

RÈGLE 18

Procéder selon coup et distance; balle perdue ou hors limites; balle provisoire

Objet de la règle : La règle 18 traite du dégagement selon l'option coup et distance. Lorsque votre balle est perdue ailleurs que dans une zone à pénalité ou qu'elle s'arrête hors limites, le déroulement normal du jeu depuis l'aire de départ jusqu'au trou est interrompu; vous devez reprendre ce déroulement en jouant de nouveau d'où le coup précédent a été effectué.

18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement avec coup et distance obligatoire

18.2a Quand votre balle est perdue ou hors limites

Quand une balle est perdue. Votre balle est *perdue* si elle n'est pas retrouvée en trois minutes à compter du moment où vous (ou votre cadet) commencez à la chercher. Si une balle est trouvée durant cette

Une balle est hors limites seulement quand toute la balle est à l'extérieur de la limite du terrain. Les schémas présentent des exemples de cas où une balle est à l'intérieur de la limite et où elle est hors limites.



18.3 Balle provisoire

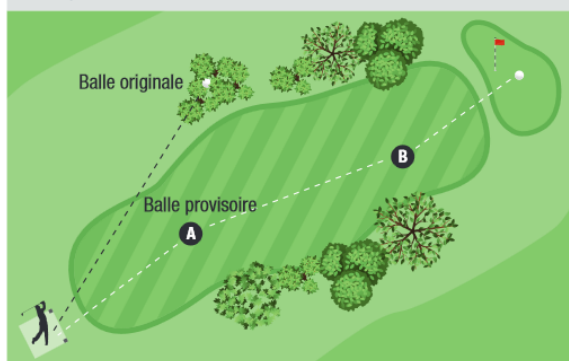
18.3a Quand une balle provisoire est permise

Si votre balle peut être *perdue* hors d'une zone à pénalité ou peut être *hors limites*, vous pouvez, pour sauver du temps, jouer provisoirement une autre balle avec pénalité de *coup et distance*.

18.3b Annoncer le jeu d'une balle provisoire

Avant d'effectuer le *coup*, vous devez annoncer que vous allez jouer une *balle provisoire*.

SCHEMA 18.3c : BALLE PROVISOIRE JOUÉE D'UN POINT PLUS PRÈS DU TROU QUE LÀ OÙ LA BALLE ORIGINALE EST PRÉSUMÉE ÊTRE



RÈGLE 19

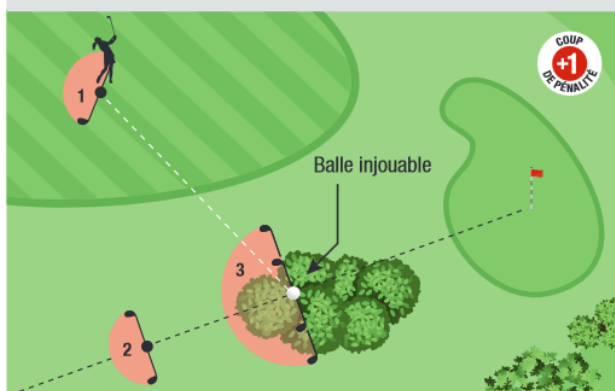
Balle injouable

Objet de la règle : La règle 19 traite des diverses options de dégagement qui s'offrent à vous dans le cas d'une balle injouable. Ceci vous permet de décider quelle option utiliser – normalement avec un coup de pénalité – pour sortir d'une situation difficile n'importe où sur le terrain (sauf dans une zone à pénalité).

19.1 Vous pouvez décider de prendre un dégagement pour une balle injouable n'importe où sur le terrain, sauf dans une zone à pénalité

Vous êtes la seule personne qui puisse décider de considérer votre balle injouable. Un dégagement pour une balle injouable est permis n'importe où sur le terrain, *sauf* dans une zone à pénalité.

SCHEMA 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a trois options, en ajoutant un coup de pénalité dans chaque cas :

SCHEMA 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UNE FOSSE DE SABLE



...



R&A

USGA

GOLF CANADA

Édition du joueur des Règles du golf

En vigueur dès janvier 2019

ROLEX
Partenaire du golf



Règles fondamentales

L'Édition du joueur présente les règles d'une façon plus simple à comprendre, centrée sur ce que le golfeur doit savoir pour jouer selon

Connaître les faits

Pour répondre à quelque question que ce soit concernant les règles, vous devez connaître les faits en détail. Vous devriez identifier :

- La formule de jeu (jouez-vous en partie par trous ou par coups, dans un match simple, une partie à quatre joueurs ou à quatre balles, etc.)
- Qui est impliqué (vous-même, votre partenaire ou son cadet, votre adversaire ou son cadet, une influence extérieure)
- Où l'incident est survenu (dans une fosse de sable, dans une zone à pénalité, sur le vert, etc.)
- Ce qui s'est vraiment produit

Consulter le livre

Comme indiqué ci-dessus, le fait de consulter l'Édition du joueur devrait fournir la réponse à la majorité des questions que vous vous posez sur le terrain. Cependant, dans le doute, soumettez votre question au comité lors de votre retour au pavillon du club.

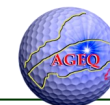
RÈGLE 1

Le jeu, la conduite du joueur et les règles

Objet de la règle : La règle 1 présente les principes de base du jeu :

- Jouez le terrain comme vous le trouvez et jouez votre balle où elle repose.
- Jouez selon les règles et dans l'esprit du jeu.
- Vous êtes responsable d'appliquer vos propres pénalités pour infraction à une règle, afin de n'obtenir aucun avantage potentiel sur votre adversaire en partie par trous ou sur d'autres joueurs en partie par coups

Ceci ne remplace aucunement l'édition du joueur



RÈGLE 2

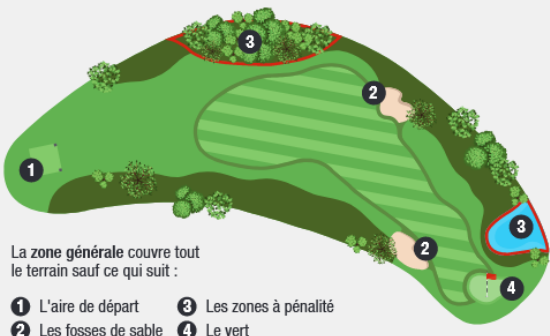
Le terrain

Objet de la règle : La règle 2 présente les choses de base que vous devriez savoir au sujet du terrain :

- Il y a cinq zones définies du terrain, et
- Il y a plusieurs types d'objets définis et de conditions qui peuvent causer un embarras à votre jeu.

Il est important de savoir dans quelle zone du terrain votre balle repose et de connaître le statut de tout objet ou condition causant un embarras, parce que cela a souvent une incidence sur vos options pour jouer votre balle ou pour prendre un dégagement.

SCHÉMA 2.2 : ZONES DÉFINIES DU TERRAIN



RÈGLE 3

La compétition

Objet de la règle : La règle 3 concerne les 3 éléments principaux de toute compétition de golf :

- Jeu en partie par trous ou en partie par coups,
- Jeu individuel ou en équipe avec un partenaire, et
- Jeu par scores bruts (sans coups de handicap) ou par scores nets (en appliquant des coups de handicap).

3.2 Partie par trous

Objet de la règle : La partie par trous a des règles spécifiques (en particulier pour les concessions et l'information quant au nombre de coups joués) parce que votre adversaire et vous :

- Compétitionnez seulement l'un contre l'autre à chaque trou,
- Pouvez observer le jeu de l'un et l'autre, et
- Pouvez protéger vos propres intérêts.

3.3 Partie par coups

Objet de la règle : La partie par coups a des règles spécifiques (en particulier pour les cartes de scores et entrer la balle dans le trou) parce que :

- Vous jouez contre tous les autres joueurs dans la compétition, et
- Tous les joueurs doivent être traités de manière égale selon les règles.

Après la ronde, vous et votre marqueur devez certifier que votre score pour chaque trou est correct et vous devez remettre la carte de scores au comité.

RÈGLE 4

L'équipement du joueur

Objet de la règle : La règle 4 concerne l'équipement que vous pouvez utiliser durant une ronde. En partant du principe que le golf est un sport de défis où le succès devrait dépendre du jugement, du talent et de l'habileté des joueurs, vous :

- Devez utiliser des bâtons et des balles conformes aux règles,
- Êtes limité à un maximum de 14 bâtons et normalement vous ne devez pas remplacer un bâton endommagé ou perdu, et
- Êtes limité dans l'utilisation d'autre équipement qui aide votre jeu de façon artificielle.

RÈGLE 5

Jouer une ronde

Objet de la règle : La règle 5 couvre la façon de jouer une ronde – où et quand vous pouvez vous entraîner sur le terrain avant ou durant une ronde, quand votre ronde commence et se termine et ce qui arrive lorsque le jeu doit être arrêté ou repris. Vous êtes censé :

- Commencer chaque ronde à l'heure déterminée, et
- Jouer sans arrêt et à un rythme soutenu durant chaque trou jusqu'à ce que la ronde soit complétée.

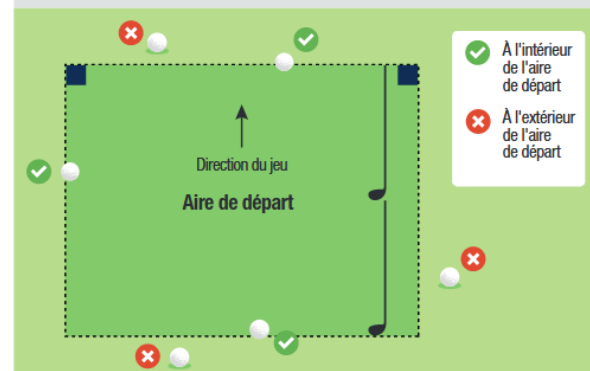
Lorsque c'est votre tour de jouer, on vous recommande de prendre un maximum de 40 secondes pour effectuer votre coup, et habituellement moins que cela.

RÈGLE 6

Jouer un trou

Objet de la règle : La règle 6 traite de la façon de jouer un trou – comme les règles spécifiques au coup de départ pour commencer un trou, l'obligation d'utiliser la même balle pour un trou en entier sauf lorsque la substitution est permise, l'ordre de jeu (plus important en partie par trous qu'en partie par coups) et ce qui constitue compléter un trou.

SCHÉMA 6.2b : BALLE À L'INTÉRIEUR DE L'AIRE DE DÉPART



La ligne pointillée détermine les limites extérieures de l'aire de départ (voir définition de l'aire de départ). Une balle est à l'intérieur de l'aire de départ lorsqu'une partie de la balle touche à ou est au-dessus de toute partie de l'aire de départ.

6.3 Balle utilisée durant le jeu d'un trou

Objet de la règle : Un trou est joué en une série de coups effectués depuis l'aire de départ jusqu'au vert et enfin dans le trou. Après avoir effectué votre coup de départ, vous devez normalement jouer la même balle jusqu'à ce que le trou soit complété. Vous encourez une pénalité pour avoir effectué un coup sur une mauvaise balle ou sur une balle substituée lorsque la substitution n'est pas permise par les règles.

6.3b Substitution d'une autre balle durant le jeu d'un trou

Quand vous prenez un dégagement en *laissant tomber* ou en plaçant une balle, vous pouvez utiliser la balle originale ou une autre balle.

Quand vous jouez de nouveau d'où le *coup* précédent a été effectué, vous pouvez utiliser la balle originale ou une autre balle.

Quand vous *remplacez* une balle à un point précis, vous n'êtes pas autorisé à *substituer* une balle et vous devez utiliser la balle originale, avec certaines exceptions détaillées à la règle 14.2a.

6.4 Ordre de jeu pour jouer un trou

Objet de la règle : La règle 6.4 traite de l'ordre de jeu durant le jeu d'un trou. L'ordre de jeu à l'aire de départ dépend de qui a l'honneur, ensuite l'ordre est basé sur quelle balle est la plus éloignée du trou.

- En partie par trous, l'ordre de jeu est fondamental; si vous jouez hors tour, votre adversaire peut exiger que le coup soit annulé et que vous jouiez à nouveau.
- En partie par coups, il n'y a pas de pénalité pour avoir joué hors tour, et vous êtes à la fois autorisé et encouragé à adopter le « golf prêt à jouer », c'est-à-dire à jouer hors tour de façon sécuritaire et responsable.



RÈGLE 7

Recherche de la balle : trouver et identifier la balle

Objet de la règle : La règle 7 vous permet d'agir de façon raisonnable pour chercher correctement votre balle en jeu après chaque coup.

- Vous devez toutefois être prudent puisqu'une pénalité s'appliquera si vous agissez de manière excessive et que vous améliorez les conditions affectant votre prochain coup.
- Vous n'encourez pas de pénalité si votre balle est déplacée accidentellement dans l'effort pour la trouver ou l'identifier, mais vous devez alors replacer la balle à son emplacement original.

7.4 Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver

Il n'y a pas de pénalité si votre balle est accidentellement *déplacée* par vous-même, votre *adversaire* ou quelqu'un d'autre en tentant de la trouver ou de l'identifier.

RÈGLE 8

Terrain joué comme on le trouve

Objet de la règle : La règle 8 traite d'un principe fondamental du jeu : « Jouer le terrain comme vous le trouvez ». Lorsque votre balle s'arrête, vous devez normalement accepter les conditions affectant le coup et ne pas les améliorer avant de jouer la balle. Cependant, vous pouvez poser certains gestes raisonnables même si cela améliore ces conditions, et il y a des circonstances limitées où les conditions peuvent être restaurées sans pénalité après qu'elles aient été améliorées ou détériorées.

8.1 Vos actions qui améliorent les conditions affectant votre coup

Cette règle limite ce que vous pouvez faire pour *améliorer* une de ces « conditions affectant votre coup » (voir la définition pour la liste des choses dites protégées).

8.1a. Actions qui ne sont pas permises

Sauf selon les façons limitées permises aux règles 8.1b, c et d, vous ne devez pas faire l'une ou l'autre des actions suivantes si elles *améliorent* les conditions affectant votre coup :

- Déplacer, plier ou casser tout objet naturel qui pousse ou est attaché, ou une *obstruction inamovible*, une *partie intégrante* ou un *objet de hors limites*, ou un jalon de départ de l'*aire de départ* lorsque vous jouez une balle de cette même *aire de départ*.
- Déplacer un *débris* ou une *obstruction amovible* dans une position particulière (comme pour aménager une meilleure *position*).
- Modifier la surface du sol.
- Enlever ou appuyer sur du sable ou de la terre meuble.
- Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Pénalité pour infraction à la règle 8.1a : Pénalité générale.

8.1b Actions qui sont permises

Dans la préparation ou dans l'exécution d'un *coup*, vous pouvez agir de l'une ou l'autre des façons suivantes sans encourir de pénalité, même si ces actions améliorent les conditions affectant votre coup :

- Chercher correctement votre balle en agissant de façon raisonnable pour la trouver et l'identifier.
- Agir de façon raisonnable pour enlever des *débris* et des *obstructions amovibles*.
- Agir de façon raisonnable pour *marquer* l'emplacement d'une balle et pour lever et *replacer* votre balle.
- Appuyer légèrement le bâton contre le sol immédiatement devant ou immédiatement derrière votre balle (*mais* vous ne pouvez pas faire cela dans une *fosse de sable*).
- Placer vos pieds fermement en *prenant position*, y compris creuser de façon raisonnable avec vos pieds dans le sable ou la terre meuble.
- Placer vos pieds fermement en *prenant position*, y compris creuser de façon raisonnable avec vos pieds dans le sable ou la terre meuble.
- Agir correctement pour *prendre position*, en procédant de façon raisonnable pour vous rendre à votre balle et *prendre position*. **Cependant**, lorsque vous agissez ainsi, vous n'avez pas nécessairement droit à une *prise de position* ou à un élan normal, et vous devez utiliser la façon de procéder qui dérange le moins les conditions de la situation en cause.
- Effectuer un *coup* ou l'élan arrière pour un *coup* qui est ensuite fait. **Cependant**, lorsque votre balle est dans une *fosse de sable*, il n'est pas permis de toucher au sable dans la *fosse de sable* durant l'élan arrière.
- Sur le *vert*, enlever du sable et de la terre meuble et réparer des dommages.
- Bouger un objet naturel pour voir s'il est détaché. **Cependant**, si vous réalisez que l'objet pousse ou est attaché, celui-ci doit demeurer attaché et vous devez le remettre autant que possible dans sa position originale.

8.1c Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées en infraction à la règle 8.1a

Il y a quelques cas limités où vous pouvez éviter la pénalité en restaurant les conditions originales avant d'effectuer un *coup*. Ce sera au *comité* de déterminer si l'amélioration a été éliminée.

RÈGLE 9

Balle jouée où elle repose; balle au repos levée ou déplacée

Objet de la règle : La règle 9 couvre un principe fondamental du jeu : « Jouer la balle où elle repose ».

- Si votre balle s'arrête et qu'elle est ensuite déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, vous devez normalement la jouer de son nouvel emplacement.
- Si votre balle au repos est levée ou déplacée par quiconque ou par une influence extérieure avant que le coup soit effectué, votre balle doit être replacée à son emplacement original.
- Vous devriez faire preuve de prudence lorsque vous êtes près de toute balle au repos; si vous causez le déplacement de votre balle ou de la balle de votre adversaire, vous aurez normalement une pénalité (sauf sur le *vert*).

9.3 Balle déplacée par des forces naturelles

Si des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau) causent le *déplacement* de votre balle, il n'y a pas de pénalité, et votre balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

Exception – Si votre balle sur le *vert* se *déplace* après que vous l'avez déjà levée et *replacée*, la balle doit être *replacée* à son emplacement original (lequel, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

RÈGLE 10

Préparation et exécution d'un coup; conseils et aide; cadets

Objet de la règle : La règle 10 couvre la préparation pour un coup et son exécution, ce qui inclut les conseils et toute autre aide que vous pouvez recevoir de quelqu'un d'autre (y compris votre cadet). Le principe sous-jacent de la règle est que le golf est un sport d'habileté et de défi personnel.

10.1a. Frapper franchement la balle

En effectuant un *coup* :

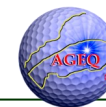
- Vous devez frapper franchement la balle avec la tête du bâton de sorte qu'il y ait seulement un contact momentané entre le bâton et la balle, et la balle ne doit pas être poussée, queueée ou cueillie.
- Si votre bâton frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il n'y a eu qu'un seul *coup* et il n'y a pas de pénalité.

10.1b Ancrer le bâton

En effectuant un *coup*, vous ne devez pas ancrer le bâton, que ce soit directement ou indirectement.

SCHEMA 10.1b : ANCRER LE BÂTON

Permis	Non permis
 Poignée contre l'avant-bras	 Bâton ancré contre l'estomac
 Ni l'avant-bras, ni la main qui tient la prise ne touche le corps.	 Avant-bras ou main qui tient la prise ancrée contre la poitrine



10.2 Conseils et autre aide

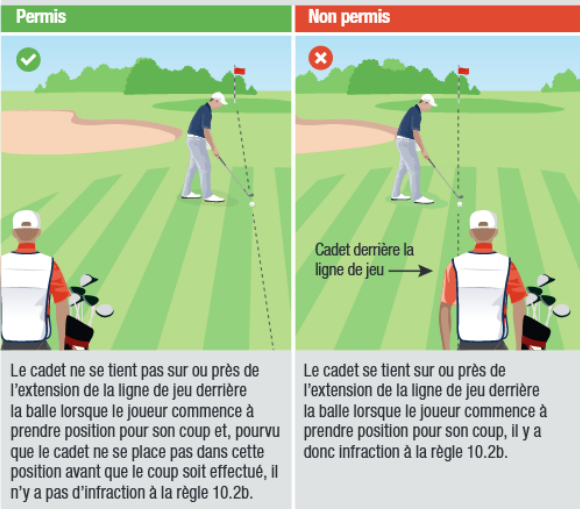
Objet de la règle : Décider de la stratégie et des tactiques de jeu est pour vous un défi fondamental. Il y a donc des limites quant aux conseils et à l'aide que vous pouvez recevoir durant une ronde.

10.2a Conseils

Durant une *ronde*, vous ne devez pas :

- Donner de *conseil* à quiconque prenant part à la compétition et jouant alors sur le *terrain*, ou
- Demander *conseil* à qui que ce soit, autre que votre *cadet*.
- Toucher à l'*équipement* d'un autre joueur pour en tirer une information qui serait un *conseil* si fournie par l'autre joueur ou demandée à celui-ci.

SCHÉMA 10.2b : CADET SE TENANT À UN ENDROIT SUR OU PRÈS DE LA LIGNE DE JEU DERRIÈRE LA BALLE



RÈGLE 11

Balle en mouvement frappe accidentellement une personne, un animal ou un objet; actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement

Objet de la règle : La règle 11 couvre ce qu'il faut faire si votre balle en mouvement frappe une personne, un animal, un équipement ou toute autre chose sur le terrain. Lorsque cela survient de façon accidentelle, il n'y a pas de pénalité et vous devez normalement accepter le résultat, favorable ou non, et jouer la balle où elle s'arrête. La règle 11 restreint aussi votre capacité d'agir de façon délibérée dans le but d'influencer l'endroit où une balle en mouvement pourrait s'arrêter.

11.1 Votre balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure

11.1a Aucune pénalité à quiconque

Si votre balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une *influence extérieure*, y compris vous-même, tout autre joueur ou le *cadet* ou l'*équipement* de l'un d'entre vous, il n'y a pas de pénalité à quiconque.

Exception – Balle jouée sur le vert en partie par coups : Si votre balle en mouvement frappe une autre balle au repos sur le *vert* et que les deux balles étaient sur le *vert* avant le *coup*, vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

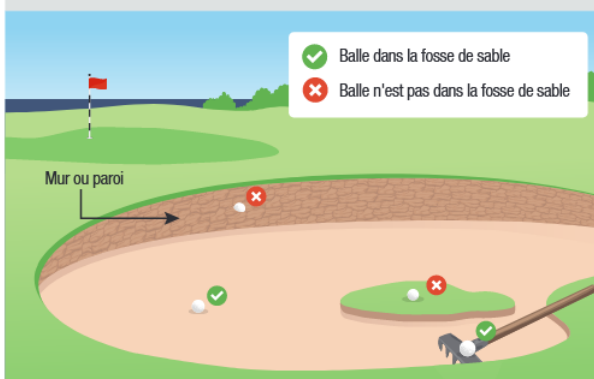
RÈGLE 12

Fosses de sable

Objet de la règle : La règle 12 concerne spécifiquement les fosses de sable, des espaces spécialement aménagés pour mettre à l'épreuve votre habileté à jouer une balle à partir du sable. Pour s'assurer que vous relevez ce défi, il y a des restrictions sur la possibilité de toucher au sable avant d'effectuer votre coup et sur l'endroit où vous pouvez prendre un dégagement pour votre balle dans une fosse de sable.

12.1 Quand votre balle est dans une fosse de sable

SCHÉMA 12.1 : QUAND LA BALLE EST DANS UNE FOSSE DE SABLE



RÈGLE 13

Verts

Objet de la règle : La règle 13 concerne spécifiquement les verts. Les verts sont préparés tout spécialement pour permettre de faire rouler votre balle sur le sol et il y a un drapeau dans le trou sur chaque vert. Certaines règles différentes s'appliquent ici par rapport aux autres zones du terrain.

13.1b Marquer, lever et nettoyer votre balle sur le vert

Votre balle sur le *vert* peut être levée et nettoyée. L'emplacement de votre balle doit être *marqué* avant de la lever et la balle doit être *replacée*.

13.1d Lorsque votre balle ou votre marque-balle est déplacé sur le vert

Il n'y a pas de pénalité si vous, votre *adversaire* ou un autre joueur en *partie par coups* déplacez accidentellement votre balle ou votre *marque-balle* sur le *vert*.

Vous devez *replacer* votre balle à son emplacement original (lequel, s'il n'est pas connu, doit être estimé) ou placer un *marque-balle* pour *marquer* cet emplacement original.

Exception – Votre balle doit être jouée où elle repose lorsque celle-ci commence à se déplacer durant votre élan arrière ou durant le coup et que le coup est effectué.

Si des *forces naturelles* causent le *déplacement* de votre balle sur le *vert*, l'endroit d'où vous devrez jouer votre prochain coup dépend si la balle avait déjà été levée et *replacée* à son emplacement original :

- Balle déjà levée et *replacée* – Votre balle doit être *replacée* à son emplacement original (lequel, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
- Balle pas encore levée et *replacée* – La balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

13.2 Le drapeau

Objet de la règle : Cette règle traite de vos choix pour la gestion du drapeau. Vous pouvez laisser le drapeau dans le trou ou le faire enlever (ce qui comprend le fait de demander à quelqu'un de le prendre en charge et de le retirer du trou après que la balle est jouée), mais cette décision doit précéder votre coup. Normalement, il n'y a pas de pénalité si une balle en mouvement frappe le drapeau.

Cette règle s'applique à une balle frappée de tout endroit sur le *terrain*, que ce soit sur le *vert* ou à l'extérieur du *vert*.

RÈGLE 14

Procédures pour la balle : marquer, lever et nettoyer; replacer; laisser tomber dans une zone de dégagement; jouer du mauvais endroit

Objet de la règle : La règle 14 nous dit quand et comment vous pouvez marquer l'emplacement de votre balle au repos, lever et nettoyer votre balle et comment remettre votre balle en jeu pour que votre balle soit jouée du bon endroit.

- Lorsque votre balle levée ou déplacée doit être *replacée*, la même balle doit être remise à son emplacement original.
- Lorsque vous prenez un dégagement avec ou sans pénalité, vous devez laisser tomber une balle substituée ou la balle originale dans une zone spécifique de dégagement.

Vous pouvez corriger sans pénalité une erreur de procédure dans ces cas avant de jouer votre balle, mais vous encourez une pénalité si vous jouez la balle du mauvais endroit.



14.1 Marquer, lever et nettoyer la balle

14.1a L'emplacement de la balle devant être levée et replacée doit être marqué

Vous devez, avant de lever votre balle selon une règle qui exige que la balle soit *replacée* à son emplacement original, *marquer* cet emplacement en :

14.1b Qui peut lever une balle

Votre balle peut être levée selon les règles seulement par vous ou par toute personne que vous autorisez, **mais** vous devez donner cette autorisation chaque fois avant que votre balle soit levée plutôt que la donner de façon générale pour la *ronde*.

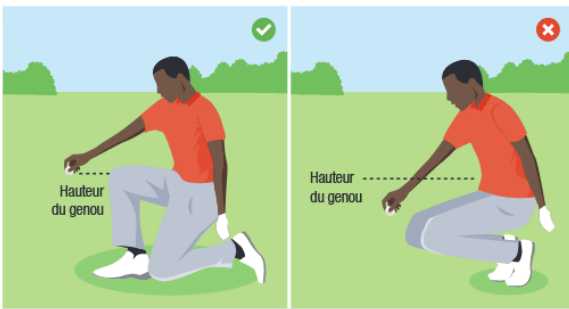
Exception – Votre cadet peut lever votre balle sur le vert sans autorisation.

14.3 Laisser tomber une balle dans une zone de dégagement

14.3a La balle originale ou une autre balle peut être utilisée

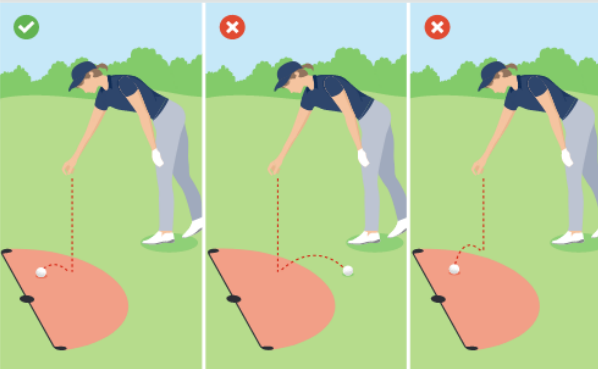
Vous pouvez utiliser n'importe quelle balle chaque fois que vous *laissez tomber* ou placez une balle selon cette règle.

SCHEMA 14.3b : LAISSER TOMBER DE LA HAUTEUR DU GENOU



Une balle doit être laissée tomber droit vers le sol d'un endroit à la hauteur du genou. « Hauteur du genou » signifie la hauteur du genou du joueur en position debout. Toutefois, le joueur n'a pas à être debout lorsqu'il laisse tomber la balle.

SCHEMA 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE LAISSÉE TOMBER DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET S'ARRÊTER DANS CELLE-CI



La balle est laissée tomber correctement selon la règle 14.3b et elle s'arrête dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est donc complétée.

La balle est laissée tomber selon la règle 14.3b, mais elle s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement, la balle doit donc être laissée tomber correctement de nouveau.

La balle est laissée tomber incorrectement puisqu'elle est laissée tomber à l'extérieur de la zone de dégagement, la balle doit donc être laissée tomber de nouveau et correctement.

RÈGLE 15

Dégagement d'un débris et d'une obstruction amovible (y compris une balle ou un marque-balle qui aide ou nuit au jeu)

Objet de la règle : La règle 15 couvre quand et comment vous pouvez prendre un dégagement sans pénalité d'un débris ou d'une obstruction amovible.

- Ces objets amovibles naturels et artificiels ne sont pas considérés comme faisant partie du défi de jouer le terrain et vous avez normalement le droit de les enlever lorsqu'ils nuisent à votre jeu.
- Vous devez toutefois être prudent lorsque vous déplacez un débris près de votre balle ailleurs que sur le vert, parce qu'il y aura pénalité si cela cause le déplacement de votre balle.

15.2 Obstructions amovibles

15.2a Dégagement d'une obstruction amovible

Enlèvement d'une obstruction amovible. Vous pouvez, sans pénalité, enlever une *obstruction amovible* n'importe où sur ou à l'extérieur du terrain et vous pouvez le faire de n'importe quelle façon.

Si votre balle se *déplace* alors que vous enlevez une *obstruction amovible*, il n'y a pas de pénalité et votre balle doit être *replacée* à son emplacement original (lequel, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

Lorsque votre balle est dans ou sur une obstruction amovible ailleurs que sur le vert. Vous pouvez prendre un dégagement sans pénalité en levant votre balle, en enlevant l'*obstruction amovible* et en *laissant tomber* votre balle originale ou une autre balle tel qu'illustré au schéma #2 15.2a.

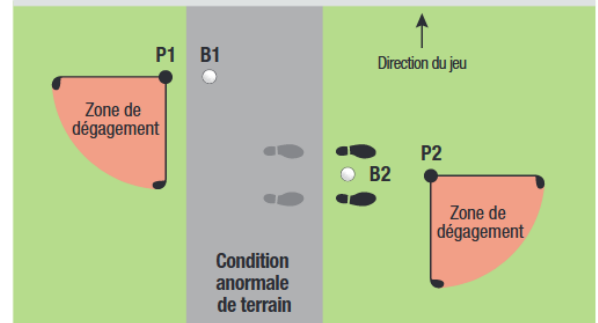
RÈGLE 16

Dégagement de conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles), danger impliquant un animal, balle enfouie

Objet de la règle : La règle 16 couvre quand et comment vous pouvez prendre un dégagement sans pénalité en jouant une balle d'un autre endroit, comme pour un embarras par une condition anormale de terrain ou un danger impliquant un animal.

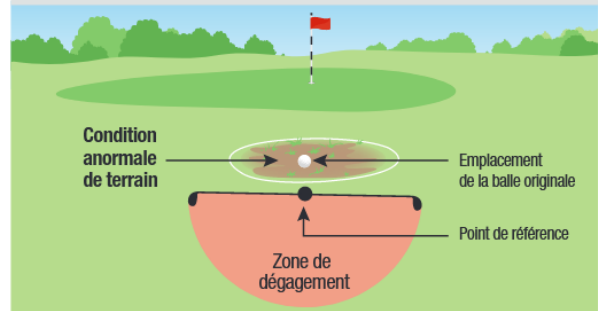
- Ces conditions ne sont pas considérées comme faisant partie du défi de jouer le terrain et un dégagement sans pénalité est généralement permis, sauf dans une zone à pénalité.
- Vous prenez normalement un dégagement en laissant tomber une balle dans une zone de dégagement basée sur le point le plus proche de dégagement complet.

SCHEMA 16.1a : QUAND UN DÉGAGEMENT EST PERMIS POUR UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN



Ce schéma s'applique à un joueur droitier. Un dégagement sans pénalité est permis pour un embarras par une condition anormale de terrain, y compris une obstruction inamovible, lorsque la balle est dans ou sur la condition (B1) ou qu'elle y touche, ou lorsque la condition cause un embarras à l'espace choisi pour prendre position (B2) ou pour l'élan. Le point le plus proche de dégagement complet pour B1 est P1 et celui-ci est très proche de la condition. Pour B2, le point le plus proche de dégagement complet est P2, et celui-ci est plus éloigné de la condition puisque la prise de position doit être hors de la condition anormale.

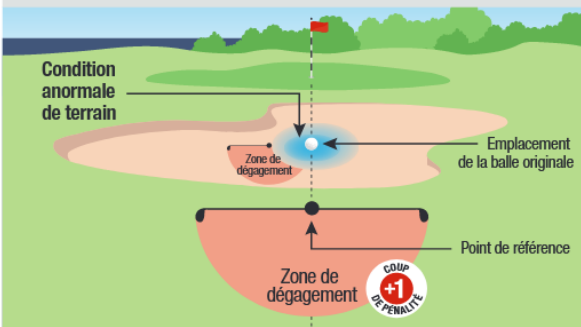
SCHEMA 16.1b : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un dégagement sans pénalité est permis lorsque la balle est dans la zone générale et qu'il y a embarras par une condition anormale de terrain. Le point le plus proche de dégagement complet devrait être identifié et une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement et s'arrêter dans celle-ci.

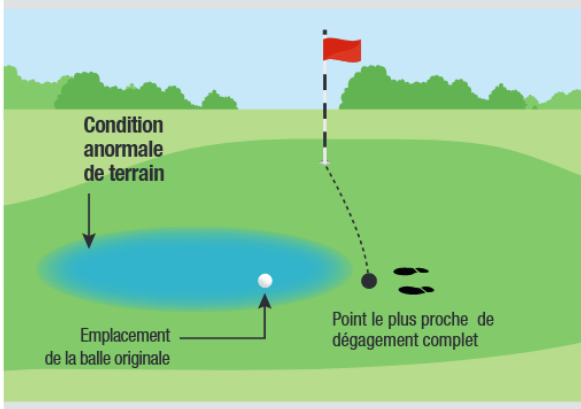


SCHEMA 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN DANS UNE FOSSE DE SABLE

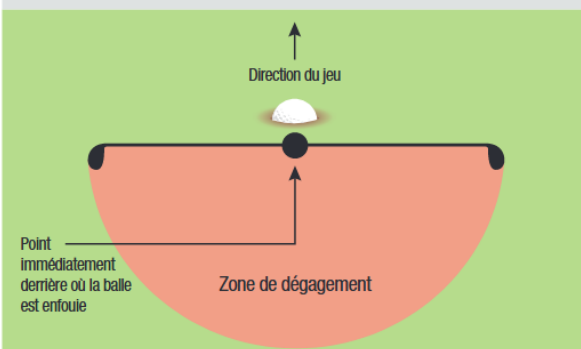


Le schéma s'applique à un joueur droitier. Lorsqu'il y a embarras par une condition anormale de terrain dans une fosse de sable, un dégagement sans pénalité peut être pris dans la fosse de sable selon la règle 16.1b. Un dégagement peut être pris à l'extérieur de la fosse de sable avec un coup de pénalité. Le dégagement à l'extérieur de la fosse de sable est basé sur une ligne de référence qui part du trou et passe en ligne droite à travers l'emplacement de la balle originale dans la fosse de sable.

SCHEMA 16.1d : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN SUR LE VERT



SCHEMA 16.3b : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ POUR UNE BALLE ENFOUÉE



RÈGLE 17

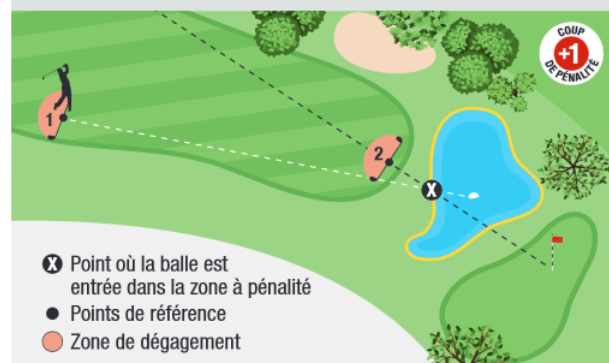
Zones à pénalité

Objet de la règle : La règle 17 traite spécifiquement des zones à pénalité, soit des plans d'eau ou autres espaces identifiés par le comité où une balle est souvent perdue ou injouable. Avec pénalité d'un coup, vous pouvez utiliser des options spécifiques de dégagement qui vous permettent de jouer une balle de l'extérieur de la zone à pénalité.

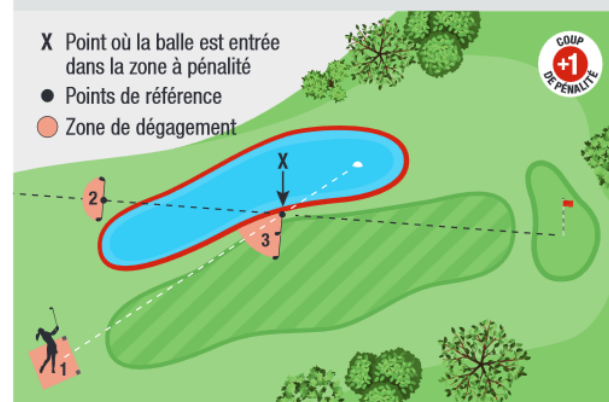
Les *zones à pénalité* sont marquées de rouge ou de jaune, ce qui a un impact sur vos options de dégagement (voir la règle 17.1d).

Vous pouvez jouer la balle où elle repose sans pénalité ou jouer une balle de l'extérieur de la *zone à pénalité* en prenant un dégagement avec pénalité.

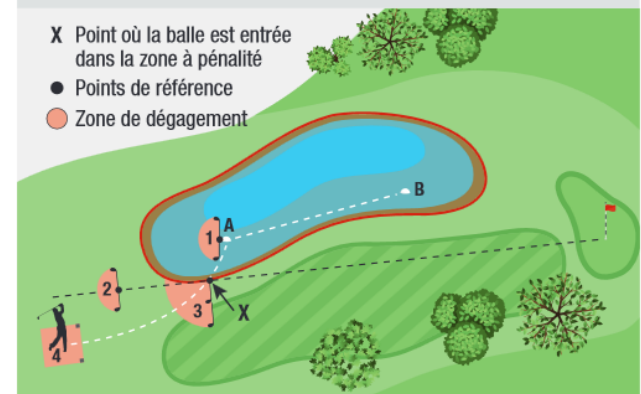
SCHEMA # 1 17.1d : DÉGAGEMENT D'UNE ZONE À PÉNALITÉ MARQUÉE JAUNE



SCHEMA #2 17.1d : DÉGAGEMENT D'UNE ZONE À PÉNALITÉ MARQUÉE ROUGE



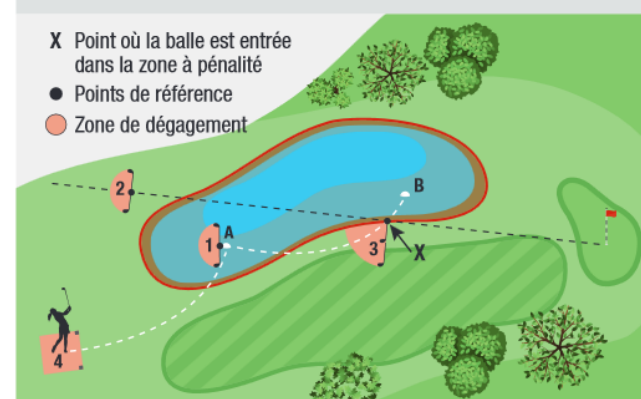
SCHEMA #1 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE À PÉNALITÉ S'ARRÊTE DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ



Un joueur joue de l'aire de départ au point A dans la zone à pénalité. Le joueur joue la balle du point A au point B. S'il choisit de prendre un dégagement, il a **quatre options** avec un coup de pénalité. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant la balle originale ou une autre balle d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été effectué au point A (voir la règle 14.6 et le schéma 14.6). Le joueur joue alors son 4e coup.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber la balle originale ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur une ligne de référence qui part du trou et passe en ligne droite au point X. Le joueur joue alors son 4e coup.
- (3) Prendre un dégagement latéral (zones à pénalité rouges seulement). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X et la balle originale ou une autre balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement de deux longueurs de bâton et jouée de là. Le joueur joue alors son 4e coup.
- (4) Jouer la balle originale ou une autre balle de l'aire de départ puisque c'est là où il avait effectué son dernier coup à l'extérieur de la zone à pénalité. Le joueur joue alors son 4e coup.

SCHEMA #2 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE À PÉNALITÉ VIENT S'ARRÊTER DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ APRÈS EN ÊTRE SORTIE



Un joueur joue de l'aire de départ au point A dans la zone à pénalité. Le joueur joue du point A au point B, la balle sortant de la zone à pénalité mais y revenant en traversant la limite de la zone au point X. Si le joueur choisit de prendre un dégagement, il y a **quatre options**, avec un coup de pénalité. Le joueur peut :