



# PRÉSENTATION DES RÈGLES DE GOLF

*applicables depuis janvier 2023*



# *SOMMAIRE*

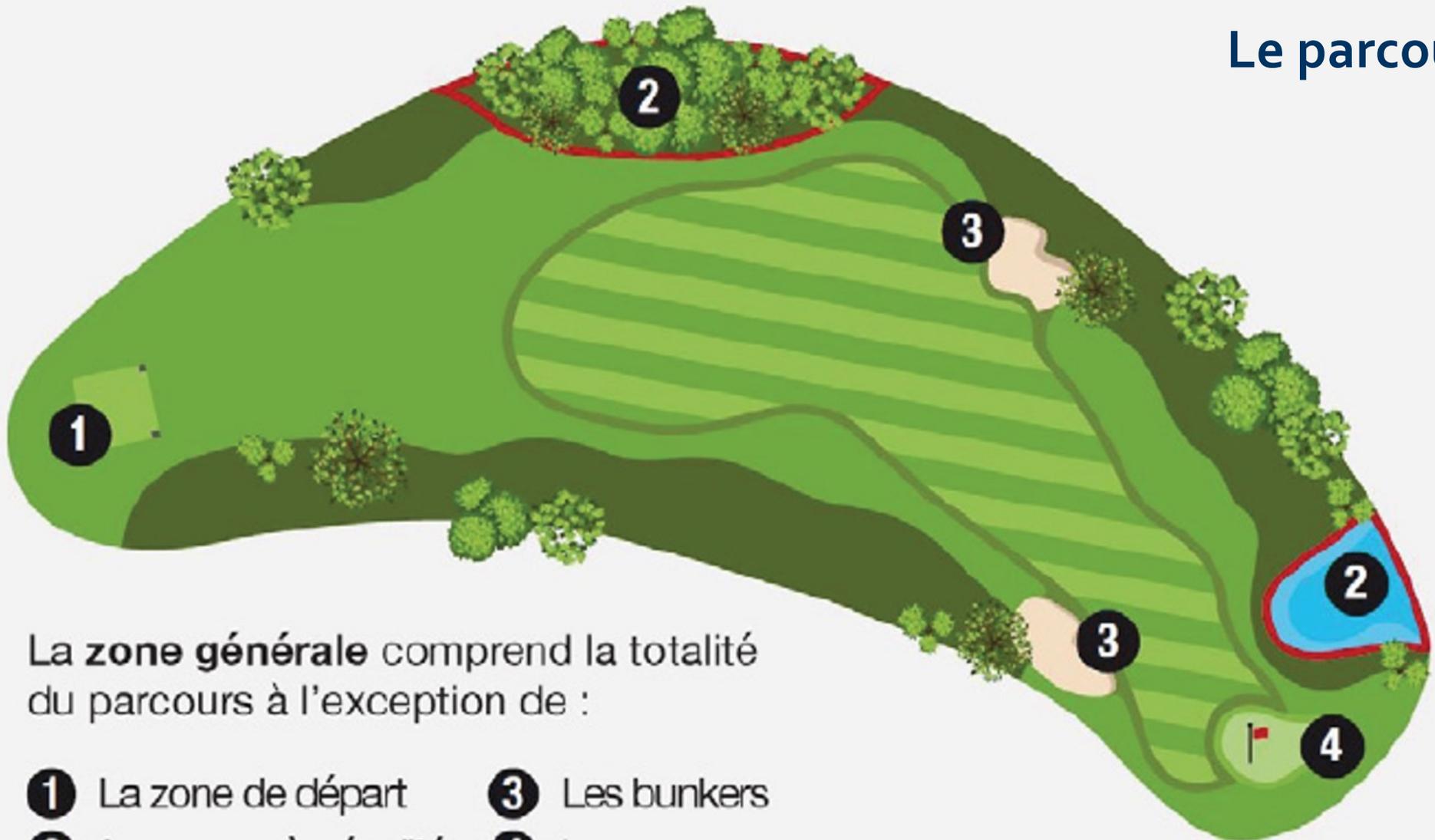
- ✓ Parcours
- ✓ Jouer un tour – Jouer un trou
- ✓ Bunker – Green – Drapeau
- ✓ Relever -Placer – Nettoyer
- ✓ Dropper
- ✓ Balle au repos relevée ou déplacée
- ✓ Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure
- ✓ Détritus – Obstructions
- ✓ Conditions anormales du parcours
- ✓ Dégagements gratuits
- ✓ Dégagements avec pénalité



## PARCOURS



## Le parcours



La **zone générale** comprend la totalité du parcours à l'exception de :

- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| ❶ La zone de départ    | ❸ Les bunkers |
| ❷ Les zones à pénalité | ❹ Le green    |



## JOUER UN TOUR



# Cadence et Conseil

## CADENCE

- ✓ **40** secondes pour jouer un coup
- ✓ Favoriser le « **Prêt – Jouez** » (*sauf en match play*)
- ✓ Stableford - Score Maximum → Relever la balle pour accélérer le jeu

## CONSEIL

- ✓ **Est** tout commentaire verbal ou action qui est destiné à influencer un joueur
  - choix d'un club
  - le jeu d'un coup
  - manière de jouer pendant un trou/tour
  - 2 coups de pénalité pour le donneur de conseil
- ✓ **N'est pas** un fait notoirement connu
  - Distance d'un point à un autre, position du drapeau, le parcours, direction du vent, les règles, ...



# Entraînement sur le parcours

## AVANT UN TOUR

**Entraînement interdit** sur le parcours avant un tour, **sauf**

- ✓ Putting ou aux petites approches **sur ou près** de **sa** première zone de départ
- ✓ Entraînement sur n'importe quelle zone d'entraînement
- ✓ S'entraîner **sur ou près** du green du **dernier trou** joué même s'il jouera ce trou à nouveau le même jour

## PENDANT LE JEU D'UN TROU

**Entraînement interdit** pendant le jeu d'un trou

Ne sont pas des coups d'entraînement :

- ✓ Un swing d'essai sans intention de frapper la balle
- ✓ Un coup pour renvoyer une balle vers le practice ou à un autre joueur
- ✓ Les coups joués en continuant le jeu d'un trou dont le résultat a été acquis



# Entraînement sur le parcours

## ENTRE LE JEU DE DEUX TROUS

**Entraînement interdit** entre le jeu de 2 trous

### Exception :

- ✓ Le joueur peut s'entraîner au putting ou aux petites approches **sur** ou **près**
  - du green du **dernier trou** joué et de tout green d'entraînement
  - de la zone de départ du trou suivant
- ✓ **Mais pas dans un bunker**
- ✓ Sans retarder le jeu de manière déraisonnable



# Commencement d'un tour

COMMENCER UN TOUR C'EST JOUER UN COUP POUR COMMENCER SON PREMIER TROU

- ✓ Un air shot est un coup

Le joueur doit **commencer à son heure de départ** (et pas plus tôt) :

- ✓ Prêt à jouer à l'heure et au point de départ
- ✓ Une heure de départ est une heure exacte

## RETARD

- ✓ Moins de 5 minutes → **2 coups de pénalité**
- ✓ Plus de 5 minutes → **Disqualification**

Avoir **14** clubs maximum (incluant le putter)

Longueur de club : Le club le plus long dans son sac hors putter

## Recommandations :

- ✓ Marquer ses balles
- ✓ Prendre connaissance des règles locales ou de la compétition



- ✓ Lire les indications mentionnées sur la carte de score (handicap, coups rendus, instructions,..)



## JOUER UN TROU





# Jouer de l'extérieur de la zone de départ

## STROKE PLAY

→ PÉNALITÉ GÉNÉRALE = 2 COUPS DE PÉNALITÉ

et **correction obligatoire** en jouant une balle de l'intérieur de la zone de départ

✓ Ce coup et tous les coups ultérieurs avant correction ne comptent pas

✓ Pas de correction avant de jouer un coup sur le trou suivant

→ **Disqualification**



# Règles relatives à la zone de départ

## LA BALLE PEUT ÊTRE SURÉLEVÉE OU JOUÉE DEPUIS LE SOL

La balle **doit** être jouée :

- ✓ Soit sur un tee placé **dans** ou **sur** le sol
- ✓ Soit sur le sol lui-même, y compris du sable mis en place

## CERTAINES CONDITIONS DE LA ZONE DE DÉPART PEUVENT ÊTRE AMÉLIORÉES

- ✓ Modifier la surface du sol dans la zone de départ
  - Déplacer, courber ou casser du gazon, des mauvaises herbes ou d'autres éléments naturels qui sont fixés ou poussent dans cette zone
  - Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble
  - Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau

**Mais** le joueur **ne peut pas améliorer** les conditions affectant le coup

- ✓ Casser ou déplacer des branches par exemple



# Règles relatives à la zone de départ

## MARQUES DE DÉPART

Le joueur **ne doit pas déplacer** les marques de départ en jouant de la zone de départ

## BALLE EN JEU REPOSANT DANS LA ZONE DE DÉPART

Le joueur peut :

- ✓ Relever ou déplacer la balle **sans pénalité**
- ✓ Jouer cette balle ou une autre balle de n'importe où dans la zone de départ sur un tee ou sur le sol
- ✓ Jouer cette balle comme elle repose



# Terminer le trou avec la même balle

JOUER UNE BALLE CONFORME EN COMMENÇANT UN TROU DEPUIS LA ZONE DE DÉPART

CHANGER DE BALLE ENTRE LE JEU DE DEUX TROUS

- ✓ Le joueur **doit** terminer le trou avec la même balle, **sauf si** :
  - La balle est perdue ou est hors limites
  - Le joueur substitue une autre balle (qu'il soit autorisé à le faire ou non)



# Substitution d'une autre balle pendant le jeu d'un trou

## AUTORISATION OU PAS POUR LE JOUEUR DE SUBSTITUER UNE AUTRE BALLE

- ✓ La balle est perdue ou est hors limites  
→ soit utiliser la balle d'origine, soit une autre balle
- ✓ En se dégageant selon une Règle (dropper ou placer)  
→ soit utiliser la balle d'origine, soit une autre balle
- ✓ En jouant de l'endroit où le coup précédent avait été joué (Coup et Distance)  
→ soit utiliser la balle d'origine, soit une autre balle
- ✓ En **replaçant** une balle à un emplacement  
→ doit utiliser la balle d'origine



# Mauvaise balle

## JOUER UN COUP SUR UNE MAUVAISE BALLE

Un joueur **ne doit pas** jouer un coup sur une mauvaise balle

→ Pénalité Générale = 2 coups de pénalité

- ✓ Le coup et tous les coups ultérieurs avant correction ne comptent pas
- ✓ Le joueur doit corriger l'erreur selon les Règles en jouant la bonne balle de son emplacement d'origine ou en se dégageant selon les Règles





## BUNKERS



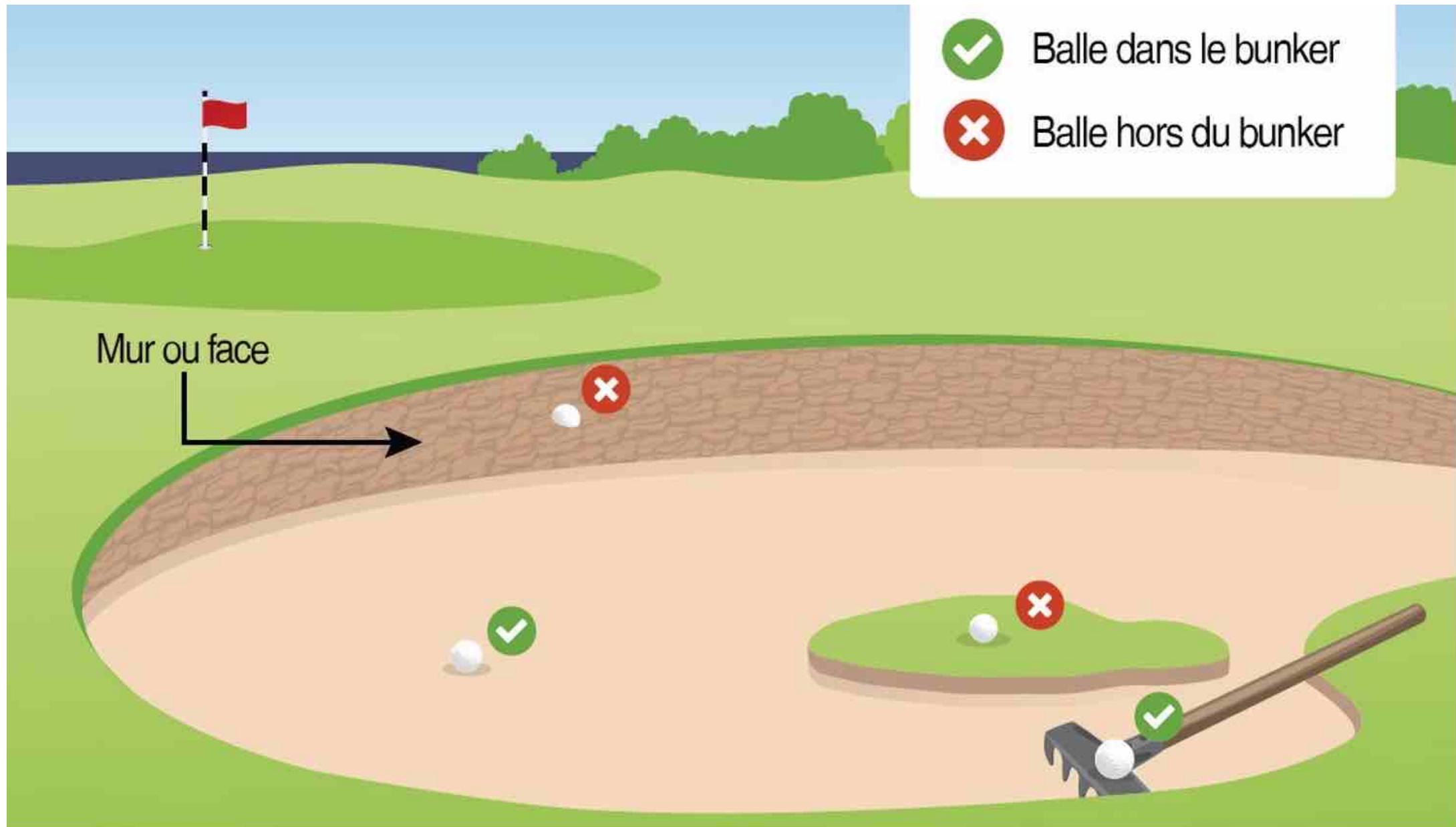


Balle dans le bunker



Balle hors du bunker

Mur ou face



# Balle est dans un bunker

UNE BALLE EST DANS UN BUNKER QUAND UNE PARTIE QUELCONQUE DE LA BALLE :

- ✓ **Touche le sable** sur le sol à l'intérieur de la lisière du bunker
- ✓ Ou est à l'intérieur de la lisière du bunker et repose :
  - Sur le sol à un endroit où du sable devrait normalement se trouver
  - Sur ou dans un débris, une obstruction amovible, une condition anormale du parcours ou un élément partie intégrante qui touchent le sable dans le bunker



# Actions autorisées

## SITUATIONS OÙ TOUCHER LE SABLE N'IMPLIQUE PAS DE PÉNALITÉ

- ✓ Retirer des débris et des obstructions amovibles
- ✓ Toucher le sable dans un bunker de toute autre manière, y compris :
  - En creusant avec les pieds pour prendre un stance
  - En plaçant des clubs, de l'équipement ou d'autres objets dans le bunker
  - En mesurant, marquant, relevant, remplaçant ou entreprenant toute autre action selon une Règle
  - En s'appuyant sur un club pour se reposer, garder son équilibre ou éviter une chute
  - En frappant le sable de frustration ou de colère

## AUCUNE RESTRICTION UNE FOIS LA BALLE SORTIE DU BUNKER

- ✓ Toucher le sable dans le bunker
- ✓ Aplanir le sable dans le bunker pour prendre soin du parcours



# Actions interdites

## SITUATIONS OÙ TOUCHER LE SABLE IMPLIQUE **UNE PÉNALITÉ**

Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, le joueur **ne doit pas** :

- ✓ Toucher délibérément le sable dans le bunker pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour le coup suivant
- ✓ Toucher le sable dans le bunker avec un club :
  - dans la zone juste devant ou derrière la balle
  - en faisant un swing d'essai
  - en faisant le backswing pour un coup

➔ **2 coups de pénalités**





## GREENS



# Balle sur le green

UNE BALLE EST SUR LE GREEN QUAND N'IMPORTE QUELLE PARTIE DE LA BALLE :

- ✓ Touche le green
- ✓ Repose **sur** ou **dans** quoi que ce soit (par ex. un débris ou une obstruction) et est à l'intérieur de la lisière du green



# Actions autorisées

## RELEVER ET NETTOYER

- ✓ Une balle sur le green peut être relevée et nettoyée
- ✓ L'emplacement de la balle doit être marqué avant de la relever par un objet artificiel
- ✓ La balle doit être **replacée** à son emplacement d'origine

## AMÉLIORATIONS AUTORISÉES QUE LA BALLE SOIT SUR OU EN DEHORS DU GREEN

- ✓ Enlever du sable et de la terre meuble
- ✓ Réparer un dommage
  - les impacts de balle, les dégâts causés par des chaussures et les éraflures ou les dentelures causées par un équipement ou un drapeau
  - les bouchons d'anciens trous, les bouchons de gazon, les joints de placage de gazon ainsi que les éraflures ou les découpes causées par des outils de maintenance ou des véhicules
  - les traces d'animaux ou des empreintes de sabots
  - les objets enfoncés



# Actions interdites

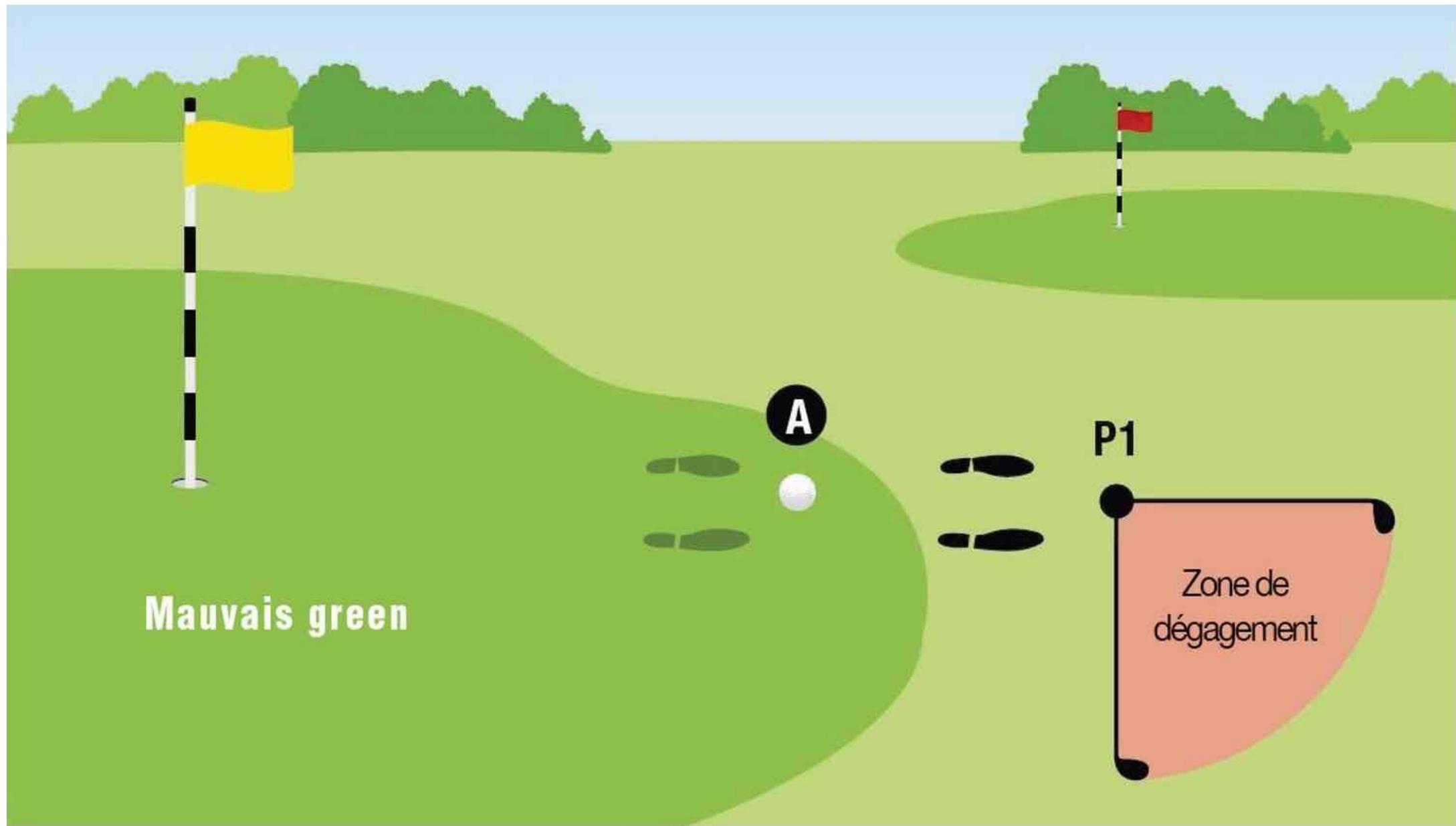
## AMÉLIORATIONS INTERDITES

- ✓ Réparer une imperfection naturelle de la surface du green (zone dénudée, malades, ...)
- ✓ Usure normale du trou  
→ 2 coups de pénalité

## PAS DE TEST DÉLIBÉRÉ DU GREEN

- ✓ Frotter la surface
- ✓ Faire rouler une balle  
→ 2 coups de pénalité





Mauvais green

A

P1

Zone de dégagement

# Dégagement obligatoire d'un mauvais green

## INTERFÉRENCE D'UN MAUVAIS GREEN

- ✓ Une partie quelconque de la balle du joueur touche un mauvais green, ou repose **sur** ou **dans** quoi que ce soit et **est** à l'intérieur de la lisière du mauvais green
- ✓ Un mauvais green interfère physiquement avec la zone de stance ou de swing intentionnel du joueur
- ✓ Un double green est une seule et même zone. Le 2<sup>ème</sup> trou n'est pas un mauvais green

## DÉGAGEMENT OBLIGATOIRE

- ✓ Dégagement gratuit

→ 2 coups de pénalité si le dégagement n'est pas respecté





## DRAPEAU



# Drapeau laissé dans le trou

## LE JOUEUR PEUT LAISSER LE DRAPEAU DANS LE TROU

Le joueur doit le décider **avant** de jouer :

- ✓ Soit en laissant le drapeau comme il est dans le trou ou en le déplaçant pour le centrer dans le trou
- ✓ Soit en replaçant dans le trou un drapeau qui a été retiré

## SI LA BALLE FRAPPE LE DRAPEAU LAISSÉ DANS LE TROU

→ Pas de pénalité

La balle doit être jouée comme elle repose

**APRÈS** AVOIR JOUÉ LE COUP, LE DRAPEAU NE DOIT PAS ÊTRE DÉPLACER OU RETIRER



# Drapeau retiré du trou

## LE JOUEUR PEUT AVOIR LE DRAPEAU RETIRÉ DU TROU

Le joueur doit le décider **avant** de jouer le coup :

- ✓ Soit en ayant le drapeau retiré du trou avant de jouer la balle
- ✓ Soit en autorisant quelqu'un à prendre en charge le drapeau



# Balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou

QUAND LA BALLE D'UN JOUEUR REPOSE CONTRE LE DRAPEAU LAISSÉ DANS LE TROU :

- ✓ Si une partie de la balle est dans le trou en dessous de la surface du green
  - la balle est considérée comme entrée
- ✓ Si aucune partie quelconque de la balle n'est pas en dessous de la surface du green
  - La balle n'est pas entrée et doit être jouée comme elle repose



# Balle en suspens au bord du trou

## ATTENDRE POUR VOIR SI UNE BALLE EN SUSPENS AU BORD DU TROU VA TOMBER DANS LE TROU

Le joueur dispose d'un temps raisonnable pour atteindre le trou et de **10** secondes supplémentaires pour voir si la balle va tomber dans le trou

- ✓ Si la balle **tombe** dans le trou dans ce délai, le joueur a terminé le trou avec le coup précédent
- ✓ Si la balle **ne tombe pas** dans le trou dans ce délai
  - la balle est considérée comme étant au repos
  - si par la suite la balle tombe dans le trou avant d'être jouée, le joueur a terminé le trou avec le coup précédent, mais il doit ajouter **1 coup de pénalité** à son score sur le trou





**RELEVER  
REPLACER  
NETTOYER**



# Remplacement et dégagement

## SITUATIONS OÙ IL FAUT REPLACER

- ✓ Identifier une balle
- ✓ Balle hors d'usage
- ✓ Balle gênant le jeu
- ✓ Balle au repos déplacée
- ✓ Balle relevée sur le green

## DIFFÉRENTS TYPES DE DÉGAGEMENT

- ✓ Dégagement par rapport à un endroit précis
- ✓ Dégagement en arrière sur une ligne
- ✓ Rejouer de l'endroit où le coup précédent a été joué (coup et distance)
- ✓ Zone de dégagement particulière :
  - Dropping zone
  - Zone de départ



# Relever

## UNE BALLE QUI DOIT ÊTRE REPLACÉE, DOIT ÊTRE MARQUER AVANT D'ÊTRE RELEVÉ :

- ✓ Placer un marque-balle juste derrière ou juste à côté de la balle
- ✓ Tenir un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de la balle

Obligation de retirer le marque-balle avant de jouer un coup

→ 1 coup de pénalité si ce n'est pas respecté

## PERSONNE AUTORISÉE À RELEVER UNE BALLE

- ✓ Le joueur
- ✓ Toute personne autorisée par le joueur, mais une telle autorisation doit être donnée chaque fois



# Replacer

**LA BALLE D'ORIGINE DOIT ÊTRE UTILISÉE LORSQU'UNE BALLE EST REPLACÉE**

**PERSONNE POUVANT REPLACER LA BALLE**

- ✓ Le joueur
- ✓ Toute personne qui a relevé la balle ou causé son déplacement

**COMMENT LA BALLE DOIT ÊTRE REPLACÉE**

La balle doit être replacée en la posant à l'emplacement requis et en la relâchant pour qu'elle reste à cet emplacement

→ 2 coups de pénalité si la balle est mal replacée



# Nettoyer

## BALLE RELEVÉE SUR LE GREEN

Nettoyage toujours possible, si la balle est marquée avant d'être relevée

→ Pas de pénalité

## BALLE RELEVÉE N'IMPORTE OÙ AILLEURS QUE SUR LE GREEN

Nettoyage toujours possible quand la règle l'autorise, **sauf** lorsqu'elle est relevée :

- ✓ Pour voir si elle est coupée ou fendue
- ✓ Pour l'identifier
  - nettoyage autorisé, **mais** pas plus que nécessaire à l'identification
- ✓ Parce qu'elle interfère avec le jeu
- ✓ Pour voir si elle repose dans une condition autorisant un dégagement
  - **sauf** si le dégagement est autorisé

→ 1 coup de pénalité

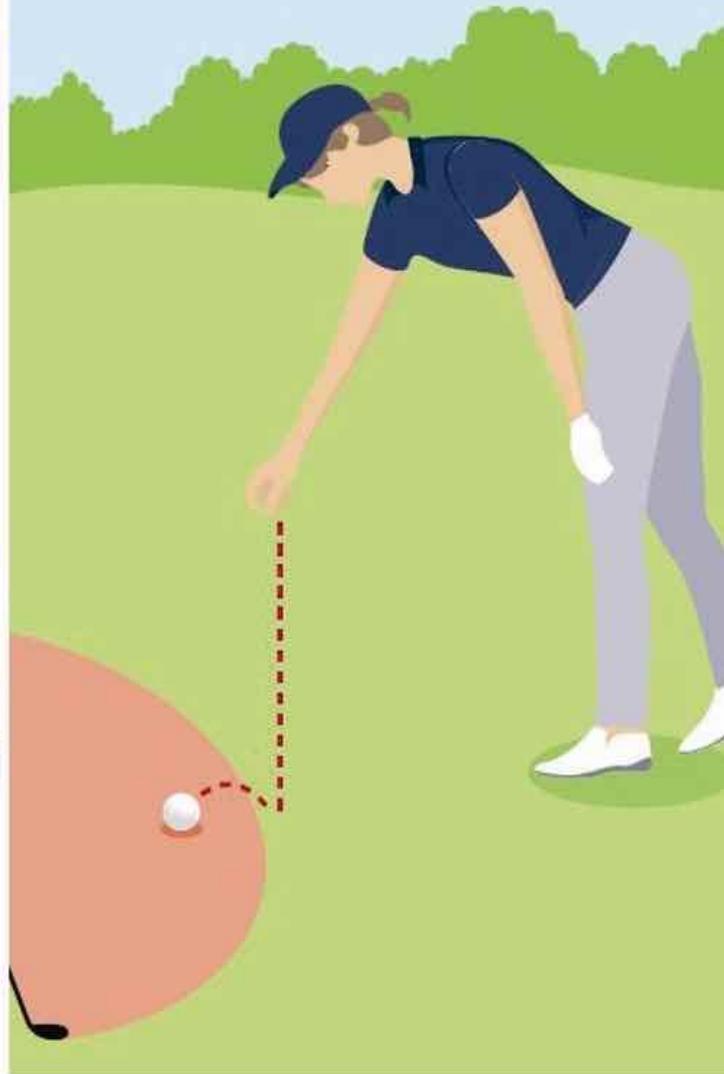


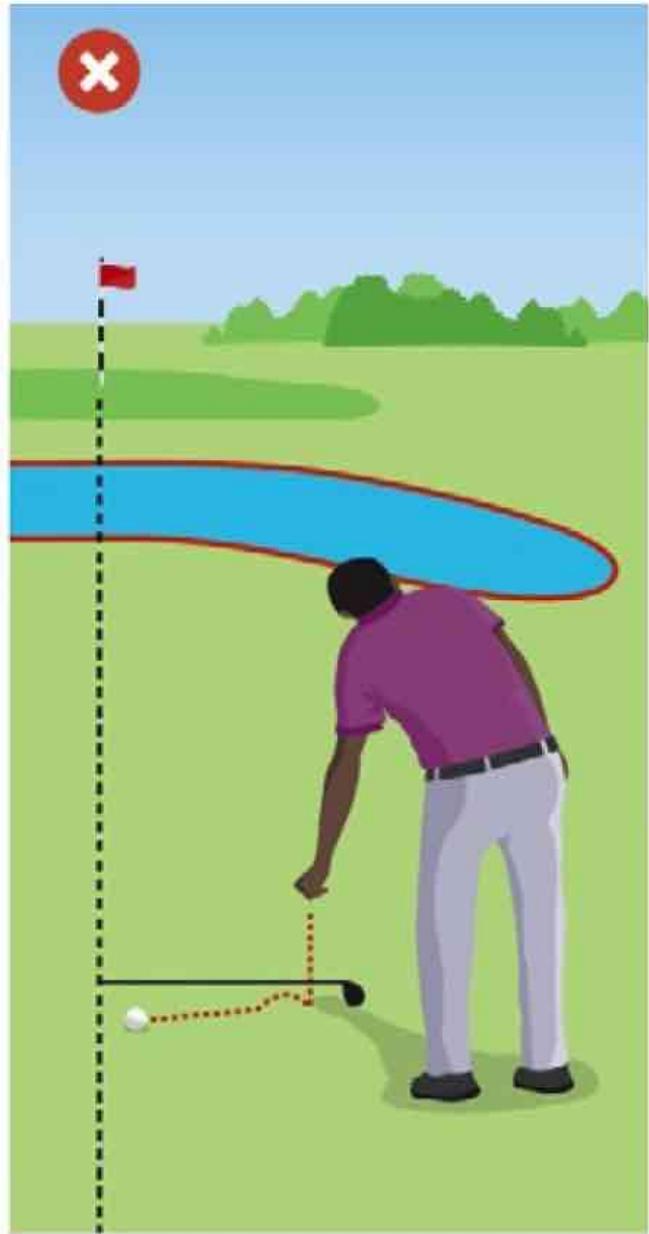
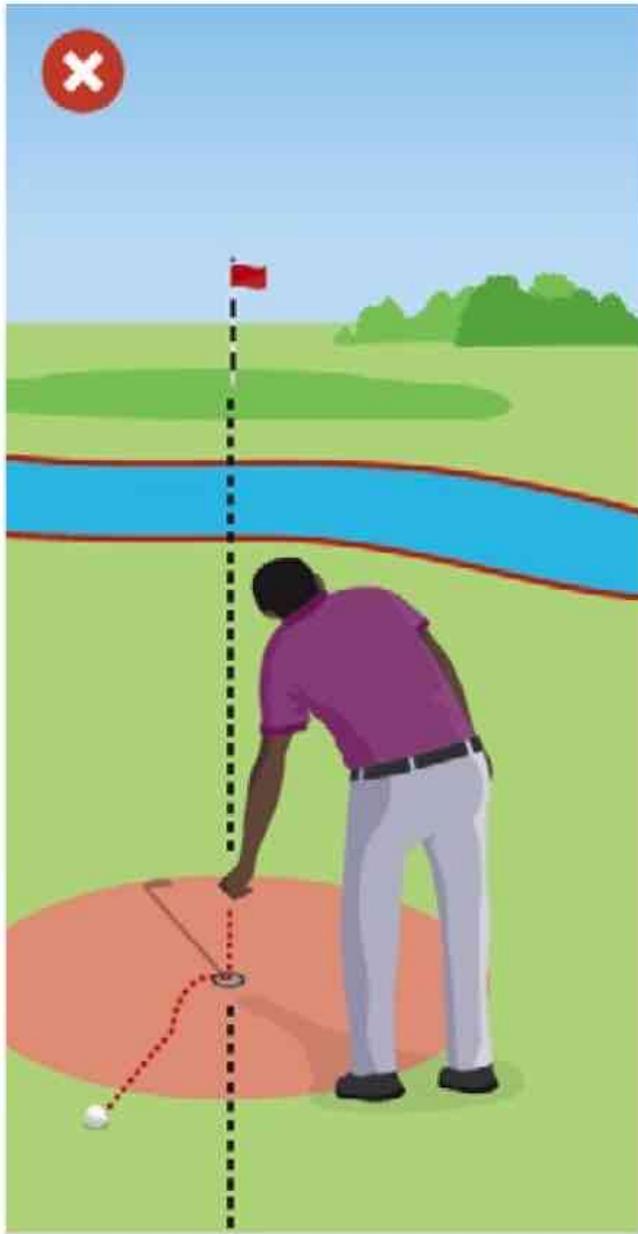
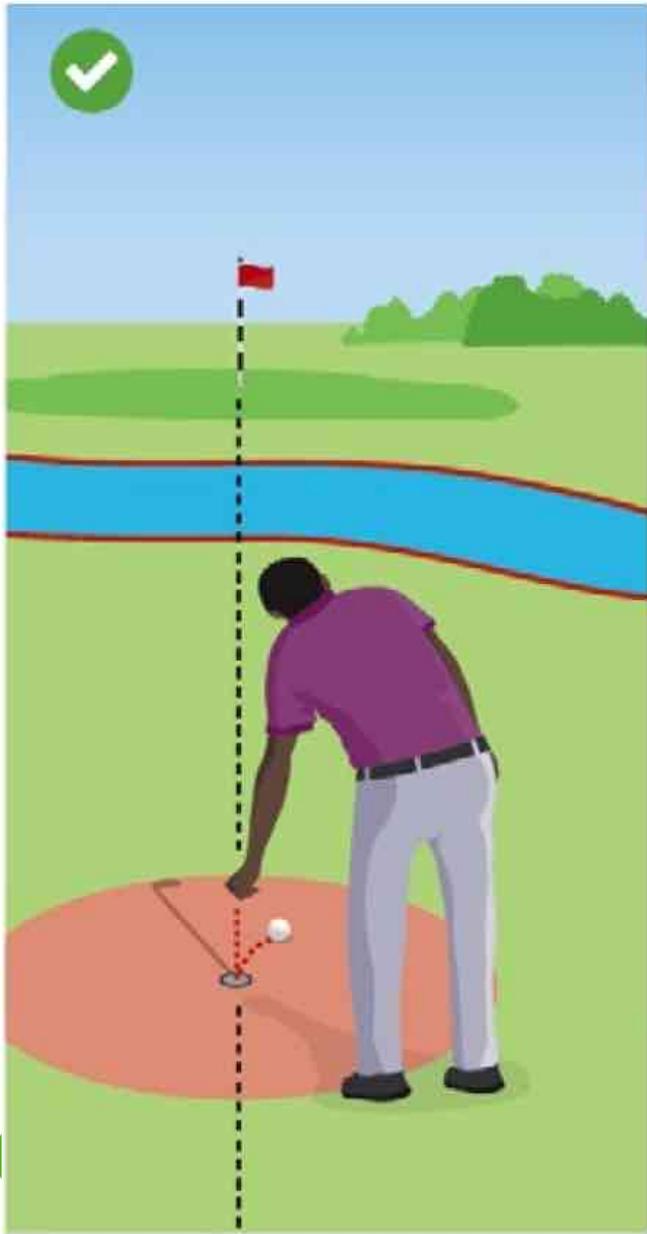


## DROPPER









# Dropper correctement

## UTILISER LA BALLE D'ORIGINE OU UNE AUTRE BALLE

## DROPPER LA BALLE D'UNE MANIÈRE CORRECTE

- ✓ Seul le joueur **doit** dropper la balle
- ✓ La balle doit être droppée vers le bas à **hauteur de genou** sans qu'elle touche le joueur ou l'équipement
  - Laisser tomber la balle
  - Ne doit pas toucher le joueur ni son équipement **avant** qu'elle ne frappe le sol
- ✓ La balle **doit** être droppée dans la zone de dégagement ou sur la ligne

## BALLE DROPPÉE DE MANIÈRE INCORRECTE

- ✓ Il faut dropper à nouveau
  - pas de limite quant au nombre de fois
- ✓ Droppée de manière incorrecte n'est pas dropper. Il ne compte pas comme l'un des deux drops exigés avant qu'une balle ne soit placée



# Balle venant reposer à l'extérieur de la zone de dégagement

LE JOUEUR DOIT DROPPER UNE BALLE DE MANIÈRE CORRECTE UNE SECONDE FOIS

- ✓ Si cette balle ne reste pas une seconde fois
  - **Placer** la balle à l'emplacement où la balle droppée pour la seconde fois a touché le sol en premier
- ✓ Si la balle placée ne reste pas au repos
  - **Placer** une seconde fois à cet emplacement
- ✓ Si la balle placée une seconde fois ne reste pas non plus
  - Placer une balle à l'emplacement le plus proche où la balle restera au repos



# Droppe terminé

BALLE DROPPÉE DE MANIÈRE CORRECTE QUI VIENT REPOSER DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT

✓ Dégagement terminé

→ 2 coups de pénalité si la balle est jouée en dehors de la zone de dégagement



## BALLE AU REPOS RELEVÉE OU DÉPLACÉE



# Déterminer la cause du déplacement

## 4 CAUSES POSSIBLES

- ✓ Les forces naturelles, telles que le vent, l'eau ou la gravité
- ✓ Le joueur, y compris le cadet du joueur
- ✓ L'adversaire en match play, y compris le cadet de l'adversaire
- ✓ Une influence extérieure, y compris tout autre joueur en stroke play

## NORME D'APPLICATION DE "SÛR OU QUASIMENT CERTAIN" POUR DÉTERMINER LA CAUSE DU DÉPLACEMENT

Le joueur, l'adversaire ou une influence extérieure seront considérés avoir causé le déplacement seulement s'il est **sûr ou quasiment** certain qu'ils en sont la cause

Autrement la balle est considérée avoir été déplacée par des forces naturelles



# 1 - Balle déplacée par des forces naturelles

SI DES FORCES NATURELLES CAUSENT LE DÉPLACEMENT D'UNE BALLE AU REPOS D'UN JOUEUR

- ✓ Il n'y a **pas de pénalité**
- ✓ La balle doit être jouée de son nouvel emplacement

## EXCEPTION

Une balle sur le green doit être **replacée** si elle se déplace **après** avoir déjà été marquée, relevée et replacée



## 2 - Balle relevée ou déplacée par le joueur

SI LE JOUEUR RELEVÈ OU TOUCHE DÉLIBÉRÉMENT SA BALLE AU REPOS OU CAUSE SON DÉPLACEMENT

→ 1 coup de pénalité

La balle doit être replacée

### 4 EXCEPTIONS

- ✓ Joueur autorisé à relever ou déplacer sa balle selon une Règle
- ✓ Déplacement accidentel lors de la recherche, avant que la balle ne soit trouvée
- ✓ Déplacement accidentel sur le green
- ✓ Déplacement accidentel n'importe où ailleurs que sur le green lors de l'application d'une Règle



# 3 - Balle relevée ou déplacée par un adversaire en match play

SI L'ADVERSAIRE RELÈVE OU TOUCHE DÉLIBÉRÉMENT LA BALLE AU REPOS DU JOUEUR OU CAUSE SON DÉPLACEMENT

→ 1 coup de pénalité pour l'adversaire

## PLUSIEURS EXCEPTIONS

- ✓ Adversaire est autorisé à relever la balle du joueur
- ✓ Marquer et relever la balle du joueur sur le green par erreur
- ✓ Mêmes exceptions que pour le joueur :
  - déplacement accidentel avant que la balle ne soit trouvée
  - déplacement accidentel sur le green
  - déplacement accidentel n'importe où ailleurs que sur le green lors de l'application d'une Règle



## 4 - Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure

SI UNE INFLUENCE EXTÉRIEURE (Y COMPRIS UN AUTRE JOUEUR EN STROKE PLAY OU UNE AUTRE BALLE) A RELEVÉ OU DÉPLACÉ LA BALLE D'UN JOUEUR :

- ✓ Il n'y a **pas de pénalité**
- ✓ La balle doit être **replacée** à son emplacement



**BALLE EN MOUVEMENT  
HEURTANT  
ACCIDENTELLEMENT UNE  
PERSONNE OU UNE  
INFLUENCE EXTÉRIEURE**



# La balle doit être jouée comme elle repose

SI LA BALLE EN MOUVEMENT D'UN JOUEUR HEURTE ACCIDENTELLEMENT TOUTE PERSONNE OU INFLUENCE EXTÉRIEURE

- ✓ Il n'y a **pas de pénalité** pour le joueur ayant causé le déplacement
- ✓ La balle doit être jouée comme elle repose

## EXCEPTIONS :

Sur le **green**, si la balle en mouvement **heurte une autre balle** au repos sur le green

- ✓ Match play :
  - le coup ne compte pas, **mais** la balle d'origine ou une autre balle, **doit** être replacée à son emplacement d'origine
- ✓ Stroke play :
  - le coup compte et la balle doit être jouée comme elle repose
    - 2 coups de pénalité

Sur le **green**, si la balle en mouvement heurte accidentellement le drapeau ou la personne l'ayant pris en charge

→ Pas de pénalité





## DÉTRITUS



## ENLÈVEMENT D'UN DÉTRITUS

- ✓ Tout élément naturel non fixé tel que les pierres, herbes coupées, feuilles, branches, bâtons, animaux morts et déchets d'animaux, vers, insectes

Un joueur peut enlever un débris n'importe où **sur** ou **en dehors** du parcours et de n'importe quelle manière

→ Pas de pénalité

**SAUF** SI LA BALLE SE DÉPLACE (AILLEURS QUE SUR LE GREEN OU LA ZONE DE DÉPART )

- ✓ La balle **doit** être **replacée** à son emplacement d'origine

→ 1 coup de pénalité



## OBSTRUCTION AMOVIBLE



# Obstructions amovibles

## LES ÉLÉMENTS AMOVIBLES CONCERNENT UNIQUEMENT

- ✓ Objet artificiel ou **manufacturé par l'homme** qui peut être déplacée avec un effort raisonnable
  - Exemples : les piquets, l'équipement du joueur, les drapeaux, les râteaux, un mouchoir

## NE CONCERNE PAS :

- ✓ Les obstructions inamovibles
- ✓ Les éléments de limites
- ✓ Les éléments partie intégrante





# Enlever une obstruction amovible

## ENLÈVEMENT D'UNE OBSTRUCTION AMOVIBLE CONTRE OU A COTE D'UNE BALLE

Un joueur peut enlever une obstruction amovible n'importe où **sur** ou **en dehors** du parcours

→ Pas de pénalité

## SI DÉPLACEMENT DE LA BALLE

✓ La balle **doit** être replacée à son emplacement

→ Pas de pénalité

→ 2 coups de pénalité si la balle n'est pas replacée à son emplacement d'origine





Balle dans ou sur une obstruction amovible

# Balle dans ou sur une obstruction amovible

N'IMPORTE OÙ SUR LE PARCOURS AILLEURS QUE SUR LE GREEN

## → Dégagement gratuit

- ✓ Relever la balle
- ✓ Enlever l'obstruction
- ✓ Dropper la balle d'origine, ou une autre balle, dans la zone de dégagement

## ZONE DE DÉGAGEMENT

Point de référence : Le point **en dessous** de l'endroit où la balle reposait

Dimension de la zone de dégagement : 1 longueur de club

Restrictions sur la zone de dégagement :

- ✓ Dans **la même** zone du parcours
- ✓ Pas plus près du trou

→ 2 coups de pénalité si le dégagement est incorrect



# Balle dans ou sur une obstruction amovible

## SUR LE GREEN

### → Dégagement gratuit

- ✓ Relever la balle et enlever l'obstruction amovible
- ✓ Placer la balle d'origine, ou une autre balle, sur le point estimé directement en dessous de l'endroit où reposait la balle sur l'obstruction amovible





# CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS



# Conditions anormales du parcours

## LES CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS SONT :

- ✓ Les trous d'animaux
- ✓ Les terrains en réparation (TER)
- ✓ Les zones de jeu interdit
- ✓ Les obstructions inamovibles : Les bâtiments, les routes et chemins, les têtes d'arroseur, les murs, les barrières, ...
- ✓ L'eau temporaire

## NE CONCERNE PAS :

- ✓ Les obstructions amovibles
- ✓ Les éléments de limites
- ✓ Les éléments d'une partie intégrante (portail, partie d'un câble attachée,...)



# Autorisation d'un dégagement

## SIGNIFICATION D'INTERFÉRENCE

- ✓ La balle du joueur touche ou repose **dans** ou **sur** une condition anormale du parcours
- ✓ Une condition anormale du parcours interfère avec le stance ou le swing
- ✓ Lorsque la balle est sur le green, une condition anormale du parcours **sur** ou **en dehors** du green intervient sur la ligne de jeu
- ✓ **Pas d'interférence pour une gêne visuelle**

## DÉGAGEMENT :

- ✓ La condition anormale du parcours est sur le parcours et la balle repose **n'importe où sur le parcours**  
→ Dégagement sans pénalité
- ✓ La condition anormale du parcours est sur le parcours et la balle repose dans **une zone à pénalité (ZAP)**  
→ Dégagement avec 1 coup de pénalité

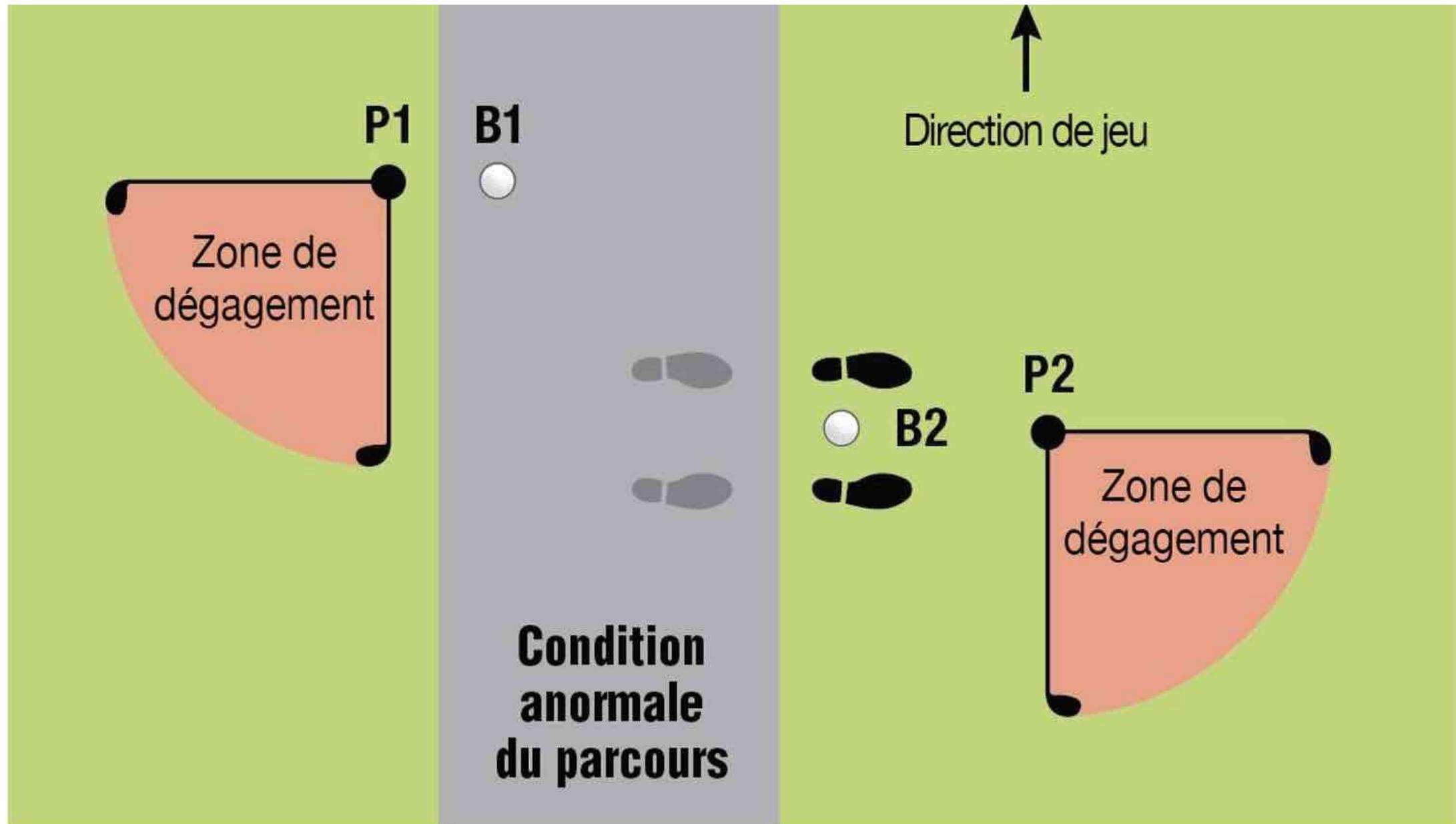


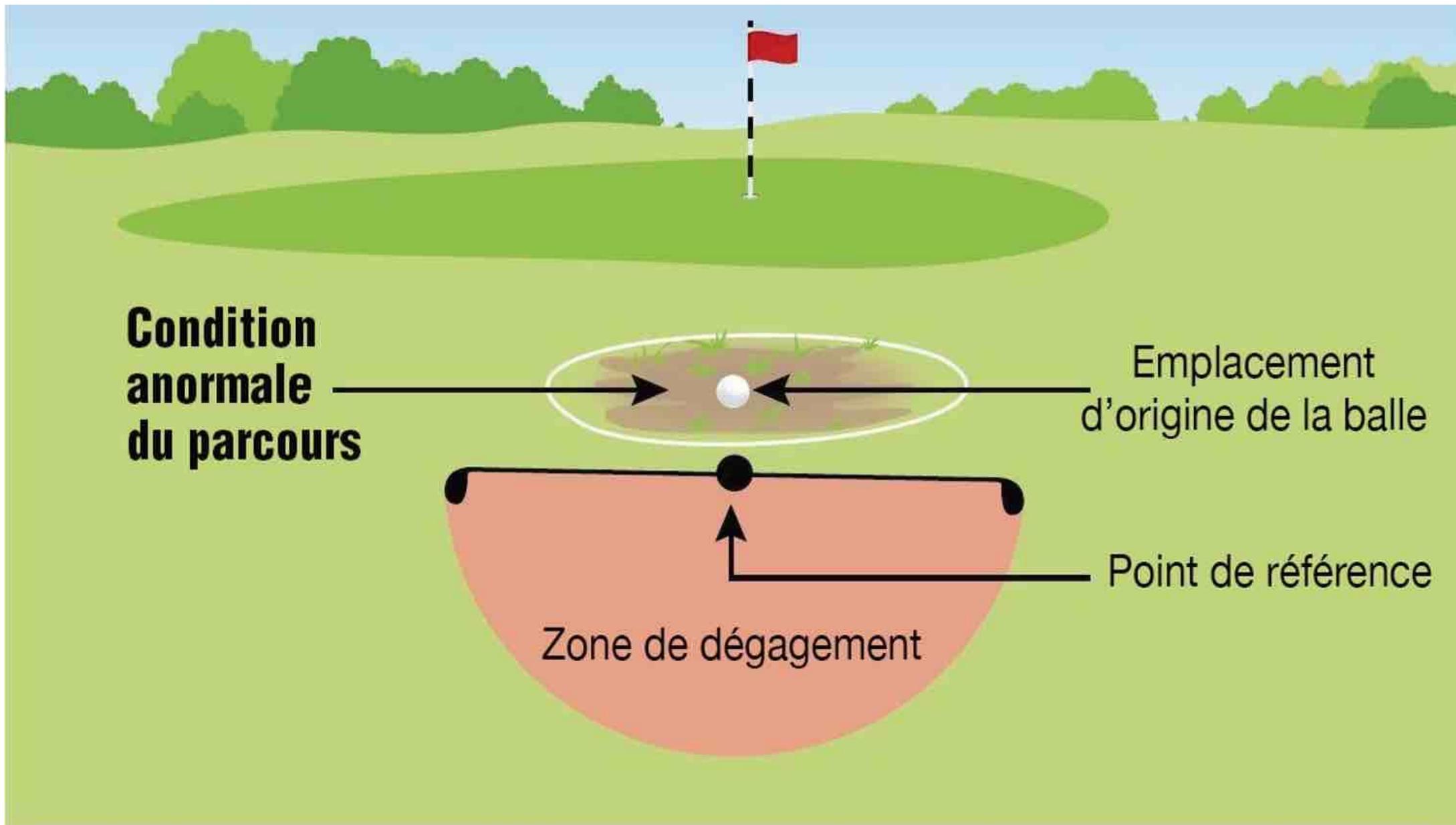
# Pas de dégagement autorisé

## **PAS DE DÉGAGEMENT** QUAND IL EST CLAIREMENT DÉRAISONNABLE DE JOUER LA BALLE

- ✓ Lorsque jouer la balle comme elle repose est clairement déraisonnable pour une raison autre qu'une condition anormale du parcours
- ✓ Lorsqu'une interférence existe uniquement parce qu'un joueur choisit un club, un type de stance ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances







# Balle dans la zone générale

## Dégagement sans pénalité

→ Dropper la balle d'origine, ou une autre balle, dans la zone de dégagement

## ZONE DE DÉGAGEMENT

Point de référence : le point le plus proche de dégagement complet dans la zone générale

Dimension de la zone de dégagement : une longueur de club

Restrictions sur la zone de dégagement :

- ✓ Dans la zone générale
- ✓ Pas être plus près du trou que le point de référence
- ✓ Dégagement complet de toute interférence par la condition anormale du parcours

→ 2 coups de pénalité si :

- La balle est jouée en dehors de la zone de dégagement
- Le stance est dans la condition anormale du parcours

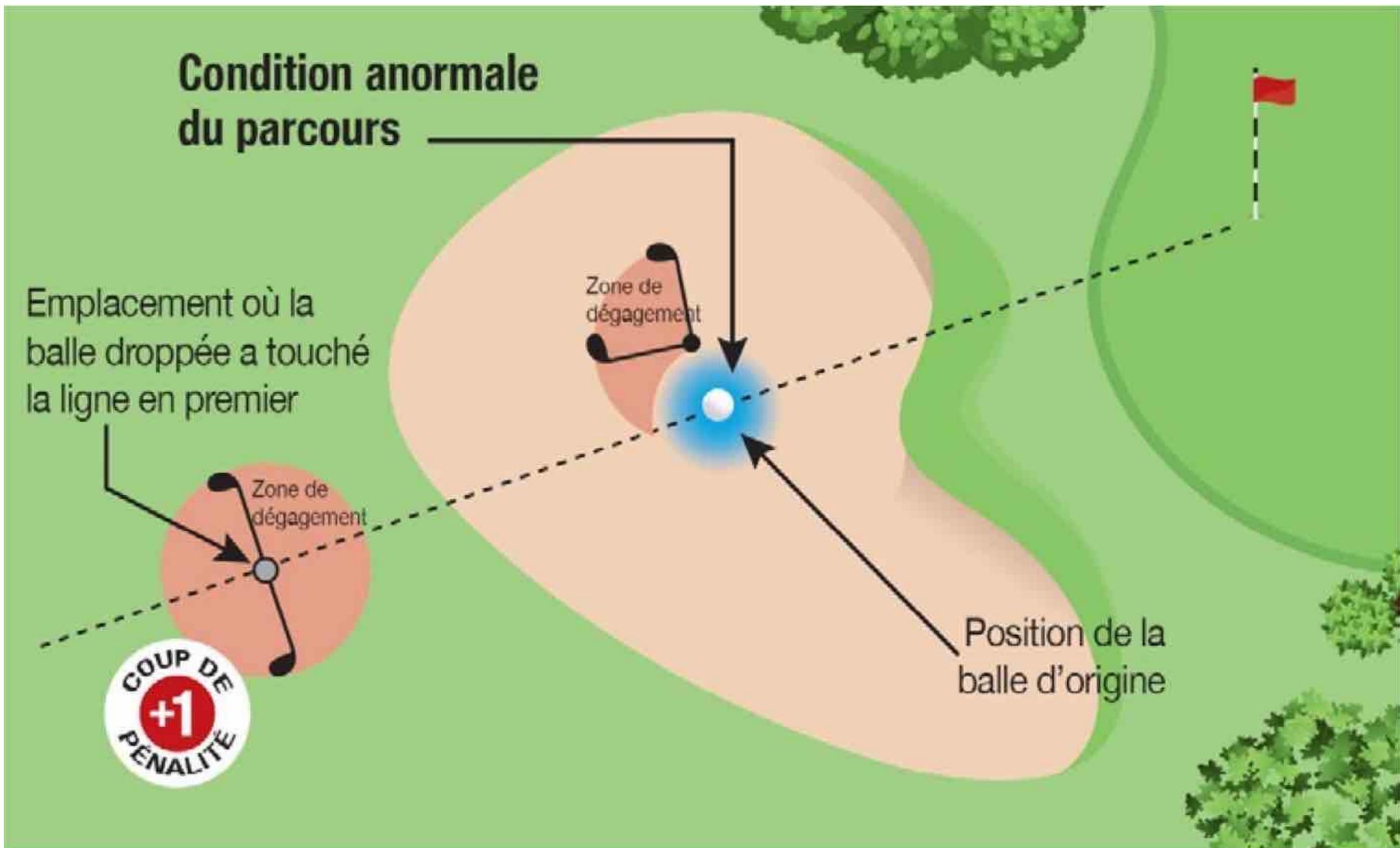


# Condition anormale du parcours

Emplacement où la balle droppée a touché la ligne en premier

Zone de dégagement

Position de la balle d'origine



# Condition anormale dans un bunker

LE JOUEUR PEUT CHOISIR DE :

- ✓ dégager gratuitement
- ✓ dégager avec pénalité

**DÉGAGEMENT GRATUIT : BALLE JOUÉE DANS LE BUNKER**

Le joueur peut se dégager gratuitement, **sauf** que :

- ✓ Le point le plus proche de dégagement complet et la zone de dégagement **doivent** être dans le bunker
- ✓ Si pas de point le plus proche de dégagement complet dans le bunker, possibilité d'utiliser le point le plus proche de dégagement maximum dans le bunker comme point de référence



# Condition anormale dans un bunker

**DÉGAGEMENT AVEC PÉNALITÉ** : BALLE JOUEE DEPUIS L'EXTÉRIEUR DU BUNKER (DÉGAGEMENT EN ARRIÈRE SUR LA LIGNE)

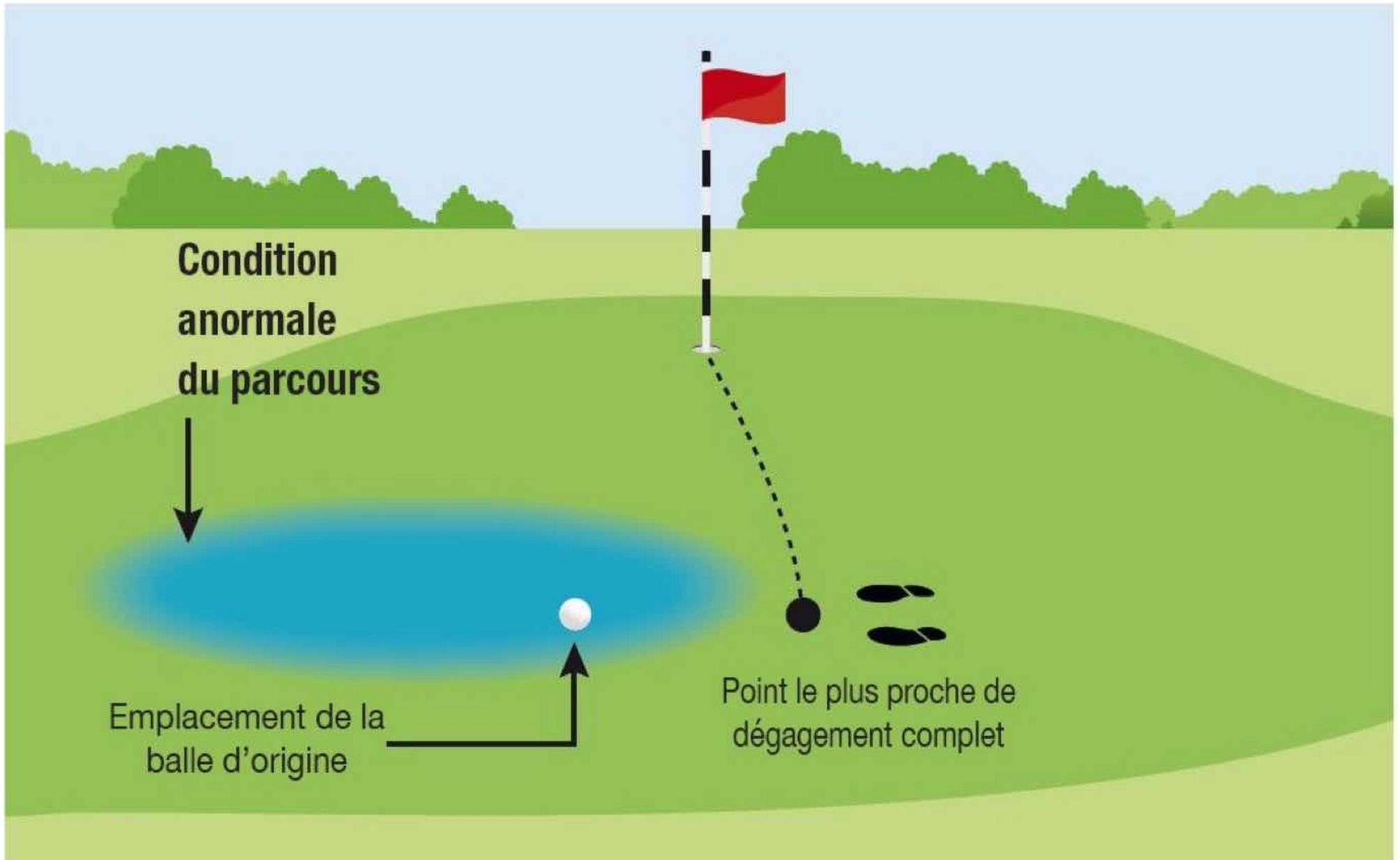
➔ **1 COUP DE PÉNALITÉ**

**Dropper** la balle d'origine, ou une autre balle, dans une zone de dégagement basée sur la ligne trou / emplacement de la balle

## ZONE DE DÉGAGEMENT

- ✓ Point de référence ➔ Premier point de contact avec le sol lors du droppe
- ✓ Dimension de la zone de dégagement ➔ Une longueur de club dans n'importe quelle direction
- ✓ Restrictions sur la zone de dégagement :
  - Pas être plus près du trou
  - Pas dans le même bunker
  - Dans la même zone du parcours que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle a été droppée





# Condition anormale sur le green

BALLE SUR LE GREEN → DÉGAGEMENT GRATUIT

**DÉGAGEMENT :** Placer la balle d'origine, ou une autre balle, au point le plus proche de dégagement complet

- ✓ Point le plus proche de dégagement complet :
  - soit sur le green
  - soit dans la zone générale
- ✓ Si pas de point le plus proche de dégagement complet, possibilité d'utiliser le point le plus proche de dégagement maximum comme point de référence



# Condition anormale du parcours : Zone de jeu interdit

## BALLE REPOSANT DANS UNE ZONE DE JEU INTERDIT

### → Dégagement obligatoire

La balle ne doit pas être jouée dans cette zone

Le joueur peut se dégager **gratuitement** :

✓ Le point le plus proche de dégagement complet

### → 2 coups de pénalité si :

- La balle est jouée en dehors de la zone de dégagement
- Le stance est dans la zone de jeu interdit





## BALLE ENFONCÉE





# Autorisation du dégagement

## LA BALLE DOIT ÊTRE ENFONCÉE DANS LA ZONE GÉNÉRALE

Dégagement gratuit

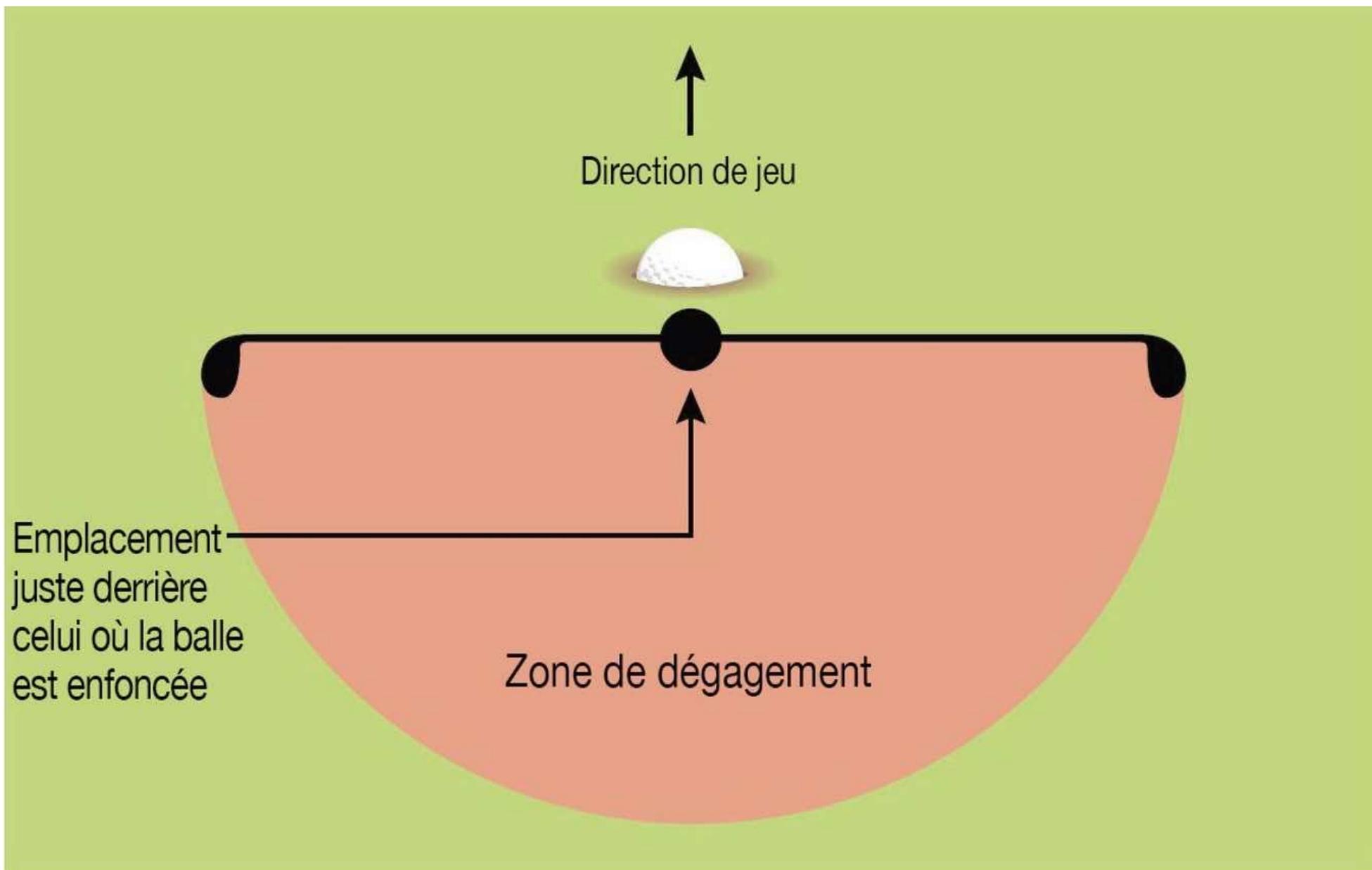
## LA BALLE D'UN JOUEUR EST ENFONCÉE SEULEMENT SI

- ✓ Elle est dans son propre impact créé à la suite du coup précédent du joueur
- ✓ Une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol

## LA BALLE ENFONCÉE SUR LE GREEN

le joueur peut marquer l'emplacement de la balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et replacer la balle à son emplacement d'origine **sans pénalité**





# Autorisation du dégagement

## DÉGAGEMENT GRATUIT DANS LA ZONE GÉNÉRALE

**Dropper** la balle d'origine, ou une autre balle, dans la zone de dégagement

### ZONE DE DÉGAGEMENT

- ✓ Point de référence → Emplacement **juste derrière** celui où la balle est enfoncée
- ✓ Dimension de la zone de dégagement → 1 longueur de club
- ✓ Restrictions sur la zone de dégagement :
  - Elle doit être dans la zone générale
  - Elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence





## ZONES À PÉNALITÉ (ZAP)



## 2 TYPES DE ZONE À PÉNALITÉ (ZAP)

Les zones à pénalité :

- ✓ soit rouge
- ✓ soit jaune

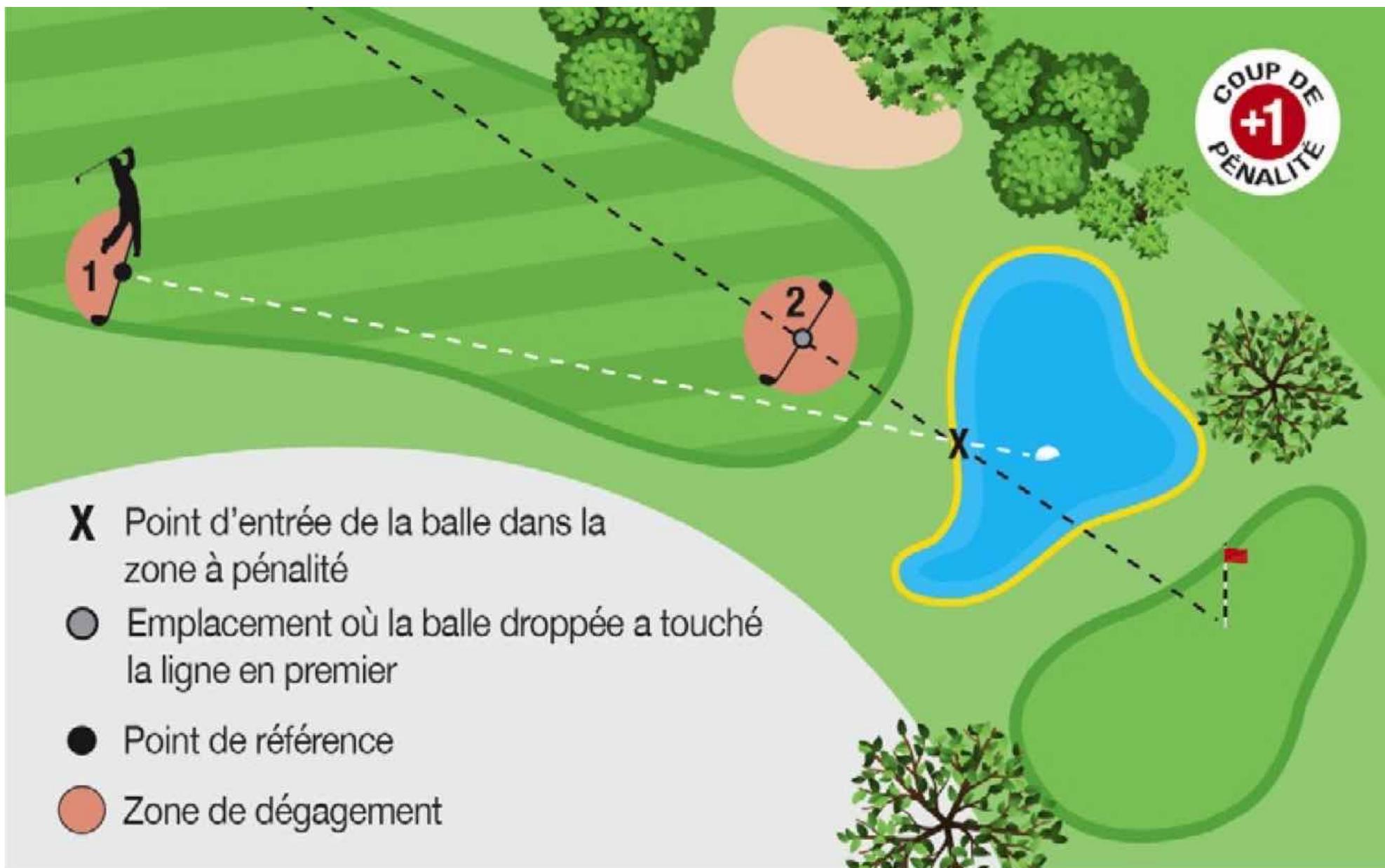
La couleur détermine les options de dégagement

## JOUER LA BALLE

Même disposition que dans la zone générale

- ✓ Poser son club
- ✓ Enlever des débris
- ✓ Faire des coups d'essai





**X** Point d'entrée de la balle dans la zone à pénalité

● Emplacement où la balle droppée a touché la ligne en premier

● Point de référence

● Zone de dégagement

COUP DE PÉNALITÉ  
**+1**

# Options de dégagement possibles

## 2 OPTIONS POSSIBLES

- ✓ Jouer la balle comme elle repose dans la ZAP sans pénalité
- ✓ Se dégager avec **1 coup de pénalité**

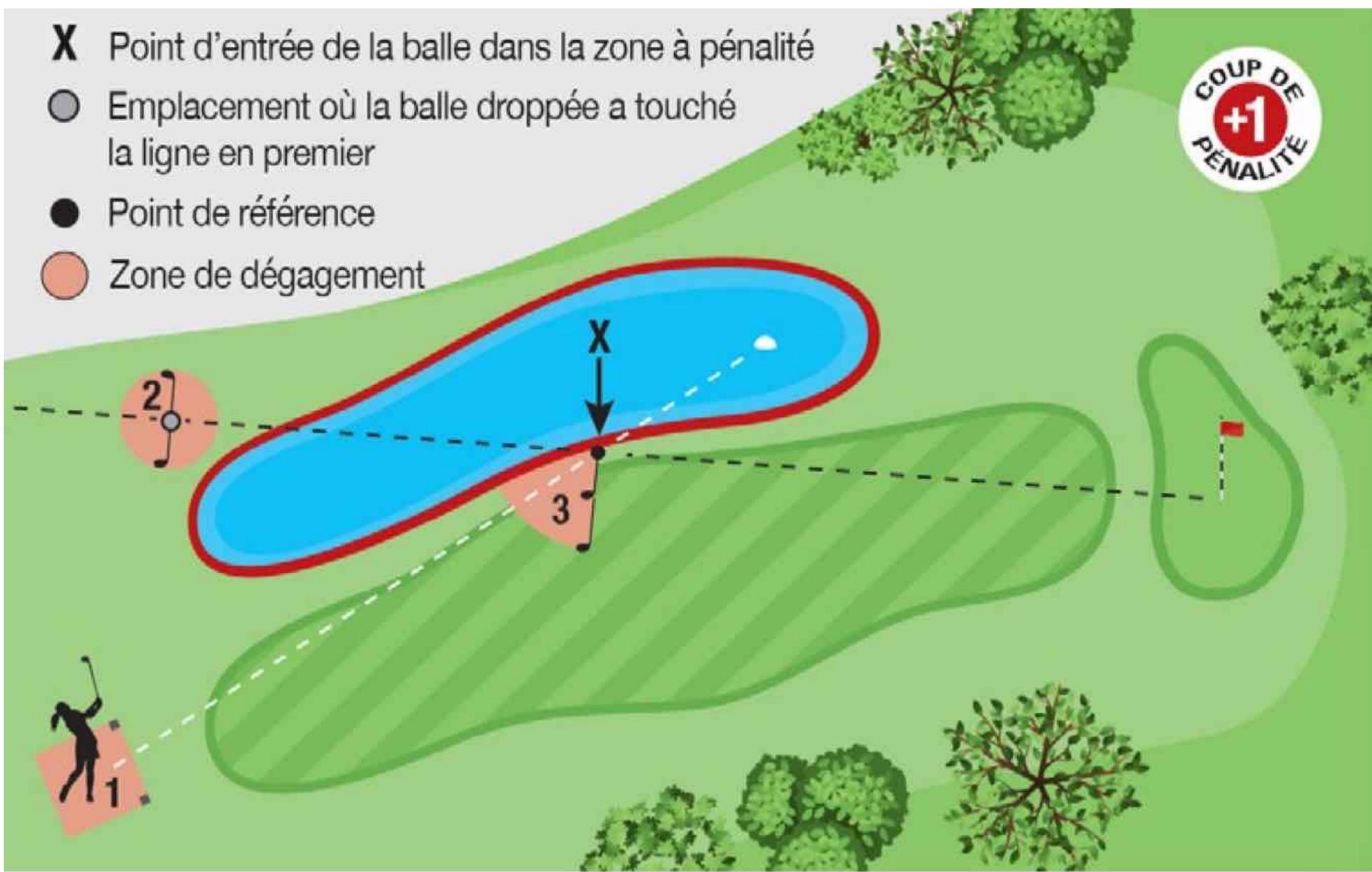
## PAS DE DÉGAGEMENT POSSIBLE DANS UNE ZONE A PÉNALITÉ POUR :

- ✓ Une condition anormale du parcours
- ✓ Une balle enfoncée
- ✓ Une balle injouable





- X Point d'entrée de la balle dans la zone à pénalité
- Emplacement où la balle droppée a touché la ligne en premier
- Point de référence
- Zone de dégagement



# Options de dégagement

LES OPTIONS DE DÉGAGEMENT POSSIBLES, CHACUNE AVEC **1 COUP DE PÉNALITÉ** SONT :

- ✓ Dégagement « coup et distance »
  - **Jouer** une balle, de l'endroit où le coup précédent a été joué
- ✓ Dégagement en arrière sur la ligne
  - **Dropper** une balle, sur une ligne de référence « trou / dernier point d'entrée dans la ZAP » (sans limite sur la distance en arrière)
- ✓ Dégagement latéral (seulement pour les zones à pénalité rouges)
  - **Dropper** une balle, dans la zone de dégagement latérale (2 longueurs de club)



**OPTIONS APRÈS AVOIR JOUÉ  
UNE BALLE DANS UNE ZONE  
À PÉNALITÉ**







# Balle jouée dans une zone à pénalité

## LA BALLE EST :

- ✓ Perdue
- ✓ Hors limites
- ✓ Injouable à l'extérieur de la zone de pénalité
- ✓ Venant reposer dans la même ou une autre zone à pénalité

## LES OPTIONS DE DÉGAGEMENT POSSIBLES, CHACUNE AVEC **1 COUP DE PÉNALITÉ** SONT :

- ✓ Dégagement « coup et distance »
  - **Jouer** une balle, de l'endroit où le coup précédent a été joué
- ✓ Dégagement en arrière sur la ligne
  - **Dropper** une balle, sur une ligne de référence « trou / dernier point d'entrée dans la ZAP » (sans limite sur la distance en arrière)
- ✓ Dégagement latéral (seulement pour les zones à pénalité rouges)
  - **Dropper** une balle, dans la zone de dégagement latérale





# PÉNALITÉ

## COUP ET DISTANCE



## « Coup et Distance »

DÉGAGEMENT « COUP ET DISTANCE » autorisé à tout moment

### DÉGAGEMENT

- ✓ Jouer la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le **coup précédent a été joué**  
→ 1 coup de pénalité



**Hors limites**



**Parcours**

**Hors limites**



**Parcours**



Balle dans les limites



Balle hors limites

# Balle perdue ou hors limites

## BALLE PERDUE

- ✓ Balle non retrouvée dans les 3 minutes

## BALLE HORS LIMITES

- ✓ Balle toute entière à l'extérieur de la lisière du parcours

## DÉGAGEMENT

- ✓ Dégagement « coup et distance » **obligatoire**  
→ 1 coup de pénalité





## BALLE PROVISOIRE



# Jouer une balle provisoire

## AUTORISATION

Si une balle risque d'être **perdue** en dehors d'une zone à pénalité ou d'être **hors limites**, le joueur peut jouer une autre balle à titre de balle provisoire selon la pénalité « coup et distance »

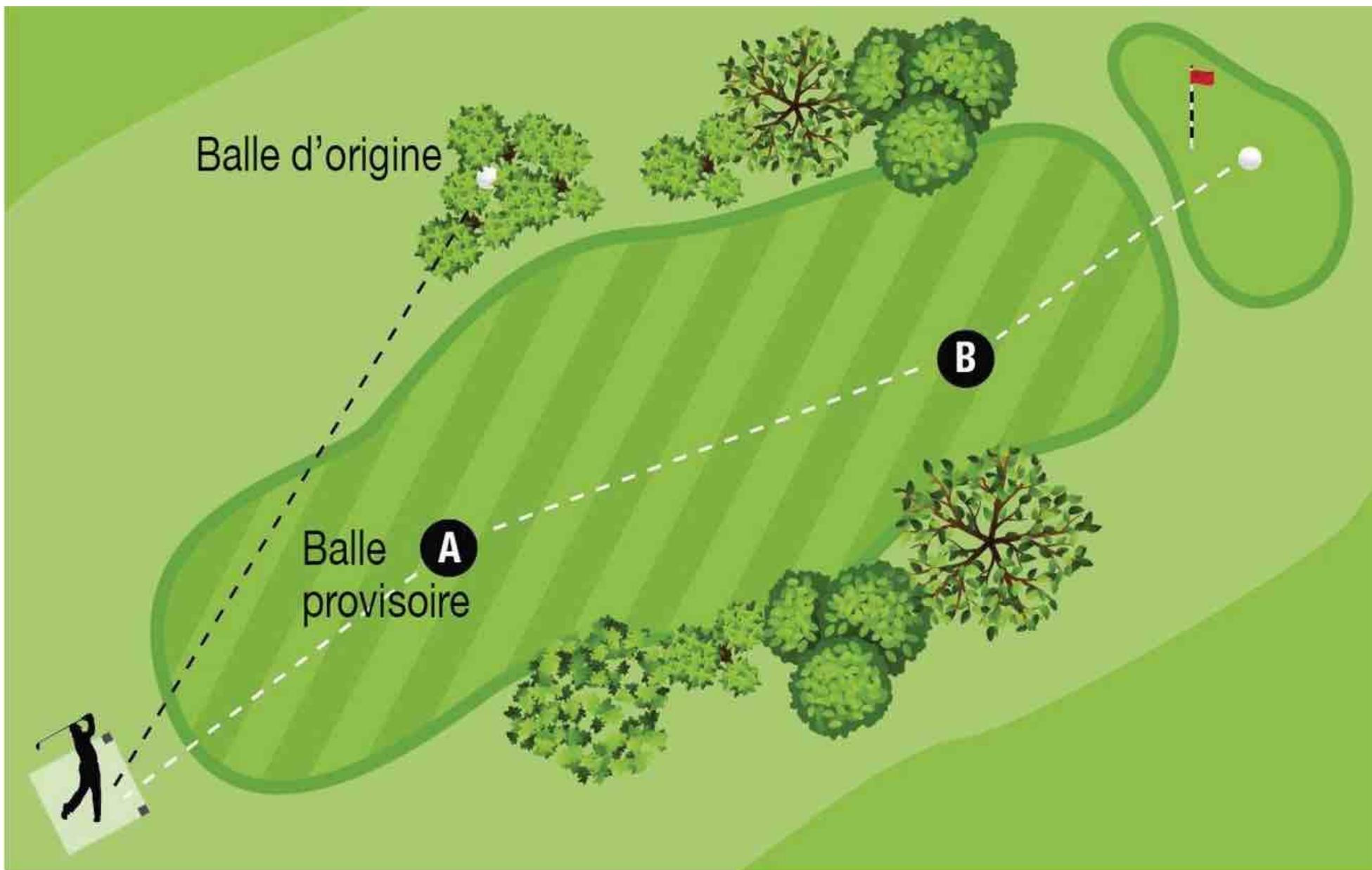
- ✓ Mais si une balle provisoire n'était **pas autorisée** (balle dans une ZAP), **la balle jouée est la balle en jeu** selon la **pénalité coup et distance**

## ANNONCER

Le joueur **doit** annoncer clairement qu'il va jouer une « balle provisoire » et préciser la marque et le n° de la balle

- ✓ Sinon c'est la balle en jeu du joueur avec la **pénalité coup et distance**





# Jouer une balle provisoire

## JOUER UNE BALLE PROVISOIRE PLUS D'UNE FOIS

La balle provisoire garde son statut de balle provisoire tant qu'elle est jouée d'un endroit situé

- ✓ A la même distance
- ✓ Plus loin du trou que celui où la balle d'origine est estimée être

## UNE BALLE PROVISOIRE DEVIENT LA BALLE EN JEU

Lorsque la balle d'origine est

- ✓ Perdue ailleurs que dans une zone à pénalité
- ✓ Hors limites
- ✓ La balle d'origine pas retrouvée au bout de 3 minutes

Lorsque la balle provisoire est jouée d'un endroit plus près du trou que celui où la balle d'origine est estimée être

➔ **la balle provisoire devient la balle en jeu**

➔ + 1 coup



# Jouer une balle provisoire

## UNE BALLE PROVISOIRE DOIT ÊTRE ABANDONNÉE

- ✓ Soit la balle d'origine est retrouvée à l'extérieur d'une zone à pénalité **avant** la fin du temps de recherche de **3 minutes**
- ✓ Soit la balle d'origine est retrouvée dans une zone à pénalité
  - Soit jouer la balle d'origine comme elle repose
  - Soit se dégager avec **1 coup de pénalité**





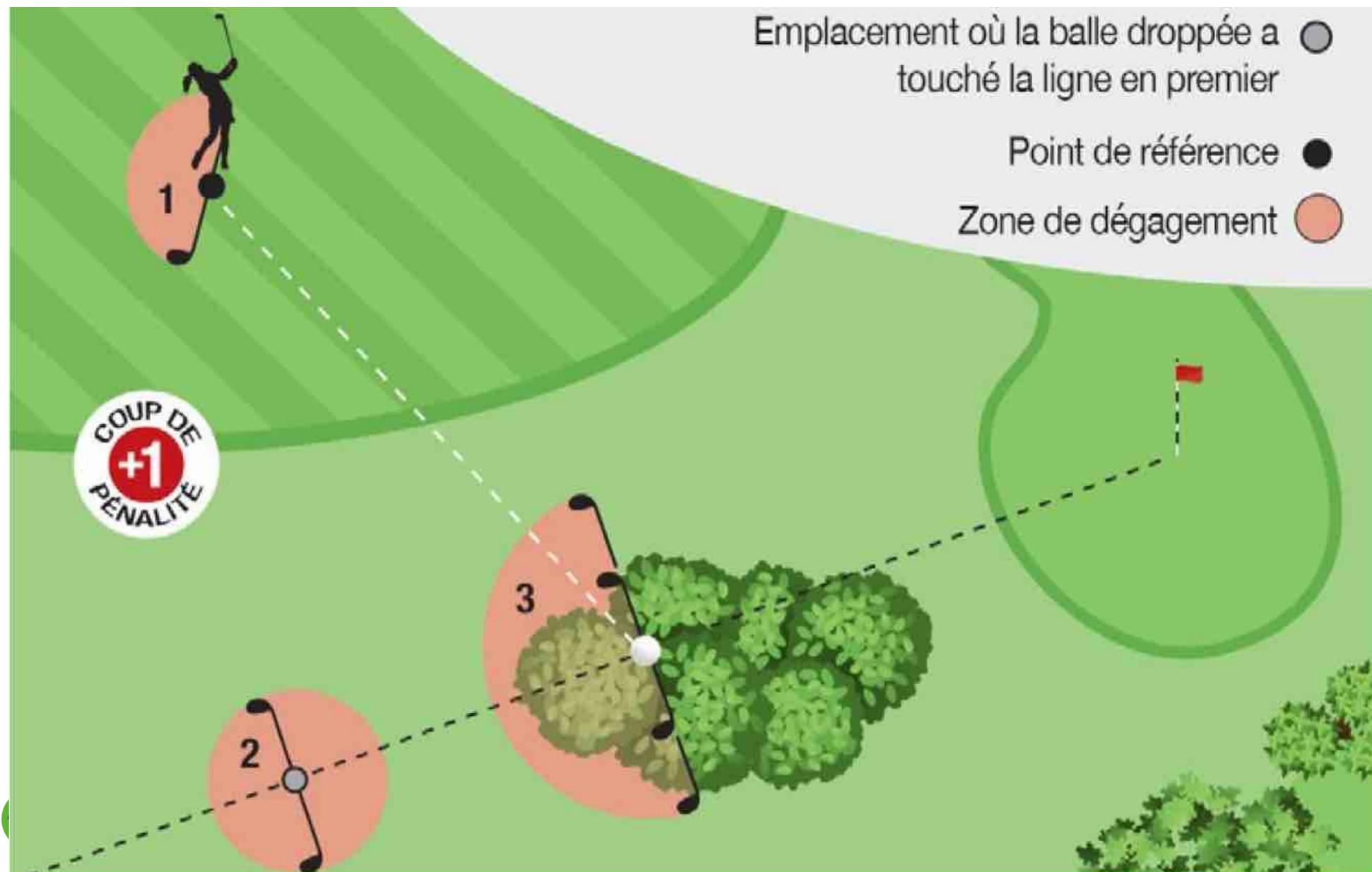
## BALLE INJOUABLE



Emplacement où la balle droppée a touché la ligne en premier ○

Point de référence ●

Zone de dégagement ○



# Déclarer une balle injouable et se dégager

## DÉCISION

Le joueur est **la seule personne** qui peut décider de considérer sa balle comme injouable

- ✓ Autorisé n'importe où sur le parcours
- ✓ Interdit dans une zone à pénalité (ZAP)

## DÉGAGEMENT

- ✓ Coup et distance
- ✓ Dégagement arrière sur la ligne
- ✓ Dégagement latéral
- 1 coup de pénalité



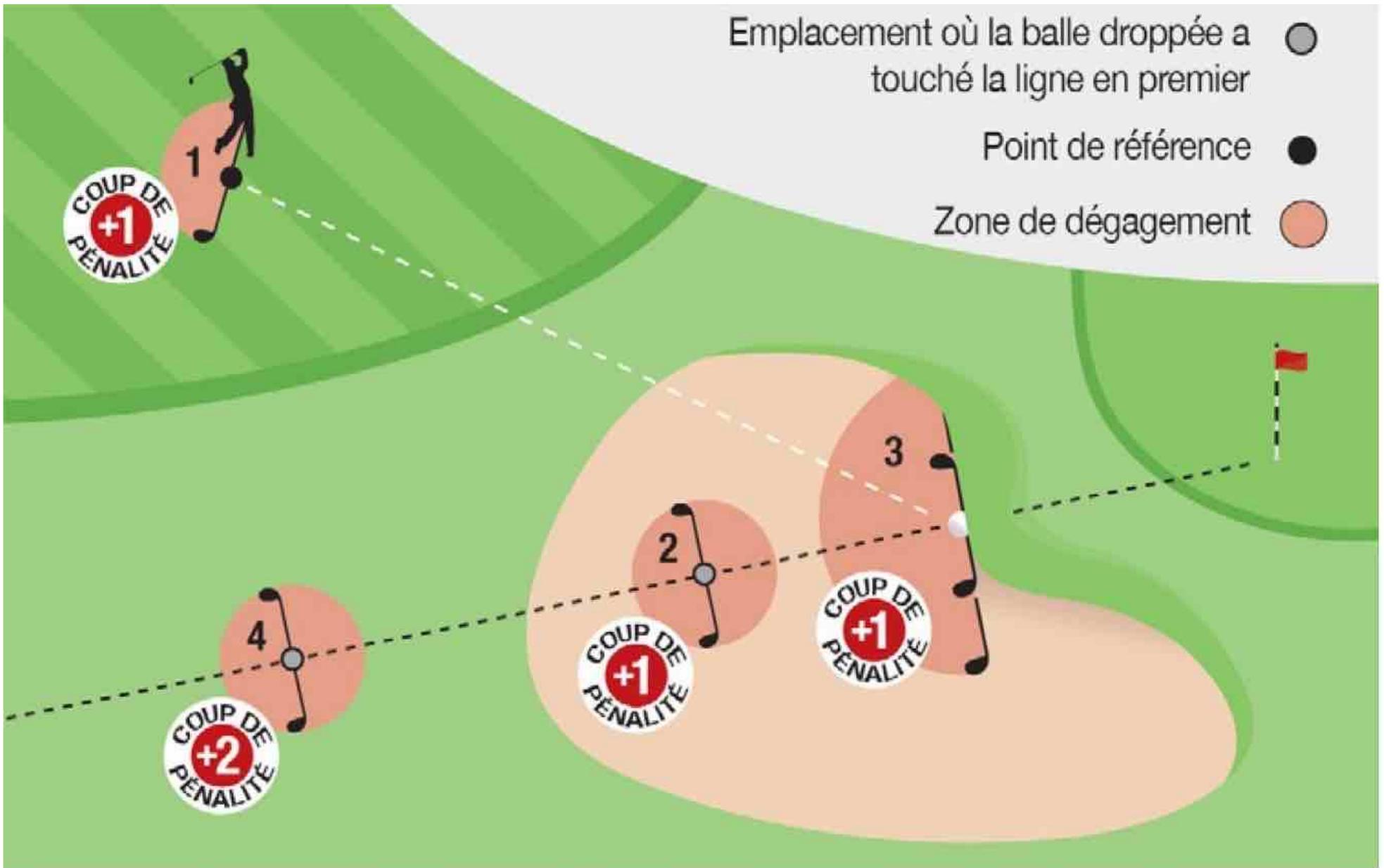
Emplacement où la balle droppée a touché la ligne en premier



Point de référence



Zone de dégagement



# Balle injouable dans un bunker

## DÉGAGEMENT : OPTION NORMALE

- ✓ Coup et distance
  - ✓ Zone de dégagement dans le bunker
    - Dégagement arrière sur la ligne
    - Dégagement latéral
- 1 coup de pénalité

## DÉGAGEMENT : OPTION SUPPLÉMENTAIRE

- ✓ Dégagement en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker
- 2 coups de pénalité



## DOCUMENTS DISPONIBLES





## TESTEZ VOS CONNAISSANCES SUR R&A

- ✓ Lien : <https://www.randa.org/fr-FR/rules-academy>
- ✓ Lien : <https://www.randa.org/fr-FR/quiz>

## RETROUVER TOUTES LES INFORMATIONS SUR LE SITE GOLF ENTREPRISE

- ✓ Lien : <https://golf-entreprise-ara.org/wpara/>





MERCI DE VOTRE ATTENTION

