

CONDITIONS DE LA COMPÉTITION ET RÈGLES LOCALES 2019



Le jeu est régi par les Règles du golf 2019 de Golf Canada et, le cas échéant, par les règles locales et conditions de la compétition qui suivent, sous réserve de changements, d'ajouts ou de suppressions faits pour un championnat particulier.

Sauf avis contraire, la pénalité pour infraction à une règle locale est la **Pénalité générale**.

Partie par trous : perte du trou; Partie par coups : deux coups

1. **Hors limites (règle 18.2)** – Définies par le bord intérieur, au niveau du sol, des points blancs ou des piquets et poteaux de clôture. Une balle est hors limites lorsqu'elle est au-delà de tout mur définissant les limites du terrain.
2. **Bâtons et balles**
 - a. Liste des têtes de bois n°1 conformes aux règles : La règle locale type G-1 est en vigueur. La pénalité pour effectuer un coup avec un bâton en infraction à la règle locale : **Disqualification**.
 - b. Liste des balles de golf conformes aux règles. La règle locale type G-3 est en vigueur. Pénalité pour infraction à la règle locale : **Disqualification**.

Note: Une liste mise à jour des bâtons et des balles conformes aux règles est disponible à golfcanada.ca/règles.

3. **Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé** - Si le bâton d'un joueur est « brisé ou sérieusement endommagé » durant la ronde par le joueur ou son cadet, sauf en cas d'abus, le joueur peut remplacer le bâton par tout bâton selon la règle 4.1b(4). Lorsqu'il remplace un bâton, le joueur doit immédiatement retirer du jeu le bâton qui est « brisé ou sérieusement endommagé », en suivant la procédure établie à la règle 4.1c(1).

Pour les fins de la présente règle locale :

Un bâton est considéré « brisé ou sérieusement endommagé » lorsque :

- la tige est cassée, brisée en éclats ou pliée de façon significative (mais non lorsque la tige est seulement déformée)
- la zone d'impact sur la face du bâton est visiblement renfoncée (mais non si elle est seulement égratignée)
- la tête du bâton est visiblement et significativement déformée
- la tête du bâton est détachée de la tige ou ne tient plus en place, ou
- la prise est devenue lâche.

Exception : La face ou la tête d'un bâton n'est pas « brisée ou sérieusement endommagée » simplement parce qu'elle est fissurée. Pénalité pour infraction à la règle locale – Voir la règle 4.1b.

4. **Règles modifiées pour les joueurs handicapés** – Certaines clauses spécifiques des Règles modifiées pour les joueurs handicapés sont en vigueur lorsque les deux conditions (handicap du joueur et clause) sont approuvées par le comité.

5. **Cadets** – La règle 10.3a est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas avoir comme cadet durant une ronde un autre joueur participant à la même compétition et qui a joué ou qui va jouer lors de la même ronde. Le joueur encourt la **Pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il y a infraction à cette règle locale. Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.
6. **Rythme de jeu (règle 5.6)** – La Politique de Golf Québec sur le rythme de jeu des groupes est en vigueur à tous les tournois amateurs. Les joueurs doivent s'assurer de compléter des séries de trous ainsi que la ronde dans les temps déterminés par le Comité des règles du tournoi. Le texte complet de la politique est disponible en ligne, au bureau du tournoi de Golf Québec et à l'inscription d'un tournoi.

Note: La règle 5.6a (retard déraisonnable) demeure en vigueur.

7. **Suspension du jeu (règle 5.7)** – Le terrain et toutes les aires d'entraînement sont fermés lorsque le jeu est suspendu pour une situation dangereuse jusqu'à ce que le comité des règles du tournoi les déclare ouvertes. Un joueur qui s'entraîne dans ces zones lorsqu'elles sont fermées est sujet à la pénalité de disqualification.

Note: Le signal pour suspendre le jeu lors d'une **situation dangereuse** est une note de sirène ou de klaxon prolongée. Toute **autre forme de suspension** sera signalée par trois notes consécutives de sirène ou de klaxon. La **reprise du jeu** sera signalée par deux notes courtes de sirène ou de klaxon.

8. **Entraînement (règle 5.2 and 5.5)**

Avant et entre les rondes en partie par coups et en partie par trous, la règle 5.2b est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le terrain de compétition avant ou entre les rondes.

Pénalité pour première infraction : **Pénalité générale** (appliquée au premier trou du joueur).

Pénalité pour une deuxième infraction : **Disqualification**.

Durant une ronde en parties par coup, la règle 5.5b est modifiée comme suit : Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas : Effectuer un coup d'entraînement sur ou près du vert du dernier trou complété, ou éprouver la surface de ce vert en faisant rouler une balle ou en frottant la surface.

9. **Transport** – Les joueurs ne doivent utiliser aucun moyen de transport durant une ronde à moins d'avoir reçu l'autorisation du Comité des règles du tournoi ou que cela soit subséquemment approuvé par le comité. Un joueur qui jouera, ou qui a joué, selon l'option de coup et distance est toujours autorisé à utiliser un moyen de transport à cette fin.

Le joueur encourt la **Pénalité générale** pour chaque trou où il y a infraction à cette règle locale. Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.

10. Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles) (règle 16)

Terrain en réparation – La règle 16.1 comprend :

Les zones définies par des lignes blanches;

Les tranchées de drainage remplies de pierres;

Les joints de gazon en plaques – Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un tel joint entre les plaques de gazon, ou si la condition gêne l'espace requis pour l'élan du joueur :

a. Balle dans la zone générale : Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

b. Balle sur le vert : Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

Cependant, ceci ne s'applique pas si le joint ne cause embarras qu'à la prise de position du joueur. Tous les joints entre les plaques de gazon sont considérés comme étant le même joint pour les fins de prendre un dégagement. Ceci signifie que si un joueur a un embarras de tout joint après avoir laissé tomber la balle, il doit procéder tel que requis à la règle 14.3c(2) même si la balle est encore à moins d'une longueur de bâton du point de référence.

Conditions liées – Les zones de terrain en réparation marquées d'une ligne blanche et les routes ou sentiers à surface artificielle ou autres obstructions identifiées auxquelles elles sont reliées sont considérées comme étant une seule condition anormale de terrain en prenant un dégagement selon la règle 16.1.

11. Zone de jeu interdit (règle 16.1f)

Toutes les plates-bandes et gazonnière/pépinière sont des zones de jeu interdits. Le joueur **DOIT** prendre un dégagement si sa balle se trouve dans cette zone, que la zone de jeu interdit cause embarras à l'espace choisi par le joueur pour prendre position ou pour effectuer son élan selon la Règle 16.1f. Référence 8.1

12. Copeaux et paillis – Les copeaux et paillis sont des débris.

13. Parties intégrantes – Les objets suivants sont des parties intégrantes d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis :

a. Les enveloppes, fils, câbles ou autres objets semblables qui sont attachés de près aux arbres;

b. Les murs artificiels et/ou les pieux qui sont adjacents à la limite des fosses de sable ainsi que ceux qui sont à l'intérieur d'une zone à pénalité;

c. Les membranes de tout type présentes à leur emplacement prévu dans les fosses de sable. L'embarras causé par une telle membrane à la prise de position du joueur n'est pas, en soi, un embarras selon cette règle.

14. Lignes électriques et câbles permanents – Si une balle frappe une ligne électrique permanente ou un câble surélevé, le coup ne compte pas. Le joueur **doit** jouer une balle, sans pénalité, d'où le coup précédent a été effectué (règle 14.6).

15. Obstructions inamovibles temporaires – La règle locale type F-23 est en vigueur. Les obstructions inamovibles temporaires incluent, mais pas uniquement, les tentes de départs, les objets publicitaires, les zones de scores et les points de contrôle de temps de jeu. Comme option additionnelle, le joueur peut laisser tomber la balle d'un côté ou de l'autre de l'obstruction.

16. Zones à pénalité (règle 17) – Lorsqu'une zone à pénalité marquée rouge est définie seulement sur un côté, elle est présumée s'étendre à l'infini. Lorsqu'une zone à pénalité

marquée rouge est adjacente à la limite du terrain, la limite de la zone à pénalité s'étend jusqu'à et coïncide avec la limite du terrain.

17. **Antidopage** – Les joueurs doivent respecter et sont tenus de suivre la Politique antidopage de Golf Canada, telle que détaillée, sur le site de golfquebec.org, ou au moyen de toute communication préalable ou au terrain de golf.
18. **Code de conduite (règle 1.2)** – Golf Québec a adopté la règle locale en vertu de la règle 1.2b établissant des normes de conduite pour le joueur sur le terrain durant le jeu de toute compétition amateur. La politique complète est disponible en ligne, au bureau du tournoi de Golf Québec et à l'inscription d'un tournoi.

Le Comité du tournoi de Golf Québec peut imposer l'une ou toutes les pénalités décrites ci-dessous selon la gravité et la fréquence de l'infraction :

Un avertissement

Un coup de pénalité

Pénalité générale

Disqualification

Note: Selon la règle 1.2a, un comité peut **disqualifier** un joueur pour avoir agi de façon contraire à l'esprit du jeu s'il estime que le joueur a commis une faute grave.

19. **Remise de la carte de scores** – La carte de scores d'un joueur a été remise au comité lorsque le joueur a complètement quitté la zone officielle désignée pour la remise des scores, sauf si le joueur, avant de quitter cette zone, informe le comité verbalement de son intention de quitter l'endroit et qu'il obtient la permission du comité de le faire.
20. **Clôture de la compétition** – La compétition est considérée comme étant terminée lorsque le trophée a été remis au gagnant ou, en l'absence d'une cérémonie de remise des prix, lorsque tous les résultats ont été approuvés par le comité.
21. **Ronde (règle 5.1)** – En partie par coups, autre que des départs simultanés, lorsque tous les jeux commencent sur le même trou, le jeu sera composé de deux rondes de 9 trous consécutives. Lorsque tous les joueurs terminent la première ronde stipulée de 9 trous, mais pas la deuxième, seul le score de la première ronde de 9 trous sera calculé dans le score total de l'épreuve globale. Cette règle s'applique seulement pour les tournois d'une journée ou pour la dernière ronde d'un tournoi sur plusieurs jours.

Note : Pour ne pas alourdir le texte, la forme masculine a été adoptée pour désigner, lorsqu'il y a lieu, aussi bien les femmes que les hommes.

COMITÉ DES RÈGLES – GOLF QUÉBEC