



Les Règles de Golf au 1er janvier 2019
 Changements et nouveautés
 Match Play



Rules

2019

RAPPEL

Programme - Introduction



- Introduction
- Définitions
- Principes de base
- Zones du parcours et situations rencontrées
- Autres nouveautés
- Quiz

2

Programme - Définitions



- Introduction
- Définitions
- Principes de base
- Zones du parcours et situations rencontrées
- Autres nouveautés
- Quiz

3



RULES

Définitions : regroupées en 7 catégories

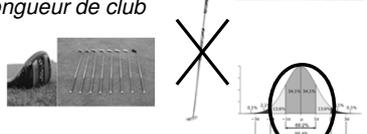
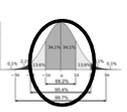
- Acteurs (10)
- Zones et emplacements (22)
- Actions et positions (9)
- Objets (11)
- Formes de jeu (8)
- Statuts de la balle (7)
- Divers (7)

2019
 +/- 30 nouvelles définitions, ex.:
 Animal
 Zones du parcours
 Grave infraction
 Elément partie intégrante
 Sûr ou quasiment certain
 Longueur de club
 ...

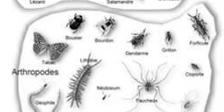
Définitions : quelques particularités

2019

- *Animal et Trou d'animal*

- *Longueur de club*

- *Sûr ou quasiment certain*


Vertébrés


Arthropodes


Mollusques


Définitions : quelques particularités

2019

- *Conditions affectant le coup*
 - Le *lie* de la balle
 - La zone du *stance* intentionnel
 - La zone du *swing* intentionnel
 - La *ligne de jeu*
 - ET ...
 - La zone de *dégagement* pour *drop* ou *placement*
- *Grave infraction*
 - *Stroke play* : jeu d'un *mauvais endroit* avec avantage significatif





Programme – Principes de base



- Introduction
- Définitions

- Principes de base

- *Zones du parcours* et situations rencontrées
- Autres nouveautés
- Quiz

7

Principes de base : Le jeu de golf - Règle 1.1



- Jouer le *parcours* comme vous le trouvez

ET

- Jouer la balle comme elle repose

8

Principe de base : Normes de comportement - Règle 1.2



Jouer dans l'esprit du jeu :



- Agir avec intégrité
- Faire preuve de considération envers les autres
- Prendre soin du *parcours*

9



Esprit du jeu : agir avec intégrité – Règle 1.2a



10

Esprit du jeu : considération envers les autres – Règle 1.2a



Esprit du jeu : prendre soin du parcours – Règle 1.2a



12



Jouer selon les règles – Règle 1.3b



- Application de pénalités = responsabilité du joueur



RAPPEL

- Si connaissance de l'infraction et non-application délibérée
=> **DISQUALIFICATION**

2019

- Acceptation du 'jugement raisonnable' du joueur

13

Niveaux des pénalités - Règle 1.3c(2)



- Pénalité d'un coup

RAPPEL

a) Avantage mineur : non respect d'une procédure
ex.: balle non *marquée*, balle *déplacée*, ...

14

Niveaux des pénalités - Règle 1.3c(2)



- Pénalité d'un coup

RAPPEL

a) Avantage mineur : non respect d'une procédure
ex.: balle non *marquée*, balle *déplacée*, ...

b) Dégagement de la balle suite à une erreur de jeu :
ex.: sortie *zone à pénalité*, balle injouable, *balle perdue*, ...



15



Niveaux des pénalités - Règle 1.3c(2)



- Pénalité d'un coup
- **Pénalité générale**
 - *Match play* : perte du trou
 - *Stroke play* : deux coups

RAPPEL

Avantage potentiel important
ex.: modifier les *conditions affectant le coup*, jouer depuis un *mauvais endroit*, donner-recevoir des *conseils*, ...

16

Niveaux des pénalités - Règle 1.3c(2)



- Pénalité d'un coup
- **Pénalité générale**

RAPPEL

- **Disqualification**
 - Faute grave de comportement
ex.: non respect de l'esprit du jeu : intégrité, considération, soins au *parcours*, ...
 - Avantage potentiel trop important
ex.: balle non *entrée*, dégagement non autorisé, ...

17

Match Play – Généralités – Règle 3.2



- **Gagner un trou**
 - Terminer le trou avec moins de coups
 - L'adversaire concède le trou
 - L'adversaire reçoit la pénalité générale
 - Si la balle de l'adversaire doit être entrée pour égaliser et qu'il n'y a raisonnablement aucune chance qu'elle puisse entrer, la balle peut être arrêtée ou déviée sans pénalité
- **Trou à égalité**
 - Même nombre de coups
 - Joueur et adversaire se mettent d'accord pour considérer le trou comme partagé
 - **Uniquement si au moins un joueur a commencé le jeu du trou**

RAPPEL

18



RULES

Match Play - Généralités – Règle 3.2



RAPPEL

- Gagner un match
 - Le joueur mène de plus de trous qu'il n'en reste
 - L'adversaire concède le match
 - L'adversaire est disqualifié
- Moment où le résultat est définitif
 - Quand résultat enregistré sur tableau officiel
 - Ou quand résultat rapporté à une personne du comité

19

Match Play - Concessions – Règle 3.2



RAPPEL

- Comment faire une concession?
 - Soit verbalement
 - Soit par une action indiquant clairement la concession
- Si l'adversaire relève sa balle suite à une incompréhension?
 - Si l'adversaire relève une balle suite à une mauvaise interprétation pouvant raisonnablement laisser penser que le joueur avait fait une concession : pas de pénalité et replacer la balle

20

Match Play - Responsabilités – Règle 3.2



RAPPEL

- Informer l'adversaire du nombre de coups joués
 - Le joueur doit donner le nombre exact de coups joués (y compris pénalités)
 - Si erreur non corrigée avant que l'adversaire joue un coup ou fasse une concession: **perte du trou**
 - Si cela concerne le résultat du trou : corriger avant qu'un joueur ne prenne le départ du trou suivant ou ne fasse une concession
 - Pour le dernier trou : avant que le résultat ne soit définitif
 - **Pas de pénalité** si l'erreur ne modifie pas le résultat du trou (uniquement une fois que le trou est terminé)

21



RULES

Match Play - Responsabilités – Règle 3.2



Rules

- Informer l'adversaire d'une pénalité
 - Le joueur doit informer son adversaire de toute pénalité encourue aussi vite que raisonnablement possible
 - Aussi si le joueur ne sait pas qu'il a encouru une pénalité
 - Si erreur non corrigée avant que l'adversaire joue un coup ou fasse une concession: **perte du trou**
 - **Exception** : pas de pénalité si l'adversaire est au courant de la pénalité

RAPPEL

22

Match Play – Responsabilités – Règle 3.2



Rules

- Les joueurs sont censés connaître le score du match
 - Les joueurs devraient se mettre d'accord sur l'état du score
 - Si les joueurs sont d'accord sur un score inexact :
 - Ils peuvent corriger avant qu'un joueur ait pris le départ du trou suivant
 - **Sinon : le score inexact devient le score réel**
- Les joueurs devraient protéger leurs droits :
 - Si un joueur croit que l'adversaire a commis une infraction, il peut soit l'ignorer soit la prendre en compte
 - Mais les joueurs ne peuvent pas délibérément se mettre d'accord pour ignorer une Règle (**disqualification**)
 - Un joueur peut demander une décision s'il n'est pas d'accord avec son adversaire

23

Match Play – Décision – Règle 20.1b



Rules

- Résoudre les problèmes par accord
 - Résultat de l'accord est définitif même s'il n'est pas conforme aux Règles
 - Sauf si accord pour ne pas suivre une règle → **disqualification**
- Demande de décision
 - Doit être fait avant qu'un joueur ne joue un coup du trou suivant
 - Ou, au dernier trou, avant que le résultat ne soit définitif
 - Temps de référence : moment où le joueur prend connaissance des faits
- Possibilité d'accepter une demande hors délais sous certaines conditions

24



Match Play – Décision – Règle 20.1b



- Après qu'un coup ait été joué du trou suivant :
 - 3 conditions
 - L'adversaire a donné un nombre de coups inexact ou n'a pas signalé une pénalité
 - Le joueur a pris connaissance des faits après que le trou en cours a été commencé
 - Après avoir pris connaissance des faits, le joueur demande une décision dans les temps
- Après que le résultat du match est définitif
 - 2 conditions
 - L'adversaire a donné un nombre de coups inexact ou n'a pas signalé une pénalité
 - Le joueur a pris connaissance des faits après que le résultat soit définitif
 - L'adversaire était au courant de l'infraction
 - Pas de limite de temps pour rendre une telle décision

25

Match Play – Application des pénalités



- Certaines pénalités sont appliquées en ajustant l'état du match :
 - Nombre de clubs (maximum 2 trous)
 - Avoir plus d'un caddie

26

Match Play – Stroke Play - Différences



- En MP : Interdiction de jouer 2 balles
- En MP, la concession est possible (En SP, il faut terminer tous les trous)
- En MP, pas de carte de score
- En MP, on peut s'entraîner sur le terrain le jour d'une compétition
- En MP, possibilité d'interrompre le jeu d'un commun accord (si cela ne retarde pas la compétition)
 - Si un joueur veut reprendre, l'autre doit reprendre également
- En MP, pas de pénalité pour jouer hors de la zone de départ (mais l'adversaire peut annuler le coup)
- En MP, si un joueur joue hors tour, l'adversaire peut annuler le coup
- En MP, les éléments extérieurs sont tout éléments hors du match
- En MP, si un joueur joue une balle qui est sur le green et que cette balle touche une balle au repos également sur le green, pas de pénalité

27



Match Play – Stroke Play - Différences



- En MP, un joueur à qui on demande de relever sa balle doit le faire (en SP, il pourrait jouer en premier)
- Un arbitre n'interviendra jamais en MP (sauf s'il est désigné pour accompagner le match)
 - Si un joueur veut l'intervention d'un arbitre, il doit le demander

28

Programme – Zones du parcours & situations rencontrées



- Introduction
- Définitions
- Principes de base

- *Zones du parcours* et situations rencontrées

- Autres nouveautés
- Quiz

29

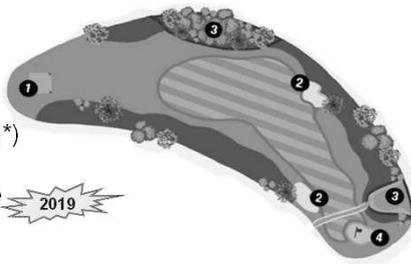
Les zones du parcours – Règle 2



Zone générale =

Tout sauf :

1. Zone de départ (*)
2. Bunkers
3. Zones à pénalité
4. Green (*)



30




Rules

1. La zone de départ

31

La zone de départ - R. 6.2b(6) – Honneur - R. 6.4b 
Rules

↑
Direction de jeu
Zone de départ

- Dans la zone de départ
- Hors de la zone de départ



2019

Ordre de jeu en *stroke play* : honneur au **score brut**

2019
32


Rules

2. La zone générale

33



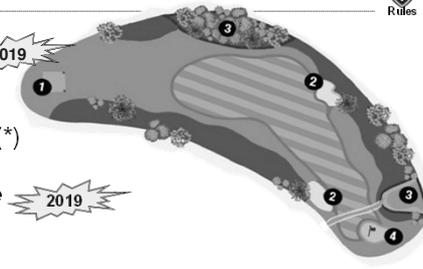
Les zones du parcours – Règle 2.2a



Zone générale =

Tout sauf :

- 1: *Zone de départ (*)*
 - 2: *Bunkers*
 - 3: *Zones à pénalité*
 - 4: *Green (*)*
- (*) du trou joué !



34

La zone générale et situations rencontrées



- Balle *déplacée* accidentellement durant la recherche
- Balle *perdue* ou *hors limites*
- Identifier la balle
- Changements des *conditions affectant le coup*
- Causes du déplacement de la balle et & conséquences
- Dropper dans la *zone de dégagement*
- Balle contre *obstructions amovibles*
- Balle sur ou dans *obstructions amovibles*
- Conditions anormales du parcours*
- Balle *enfoncée* dans la *zone générale*
- Balle injouable

35

Balle déplacée accidentellement durant recherche – Règle 7.4



Balle *déplacée accidentellement* durant la recherche

- Pas de pénalité
- Balle à **replacer** à emplacement d'origine ou emplacement **estimé**

Balle non remplacée
= jeu depuis un mauvais endroit
=> pénalité générale

36



Balle perdue ou hors limites - Règle 18.2, 18.3

- Balle est *perdue* après 3 minutes de recherche
- Balle *provisoire* si risque de
 - Balle perdue **hors zone à pénalité**
 - Balle hors limites
- Annoncer '*provisoire*' ou '18.3'

Je joue une balle provisoire !
Je joue 18.3

3 min

Identifier la balle - R. 7.3, - Nettoyer la balle - R. 14.1c

- Pas d'obligation de l'annoncer
- Marquer la balle, ensuite la relever (ou la tourner)
 - Ne pas marquer la balle => pénalité de un coup
- Ne pas nettoyer plus que nécessaire
 - Nettoyer plus que nécessaire => pénalité de un coup
- Replacer la balle sur son emplacement d'origine
 - Balle non remplacée = jeu depuis un mauvais endroit => pénalité générale

Changements des conditions affectant le coup – Règle 8.1a, 8.1b, 8.1c

1) Déplacer, courber, casser ...(*)
2) Positionner débris ou obstruction amovible ... (*)
3) Modifier la surface du sol ...
4) Enlever, tasser du sable ou terre meuble...
5) Enlever rosée, givre, eau
(*) Si restauration des conditions affectant le coup : pas de pénalité

NON RAPPEL

Amélioration des conditions affectant le coup : => pénalité générale

1) Actions raisonnables pour retrouver, identifier la balle
2) Actions raisonnables pour enlever débris & obstructions amovibles
3) Actions raisonnables pour marquer, replacer la balle
4) Poser légèrement le club sur le sol
5) Placer fermement ses pieds pour prendre un stance
6) Actions raisonnables pour atteindre la balle et prendre un stance

OUI



Déterminer si une balle s'est déplacée – Règle 9.2



Balle *déplacée* : définition

- Vient au repos à un autre emplacement
- Visible à l'oeil nu 
- Verticalement ou horizontalement

Si 'peut être' mais pas *sûr ou quasiment certain*

- *Balle non déplacée* 
- Jouer comme elle repose

40

**Causes du déplacement de la balle et & conséquences
R.9.2b, R.9.3, R.9.4, R.9.5, R.9.6**



Par forces naturelles

- Jouer la balle comme elle repose
- Exception ...
- Pas de pénalité

Par adversaire (ou cadet)

- *Replacer* la balle
- Pénalité : un coup (pour l'*adversaire*)
- Exceptions
 - Concession
 - Marquer et relever la balle de l'autre joueur par erreur

Par joueur (ou cadet)

- *Replacer* la balle
- Pénalité : un coup (pour le joueur)

Par influence extérieure

- Exceptions :
 1. déplacement / relèvement autorisé
 2. lors de recherche
 3. sur le *green*
 4. en application d'une règle

- *Replacer* la balle
- Pas de pénalité

41

Dropper une balle dans z. de dégagement – R 14.3b



• Comment *dropper* valablement ?

• Critères :

- Joueur doit *dropper* (balle d'origine ou une autre balle) 

- *Dropper* à hauteur de genou et ... 
- Ne toucher ni joueur, ni son *équipement* avant de toucher le sol

42



Hauteur de genou = hauteur genoux du joueur debout

2019

• Hauteur de genou = hauteur des genoux du joueur lorsqu'il est debout

43

Dropper une balle dans z. d. dégagement - R.14.3b R.14.3c

Comment *dropper* valablement ?

• Critères :

- Joueur doit *dropper* (balle d'origine ou une autre balle)
- *Dropper* à hauteur de genou et ... Ne toucher ni joueur, ni son équipement avant de toucher le sol
- Balle doit être *droppée* et venir reposer dans la zone de dégagement

2019

44

Dropper dans z. de dégagement & venir y reposer – R14.3b, R.14.3c

2019

45



RULES

Dropper, redropper – R.14.3c(2)
Placer, replacer, re-replacer – R.14.2e

RAPPEL

1. *Dropper* ... 2. *Redropper* ... 3. *Placer* ... 4. *Replacer* ... 5. *Re-replacer* au point le plus proche ...

Balle contre une obstruction amovible – Règle 15.2

Contre une *obstruction amovible*

- Sans pénalité
- Enlever l'*obstruction*

Si la balle bouge :

- Pas de pénalité
- Replacer la balle

Balle non replacée = jeu depuis un mauvais endroit => pénalité générale

La balle se déplace

La balle doit être replacée à son emplacement d'origine

RAPPEL

Balle sur ou dans une obstructions amovible – Règle 15.2a(2)

Sur ou dans une *obstruction amovible*

- Sans pénalité
- Relever la balle
- Enlever l'*obstruction*

➢ Dropper la balle d'origine ou une autre balle

➢ Dans la zone de dégagement

2019

2019

2019

2019



Balle sur ou dans une **obstructions amovible – Règle 15.2a(2)**

Zone de dégagement

- **Point de référence** = Point estimé en-dessous d'où la balle était au repos
- **Dimension zone de dégagement** = une longueur de club
- **Restrictions sur zone de dégagement**
 - Reposer dans la même zone que le point de référence
 - Pas plus près du trou que le point de référence

49

Zone générale : conditions anormales du parcours – R.16.1

- les terrains en réparation
- les trous d'animaux
- l'eau temporaire
- les obstructions inamovibles

Dropper la balle d'origine ou une autre balle sans pénalité

50

Les obstructions inamovibles (déf.)

Exemples :

- Routes, chemins artificiels, ...
- Bâtiments, abris, ...
- Têtes d'arroseurs, drains, ...
- Piquets, murs, barrières, ...
- Amovibles mais déclarées comme inamovibles par le comité !
- Sauf éléments partie intégrante et éléments de limites

51

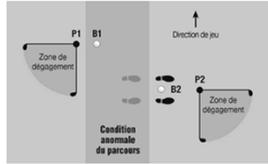


Dégagement pour une balle dans la zone générale – R.16.1b



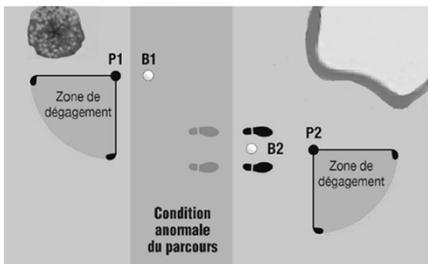
Zone de dégagement :

- **Point de référence**
= point le plus proche de dégagement complet
- **Dimension zone de dégagement**
= une longueur de club
- **Restrictions sur zone de dégagement :**
 - Etre dans la zone générale
 - Pas plus près du trou que le point de référence
 - Dégagement doit être complet



PS: Le point le plus proche de dégagement n'est pas le plus 'sympa' ...

Le point le plus proche de dégagement ... - R.16.1a



RAPPEL

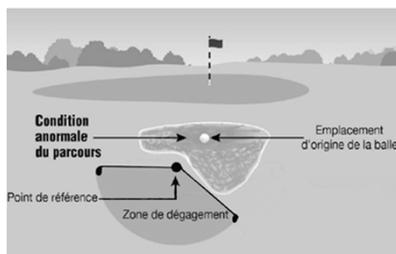
... n'est pas toujours le plus 'sympa'

53

Dégagement condition anormale dans zone générale – R.16.1b



- **Point de référence**
- **Dimension zone de dégagement**
- **Restrictions sur zone de dégagement**



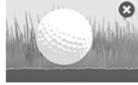
54



Balle enfoncée dans la zone générale - Règle 16.3a



Balle enfoncée



2019

- Partout dans la *zone générale* (hors dans sable de la ZG)
- Dégagement sans pénalité

55

Dégagement de balle enfoncée dans zone générale - R.16.3b



Où *dropper* ?

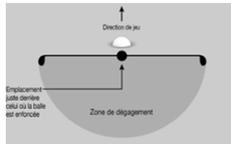
- **Point de référence** = point juste derrière où la balle est *enfoncée*

- **Dimension zone de dégagement** = une *longueur de club*

2019

• **Restriction sur zone de dégagement :**

- Reposer dans la *zone générale*
- Pas plus près du trou que le point de référence



56

Balle injouable - Règle 19.1 & 19.2



- Partout, sauf *zones à pénalité*

2019

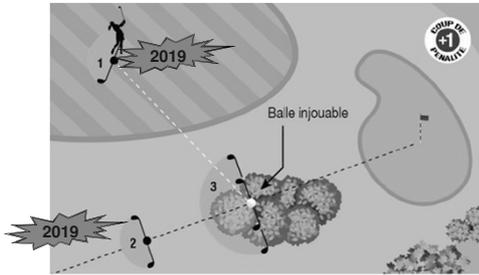
- Options de dégagement
 - a) dégagement *coup et distance*
 - b) dégagement en arrière sur ligne balle - drapeau
 - c) dégagement latéral

- Pénalité d'un coup

57



Balle injouable – options de dégagement – Règle 19.2a, b, c



58

3. Les bunkers



59

Balle dans un bunker – Règle 12.1



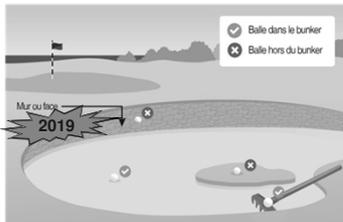
Dans le *bunker* =

➤ Toucher le sable

ou

➤ Reposer sur...

- débris
- obstruction amovible
- condition anormale du parcours
- élément partie intégrante qui touche le sable



60



Jouer la balle dans un *bunker* - Règle 12.2a



Avant de jouer une balle

➤ Enlever des *détritus*
OK



➤ Enlever des *obstructions amovibles*
OK



61

Jouer la balle dans un *bunker* - Règle 12.2b



• Ne pas toucher le sable pour le tester

Tester / toucher le sable
=> pénalité générale

• Ne pas toucher le sable avec son club
- juste devant ou juste derrière la balle
- en faisant un coup d'essai
- en faisant le backswing pour jouer son *coup*

• On peut toucher le sable **incidemment**

2019

62

Balle injouable dans *bunker* : option additionnelle - R.19.3b



Nouvelle possibilité :

2019

➤ Dégagement en arrière
hors du *bunker*
sur ligne balle - drapeau

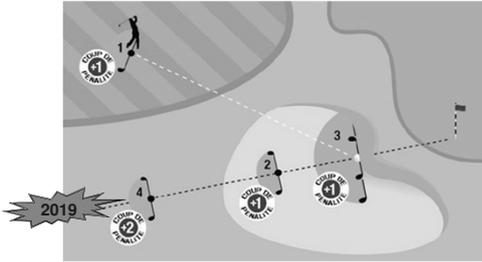


➤ Deux coups de pénalité

63



Injouable dans *bunker* : option additionnelle – R.19.3b



64

Dégagement *condition anormale du parcours* dans *bunker* – R.16.1c(1)



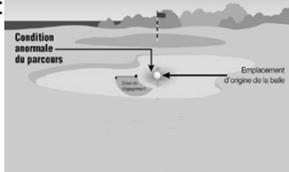
1) Dégagement sans pénalité:

a. Dégagement complet

•**Point de référence** =
Point le plus proche de
dégagement complet

•**Dimension zone de dégagement** =
une longueur de club **2019**

•**Restrictions sur zone de dégagement** :
> Être dans le *bunker*
> Pas plus près du *trou* que le point de référence



65

Dégagement *condition anormale du parcours* dans *bunker* – R.16.1c(1)



1) Dégagement sans pénalité:

b. Dégagement maximum

•**Point de référence** =
Point le plus proche de
dégagement maximum possible

•**Dimension zone de dégagement** =
une longueur de club **2019**

•**Restrictions sur zone de dégagement** :
> Être dans le *bunker*
> Pas plus près du *trou* que le point de référence



66

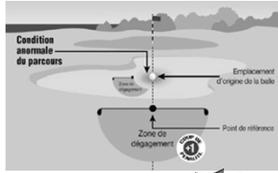


Dégagement condition anormale du parcours dans bunker – R.16.1c(2)



2) Dégagement avec pénalité:

- **Point de référence** = point sur ligne trou-emplacement balle
- **Dimension zone de dégagement** = une longueur de club
- **Restrictions sur zone de dégagement** :
 - Pas plus près du trou que le point de référence
 - N'importe quelle zone du parcours



2019

67

4. Les zones à pénalité



68

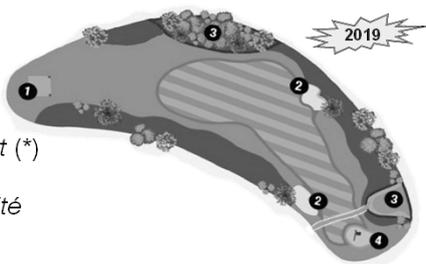
Les zones du parcours



Zone générale =

Tout sauf :

- 1: Zone de départ (*)
 - 2: Bunkers
 - 3: Zones à pénalité
 - 4: Green (*)
- (*) du trou joué !



2019

69



Zones à pénalité : identification (déf.)



- Etendue d'eau: étang, ruisseau, fossé etc.
Marquée ou non !
- Toute partie marquée par le comité **2019**
- Zones à pénalité rouge
- Zones à pénalité jaune



70

Zones à pénalité : ce qui est autorisé ... – Règle 17.1b



- ✓ Toucher et déplacer des débris : **OUI** **2019**
- ✓ Poser le club au sol : **OUI**
- ✓ Mêmes actions permises que dans la zone générale : **OUI** **2019** mais ... **sans modifier les conditions affectant le coup**



Modification des conditions affectant le coup
=> pénalité générale

71

Dégagement pour une balle dans une zone à pénalité - R17.1d



- Balle non retrouvée
- ET
- On est sûr ou quasiment certain que la balle est dans la zone de pénalité **2019**



72



Dégagement pour une balle dans une zone à pénalité – R.17.1d



Options de dégagement

RAPPEL

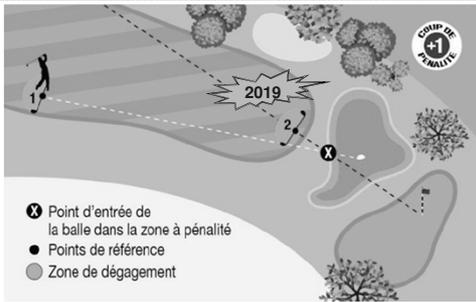
- 1) Dégagement *coup et distance*
- 2) Dégagement en arrière sur la ligne: *trou* – point de franchissement de la lisière de la *zone de pénalité*
- 3) Dégagement latéral (seulement pour *zone de pénalité rouge*)



Pénalité d'un coup

73

Dégagement balle dans zone à pénalité jaune – R.17.1d(1)-(2)

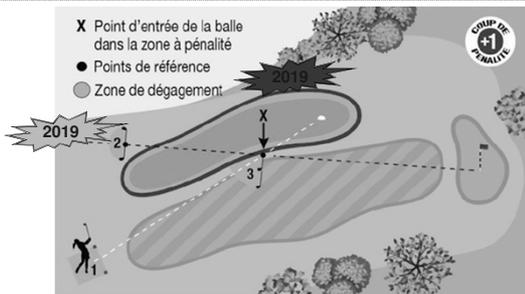


74

Dégagement pour balle dans zone à pénalité rouge - R.17.1d(3)



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



75





5. Le *green*

76

Marquer, relever, nettoyer la balle sur le *green* - Règle 13.1b



- Balle peut être relevée et nettoyée

Balle non marquée
=> pénalité : un coup



- Emplacement doit être *marqué* avant d'être levée
- Balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine

77

Améliorations autorisées sur le *green* - Règle 13.1c



- 1) Enlever sable et terre meuble
- OUI**
- 1) Réparer des dommages
 - impacts de balle, marques de chaussures 2019
 - bouchons d'anciens trous, éraflures
 - traces d'animaux, empreintes de sabots 2019
 - objets enfoncés (pierre, gland, ...) 2019



78



Tout n'est pas dommage sur le green - Règle 13.1c(2)

Ne sont pas des dommages:

- Trous d'aération ou rainures de verticutage
- Dégâts résultant de l'irrigation, de la pluie ou d'autres *forces naturelles*
- Imperfections naturelles du green (zones malades)
- Usure naturelle du trou

Réparations non autorisées = amélioration conditions affect. le coup => pénalité générale

79

Toucher le green & Tester le green - R.10.2b(2) - R.13.1e

Toucher le *green* avec un club, une main, un pied, (pour indiquer la *ligne de jeu*):

OUI 2019

Mais ...

- Améliorer les conditions affectant le coup
- Tester le green

NON

Améliorer les conditions affectant le coup, Tester le green => pénalité générale

80

Déplacement accidentel sur le green - Règle 13.1d(1)

Balle déplacée accidentellement

- Pas de pénalité
- Balle **doit** être replacée

Balle non replacée = jeu depuis un mauvais endroit => pénalité générale

81



Balle déplacée par les forces naturelles – R. 13.1d(2)

Balle *déplacée* par les *forces naturelles* :

- Pas de pénalité
- Jouer la balle où elle repose

Exception !
Balle sur *green* déjà relevée et *replacée*, ...
... est *déplacée* par *forces naturelles* .
... **DOIT être replacée !**

RAPPEL

Balle non *replacée*
= Jeu depuis un *mauvais endroit*
=> *pénalité générale*

Drapeau pris en charge ou non ... Règle 13.2

A décider **avant** de jouer un *coup*

- Soit laisser le *drapeau* dans le *trou* : **OK**
- Soit retirer le *drapeau* du *trou* ou le (faire) prendre en charge : **OK**

Pas de pénalité si la balle touche le *drapeau* laissé dans le *trou* ...

Jouer la balle où elle repose

Retirer / remettre le *drapeau* quand balle en mouvement => *pénalité générale*

Balle contre le drapeau laissé dans le trou – Règle 13.2c

Une balle contre le *drapeau* est *entrée* si ...

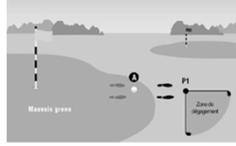
une partie de la balle est en dessous de la surface du *green*



Mauvais green : dégagement complet - Règle 13.1f



Dégagement pour *lie*, swing ET *stance*



- **Point de référence** = point le plus proche de dégagement complet
- **Dimension zone de dégagement** = une longueur de club
- **Restrictions zone de dégagement**
 - pas plus près du trou que le point de référence
 - dans zone générale (même zone que là où balle reposait)
 - dégagement complet

85

Fin des nouveautés du parcours ?



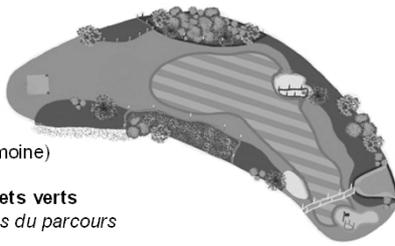
86

Zones de jeu interdit : définition



• Décision du comité

- Motivations:
 - Protection de faune, flore, z. écoliq. sensib. (ESA)
 - Protection de joueurs (conditions dangereuses)
 - Protection de biens (patrimoine)



- Lignes et piquets à **sommets verts**
 - Soit : conditions anormales du parcours
 - Soit : zones à pénalité

87



RULES

Zones de jeu interdit : dégagement – Règle 16.1f ou Règle 17.1e

- Jeu interdit
- Si **entrée interdite**
=> voir code de comportement

• Conditions anormales du parcours :
dégagement **sans** pénalité

• Zones à pénalité :
dégagement **avec** pénalité

Programme – Autres nouveautés

- Introduction
- Définitions
- Principes de base
- Zones du parcours et situations rencontrées
- Autres nouveautés
- Quiz

'Double touch' 'Double tap' – Règle 10.1a

Le club frappe la balle deux fois

- = Un coup
- Pas de pénalité



Balle en mouvement déviée accidentellement – Règle 11.1



Une balle heurte ...

- Toute personne :
 - Joueur
 - Adversaire
 - Leurs cadets
 - Leurs équipements
- Toute influence extérieure



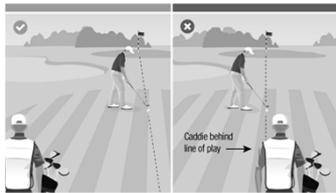
- Pas de pénalité
- Jouer la balle comme elle repose

91

Assistance à l'alignement sur le green et ailleurs – R.10.2b



Pose de club
Pénalité générale - d'office



- Cadet dans ligne de jeu
- Ailleurs que sur le green : Pénalité générale - d'office
 - Sur le green : Pas de pénalité si reprise de stance sans cadet

92

Changements & nouveautés non traités



- R.1.3b(2) Jugement raisonnable
- R.4.1a Clubs autorisés pour jouer un coup
- R.4.3a(1) Utilisation d'équipement (jumelles)
- R.5.2 Entraînement sur le parcours avant ou entre les tours
- R.5.5b Practice strokes between holes may be played from a penalty area
- R.5.6a Penalty for breach of 'unreasonable delay'
- R.10.3a Pénalité en cas de plus d'un cadet
- R.11.3 Relever une balle au repos sur le green
- R.18.2a Retourner jouer une balle provisoire durant les recherches
- R.20.1b(2) Timeline to "request a ruling" on the last hole of a match
- ...
- Et bien d'autres ...

93



Merci pour votre attention

Présentation réalisée par Gerald Callebaut
avec le concours des membres
du Rules Committee de la FRBG



Rules

94
