

# Les Règles de





# Comportement du joueur

## JOUER RAPIDEMENT (règle 5.6b)

« ... Vous devriez vous préparer à l'avance pour le coup suivant et être prêt à jouer quand vient votre tour... Il est recommandé que vous jouiez votre coup en 40 secondes maximum, une fois que vous avez la possibilité de jouer sans gêne ni distraction... »

Jouer hors tour pour accélérer la cadence de jeu.

En stroke play, pratiquez le golf « prêt ? Jouez ! » de manière responsable et en toute sécurité.

*Le but est d'encourager une cadence de jeu rapide.*

## RECHERCHER UNE BALLE AU MAXIMUM 3 MINUTES (règle 18.2a)

« Une balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les 3 minutes après le début de la recherche ».

*C'est une disposition pour accélérer le rythme de jeu.*



# Balle en Jeu

DEPLACER ACCIDENTELLEMENT SA BALLE PENDANT LA RECHERCHE OU L'IDENTIFICATION (règle 7.4)

« Il n'y a pas de pénalité si votre balle est déplacée accidentellement par vous-même, l'adversaire, ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Si cela arrive, la balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

....

*Il n'y a donc plus de pénalité, et la balle est remplacée et non plus droppée*



# Balle en Jeu

DEPLACER ACCIDENTELLEMENT SA BALLE SUR LE GREEN (règle 9.4b exception 3)

« Il n'y a pas de pénalité lorsque vous causez accidentellement le déplacement de la balle sur le green, peu importe comment cela se produit ».

*Il n'y a plus à se soucier de savoir si le joueur est responsable ou non du déplacement à partir du moment où celui-ci est accidentel. Le joueur doit replacer sa balle à son point d'origine avant de jouer le coup suivant.*



# Balle en Jeu

FRAPPER DEUX FOIS LA BALLE LORS DU COUP (règle 10.1a)

« ...si votre club frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il y a seulement un coup et il n'y a pas de pénalité »

*Une telle action (« double touch ») a en général un fort mauvais résultat. Pour ne pas infliger une double peine au joueur, celui-ci compte un coup et joue sa balle là où elle repose.*



# Balle en Jeu

## BALLE EN MOUVEMENT DEVIEE ACCIDENTELLEMENT (règle 11.1a)

« Si votre balle en mouvement heurte accidentellement toute personne ou influence extérieure, y compris vous-même, tout autre joueur ou équipements, il n’y a de pénalité pour aucun joueur. Cela est vrai même si la balle heurte le joueur ou tout autre joueur, cadets ou équipements.

Exception : balle jouée *sur le green* en stroke play : si votre balle en mouvement heurte une autre balle au repos sur le green et que les deux balles étaient sur le green avant votre coup, vous encourez deux points de pénalité. »

*Il n’y a plus de pénalité lorsque votre balle vous touche après avoir rebondi sur la lèvre d’un bunker par exemple, ou touche votre sac ou un drapeau retiré... Toutes des déviations doivent être évidemment accidentelles.*



# Prendre un Dégagement

## DEFINIR LA ZONE DE DEGAGEMENT (définitions)

« La longueur du club le plus long dans le sac est utilisée pour définir la zone de départ du joueur sur chaque trou et pour déterminer la dimension de la zone de dégagement du joueur lorsqu'il doit se dégager selon une règle ».

*Des dimensions fixes définissent désormais la zone de dégagement. Celle-ci sera d'une ou deux longueurs de club selon la règle appliquée. Ceci impose donc d'utiliser généralement le driver.*



# Prendre un Dégagement

DROPPER A HAUTEUR DE GENOU (règle 14.3b)

« ...La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou sans qu'elle touche le joueur ou l'équipement. Le joueur doit laisser tomber la balle d'un endroit à hauteur de genou... »

*Fini l'obligation de dropper à hauteur d'épaule qui faisait souvent dropper la balle assez loin et obligeait souvent de redropper. Désormais dropper à hauteur de genou devrait permettre à la balle de rester plus facilement dans la zone de dégagement.*





# Prendre un Dégagement

REPOSER DANS LA ZONE DE DEGAGEMENT (règle 14.3c)

« Vous avez fini de vous dégager seulement quand la balle droppée *de manière correcte* vient reposer dans la zone de dégagement.

Peu importe, si votre balle après avoir frappé le sol dans la zone de dégagement, touche n'importe quelle personne, équipement ou autre influence extérieure avant d'être au repos ».




« En droppant votre balle, vous pouvez vous tenir soit à l'extérieur soit à l'intérieur de la zone de dégagement *Auparavant on devait dropper soit dans une zone, soit au plus près d'un point précis, soit sur une ligne. Désormais la balle doit être droppée dans la zone de dégagement et sa balle devra être jouée depuis cette zone.*

« Si la balle droppée d'une manière correcte vient reposer à l'extérieur de la zone de dégagement : vous devez dropper une seconde fois et si elle roule de nouveau en dehors de la zone, vous devez finir de vous dégager en plaçant la balle à l'emplacement où la balle droppée la seconde fois a touché le sol en premier, ou la placer à l'endroit le plus proche où elle reste au repos »



# Prendre un dégagement *dropper la balle*

**FIGURE 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE DROPPÉE DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET VENIR Y REPOSER**

		
<p>La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b et vient reposer dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est finie.</p>	<p>La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement, alors la balle doit être droppée de façon correcte une seconde fois.</p>	<p>La balle est droppée de façon incorrecte car elle est droppée en dehors de la zone de dégagement, alors la balle doit être droppée à nouveau de façon correcte.</p>



# Prendre un Dégagement

RELEVER UNE BALLE ENFONCEE (règle 16.3)

« Le dégagement n'est autorisé que si votre balle est enfoncée (*en dessous du niveau du sol*) dans la zone générale.

Mais si votre balle est enfoncée sur le green, vous pouvez marquer l'emplacement de votre balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et replacer votre balle à son emplacement d'origine. »

*Lorsque la balle est enfoncée dans le sol, la règle permet désormais à s'en dégager partout (excepté dans le sable) dans ce que l'on appelle la zone générale qui est le nouveau terme pour désigner le parcours.*



# Le Green

## REPARER LES DOMMAGES (règle 13.1c)

«Vous pouvez réparer un dommage sur le green sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le green au plus près possible de sa condition d'origine... et sans retarder le jeu. »

*Désormais presque tous les dommages (impacts de balle, marques de clous, dégâts causés par des animaux... ) peuvent être réparés avec les mains, pieds, club, tee, relève-pitch... L'objectif est que le joueur puisse avoir une surface lisse pour faire rouler sa balle.*



# Le Green

PUTTER AVEC LE DRAPEAU LAISSE DANS LE TROU (règle 13.2a)

« Le joueur peut jouer un coup avec le drapeau laissé dans le trou, de sorte qu'il est possible que la balle en mouvement frappe le drapeau, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose. »

*Il n'y a plus de pénalité si une balle jouée depuis le green vient heurter le drapeau. Attention il faut annoncer sa décision de garder le drapeau avant de jouer.*



# Zones à pénalité

## DEFINITION D'UNE ZONE A PENALITE

« Une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si la balle du joueur vient y reposer.

Une zone à pénalité est :

- Toute étendue d'eau sur le parcours (marquée ou non), y compris la mer, un lac, étang, rivière, fossé, ravin....
- Toute autre partie du parcours que le comité définit comme zone à pénalité. »

Il existe deux types différents de zones à pénalité, distinguées par la couleur utilisée pour les marquer :

- Jaune (ligne jaune ou piquets jaunes) : deux options de dégagements (Règle 17.1d)
- Rouge (ligne rouge ou piquets rouges) : une option de dégagement latéral supplémentaire ( Règle 17.1d) en plus des deux options utilisables pour les zones à pénalité jaunes.

*Les obstacles d'eau sont remplacés par le concept élargi de zones à pénalité et la règle 17 qui les régit donne les mêmes options de dégagement qu'auparavant selon que la zone est marquée de piquets jaunes ou rouges.*



# Prendre un dégagement *balle dans une zone à pénalité rouge*

**FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE**

X Point d'entrée de la balle dans la zone à pénalité  
 ● Points de référence  
 ○ Zone de dégagement

Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité rouge et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance. (Voir Figure#1 17.1d)
- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne. (Voir Figure#1 17.1d)
- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge).  
Le point de référence pour prendre un dégagement latéral est le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et</li> <li>• Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.</li> </ul>



# Prendre un dégagement *balle dans une zone à pénalité jaune*

FIGURE #1 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ JAUNE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité jaune et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Figure 14.6 Page 19).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et</li> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.</li> </ul>

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point, choisi par le joueur sur le parcours, situé sur la ligne de référence passant par le point X (point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité jaune). Il n'y a pas de limite pour la distance de recul sur la ligne dans le choix du point de référence.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et</li> <li>• Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.</li> </ul>

**Note au joueur :**  
En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).





# Prendre un dégagement pour une balle injouable



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Figure 14.6 Page 19).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et</li> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.</li> </ul>

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point, choisi par le joueur sur le parcours, qui est sur la ligne de référence et plus éloigné du trou que l'emplacement de la balle d'origine (sans limite pour la distance de recul sur la ligne).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et</li> <li>• Peut être dans une zone quelconque du parcours.</li> </ul>

**Note au joueur :**

En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).

- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement de la balle d'origine.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et</li> <li>• Peut être dans une zone quelconque du parcours.</li> </ul>



# Prendre un dégagement gratuit d'une condition anormale du parcours

**FIGURE 16.1b : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS LA ZONE GÉNÉRALE**

Un dégagement gratuit est autorisé quand la balle est dans la zone générale et qu'il y a une interférence par une condition anormale du parcours. Le point le plus proche de dégagement complet doit être déterminé et une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et</li> <li>• Doit être dans la zone générale.</li> </ul>

**Note au joueur :**  
En prenant un dégagement, vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence par la condition anormale du parcours.



# Bunker

## ENLEVER LES DETRITUS (règle 12.2a)

« Avant de jouer votre balle dans un bunker, vous pouvez retirer des débris et des obstructions amovibles.

*Cela inclut le fait de toucher, de déplacer de façon raisonnable du sable dans le bunker en entreprenant de telles actions.*

*Le joueur n'encourt plus de pénalité à condition de ne rien faire pour tester l'état du sable.*



# Bunker

## RESTRICTIONS SUR LA POSSIBILITE DE TOUCHER LE SABLE DANS UN BUNKER (règle 12.2b)

Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, vous ne devez pas :

- Toucher délibérément le sable dans le bunker avec votre main, un club, un râteau pour tester l'état du sable ou
- Toucher le sable dans le bunker avec votre club :
  - Dans la zone juste devant ou derrière votre balle (**sauf** ce qui est autorisé en cherchant correctement votre balle, ou en retirant un débris ou une obstruction amovible), ou
  - En faisant un swing d'essai, ou
  - En faisant votre backswing pour un coup.



# Bunker

## SORTIR DU BUNKER EN CAS DE BALLE INJOUABLE (règle 19.3b)

« Comme option supplémentaire de dégagement lorsque la balle d'un joueur est injouable dans un bunker, avec deux coups de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker selon la règle 19.2b. »

*Le joueur a maintenant 4 options de dégagement :*

- *Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance (rejouer du point de départ), ou*
- *Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement dans le bunker en arrière sur la ligne , ou*
- *Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker, ou*
- ***Avec deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement, en dehors du bunker, en arrière, sur la ligne du trou et de l'emplacement de de la balle.***



# Prendre un dégagement *balle injouable dans un bunker*

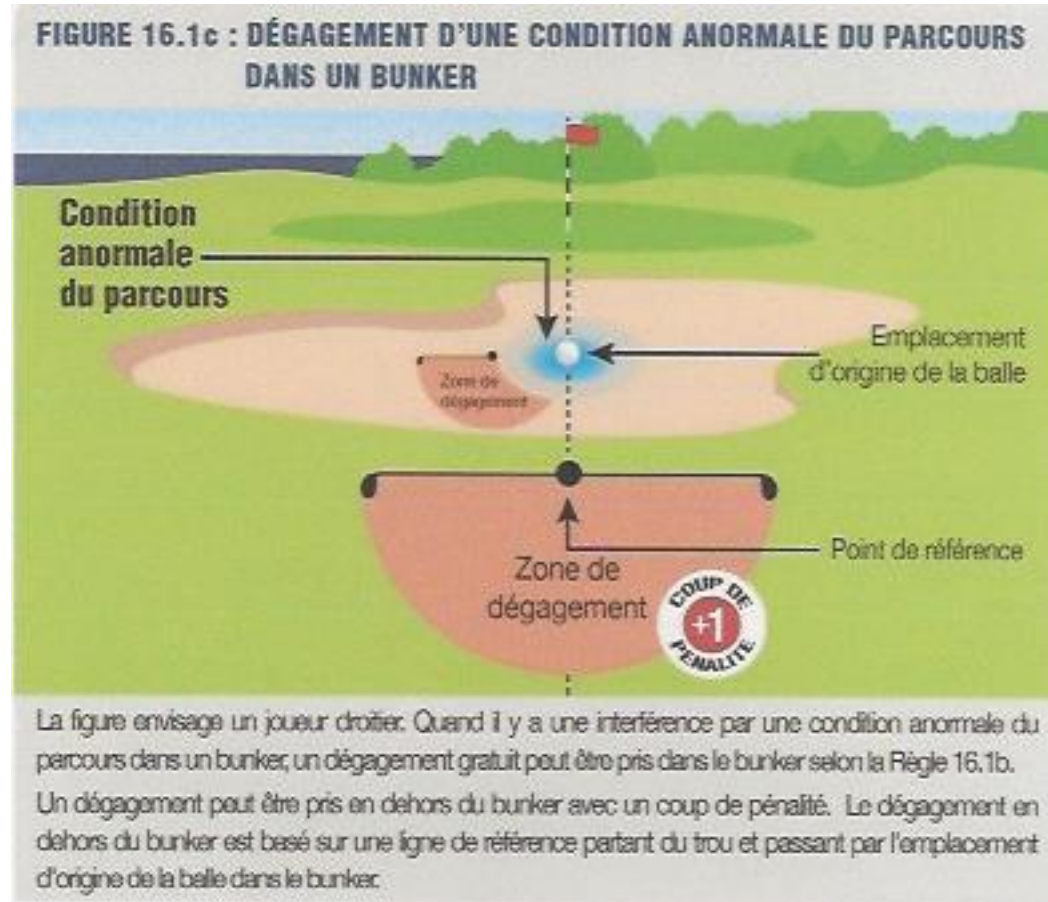
**FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER**

Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

- (1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance, ou
- (2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne dans le bunker, ou
- (3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker, ou
- (4) Avec au total deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en dehors du bunker en arrière sur la ligne, basé sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.



# Prendre un dégagement *d'une condition anormale dans un bunker*





# Comportement du joueur

RELEVER SA BALLE SANS L'ANNONCER (règles 4.2c, 73 et 16.4)

« Le joueur peut relever sa balle pour l'examiner.../l'identifier.../voir si un dégagement est autorisé... »

*Il n'est plus nécessaire d'annoncer son intention de relever sa balle, mais il faut une bonne raison, dans 3 cas, l'identifier, voir si elle est fendue ou s'il est autorisé à se dégager (par exemple balle enfoncée dans le sol).*