagent les services d'un *cadet* et que l'infraction à une règle par le *cadet* ne peut pas être reliée à un *partenaire* en particulier, les deux *partenaires* sont pénalisés.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D dans un match à *quatre balles*. A et B partagent les services d'un *cadet* et celui-ci *déplace* accidentellement la balle de C ou la balle de D autrement que durant la recherche et sans avoir reçu de directive particulière de A ou de B. Leur *cadet* a commis une infraction à la règle 9.5b (Lever ou toucher délibérément à la balle ou causer son déplacement), mais il est impossible d'imposer la pénalité à un *partenaire* en particulier. En conséquence, les joueurs A et B encourent tous deux un coup de pénalité.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 23.6 :

23.6/1 – Renoncer au droit de jouer dans l'ordre que l'équipe estime être le meilleur

Lors d'un match à *quatre balles*, si une *équipe* dit ou fait croire que le joueur de cette *équipe* dont la balle est la plus éloignée du trou ne complètera pas le jeu du trou, ce joueur a renoncé à son droit de compléter le trou et l'*équipe* ne peut pas revenir sur sa décision après qu'un *adversaire* a joué.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue un match à *quatre balles* contre l'*équipe* C-D. Les quatre balles sont sur le *vert*, les joueurs A, B et D en deux coups alors que C a déjà joué quatre coups. Les balles de A et de C sont à environ 10 pieds du *trou*, la balle de B est à deux pieds et la balle de D à trois pieds. C ramasse sa balle. Le joueur A suggère que B et D devraient jouer.

Dès que D a joué, A a perdu son droit de jouer et son score ne peut pas compter comme score pour l'*équipe* (p. ex. si B rate son coup roulé). Le résultat serait différent si B avait été plus loin du *trou* que D. Si B effectue son coup roulé en premier et rate le *trou*, A a encore le droit de compléter le jeu du trou s'il joue avant que D effectue un *coup*.

23.6/2 – Les partenaires ne doivent pas retarder le jeu de façon déraisonnable pour jouer dans un ordre avantageux

Voici des exemples de situations où les joueurs de l'*équipe* A-B jouent dans l'ordre qui leur paraît le meilleur, mais où ils peuvent encourir une pénalité selon la règle 5.6a pour avoir retardé le jeu de façon déraisonnable :

- Sur une normale 3 jouée entièrement au-dessus d'une *zone à pénalité*, la balle de A s'arrête dans la *zone à pénalité* alors que la balle de B s'arrête sur le *vert*. L'*équipe* se rend sur le *vert* sans que A joue une balle selon la règle applicable à une *zone à pénalité*. B prend 4 coups roulés pour compléter le trou. A décide alors de quitter le *vert*, retourner à l'*aire de départ* et mettre une autre balle *en jeu*.

- Après leur coup de départ, la balle de A est à 220 verges du trou et la balle de B à 240 verges du trou. A effectue son deuxième *coup* avant que B joue. La balle de A s'arrête à 30 verges du trou et l'équipe décide que A va marcher jusqu'à sa balle pour effectuer son troisième *coup*.

23.6/3 – Quand une équipe en partie par trous peut avoir un coup annulé par l'adversaire

Si les deux joueurs d'une *équipe* jouent de l'extérieur de l'*aire de départ* dans un match à *quatre balles*, seul le dernier *coup* joué peut être annulé en vertu de la règle 6.1b.

Par exemple, lors d'un match à *quatre balles* entre l'*équipe* A-B et l'*équipe* C-D, si A et B jouent tous deux à l'extérieur de l'*aire de départ* (A jouant d'abord, suivi de B), l'*équipe* C-D peut annuler le *coup* de B mais non le *coup* de A.

La règle 6.1b exige que l'annulation du *coup* soit faite rapidement. Ceci vaut aussi si A et B avaient tous deux joué alors que c'était au tour de C ou de D de jouer durant le jeu du trou.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 23.7 :

23.7/1 – Les partenaires peuvent continuer à donner des conseils et à partager des bâtons après qu'un de deux matchs simultanés se termine

Lorsque des matchs individuels et en formule à *quatre balles* se jouent en même temps, les deux joueurs d'une *équipe* ne sont plus *partenaires* après que le match à *quatre balles* est terminé. Cependant, les deux joueurs qui étaient *partenaires* peuvent encore se donner des *conseils* et partager des bâtons pour le reste des deux matchs individuels.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D dans un match à *quatre balles* et, en même temps, des matchs individuels impliquant A contre C et B contre D, tous les matchs étant de 18 trous. Les joueurs A et B partagent des bâtons, soit les 14 bâtons apportés par A. Si le match à *quatre balles* se termine au 16e trou, mais que les deux matchs individuels sont à égalité, A et B peuvent continuer à partager les bâtons qu'ils ont choisis pour le jeu (bâtons qu'ils partagent) et se donner mutuellement des *conseils*, même si A et B ne sont plus *partenaires*.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 23.8a(2) :

23.8a(2)/1 – Exemples où l'infraction d'un joueur aide le jeu de son partenaire

En *partie par trous* et en *partie par coups* à *quatre balles*, lorsqu'une infraction à une règle par un joueur aide son *partenaire*, le *partenaire* encourt la même pénalité.



Exemples de circonstances où les deux *partenaires* de l'*équipe* A-B encourent la même pénalité :

- L'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D. La balle de B est près du *trou* à un endroit où elle sert de cible à A pour faire son coup roulé. C demande à B de marquer et de lever sa balle. B refuse et A effectue son coup roulé avec la balle de B en position de l'aider à viser.

Le joueur B encourt la *pénalité générale* selon la règle 15.3a (Balle sur le vert qui aide au jeu) pour avoir fait défaut de lever la balle qui aidait et, puisque ceci a aidé le joueur A, celui-ci encourt aussi la *pénalité générale*.

- Le joueur B *prend position* pour un coup roulé et effectue le *coup* alors que A, pour une raison quelconque, se tient délibérément à un endroit sur ou près de l'extension de la *ligne de jeu* derrière la balle. Le joueur B est en infraction à la règle 10.2b(4) (Restrictions quant à se tenir derrière le joueur) pour avoir *pris position* alors que le joueur A, son *partenaire*, était à cet endroit et il encourt la *pénalité générale*.

De plus, lorsque le coup roulé de A est sur la même ligne que la ligne du coup roulé de B et que B effectue un *coup* alors que A se tient sur l'extension de la *ligne de jeu* de B, l'infraction de B aide le joueur A et celui-ci encourt donc la même pénalité que B.

- La balle de A est *hors limites* et il décide de ne pas compléter le jeu du trou. La balle de B est à une distance semblable du *trou*. A laisse tomber une balle près de la balle de B et joue en direction du *vert*, aidant par le fait même le joueur B.

Puisque le trou n'était pas complété et que le résultat du trou n'avait pas été décidé, le jeu additionnel de A est considéré être de l'entraînement et une infraction à la règle 5.5a (Pas de coup d'entraînement durant le jeu d'un trou). Puisque le coup d'entraînement du joueur A a aidé le joueur B, celui-ci encourt la même pénalité.

23.8a(2)/2 – Exemples où l'infraction d'un joueur nuit au jeu de l'adversaire

En *partie par trous* à *quatre balles*, si l'infraction d'un joueur nuit au jeu d'un *adversaire*, le *partenaire* du joueur encourt également la même pénalité.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre C-D dans un match à *quatre balles*. Le joueur A donne à C ou à D un nombre incorrect de coups joués alors que les quatre joueurs luttent pour gagner un trou donné. L'*équipe* C-D base sa stratégie sur cette information et l'un d'eux effectue un *coup*.

A encourt la *pénalité générale* selon la règle 3.2d(1) (Dire à l'adversaire le nombre de coups joués) pour ne pas avoir donné le bon nombre de *coups* joués. B encourt la même pénalité parce que l'infraction a nui au jeu d'un *adversaire*. L'*équipe* A-B perd donc le trou.

23.8a(2)/3 – Dire le mauvais nombre de coups joués ou faire défaut de dire à un adversaire qu'on a encouru une pénalité n'est pas considéré comme nuisant à l'adversaire si le joueur n'est plus dans la lutte

Dans un match à *quatre balles*, lorsqu'un joueur qui n'est plus dans la lutte sur un trou en particulier donne un nombre incorrect de coups joués ou fait défaut de dire à un *adversaire* qu'il a encouru une pénalité, cela n'est pas considéré comme nuisant au jeu de l'*adversaire* puisque le score de ce joueur sur ce trou n'a plus d'importance dans le match.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D dans un match à *quatre balles*. Le joueur A a pris 3 coups, B 5 coups, C 4 coups et D a déjà ramassé sa balle. Le joueur B cause le *déplacement* de sa balle et encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4. Le joueur B ne dit à personne qu'il a encouru une pénalité, *replaces* sa balle et effectue son *coup*. A et C *entrent* tous deux *leur balle* dans le *trou* pour 5. Puisque B a fait défaut de dire à C-D qu'il avait encouru une pénalité, il est disqualifié du trou selon la règle 3.2d. Cependant, puisque le score de B n'avait aucune incidence sur le résultat du trou (B ayant fait plus que 5, C ayant *entré* son prochain coup pour 5 et D ayant déjà ramassé sa balle), l'infraction n'a pas nui aux joueurs C ou D. Le joueur A n'encourt donc pas de pénalité.

Se référer à la règle 23.8b

Se référer à la règle 24

Interprétations de la règle 24.2 :

24.2/1 – Une disqualification peut s'appliquer à une ou à toutes les rondes dans une compétition d'équipes

Si un joueur est disqualifié d'une *ronde* dans une compétition d'équipes où tous les scores ne comptent pas pour le score total de l'équipe, la disqualification ne s'applique qu'à cette *ronde* de la compétition.

Cependant, si un joueur est disqualifié pour avoir fait défaut de respecter les normes du code de conduite selon la règle 1.2b, il revient au *comité* de déterminer si la disqualification est pour cette *ronde* seulement ou pour la durée de la compétition.

Se référer à la règle

Interprétations de la règle 24.4 :

24.4/1 – Le comité peut imposer des restrictions concernant le capitaine ou le donneur de conseils

Le *comité* peut adopter une règle locale limitant qui peut agir comme capitaine d'une équipe ou comme donneur de conseils et aussi limiter la conduite d'un capitaine ou d'un donneur de conseils.

Voici des exemples de telles limites :

- Permettre à un golfeur amateur seulement d'agir comme capitaine et/ou donneur de conseils.
- Préciser que les capitaines des équipes et/ou les donneurs de conseils ne peuvent pas aller sur les *verts*.
- Exiger qu'un conseil soit donné en personne et non par radio, téléphone ou quelque autre moyen électronique.