



Précisions aux Règles du golf 2019

Mise à jour du 6 avril 2020

Les précisions seront normalement mises à jour chaque trimestre en janvier, avril, juillet et octobre.

La prochaine mise à jour est prévue au début juillet 2020.

Nouvelles précisions

Aucune nouvelle précision en date du 6 avril, 2020.

Règles

Règle 1 :

Règle 1.3c(4) :

1. Jouer du mauvais endroit est relié à Causer le déplacement de la balle :

Si un joueur déplace sa balle en jeu en infraction à la règle 9.4 et la joue de son nouvel emplacement au lieu de la replacer, le joueur n'encourt que la pénalité générale selon la règle 14.7 pour avoir joué du mauvais endroit. L'acte de déplacer la balle en infraction à la règle 9.4 est lié à jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 14.7. (Ajout déc. 2018)

Règle 4 :

Règle 4.1b(3) :

Consulter la section Procédures du comité à la fin du document pour la Règle locale type G-9
Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé

Règle 4.1c :

1. Un bâton retiré du jeu ne doit pas être utilisé durant la ronde : Si un bâton excédentaire a été retiré du jeu avant une ronde et transporté par le joueur durant la ronde, ou si un bâton a été retiré du jeu durant la ronde, il ne doit pas être utilisé pour le reste de cette ronde. Ceci comprend la situation où un joueur a le droit de remplacer un bâton et c'est une restriction additionnelle à la règle 4.1b(4). (Ajout déc. 2018)



Règles 4.3a :

1. Interprétation 4.3a/1 - Restrictions quant à l'utilisation de documentation pour la lecture des verts

Objet de l'interprétation :

La règle 4.3 restreint l'utilisation d'équipement ou d'appareils pouvant aider un joueur dans son jeu, partant du principe que le golf est un sport de défis où le succès devrait dépendre du jugement, du talent et de l'habileté du joueur. Cette interprétation de la règle 4.3 limite la grandeur et l'échelle de schémas détaillés des verts et de tout matériel similaire électronique ou numérique qu'un joueur pourrait utiliser durant une ronde pour aider à la lecture de sa ligne de jeu sur le vert, de sorte que l'habileté du joueur à lire la ligne de jeu sur le vert demeure un élément essentiel dans l'art d'effectuer des coups roulés.

Schémas des verts

Le joueur a droit d'utiliser un schéma montrant la configuration du vert ou toute autre information concernant le vert, sauf que :

- Toute illustration d'un vert doit être limitée à une échelle de 3/8 de pouce = 5 verges (1:480) ou moins («échelle limite»);
- Tout livret ou autre document contenant un schéma ou une image d'un vert ne doit pas être plus grand que 4 1/4 po x 7 po («grandeur limite»). Toutefois, un feuillet indiquant l'emplacement des trous sur les verts qui montre 9 trous ou plus sur une même feuille de papier peut être plus grand que 4 1/4 par 7 po, à la condition que toute image d'un vert respecte l'échelle limite;
- Aucun grossissement de la documentation concernant un vert n'est permis autre que par l'utilisation de lentilles ou de verres correcteurs normaux;
- Les notes dessinées ou écrites au sujet d'un vert sont permises seulement si elles consignées dans un livret ou sur un feuillet respectant l'échelle limite et écrites par le joueur et/ou par son cadet.

Schémas électroniques ou numériques des verts

Toute illustration d'un vert, en format électronique ou numérique, doit respecter l'échelle limite et la grandeur limite. Même si le schéma électronique ou numérique d'un vert répond aux limites mentionnées ci-haut, le joueur est néanmoins en infraction à la règle 4.3 s'il utilise tout appareil de façon non conforme à l'objectif de ces limites, comme en :

- Augmentant la grandeur de la représentation du vert au-delà des limites de l'échelle ou de la grandeur;
- Générant une ligne de jeu recommandée sur la base de l'emplacement (ou de l'emplacement estimé) de la balle du joueur (voir la règle 4.3a(1)). (Interprétation d'abord présentée en novembre 2018 et ajoutée aux Précisions en juillet 2019)

FAQ : Pour voir un document concernant diverses questions posées fréquemment relativement aux données pour aider à la lecture des verts, veuillez [cliquer ici](#)- en anglais seulement (texte mis à jour en juin 2019).



2. Quand l'utilisation d'un dispositif d'alignement entraîne une infraction

Si un joueur place un «dispositif d'alignement» (voir [définition aux Règles concernant l'équipement](#) pour déterminer quand un marque-balle répond à cette définition) pour indiquer la ligne de jeu et qu'il oriente ensuite sa balle en fonction de ce dispositif d'alignement, le joueur est en infraction à la règle 4.3.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête sur le vert et le joueur marque l'emplacement de sa balle à l'aide d'un dispositif d'alignement. En procédant ainsi, le dispositif d'alignement est placé pour indiquer la ligne de jeu. Le joueur qui lève sa balle et la replace ensuite (y compris en la faisant seulement pivoter) de façon à ce qu'une marque sur la balle soit alignée avec le dispositif d'alignement est en infraction à la règle 4.3a. (Ajout janvier 2020)

Règle 5 :

Règle 5.2 :

1. La première infraction survient lorsqu'un premier coup est effectué :

La pénalité pour la première infraction à la règle 5.2 s'applique dès qu'un joueur pose un premier geste (comme effectuer un coup). La pénalité de disqualification pour la deuxième infraction s'applique lorsque le joueur pose tout geste subséquent qui n'est pas permis (comme rouler une balle ou effectuer un autre coup). Ces actions ne sont pas considérées comme étant des actions liées selon la règle 1.3c(4). (Ajout déc. 2018)

Règle 10 :

Règle 10.2b(4) :

1. Signification de "commence à prendre position pour le coup" :

La règle 10.2b(4) ne permet pas à un joueur que son cadet se tienne délibérément sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle pour quelque raison que ce soit lorsque le joueur commence à prendre position pour le coup. La référence au "coup" signifie le coup qui est réellement effectué. Le joueur commence à prendre position pour le coup qui est réellement effectué lorsqu'il a au moins un pied en place pour cette prise de position. Si un joueur se retire de cette prise de position, il n'a pas pris position pour le coup qui est réellement effectué, et le deuxième point à la règle 10.2b(4) ne s'applique pas. Par conséquent, si un joueur prend position lorsque le cadet se tient délibérément sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle, il n'y a pas de pénalité selon la règle 10.2b(4) si le joueur se retire de sa prise de position et ne commence à prendre position pour le coup qui est réellement effectué qu'après que le cadet s'est déplacé de cet endroit.

Ceci s'applique n'importe où sur le terrain. Se retirer signifie que les pieds ou le corps du joueur ne sont plus dans une position telle qu'une aide utile pourrait lui être donnée pour viser vers la cible choisie. (Ajout janv. 2019)



2. Exemples où le cadet ne se tient pas délibérément derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre position pour le coup

La règle 10.2b(4) ne permet pas à un joueur que son cadet se tienne délibérément sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle pour quelque raison que ce soit lorsque le joueur commence à prendre position pour le coup. Le mot "délibérément" exige que le cadet réalise que (1) le joueur commence à prendre position pour le coup à jouer, et (2) qu'il se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle. Si le cadet n'est pas conscient de l'une ou l'autre de ces choses, l'action du cadet n'est pas délibérée et la règle 10.2b(4) ne s'applique pas.

Voici des exemples de cas où l'action du cadet n'est pas considérée comme étant délibérée :

- Le cadet ratisse une fosse de sable ou pose un geste de nature similaire pour l'entretien du terrain et il ne réalise pas qu'il se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle.
- Le joueur effectue un coup, la balle s'arrête près du trou et le joueur marche vers le trou et entre la balle dans le trou alors que le cadet ne réalise pas qu'il se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle.
- Le cadet se tient sur une extension de la ligne de jeu derrière la balle mais, lorsque le joueur s'avance pour commencer à prendre position, le cadet ne fait pas face au joueur ou regarde dans une autre direction et il ne réalise pas que le joueur a commencé à prendre position.
- Le cadet est occupé à une tâche (comme déterminer une distance) et il ne réalise pas que le joueur a commencé à prendre position.

Cependant, dans les exemples fournis ci-haut, lorsque le cadet réalise que le joueur a déjà commencé à prendre position pour le coup à jouer et qu'il se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle, il doit alors prendre tous les moyens pour se déplacer de cet endroit.

Les gestes courants et routiniers des cadets qui ne sont pas liés à l'acte de prise de position du joueur, comme vérifier si le bâton d'un joueur frappera un arbre, déterminer si un sentier de voitures nuit au joueur ou tenir un parapluie au-dessus de la tête du joueur avant qu'il effectue le coup, ne sont pas considérés comme étant des actions délibérées selon la règle 10.2b(4). Après avoir aidé le joueur de telle façon, il n'y a pas de pénalité en autant que le cadet se déplace avant que le coup soit effectué. Si le joueur ou le cadet tente de contourner le but premier de la règle 10.2b(4), qui est d'assurer que viser vers la cible choisie est un défi que le joueur doit relever lui-même, les actions du cadet sont considérées comme étant délibérées.

(Ajout janv. 2019)



3. Aide à l'alignement avant que le joueur commence à prendre position pour un coup :

L'interprétation 10.2b(4)/1 explique que le but premier de la règle 10.2b(4) est de s'assurer que viser la cible choisie est un défi que le joueur doit surmonter seul.

Dans le cas où le joueur n'a pas encore commencé à prendre position pour le coup mais que :

- les pieds ou le corps du joueur sont proches de la position où une aide utile sur l'alignement pourrait lui être donnée et où

- le cadet se tient délibérément sur ou près de l'extension de la ligne de jeu derrière la balle, le joueur est considéré comme ayant commencé à prendre position pour le coup (même si ses pieds ne sont pas dans cette position) seulement si le cadet donne de l'aide au joueur sur l'alignement.

Si une aide à l'alignement est donnée mais que le joueur se retire avant d'effectuer le coup et que le cadet se retire de derrière la ligne de jeu, il n'y a pas d'infraction à la règle. Ceci s'applique à tout endroit sur le terrain.

Une aide à l'alignement comprend le cas où le cadet fournit une aide en se tenant derrière le joueur et se retire sans dire un mot mais donne, par son geste, une indication au joueur qu'il est bien aligné à la cible choisie. (Ajout fév. 2019)

Règle 10.3b(2) :

1. Le cadet peut lever la balle lorsque le joueur prend un dégagement :

En autant qu'il est raisonnable de conclure que le joueur est en train de prendre un dégagement en vertu d'une règle, on considère que son cadet a reçu l'autorisation de lever la balle et il peut le faire sans pénalité. (Ajout déc. 2018)

Règle 11 :

Règle 11.1b :

1. Comment appliquer l'exception 2 de la règle 11.1b :

L'exception 2 de la règle 11.1b doit être appliquée en utilisant le critère « établi ou pratiquement certain ». Par conséquent, s'il est établi ou s'il y a une preuve concluante que la balle jouée du vert a accidentellement frappé une personne, un animal ou une obstruction amovible sur le vert, le coup ne compte pas. (Ajout déc. 2018)

2. Les insectes vivants sont des animaux :

L'exception 2 de la règle 11.1b s'applique aux insectes vivants puisque ce sont des animaux. (Ajout déc. 2018)



Règle 13 :

Règle 13.1c(2) :

1. Dommages causés par la grêle :

Les dommages causés au vert par la grêle peuvent être réparés. (Ajout déc. 2018)

Règle 14 :

Règle 14.3b(2) :

1. Un tee est de l'équipement :

Un tee utilisé par le joueur (comme un tee utilisé pour marquer un point de référence) ou transporté par le joueur ou par son cadet fait partie de l'équipement du joueur. (Ajout déc. 2018)

Règle 14.3d :

1. La pénalité pour avoir délibérément dévié ou arrêté une balle s'applique toujours :

Si un joueur laisse tomber une balle correctement et la fait dévier délibérément en infraction à la règle 14.3d avant qu'elle s'arrête, le joueur doit laisser tomber une balle de nouveau. Lorsqu'il agit ainsi, le joueur n'est pas considéré comme corrigeant une erreur en vertu de la règle 14.5b(3) et il encourt la pénalité générale selon la règle 14.3d. (Ajout déc. 2018)

Règle 14.5c :

1. Le joueur n'est pas pénalisé si l'amélioration n'a pas d'effet sur la zone de dégagement d'où la balle est jouée :

Si un joueur améliore la zone de dégagement mais qu'il laisse tomber la balle incorrectement, ce joueur ne serait pas pénalisé selon la règle 8.1a s'il laissait tomber la balle correctement dans une zone de dégagement différente, en autant que son geste n'a pas aussi amélioré la zone de dégagement d'où il a joué. (Ajout déc. 2018)

Règle 15 :

Règle 15.3 :

1. Utilisation de la balle d'un autre joueur comme butoir

Le terme anglais « backstopping » est utilisé pour décrire la situation qui suit en partie par coups.



Un joueur, sans qu'il y ait d'entente avec un autre joueur, laisse sa balle sur le vert près du trou à un endroit où un autre joueur qui s'apprête à jouer de l'extérieur du vert pourrait tirer un avantage du fait que sa balle frappe la balle au repos sur le vert.

Puisqu'il n'y a pas eu d'entente pour laisser la balle en place pour aider à un joueur, il n'y a pas d'infraction aux règles – voir la règle 15.3a.

Cependant, le R&A et l'USGA sont d'avis que le fait d'utiliser la balle d'un autre joueur comme butoir omet de prendre en compte tous les autres joueurs dans la compétition et pourrait donner au joueur qui en profite un avantage sur ces autres joueurs.

Par conséquent, le R&A et l'USGA offrent aux joueurs l'aide et les explications suivantes quant à la bonne pratique à suivre :

- En partie par coups, la compétition implique tous les joueurs et, parce que chaque joueur dans la compétition ne peut être présent pour protéger ses intérêts, tous les joueurs dans la compétition partagent cette importante responsabilité de protéger le peloton.
- Par conséquent, en partie par coups, s'il y a une possibilité raisonnable que la balle d'un joueur arrêtée près du trou puisse aider un autre joueur qui s'apprête à jouer de l'extérieur du vert, les deux joueurs devraient s'assurer que le joueur dont la balle est proche du trou marque l'emplacement de cette balle et la lève avant que l'autre joueur joue.
- Le fait que tous les joueurs agissent ainsi assure la protection des intérêts de tous les joueurs dans la compétition. (Ajout janv. 2020)

Règle 16 :

Règle 16.1a(3) :

1. Signification de « clairement déraisonnable de jouer la balle » pour décider si un dégagement est permis : Le but de la règle 16.1a(3) est d'empêcher un joueur d'obtenir un dégagement sans pénalité lorsque c'est clairement déraisonnable pour lui d'effectuer un coup à cause de l'embarras causé par quelque chose d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis. Cela ne s'applique pas cependant quand la balle d'un joueur est enfouie dans la zone générale et que le joueur a les pieds sur une obstruction inamovible. Dans un tel cas, le joueur peut prendre un dégagement de l'une ou l'autre condition, à moins que le dégagement ne soit pas raisonnable à cause d'un embarras autre que l'une ou l'autre des conditions. (Ajout déc. 2018)

Règle 16.3b :

1. Le joueur n'a pas toujours droit à un dégagement pour une balle enfouie : Si la balle d'un joueur est enfouie dans la zone générale, mais que ni le point de référence ni aucune partie du terrain n'est dans la zone générale à pas plus d'une longueur de bâton de ce point de référence, le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.3b.



Par exemple, un dégagement sans pénalité n'est pas permis lorsque :

- une balle est enfouie à la base même d'un rebord, mur ou paroi au-dessus d'une fosse de sable, - le point immédiatement derrière la balle est dans la fosse de sable et
- il n'y a aucune partie de la zone de dégagement qui soit dans la zone générale à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du trou que ce point de référence. (Ajout déc. 2018)

Règle 17 :

Règle 17.1d(2) :

1. Le point de référence pour un dégagement par recul sur la ligne doit être à l'extérieur de la zone à pénalité :

Lorsqu'on prend un dégagement par recul sur la ligne d'une zone à pénalité, le point de référence doit être à l'extérieur de la zone à pénalité. (Ajout avril 2019)
2. Voir la section Procédures du comité à la fin de ce document au sujet de la règle locale type E-12 Balle jouée de l'extérieur de la zone de dégagement quand on prend un dégagement par recul sur la ligne

Règle 24 :

Règle 24.4b :

1. Un « donneur de conseils » ne doit pas se tenir délibérément derrière le joueur :

Si un « donneur de conseils » se tient délibérément derrière un joueur lorsque celui-ci commence à prendre position et que le joueur demande ou donne l'autorisation au « donneur de conseils » d'agir ainsi, le joueur encourt la pénalité générale selon la règle 10.2b(4) – voir la règle 1.3c(1), 1^{ère} puce.

Si le joueur n'a pas demandé ou n'a pas autorisé le « donneur de conseils » à se tenir à cet endroit, mais qu'il sait que ce n'est pas permis et qu'il ne prend pas les mesures raisonnables pour s'objecter ou empêcher que cela survienne, le joueur encourt la pénalité générale selon la règle 10.2b(4) – voir la règle 1.3c(1), 2^e puce. (Ajout déc. 2018)



Définitions

Drapeau :

1. Spécifications du drapeau :

Les spécifications du drapeau aux Règles concernant l'équipement ont été modifiées le 1er janvier 2020, principalement pour inclure ce qui suit :

« Un attachement est permis à plus de 3 pouces (76,2 mm) sous la surface du vert mais il doit être limité à cet endroit ».

Pour tous les détails concernant les spécifications du drapeau, voir les Règles concernant l'équipement. (Ajout janv. 2020)

Longueur de bâton :

1. Signification de « longueur de bâton » lorsqu'on joue avec un partenaire :

Dans les formules de jeu avec partenaire, le bâton le plus long de l'un ou l'autre partenaire, sauf un fer droit, peut être utilisé pour définir l'aire de départ ou déterminer l'étendue d'une zone de dégagement. (Ajout déc. 2018)

Zone de dégagement :

1. Déterminer si la balle est dans la zone de dégagement :

Pour déterminer si une balle s'est arrêtée dans une zone de dégagement (soit une ou deux longueurs de bâton du point de référence selon la règle qu'on applique), la balle est dans la zone de dégagement si une partie de la balle est à l'intérieur de la mesure d'une ou de deux longueurs de bâton. Cependant, une balle n'est pas dans la zone de dégagement si une partie de la balle est plus près du trou que le point de référence ou lorsqu'il y a embarras pour tout au moins une partie de la balle par la condition dont un dégagement sans pénalité vient d'être pris. (Ajout déc. 2018)



Procédures du comité

Règle locale type B-2 :

1. Le point sur la limite opposée ne doit pas traverser une autre zone du terrain :

Lorsque la règle locale type est en vigueur, si la ligne droite qui va du point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité jusqu'au point à égale distance du trou sur l'autre limite passe à l'extérieur de la zone à pénalité, le joueur n'est pas autorisé à utiliser ce point opposé. (Ajout déc. 2018)

Règle locale type E-12 :

1. Balle jouée de l'extérieur de la zone de dégagement quand on prend un dégagement par recul sur la ligne

Objet. Un comité peut choisir de mettre en place une règle locale pour qu'il n'y ait pas de pénalité dans certaines circonstances spécifiques lorsqu'une balle est jouée de l'extérieur d'une zone de dégagement après avoir procédé par recul sur la ligne.

Selon cette règle locale, un joueur ne sera pas pénalisé pour avoir joué du mauvais endroit en autant que la balle est laissée tomber dans la zone de dégagement et qu'elle vient s'arrêter à moins d'une longueur de bâton de l'endroit où elle a d'abord touché le sol.

Par exemple, une balle roule légèrement devant le point de référence après avoir été laissée tomber correctement et dans la zone de dégagement, mais elle est toujours à moins d'une longueur de bâton de l'endroit où elle a d'abord touché le sol lorsqu'elle a été laissée tomber. Dans ce cas, le joueur peut procéder selon la règle 14.3c(2) ou jouer la balle de l'endroit où elle s'est arrêtée.

Cette règle locale ne peut être utilisée qu'en relation avec la procédure de dégagement par recul sur la ligne.

Règle locale type E-12

« Lorsqu'un joueur prend un dégagement par recul sur la ligne, il n'y a pas de pénalité additionnelle si le joueur joue une balle qui a été *laissée tomber* dans la *zone de dégagement* requise par la règle pertinente (16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ou 19.3b) mais qu'elle s'est arrêtée à l'extérieur de la *zone de dégagement*, en autant que la balle, lorsqu'elle a été jouée, reposait à moins d'une longueur de bâton de l'endroit où elle a d'abord touché le sol lorsque *laissée tomber*.

L'exemption de pénalité s'applique même si la balle est jouée d'un point plus rapproché du trou que le point de référence (mais non si elle jouée d'un point plus près du trou que l'emplacement de la balle originale ou que le point estimé où la balle a traversé pour la dernière fois la limite de la zone à pénalité).



Cette règle locale ne change pas la procédure pour un dégagement par recul sur la ligne selon une règle applicable. Cela signifie que le point de référence et la *zone de dégagement* ne sont pas modifiés par cette règle locale et que la règle 14.3c(2) peut s'appliquer à un joueur qui laisse tomber correctement la balle et que celle-ci vient s'arrêter à l'extérieur de la *zone de dégagement*, que ce soit lors du premier ou du deuxième laisser tomber. » (Ajout avril 2019)

Règle locale type F-5 :

1. Il n'est pas nécessaire que l'obstruction inamovible soit dans la zone générale :

Par rapport à l'emplacement de l'obstruction inamovible, l'expression « à pas plus de deux longueurs de bâton du vert » inclut une obstruction inamovible située sur le vert. (Ajout déc. 2018)

Règle locale type G-9 :

1. Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé

« La règle 4.1b(3) est modifiée ainsi :

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. (Ajout avril 2019)