

**DÉFINITIONS**

Tous les termes en italique sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – Voir pages 18 à 27.

**6-1. RÈGLES**

Le joueur et son *cadet* sont responsables de la connaissance des *Règles*. Durant un *tour conventionnel*, le joueur encourt la pénalité applicable pour toute infraction à une *Règle* commise par son *cadet*.

**6-2. HANDICAP****a. Match play**

Avant le début d'un match dans une compétition avec handicap, les joueurs devraient déterminer entre eux leurs handicaps respectifs. Si un joueur commence un match en ayant déclaré un handicap supérieur à celui auquel il a droit et que cela modifie le nombre de coups reçus ou donnés, **il est disqualifié** ; sinon il doit jouer avec le handicap déclaré.

**b. Stroke play**

Dans un quelconque tour d'une compétition avec handicap, le *compétiteur* doit s'assurer que son handicap est consigné sur sa carte de score avant qu'elle ne soit rendue au *Comité*. Si aucun handicap n'est consigné sur sa carte avant qu'elle ne soit rendue (Règle 6-6b), ou si le handicap consigné est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci modifie le nombre de coups reçus, **il est disqualifié** de la compétition avec handicap ; sinon le score est maintenu.

**Note** : Il est de la responsabilité du joueur de connaître les trous auxquels les coups de handicap sont donnés ou reçus.

**6-3. HEURE DE DÉPART ET GROUPES****a. Heure de départ**

Le joueur doit prendre le départ à l'heure fixée par le *Comité*.

**PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-3a :**

Si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est la perte du premier trou en match play ou deux coups au premier trou en stroke play. Autrement, la pénalité pour infraction à cette Règle est la disqualification.

Compétition contre bogey et contre par : Voir Note 2 de la Règle 32-1a.

Compétition Stableford : Voir Note 2 de la Règle 32-1b.

**Exception** : Si le *Comité* considère que des conditions exceptionnelles ont empêché le joueur de prendre son départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité.

**b. Groupes**

En stroke play, le *compétiteur* doit rester pendant tout le tour dans le groupe désigné par le *Comité*, à moins que ce dernier n'autorise ou ratifie un changement.

**PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-3b :**

Disqualification

(Meilleure balle et quatre balles – voir Règles 30-3a et 31-2).

## 6-4. CADET

Le joueur peut être aidé par un *cadet*, mais il ne peut avoir qu'un seul *cadet* à n'importe quel moment.

### \*PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-4 :

Match play – à la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour – Deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups sur chacun des deux premiers trous au cours desquels une infraction s'est produite).

Match play ou stroke play – Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité s'applique en conséquence.

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 à la Règle 32-1a.

Compétitions Stableford – Voir Note 1 à la Règle 32-1b.

\*Un joueur ayant plus d'un *cadet* en infraction à cette Règle doit immédiatement après la découverte de l'infraction s'assurer qu'il n'a plus qu'un seul *cadet* à tout moment durant le reste du *tour conventionnel*. Sinon, le joueur est disqualifié.

**Note :** Le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), interdire l'usage de *cadets* ou limiter le joueur dans son choix de *cadet*.

## 6-5. BALLE

La responsabilité de jouer sa propre balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait faire une marque d'identification sur sa balle.

## 6-6. SCORE EN STROKE PLAY

### a. Enregistrement des scores

Après chaque trou, le *marqueur* devrait vérifier le score avec le *compétiteur* et le consigner. Une fois le tour terminé, le *marqueur* doit signer la carte de score et la remettre au *compétiteur*. Si plus d'un *marqueur* consigne les scores, chacun d'eux doit signer pour la part dont il est responsable.

### b. Signer et rendre la carte de score

Après l'achèvement du tour, le *compétiteur* devrait vérifier son score pour chaque trou et régler avec le *Comité* tous points douteux. Il doit s'assurer que le *marqueur* ou les *marqueurs* ont signé la carte de score, la contresigner lui-même et la rendre au *Comité* aussitôt que possible.

### PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-6b :

Disqualification

### c. Modification d'une carte de score

Aucune modification ne peut être faite sur une carte de score après que le *compétiteur* l'a rendue au *Comité*.

### d. Score incorrect sur un trou

Le *compétiteur* est responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou sur sa carte de score. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score inférieur à celui réellement

réalisé, il est disqualifié. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score supérieur à celui réellement réalisé, le score ainsi rendu est maintenu.

**Note 1 :** Le *Comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte de score – voir Règle 33-5.

**Note 2 :** En stroke play à *quatre balles*, voir également Règles 31-3 et 31-7a.

## 6-7. RETARDER INDUMENT LE JEU ; JEU LENT

Le joueur doit jouer sans retarder indument le jeu et conformément à toutes directives de cadence de jeu qui peuvent être instaurées par le *Comité*. Entre l'achèvement d'un trou et le jeu depuis *l'aire de départ* suivante, le joueur ne doit pas retarder indument le jeu.

### PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-7 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups

Compétitions contre bogey et contre par ; – Voir Note 2 à la Règle 32-1a

Compétitions Stableford – Voir Note 2 à la Règle 32-1b

Pour infraction ultérieure – Disqualification

**Note 1 :** Si le joueur retarde indument le jeu entre les trous, il retarde le jeu du trou suivant et, sauf pour les compétitions contre bogey, contre par et Stableford (voir Règle 32), la pénalité s'applique sur ce trou-là.

**Note 2 :** Dans le but de prévenir le jeu lent, le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un *tour conventionnel*, un trou ou un *coup*.

En match play, le *Comité* peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation - Perte du trou ;

Deuxième violation - Perte du trou ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

En stroke play, le *Comité* peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation – Un coup ;

Deuxième violation – Deux coups ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

## 6-8. INTERRUPTION DU JEU ; REPRISE DU JEU

### a. Les cas autorisés

Le joueur ne doit pas interrompre le jeu à moins que :

(i) le *Comité* n'ait interrompu le jeu ;

(ii) il ne croie qu'il y a danger de foudre ;

(iii) il ne soit en train de rechercher une décision du *Comité* au sujet d'un point controversé ou douteux (voir Règles 2-5 et 34-3) ; ou

(iv) il n'ait quelque autre raison valable telle qu'une maladie soudaine.

Le mauvais temps n'est pas en soi une raison valable pour interrompre le jeu.

Si le joueur interrompt le jeu sans autorisation explicite du *Comité*, il doit en référer à celui-ci aussitôt que possible. S'il le fait et que le *Comité* considère sa raison valable, il n'y a aucune pénalité. Sinon, **le joueur est disqualifié**.

**Exception en match play** : les joueurs interrompant un match play d'un commun accord ne sont pas sujets à disqualification à moins que, ce faisant, la compétition ne soit retardée.

**Note** : Le fait de quitter le *terrain* ne constitue pas en soi une interruption de jeu.

### **b. Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité**

En cas d'interruption du jeu par le *Comité*, si les joueurs dans un match ou un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *Comité* n'ait donné l'ordre de reprise du jeu. S'ils ont commencé le jeu d'un trou, ils peuvent interrompre le jeu immédiatement ou continuer le jeu du trou, à condition de le faire sans délai. S'ils choisissent de continuer le jeu du trou, ils peuvent interrompre le jeu avant que le trou ne soit terminé. Dans tous les cas, le jeu doit être interrompu après l'achèvement du trou.

Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le *Comité* a ordonné la reprise du jeu.

### **PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-8b :**

#### **Disqualification**

**Note** : Le *Comité* peut stipuler dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1) que, dans des situations potentiellement dangereuses, le jeu doit être interrompu immédiatement après l'interruption du jeu par le *Comité*. Si un joueur ne respecte pas cet arrêt immédiat du jeu, **il est disqualifié**, à moins de circonstances justifiant la non application de la pénalité comme stipulé dans la Règle 33-7.

### **c. Relever la balle lorsque le jeu est interrompu**

Lorsqu'un joueur interrompt le jeu d'un trou selon la Règle 6-8a, il ne peut relever sa balle sans pénalité que si le *Comité* a interrompu le jeu ou qu'il y a une bonne raison pour la relever. Avant de relever la balle, le joueur doit marquer sa position. Si le joueur interrompt le jeu et relève sa balle sans autorisation explicite du *Comité*, il doit, au moment d'en référer au Comité (Règle 6-8a), relater le relèvement de la balle.

Si le joueur relève sa balle sans raison valable, s'il omet de marquer la position de la balle avant de la relever ou s'il omet de relater le relèvement de la balle, **il encourt une pénalité d'un coup**.

### **d. Procédure lors de la reprise du jeu.**

Le jeu doit être repris d'où il avait été interrompu, même si la reprise a lieu un jour ultérieur. Avant la reprise du jeu ou au moment de celle-ci, le joueur doit procéder comme suit :

- i) si le joueur a relevé la balle, il doit, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, placer la balle d'origine ou une *balle substituée* à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Sinon, la balle d'origine doit être remplacée.
- ii) si le joueur n'a pas relevé sa balle, il peut, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, relever, nettoyer et replacer la balle ou substituer une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Avant de relever la balle, il doit marquer sa position ; ou

iii) si la balle du joueur ou son marque-balle est déplacé (y compris par le vent ou l'eau) pendant que le jeu est interrompu, une balle ou un marque-balle doit être placé à l'emplacement d'où la balle d'origine ou le marque-balle a été déplacé.

**Note** : Si l'emplacement où la balle doit être placée est impossible à déterminer, il doit être estimé et la balle placée à l'emplacement estimé. Les dispositions de la Règle 20-3c ne sont pas applicables.

**\* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-8d :**

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups

\*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à la Règle 6-8d, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 6-8c.

## RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : RÈGLES

### 6-1/1

#### Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play

**Q.** Dans une compétition en match play foursome, quatre joueurs commencent leur match en match play à quatre balles. L'erreur est découverte après le jeu du 9<sup>e</sup> trou. Quelle est la décision ?

**R.** Il serait incorrect de décider d'un match qui a été joué selon une forme différente de la forme prescrite.

Si la mauvaise forme de jeu utilisée provient d'une erreur du Comité, le match doit être rejoué. Si les joueurs n'ont pas intentionnellement utilisé une mauvaise forme de jeu, le match doit être rejoué ; cependant si cela retarde la compétition, les deux camps doivent être disqualifiés à moins qu'un camp ne concède le gain du match à l'autre – Voir Règles 2-4 et 6-1. Si la mauvaise forme de jeu a été utilisée intentionnellement par les joueurs, ils doivent être disqualifiés – Règle 1-3.

#### Décisions connexes :

- 1-3/7 Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match.
- 2-4/21 Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match.
- 33-1/4 Match disputé selon une mauvaise formule de jeu par entente des joueurs.

## HANDICAP : GÉNÉRALITÉS

### 6-2/1

#### Signification de "handicap"

**Q.** Selon un système de handicapping où un joueur doit ajuster son handicap de jeu en prenant en compte l'écart du terrain qu'il joue, le handicap d'un joueur est 4,8 avant tout ajustement. En appliquant les ajustements appropriés pour le terrain et les repères utilisés pour la compétition, le handicap de jeu du joueur est 6. Quel est son handicap pour le propos de la Règle 6-2 ?

- R.** 6. En stroke play le joueur doit s'assurer que le handicap de jeu, en tenant compte du terrain joué et des repères utilisés, est bien inscrit sur sa carte de score lorsqu'elle est remise au Comité.

**Décision connexe :**

- 6-2b/0.5 Signification de "Handicap" quand le Plein Handicap n'est pas utilisé.

## RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HANDICAP EN MATCH PLAY

### 6-2a/1

#### Handicap non déterminé avant de commencer un match

Il n'y a pas de pénalité si des joueurs ne déterminent pas leurs handicaps respectifs avant de commencer un match. S'il en résulte que l'un d'eux ne reçoit pas un coup de handicap sur un trou auquel il est en droit d'en recevoir un, le score du trou est maintenu.

### 6-2a/2

#### Coup de handicap reçu par erreur sur un mauvais trou

- Q.** Dans un match entre A et B, selon la table des coups reçus, A reçoit un coup de handicap au 9<sup>e</sup> trou. Néanmoins, A et B pensent par erreur que A devrait recevoir le coup de handicap au 7<sup>e</sup> trou et le match est joué sur cette base. Par la suite, le Comité apprend l'erreur. Que doit faire le Comité ?
- R.** Le Comité ne doit pas intervenir. Puisque les joueurs ne se sont pas entendus pour ne pas respecter la table des coups reçus et l'ont fait par erreur, il n'y a pas eu d'infraction à la Règle 1-3. Le match doit être maintenu tel qu'il est. Voir Note de la Règle 6-2.

### 6-2a/3

#### Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou

- Q.** En match play, au départ d'un trou A déclare par erreur qu'il reçoit un coup de handicap sur ce trou. Lorsque A se prépare à putter, son adversaire, B, se rappelle que A ne reçoit pas de coup de handicap. B en informe A et réclame le gain du trou parce que A a donné un mauvais renseignement. Quelle est la décision ?
- R.** Le trou doit se terminer sans qu'un coup de handicap soit donné à A, et sans pénalité pour aucun des camps. A n'a pas donné un mauvais renseignement. Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître les trous où les coups de handicap doivent être donnés ou reçus – Voir Note sous la Règle 6-2.

**Décision connexe :**

- 2-5/13 Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive.

### 6-2a/4

#### Coup de handicap réclamé après la concession du trou

- Q.** Dans un match avec handicap, A termine le trou en 3. B, ayant un putt pour un score brut de 4 et oubliant qu'il reçoit un coup de handicap sur le trou, concède le trou à A. Avant que A ou B ne joue de l'aire de départ suivante, B se souvient qu'il

avait un coup de handicap au trou précédent. Quelle est la décision ?

- R.** A gagne le trou quand B le lui concède (Règle 2-4). Il est de la responsabilité de B de connaître les trous sur lesquels il reçoit un coup de handicap – Voir Note de la Règle 6-2. Puisque B a oublié son coup de handicap, il doit en subir les conséquences.

#### 6-2a/5

#### Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation officielle du résultat

- Q.** Dans un match avec handicap entre A et B, A déclare par erreur avant le début du match que son handicap est dix, alors qu'en fait il est neuf. Le match est joué sur la base d'un handicap de dix pour A. A gagne le match. L'erreur est découverte après la proclamation officielle du résultat. Quelle est la décision ?
- R.** Le match reste tel que joué. Aucune réclamation de B ne pourrait être acceptée sauf si A savait qu'il donnait un mauvais renseignement sur son handicap – Voir Règles 2-5, 6-2a et 34-1a.

#### 6-2a/6

#### Mauvais barème de handicap utilisé dans un match

- Q.** Dans une compétition en match play à handicap, le règlement stipule que, lorsque les handicaps sont différents, toute la différence de handicaps sera utilisée. Dans un match, les joueurs, ignorant ce règlement, utilisent néanmoins les  $\frac{3}{4}$  de cette différence, et le joueur avec le handicap le plus bas gagne. Que doit décider le Comité ?
- R.** Le Comité doit décider que le match reste tel que joué. Les joueurs ont négligé de prendre connaissance du règlement de la compétition (Règle 6-1) et ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes.

#### Décisions connexes aux décisions 6-2a/5 et 6-2a/6 :

- 30-3a/3 Détermination des coups reçus en match play à quatre balles si un joueur est dans l'impossibilité de jouer.
- 33-1/12 Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité.

## RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HANDICAP EN STROKE PLAY

#### 6-2b/0.5

#### Signification de "Handicap" quand le plein Handicap n'est pas utilisé

- Q.** Dans le règlement d'une compétition en stroke play (par exemple un quatre balles) il est indiqué que les joueurs ne reçoivent pas les coups correspondant à leur plein handicap. Selon la Règle 6-2b, quelle est la responsabilité du joueur pour le handicap à mentionner sur sa carte de score ?
- R.** Le joueur doit mentionner son plein handicap. Il est de la responsabilité du Comité d'appliquer le règlement de la compétition pour ajuster son handicap.

#### Décision connexe :

- 6-2/1 Signification de "handicap".

**6-2b/1****Mauvais handicap utilisé par erreur en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A croit que son handicap est dix, ce qu'il note sur sa carte. En fait son handicap est neuf. Il gagne l'épreuve à cause de l'erreur. Le résultat de la compétition est proclamé et l'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** La compétition doit rester telle que jouée. Selon la Règle 34-1b, une pénalité selon la Règle 6-2b ne peut pas être imposée après la clôture d'une compétition en stroke play avec handicap sauf si le compétiteur savait avoir joué avec un handicap supérieur à celui auquel il avait droit.

**6-2b/2****Mauvais handicap utilisé sciemment en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition**

- Q.** Fin juin, A s'inscrit pour une compétition en stroke play avec handicap, devant avoir lieu le 10 juillet, et déclare que son handicap est sept, ce qui est bien son handicap. Le 1<sup>er</sup> juillet, le handicap de A est baissé à six et A est conscient de cette baisse. Le 10 juillet, il joue la compétition en stroke play et rend sa carte de score avec un handicap de sept mentionné sur celle-ci, et cela affecte le nombre de coups reçus. Selon le règlement de la compétition, il aurait dû mentionner son handicap mis à jour de six. Après la clôture de la compétition, il est découvert que A a joué avec un handicap de sept au lieu de six. Le Comité interroge A, et A répond soit qu'il savait qu'il aurait dû jouer avec son handicap mis à jour, soit qu'à l'époque il n'était pas sûr de ce qu'il devait faire. Que doit faire le Comité ?
- R.** Dans les deux cas, A est considéré avoir joué sciemment avec un handicap supérieur à celui auquel il avait droit et est disqualifié selon la Règle 34-1b, Exception (ii).  
Si A avait cru que les joueurs devaient utiliser leur handicap à la date d'inscription, il n'y aurait pas eu de pénalité car la compétition était clôturée (Règle 34-1b).

**6-2b/2.5****Compétiteur enregistrant un handicap incorrect pour son partenaire dans une compétition en stroke play foursome ; erreur découverte après la clôture de la compétition**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en stroke play foursome. A la fin du tour, A consigne sur la carte de score son handicap de huit, mais par erreur et sans que B soit au courant, inscrit un handicap de dix pour B, alors que B savait que son handicap était neuf. L'erreur affecte le nombre de coups reçus par le camp, mais n'est découverte qu'après la clôture de la compétition. Quelle est la décision ?
- R.** Le camp doit être disqualifié pour avoir rendu une carte de score sur laquelle le handicap inscrit de B est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci modifie le nombre de coups reçus (Règle 6-2b). Puisque B savait que son handicap était neuf, le fait que la compétition soit close ne fait aucune différence – Voir Règle 34-1b(ii).

**6-2b/3****Compétiteur gagnant une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard**

- Q.** Le Comité calcule incorrectement le handicap d'un compétiteur et l'inscrit à 17 sur le tableau d'affichage alors qu'il aurait dû être à 16. Le compétiteur gagne une compétition en stroke play de 18 trous grâce à cette erreur. Le Comité peut-il corriger le résultat plusieurs jours plus tard et retirer le prix ?
- R.** Oui. Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une telle erreur. La Règle 34-1b n'est pas applicable puisqu'elle traite de pénalités, pas d'erreurs de Comité.  
Le compétiteur ne doit pas être disqualifié mais son score net doit être augmenté d'un coup.

**Décisions connexes :**

- 33-5/2 Joueur ne recevant pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité.
- 34-1b/6 Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité.

**6-2b/3.5****Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le Comité délivre les cartes de score mentionnant le handicap du compétiteur en plus de son nom et de la date.  
Le Comité par erreur inscrit sept comme handicap d'un compétiteur au lieu de six et ceci modifie le nombre de coups reçus. L'erreur n'est découverte qu'après que la carte a été rendue, mais avant la clôture de la compétition. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur doit être disqualifié selon la Règle 6-2b. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son handicap correct est mentionné sur sa carte de score avant qu'elle ne soit rendue au Comité.

**6-2b/4****Compétiteurs omettant d'inscrire leurs handicaps individuels sur la carte de score dans une compétition en foursome**

- Q.** Dans une compétition en stroke play foursome, des partenaires A et B calculent correctement leur handicap combiné et le reportent sur leur carte de score au lieu de leurs handicaps individuels.  
A et B sont disqualifiés. La décision est-elle correcte ?
- R.** Oui. Pour tout tour d'une compétition en stroke play avec handicap, il est de la responsabilité du compétiteur de s'assurer que son handicap est inscrit sur la carte de score avant de la rendre au Comité (Règle 6-2b).  
Le mot "compétiteur" inclut son partenaire dans une compétition en stroke play foursome – Voir Définition du "Compétiteur". Par conséquent, les handicaps individuels de A et B auraient dû être inscrits sur la carte de score. Puisque seul le handicap du camp est noté, A et B ont été correctement disqualifiés.

**6-2b/5****Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rendant une carte de score avec un handicap supérieur**

- Q.** Une compétition avec handicap est basée sur les deux meilleurs de quatre scores. Lors du premier tour, un compétiteur rend sa carte de score avec un handicap supérieur à celui auquel il a droit et ceci modifie le nombre de coups reçus. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur est seulement disqualifié pour le premier tour de la compétition et a maintenant trois tours pour déterminer ses deux meilleurs scores nets.

**Décision connexe :**

- 33/8 Application d'une pénalité de disqualification dans une compétition dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte pour déterminer le gagnant.

**RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HEURE DE DÉPART****6-3a /1****Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur**

Si un joueur qui a atteint la finale d'une compétition en match play, est blessé ou incapable de jouer à l'heure prévue, le Comité peut, avec l'accord de l'adversaire, ajourner le match pour une durée raisonnable. Ceci s'applique pour toutes formes de match play.

**Décision connexe :**

- 6-8a/3 Interrompre le jeu à cause d'un problème physique.

**6-3a/1.5****Circonstances exceptionnelles justifiant l'annulation d'une pénalité de disqualification selon la Règle 6-3a**

- Q.** L'Exception de la Règle 6-3a stipule que si le Comité détermine que des circonstances exceptionnelles ont empêché un joueur de prendre le départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité. Par rapport aux exemples suivants, quelles circonstances sont considérées comme exceptionnelles et justifient que le joueur ne prenant pas le départ à l'heure prévue ne soit pas pénalisé :
1. Le joueur se perd sur la route du golf.
  2. Un trafic intense fait que le trajet vers le golf est plus long que prévu.
  3. Un accident important fait que le trajet vers le golf est plus long que prévu.
  4. La voiture du joueur tombe en panne sur le trajet du golf.
  5. Le joueur est témoin d'un accident et prodigue une assistance médicale ou est obligé de faire une déclaration comme témoin, sans quoi il n'aurait pas manqué son heure de départ.
- R.** Il n'y a pas de Règle pure et dure. L'action appropriée dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissée au jugement du Comité.
- Généralement, seul l'exemple 5 constitue une circonstance exceptionnelle selon l'Exception de la Règle 6-3a.
- Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il a suffisamment de temps pour rejoindre le terrain et de prendre en compte des retards possibles. **(Révisée)**

**6-3a/2****Heure de départ ; tous les compétiteurs doivent être présents**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A, B et C sont désignés pour jouer ensemble avec un départ à 9:00. A et B sont présents à l'heure prévue. C arrive à 9:02 alors que A et B ont joué de l'aire de départ, mais juste à temps pour jouer dans l'ordre correct. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque C est arrivé et était prêt à jouer moins de cinq minutes après son heure de départ, il encourt une pénalité de deux coups pour ne pas avoir pris le départ à l'heure prévue par le Comité (Règle 6-3a). Si C était arrivé plus de cinq minutes après son heure de départ, la pénalité aurait été la disqualification. Dans les deux cas, si le Comité détermine que des circonstances exceptionnelles ont empêché C de prendre le départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité.

Tous les compétiteurs d'un groupe doivent être présents et prêts à jouer à l'heure prévue par le Comité, dans ce cas 9:00. L'ordre de jeu n'a pas d'importance. **(Révisée)**

**Décision connexe :**

- 6-8b/9 Reprise du jeu. Quand les joueurs doivent-ils être présents ?

**6-3a/2.5****Signification de "Heure de départ"**

- Q.** L'heure de départ d'un joueur inscrite sur la feuille de départ officielle est 9:00. Le joueur arrive au départ du 1<sup>er</sup> trou à 9:00:45 et prétend que, puisqu'il est encore 9:00, il n'est pas en retard pour son heure de départ. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsqu'une heure de départ est notée à 9:00, l'heure de départ est considérée être 9:00 et le joueur est sujet à pénalité selon la Règle 6-3a s'il n'est pas présent et prêt à jouer à 9:00:00. Par conséquent, le joueur encourt une pénalité de deux coups en stroke play ou la perte du premier trou en match play, à moins que le Comité ne détermine que des circonstances exceptionnelles l'ont empêché de prendre le départ à l'heure (Exception de la Règle 6-3). **(Révisée)**

**6-3a/3****Heure de départ ; les deux joueurs d'un match en retard**

- Q.** Dans une compétition en match play, A et B doivent commencer leur match à 9:00. A arrive au départ du 1<sup>er</sup> trou à 9:01, mais avant B, qui arrive à 9:03. Quelle est la décision ?
- R.** Si aucun joueur n'a de circonstances exceptionnelles l'ayant empêché de prendre le départ à l'heure, chaque joueur doit encourir une pénalité de perte du 1<sup>er</sup> trou. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), le 1<sup>er</sup> trou est considéré comme partagé et le match doit commencer sur le 2<sup>e</sup> trou. **(Révisée)**

**6-3a/4****Heure de départ ; joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un délai**

- Q.** Un joueur est inscrit dans un groupe devant prendre le départ à 9:00. Il arrive au départ du 1<sup>er</sup> trou à 9:06 mais pour une quelconque raison (par exemple la météo, le jeu lent ou une décision sur les Règles) l'heure de départ a été retardée jusqu'après son arrivée. Quelle est la décision ?

- R.** Puisque le groupe est incapable de partir à l'heure originellement prévue par le Comité et que le joueur arrive avant que le groupe puisse le faire, le joueur n'est pas en infraction avec la Règle 6-3a.

#### Décision connexe :

- 33-3/2 Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure.

#### 6-3a/5

##### Joueurs prenant le départ en avance

- Q.** En stroke play, l'heure de départ de A, B et C est fixée à 9:00. Tous les joueurs sont présents au départ du 1<sup>er</sup> trou à 8:56. Sans y avoir été autorisés par le Comité, A prend le départ à 8:58, B prend le départ à 8:59 et C prend le départ à 9:00. Quelle est la décision ?
- R.** Sauf si le Comité considère que les joueurs ont pris le départ en avance suite à une erreur du Comité ou de ses représentants, A et B sont passibles d'une pénalité de disqualification pour ne pas avoir pris le départ à l'heure fixée (voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 6-3a). Cependant, compte tenu du fait que prendre le départ moins de cinq minutes après l'heure de départ fixée entraîne une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle 6-3a, la pénalité pour prendre le départ en avance, mais moins de cinq minutes avant l'heure de départ fixée, devrait être la même. En conséquence, selon la Règle 33-7, le Comité devrait transformer la pénalité de disqualification en une pénalité de deux coups, sauf s'il y a une raison valable de ne pas le faire, par exemple si les joueurs ont ignoré une instruction spécifique du Comité de ne pas prendre le départ avant 9:00.

C n'encourt pas de pénalité car il a pris le départ à 9:00, ce qui était l'heure fixée par le Comité. **(Nouvelle)**

#### Décision connexe :

- 6-8b/6 Jeu interrompu par un Comité ; compétiteur ne reprenant pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité

**Autres Décisions concernant la Règle 6-3a : voir "Heure de départ" dans l'Index.**

## CADET

#### 6-4/1

##### Signification de "Instructions précises" dans la Définition du cadet

- Q.** A et B partagent un cadet. A demande au cadet de lui apporter un club. Le cadet retire un club du sac de A, place les deux sacs derrière le green et avance vers A pour lui donner son club. B joue alors et sa balle heurte un des sacs. Quelle est la décision ?
- R.** B encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 19-2 (Balle en mouvement déviée ou arrêtée par l'équipement du joueur).

La Définition du "Cadet" (2<sup>e</sup> paragraphe) prévoit que, lorsqu'un cadet est employé par plus d'un joueur, l'équipement qu'il transporte est considéré appartenir au joueur dont la balle est en cause dans tout incident (dans ce cas B).

La seule exception à la disposition ci-dessus, c'est lorsque le cadet agit selon les instructions précises d'un autre joueur (ou du partenaire d'un autre joueur) partageant le cadet. Dans le cas cité, bien que A ait demandé au cadet de lui apporter un club, il ne lui a pas donné l'instruction, pour répondre à sa demande, de placer les deux sacs à un endroit précis. En plaçant les sacs comme il l'a fait, le cadet n'agissait pas par conséquent sur les "instructions précises" de A selon la signification de ce terme dans la Définition du "Cadet". Avant de jouer, B aurait pu demander au cadet de déplacer les sacs s'il pensait que sa balle pouvait les heurter.

#### Décision connexe :

- 19-2/8 Balle d'un joueur heurtant le sac de golf d'un adversaire ou d'un co-compétiteur laissé en avant par un cadet partagé.

#### 6-4/2 (Réservée)

##### 6-4/2.5

#### Statut d'une personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot

- Q.** Pendant un tour, les clubs d'un joueur sont transportés sur une voiturette motorisée ou sur un chariot par un ami qui ne remplit aucune autre fonction d'un cadet. L'ami est-il considéré être le cadet du joueur ?
- R.** Oui. En conduisant la voiturette ou en tirant le chariot l'ami est considéré comme transportant les clubs du joueur. Voir Définition du "Cadet".

#### Décisions connexes :

- 19/2 Statut d'une personne dans une voiturette partagée.
- 33-1/9.5 Infraction par un cadet aux dispositions concernant les moyens de transport.
- 33-8/4 Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voiturettes de golf sont autorisées.

#### 6-4/3

#### Joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée, employant une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet

- Q.** Un joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée, emploie une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet. Est-ce autorisé, et la personne est-elle considérée comme un cadet ?
- R.** La personne est considérée comme un cadet.

Cet arrangement est autorisé du moment que le joueur n'a pas engagé quelqu'un d'autre pour conduire la voiturette. Dans un tel cas, le chauffeur de la voiturette, puisqu'il transporte les clubs du joueur, est aussi un cadet. La Règle 6-4 interdit à un joueur d'avoir deux cadets en même temps.

Ainsi, cet arrangement est autorisé (a) si le joueur et un adversaire ou un co-compétiteur partagent la voiturette, même si le joueur marche et que l'adversaire ou le co-compétiteur conduit la voiture, ou (b) si la voiturette n'est pas partagée avec un adversaire ou un co-compétiteur, et que le joueur conduit la voiturette.

**6-4/4****Cadet employant un garçon pour transporter tous les clubs d'un joueur sauf le putter**

- Q.** Le cadet d'un joueur emploie un jeune garçon pour transporter tous les clubs du joueur sauf son putter, que le cadet transporte. Le cadet assiste le joueur dans d'autres domaines, par exemple prend en charge le drapeau et donne des conseils. Le jeune garçon n'assiste aucunement le joueur. Est ce permis ?
- R.** Non. Le joueur est considéré avoir deux cadets en infraction avec la Règle 6-4.

**6-4/4.5****Autre cadet ou ami transportant les clubs d'un joueur pendant que le cadet retourne au départ avec le gant du joueur**

- Q.** Un joueur quitte le dernier green joué se dirigeant vers le départ suivant avec son driver pendant que son cadet part en avant avec les autres clubs pour gagner du temps. Le cadet réalise qu'il a le gant du joueur et donne les clubs au cadet d'un autre joueur ou à un ami pour les transporter pendant qu'il ramène le gant au joueur.
- Le joueur a-t-il deux cadets en infraction avec la Règle 6-4 ?
- R.** Non. L'acte occasionnel de quelqu'un aidant le joueur ou son cadet dans de telles circonstances ne constitue pas une infraction à la Règle 6-4.

**6-4/5****Porteur de parapluie employé en plus du cadet**

- Q.** Un joueur peut-il employer un cadet et une seconde personne qui porte son parapluie et le tient au-dessus de sa tête (sauf pendant l'exécution d'un coup) pour le protéger du soleil ou de la pluie ?
- R.** Oui. La seconde personne est un élément extérieur. Néanmoins, le Comité peut interdire l'emploi d'un porteur de parapluie dans le règlement de la compétition.

**6-4/5.3****Statut des personnes supplémentaires et des objets transportés par elles pour le joueur**

- Q.** Un joueur peut-il avoir un cadet qui transporte ses clubs et aussi des personnes supplémentaires qui transportent pour lui d'autres objets que les clubs (par exemple tenue de pluie, parapluie, nourriture et boisson) ?
- R.** Oui. Les personnes supplémentaires sont des éléments extérieurs et tous les objets qu'elles transportent seront également considérés comme des éléments extérieurs tant qu'ils sont en leur possession. Néanmoins, le Comité peut interdire l'emploi de telles personnes dans le règlement de la compétition.

**6-4/5.5****Application d'une pénalité quand un joueur a plusieurs cadets**

- Q.** Un joueur termine le jeu du 1<sup>er</sup> trou avec deux cadets. En allant au départ du 2<sup>e</sup> trou, il est informé de son infraction à la Règle 6-4. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est pénalisé à la fois pour les 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> trous. Puisqu'il n'a pas corrigé son erreur avant d'entrer sa balle au 1<sup>er</sup> trou, il est aussi en infraction avec la Règle 6-4 entre le jeu du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>e</sup> trou, ce qui entraîne une pénalité au 2<sup>e</sup> trou. Le joueur

doit immédiatement corriger son infraction et s'assurer qu'il n'a pas plus d'un cadet à aucun moment pour le reste du tour conventionnel.

En match play, le score du match est ajusté en déduisant deux trous à la fin du 2<sup>e</sup> trou.

En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups à la fois aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> trous, soit une pénalité totale de quatre coups.

#### 6-4/6

##### Statut des chariots tirés par un double cadet

- Q.** A et B partagent un cadet qui tire le sac de A sur un chariot et celui de B sur un autre. A exécute un coup et la balle heurte le chariot de B. Selon la Définition du "Cadet", puisque le chariot de B n'est pas *porté* par le cadet, doit-il être considéré comme de l'équipement de B ?
- R.** Non. Le chariot est considéré comme de l'équipement de A dans ces circonstances. Le mot "transporte" de la Définition ne doit pas être pris si littéralement au point d'exclure le fait de tirer un chariot par le cadet.

#### 6-4/7

##### Changement de cadets pendant un tour

- Q.** Un joueur peut-il avoir plus d'un cadet pendant un tour ? Si oui, chaque cadet peut-il donner des conseils au joueur ?
- R.** Un joueur peut avoir plus d'un cadet pendant un tour, du moment qu'il n'en a qu'un seul à la fois. Il est autorisé à recevoir des conseils de celui qui est son cadet à ce moment-là – Voir Définition du "Cadet".

#### Décision connexe :

- [8-1/26 Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils.](#)

#### 6-4/8

##### Joueur d'une compétition faisant le cadet d'un autre joueur de la même compétition

- Q.** Deux joueurs participant à la même compétition à des horaires différents le même jour se font cadet l'un l'autre. Est-ce permis ?
- R.** Oui.

#### 6-4/9

##### Compétiteur abandonnant pendant un tour et transportant les clubs du co-compétiteur le reste du tour

- Q.** En stroke play, A, co-compétiteur de B et son marqueur, abandonne pendant un tour et s'arrête de jouer. Il continue de marquer la carte de B et porte aussi les clubs de B pour le reste du tour. Est-ce permis ?
- R.** Oui. A devient le cadet de B aussi bien que son marqueur dès qu'il commence à porter les clubs de B.

**6-4/10****Actions que le cadet peut accomplir**

Bien que les Règles ne le stipulent pas expressément, voici des exemples d'actions que le cadet peut accomplir pour le joueur sans l'autorisation du joueur :

1. Chercher la balle du joueur comme prévu par la Règle 12-1.
2. Poser les clubs du joueur dans un obstacle – Exception 1 sous la Règle 13-4.
3. Réparer des bouchons d'anciens trous et des impacts de balles – Règles 16-1a(vi) et 16-1c.
4. Enlever des débris sur la ligne de putt ou ailleurs – Règles 16-1a et 23-1.
5. Marquer la position d'une balle, sans la relever – Règle 20-1.
6. Nettoyer la balle du joueur – Règle 21.
7. Enlever des obstructions amovibles – Règle 24-1.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-4 : voir "Cadet" dans l'Index.**

## ENREGISTREMENT DES SCORES

**6-6a/1****Compétiteur isolé désignant son propre marqueur**

- Q.** Lors d'une compétition en stroke play, un compétiteur isolé n'a pas de marqueur. Aucun membre du Comité n'est présent pour lui en attribuer un. Le compétiteur joue donc avec deux joueurs qui jouent une partie amicale et l'un d'eux lui sert de marqueur. Le Comité doit-il accepter la carte ?
- R.** Oui. Puisqu'il a omis de désigner un marqueur, le Comité doit reconnaître comme marqueur du compétiteur le joueur qui a rempli cette tâche.

**Décision connexe :**

- 33-1/5 Compétiteur d'une compétition en stroke play jouant avec deux joueurs engagés dans un match play.

**6-6a/2****Compétiteur jouant plusieurs trous sans marqueur**

- Q.** A joue trois trous seul pendant que son marqueur, B, se repose. B reprend alors le jeu et marque les scores de A pour les trous que A a joués seul aussi bien que pour les trous restants. La carte de A doit-elle être acceptée ?
- R.** Non. A aurait dû insister pour que B l'accompagne ou arrêter le jeu et en avertir le Comité. Puisque A n'était pas accompagné par un marqueur pendant trois trous, son score n'est pas acceptable.

**6-6a/3****Scores de trous inscrits dans de mauvaises cases ; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte**

- Q.** En stroke play, un marqueur inscrit certains scores de trous du compétiteur dans de mauvaises cases. Il modifie les numéros des trous sur la carte pour corriger l'erreur. La carte doit-elle être acceptée ?
- R.** Oui.

**Décision connexe :**

- 6-6d/3 Scores des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa.

**6-6a/4****Marqueur refusant de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur**

**Q.** En stroke play, B, qui est le co-compétiteur et marqueur de A, refuse de signer la carte de score de A au motif que A a joué de l'extérieur de l'aire de départ au 15<sup>e</sup> trou. A déclare qu'il a joué de l'intérieur de l'aire de départ.

Le Comité décide en faveur de A. Malgré la décision du Comité, B continue de refuser de signer la carte de A. B doit-il être pénalisé ?

**R.** Non. Un marqueur n'est pas obligé de signer une carte qu'il croit incorrecte, malgré la décision du Comité. Cependant, le marqueur doit rapporter les faits et authentifier les scores qu'il considère corrects.

Le Comité doit accepter l'authentification du score de A au 15<sup>e</sup> trou par quiconque a été témoin du jeu du trou. Si aucun témoin n'est disponible, le Comité doit accepter le score de A, sans être certifié.

**Décisions connexes :**

- 6-6d/5 Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.
- 34-3/9 Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité.

**6-6a/5****Marqueur attestant sciemment un score incorrect alors que le compétiteur ignore que le score est erroné**

**Q.** En stroke play, un compétiteur rend un score incorrect parce que sa carte de score n'inclut pas une pénalité encourue. Le compétiteur ignore qu'il a encouru la pénalité. Le marqueur du compétiteur (un co-compétiteur) est au courant de la pénalité mais néanmoins signe la carte. Les faits sont découverts avant que le résultat de la compétition ne soit officiellement proclamé.

Le compétiteur est, bien sûr, disqualifié (Règle 6-6d). Le marqueur doit-il aussi être disqualifié ?

**R.** Oui. Le Comité doit disqualifier le marqueur selon la Règle 33-7.

**Décisions connexes :**

- 1-3/6 Marqueur attestant sciemment un mauvais score alors que le compétiteur est conscient du mauvais score.
- 33-7/9 Compétiteur sachant qu'un joueur a commis une infraction aux Règles et n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité.

**6-6a /6****Nécessité de parapher une modification sur une carte de score**

**Q.** Le Comité peut-il demander que des modifications sur une carte de score soient paraphées ?

- R.** Non. Rien n'est prévu dans les Règles de Golf sur la façon dont des modifications doivent être portées sur une carte de score.

#### Décisions connexes :

- 6-6b/8 Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur.
- 33-1/7 Rendre responsable les compétiteurs de l'addition des scores.

#### 6-6a/7

##### Duplicata de carte rendu quand l'original est perdu

**Q.** A la fin d'un tour en stroke play, un compétiteur rend au Comité une carte de score différente de celle remise par le Comité au début du tour (par exemple parce que la carte remise à l'origine a été perdue ou est devenue illisible à cause de la pluie). La nouvelle carte de score comporte le nom et le score du compétiteur et est signée à la fois par le joueur et par le marqueur. Doit-elle être acceptée ?

**R.** Oui.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-6a : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.**

## SIGNER ET RENDRE LA CARTE DE SCORE

#### 6-6b/1

##### Compétiteur et marqueur signant une carte de score à de mauvais endroits

Il n'y a pas de pénalité si un marqueur signe la carte de score d'un compétiteur dans l'espace prévu pour la signature du compétiteur, et que le compétiteur signe ensuite dans l'espace réservé à la signature du marqueur.

#### 6-6b/2

##### Compétiteur inscrivant ses initiales dans l'espace réservé à la signature

**Q.** Au lieu d'inscrire sa signature habituelle sur sa carte de score, un compétiteur inscrit ses initiales. Le compétiteur a-t-il satisfait aux exigences de la Règle 6-6b ?

**R.** Oui.

#### 6-6b/3

##### Compétiteur omettant de signer sa carte du premier tour ; erreur découverte à la fin du dernier tour

**Q.** Dans une compétition en stroke play sur 36 trous, il est découvert peu avant la proclamation des résultats qu'un compétiteur a omis de signer sa carte de score à la fin du 1<sup>er</sup> tour. Par ailleurs les cartes des deux tours sont tout à fait correctes. Doit-il être disqualifié ?

**R.** Oui, parce qu'il a enfreint la Règle 6-6b.

#### Décisions connexes :

- 33-7/3 Compétiteur omettant de contresigner sa carte et reprochant au Comité le peu de temps qui lui a été accordé.
- 34-1b/2 Omission d'un compétiteur de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition.

**6-6b/4****Cartes de score non rendues aussitôt que possible car le Comité a omis d'informer du lieu où devaient être rendues les cartes**

C'est au Comité qu'il incombe de signaler aux compétiteurs l'endroit où ils doivent rendre leurs cartes de score. Si le Comité ne le fait pas, et que cela a pour conséquence un retard dans le retour des cartes, une pénalité de disqualification selon la Règle 6-6b ou toute autre Règle n'est pas justifiée.

**6-6b/5****Marqueur non désigné par le Comité signant des cartes**

- Q.** En stroke play, A et B sont désignés par le Comité comme marqueurs l'un de l'autre. Pendant le tour, C se joint à eux comme spectateur ; à partir de ce moment, C marque les cartes de A et B, les signe à la fin du tour et les donne à A et B. A et B vérifient leurs cartes respectives, les signent et les rendent au Comité. Avant la clôture de la compétition, le Comité est mis au courant du fait que A n'a pas signé la carte de B et vice versa. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque C n'a pas été désigné comme marqueur par le Comité et qu'il n'y a pas de circonstances exceptionnelles, A et B doivent être disqualifiés selon la Règle 6-6b.

**6-6b/6****Marqueur emportant la carte de score d'un compétiteur**

- Q.** Lors d'une compétition en stroke play, les compétiteurs ont l'instruction de rendre leurs cartes de score au tableau de score. A l'insu d'un compétiteur, son marqueur quitte le terrain à la hâte à la fin du tour et ne se rend pas au tableau de score. Il emporte la carte du compétiteur avec lui. Que doit faire le Comité ?
- R.** Le Comité doit faire son possible pour joindre le marqueur. S'il n'y parvient pas, le Comité doit accepter l'attestation du score par quelqu'un d'autre qui a assisté au tour, par exemple le cadet du marqueur ou le cadet du compétiteur. Si personne d'autre que le marqueur n'a été témoin du tour, le score doit être accepté sans attestation d'un marqueur.

**6-6b/7****Score modifié par un compétiteur après que le marqueur ait quitté l'endroit où la carte est rendue**

- Q.** Un marqueur signe la carte de score d'un compétiteur, la lui donne et quitte les lieux. Le compétiteur découvre une erreur dans son score du 14<sup>e</sup> trou ; le marqueur a inscrit 5 alors qu'en fait il a fait 4. Sans consulter le Comité, le compétiteur corrige la carte, la signe et la rend au Comité. Plus tard, le Comité apprend ce qui s'est passé, interroge le compétiteur et son marqueur et établit que le compétiteur a, en réalité, fait 4 au 14<sup>e</sup> trou. Le compétiteur est-il en infraction avec la Règle 6-6b et de ce fait disqualifié ?
- R.** Oui. Quand le compétiteur modifie la carte de score, il invalide l'authentification de son score par le marqueur. Par conséquent, il rend effectivement une carte de score qui n'est pas signée par le marqueur.  
Si le compétiteur avait informé le Comité, avant de rendre sa carte, qu'il avait corrigé l'erreur, il n'aurait pas été sujet à pénalité.

**6-6b/8****Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur**

- Q.** Un Comité peut-il, dans le règlement d'une compétition, exiger qu'un compétiteur entre son score dans un ordinateur ?
- R.** Non. Un tel règlement modifie la Règle 6-6b.

Toutefois, bien qu'il ne soit pas permis de pénaliser un joueur selon les Règles de Golf pour avoir omis d'entrer son score dans un ordinateur, un Comité peut, dans le but de faciliter l'administration de la compétition, établir un "règlement intérieur" à cet effet et prévoir des sanctions disciplinaires (par exemple interdiction de jouer dans la(es) compétition(s) suivante(s) du club) pour avoir omis d'agir en accord avec le règlement intérieur.

**Décisions connexes :**

- 6-6a/6 Nécessité de parapher une modification sur une carte de score.
- 33-1/7 Rendre responsable les compétiteurs de l'addition des scores.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-6a : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.**

**MODIFICATION D'UNE CARTE DE SCORE****6-6c/1****Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?**

- Q.** La Règle 6-6c interdit des modifications sur la carte de score "après que le compétiteur l'ait rendue au Comité". Quand une carte est-elle considérée rendue ?
- R.** C'est une question que le Comité doit trancher et cela varie en fonction de la nature de la compétition. Le Comité devrait déterminer une zone d'enregistrement des scores où les compétiteurs doivent rendre leurs cartes de score (par exemple dans une tente, un bureau mobile, le magasin du golf, près du tableau de score, etc.). Ceci étant fait, la Règle 6-6c doit être interprétée de telle façon qu'un compétiteur à l'intérieur de la zone d'enregistrement soit considéré comme étant en train de rendre sa carte de score. Des modifications peuvent être apportées sur la carte de score même si le compétiteur a donné sa carte de score à un membre du Comité. Il est considéré comme ayant rendu sa carte de score quand il quitte la zone d'enregistrement.

Autre solution, le Comité peut demander à un compétiteur de rendre sa carte de score en la plaçant dans une boîte et ainsi la considérer rendue quand elle est jetée dans la boîte, même si le compétiteur n'a pas quitté la zone d'enregistrement.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-6a : voir "Scores et cartes de score ; altération de la carte de score" dans l'Index.**

## SCORE INCORRECT SUR UN TROU

## 6-6d/1

**Pas de score consigné pour un trou mais total correct**

- Q.** En stroke play, A rend sa carte de score. Le Comité découvre qu'aucun score n'est consigné pour le 17<sup>ème</sup> trou ; cependant, le score total de A pour le tour inscrit sur la carte par A ou son marqueur est correct. Quelle est la décision ?
- R.** A doit être disqualifié pour une infraction à la Règle 6-6d.

**Décision connexe :**

- 31-3/1 Score brut du partenaire avec le meilleur score net omis sur la carte.

## 6-6d/2

**Score total incorrect inscrit par un compétiteur**

- Q.** En stroke play, un compétiteur rend sa carte de score au Comité. Les scores trou par trou sont corrects, mais le compétiteur a inscrit un score total qui est d'un coup inférieur au score total réel. Le compétiteur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Non. Le compétiteur est responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou sur sa carte (Règle 6-6d). Le Comité est responsable de l'addition des scores (Règle 33-5). Si le compétiteur inscrit un score total incorrect, le Comité doit corriger l'erreur, sans pénalité pour le compétiteur.

## 6-6d/3

**Scores des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa**

- Q.** Un compétiteur qui commence au 10<sup>e</sup> trou rend une carte avec des scores pour les neuf premiers trous enregistrés dans les cases pour les neuf derniers trous et vice versa. Devrait-il être disqualifié puisque les scores pour certains trous sont inférieurs à ceux réellement réalisés ?
- R.** Oui.

**Décision connexe :**

- 6-6a/3 Scores de trous inscrits dans de mauvaises cases ; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte.

## 6-6 d/4

**Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur et vice versa**

- Q.** A et B jouent ensemble en stroke play. A est le marqueur de B et B est le marqueur de A. Le starter distribue à chaque joueur une carte de score. Lorsque les cartes de score sont rendues, la carte avec le nom du joueur A comporte les scores exacts du joueur B et vice versa. Chaque carte comporte la signature du compétiteur dont les scores sont enregistrés et la signature du marqueur.
- La non concordance entre les noms des joueurs marqués sur la carte et leurs scores respectifs est découverte après que les cartes aient été rendues au Comité. Quelle est la décision ?
- R.** Dans la mesure où chaque compétiteur a signé lui-même la carte où est enregistré son score et où son marqueur a également apposé sa signature sur cette carte, le

Comité devrait rayer le nom indiqué sur la carte et inscrire celui du compétiteur dont les scores sont enregistrés sur la carte, puis accepter cette carte sans pénalité pour aucun des joueurs. Des erreurs administratives de cette nature ne sont pas envisagées par les Règles et le Comité doit corriger de telles erreurs. Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une telle erreur administrative. La Règle 6-6b implique que le compétiteur est uniquement responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou et doit s'assurer que la carte remise est signée par le marqueur et par lui-même.

Le même principe s'applique également si une carte de score est rendue au Comité sans mention de nom.

### 6-6d/5

#### Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact

- Q.** Tous les coups joués par A au 18<sup>e</sup> trou sont vus par des spectateurs, mais lorsque la carte est rendue le score enregistré pour ce trou est inférieur à celui que les spectateurs prétendent avoir vu réalisé. Que devrait faire le Comité ?
- R.** S'il existe un doute au sujet de l'exactitude d'une carte, le Comité devrait entendre le compétiteur et le marqueur et aussi prendre en compte le témoignage d'autres témoins.
- S'il apparaît concordant que le score inscrit pour le 18<sup>e</sup> trou est inférieur à celui réellement réalisé, le Comité doit disqualifier A (Règle 6-6d). Sinon, aucune pénalité ne doit être appliquée.

#### Décisions connexes :

- 6-6a/4 Marqueur refusant de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.
- 34-3/9 Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-6d : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.**

## RETARDER INDÛMENT LE JEU

### 6-7/1

#### Joueur retournant à l'aire de départ pour récupérer un club oublié

- Q.** Un joueur arrive sur un green et découvre qu'il a laissé son putter au départ. Il retourne au départ pour récupérer le putter. Si ceci retarde le jeu, le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Oui. La Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu) et non la Règle 6-8a (Interruption de jeu) s'applique dans ce cas.

### 6-7/2

#### Chercher une balle perdue pendant dix minutes

- Q.** Si un joueur cherche sa balle perdue pendant dix minutes, est-il sujet à pénalité selon la Règle 6-7 pour retarder indûment le jeu ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 6-7 : voir "Retarder indûment le jeu" dans l'Index.

## INTERRUPTION DU JEU : CAS AUTORISÉS

### 6-8a/1

#### Regarder la télévision pendant 45 minutes après 9 trous

- Q.** En stroke play, un groupe entre au club-house après neuf trous et regarde le dernier tour d'un tournoi de golf à la télévision pendant 45 minutes. Le groupe reprend ensuite le jeu. Les membres du groupe doivent-ils être pénalisés selon la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu) ou la Règle 6-8 (Interruption de jeu) ?
- R.** Les compétiteurs doivent être disqualifiés selon la Règle 6-8a.

### 6-8a/2

#### S'abriter en attendant de jouer

- Q.** En stroke play, un groupe se préparant à débiter un trou attend que le groupe précédent soit hors d'atteinte. Le groupe peut-il s'abriter de la pluie sous un abri près du départ ?
- R.** Oui, mais le groupe doit quitter l'abri et reprendre le jeu dès que le groupe précédent est hors d'atteinte.

### 6-8a/2.5

#### Interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement

Le Comité ne doit pas permettre aux joueurs d'interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement durant une période prolongée pendant un tour conventionnel. Une telle possibilité modifie la Règle 6-8a.

Le Comité peut, cependant, dans le règlement d'une compétition, autoriser les joueurs à interrompre le jeu pour une courte période (par exemple jusqu'à cinq minutes), s'il considère qu'il y a une bonne raison pour ce faire (par exemple un danger de déshydratation ou d'insolation dans les climats chauds ou un besoin de se réchauffer dans les climats froids).

Toutefois, puisque les Règles font obligation aux joueurs de jouer sans retarder indûment le jeu (Règle 6-7) et de façon continue (Règle 6-8a), un tel règlement n'est pas recommandé.

### 6-8a/2.7

#### Entrer au club-house ou dans un abri de mi-parcours pour prendre un rafraîchissement pendant un tour

- Q.** Un joueur peut-il, entre le jeu de deux trous, entrer au club-house ou dans une "buvette de mi-parcours" pour obtenir un rafraîchissement s'il se rend ensuite immédiatement vers le départ suivant et consomme la nourriture et/ou la boisson en continuant son tour ?
- R.** Oui. Un joueur peut entrer au club-house ou dans une buvette de mi-parcours sans pénalité (Voir Note de la Règle 6-8a).  
Toutefois, le joueur ne doit pas retarder indûment son propre jeu ou celui de son adversaire ou celui de tout autre compétiteur (Règle 6-7).

**6-8a/3****Interrompre le jeu à cause d'un problème physique**

- Q.** Pendant un tour, un joueur est dans l'incapacité de jouer à cause d'un coup de chaleur, d'une piqûre d'abeille ou parce qu'il a été touché par une balle de golf. Le joueur rapporte son problème au Comité et demande au Comité de lui laisser le temps de récupérer. Le Comité devrait-il accéder à la demande ?
- R.** La décision appartient au Comité. La Règle 6-8a(iv) permet à un joueur d'interrompre le jeu en raison d'une maladie soudaine et le joueur n'encourt pas de pénalité s'il prévient le Comité dès que possible et que le Comité estime sa raison valable. Il serait raisonnable pour un Comité d'accorder au joueur dix ou quinze minutes pour récupérer pour un tel problème physique mais normalement accorder plus de temps que cela est déconseillé.

**Décision connexe :**

- [6-3a/1 Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur.](#)

**6-8a/4****Interruption de jeu à cause d'une voiturette en panne**

- Q.** En stroke play, deux compétiteurs partagent une voiturette de golf motorisée. Pendant le tour la voiturette tombe en panne. Les joueurs interrompent le jeu et reviennent au club-house chercher une autre voiturette. Les joueurs devraient-ils être pénalisés pour "interruption de jeu" ?
- R.** Si les compétiteurs avisent le Comité aussitôt que possible de l'interruption du jeu (selon la Règle 6-8a), il est recommandé, puisqu'il n'est pas toujours raisonnable de demander aux joueurs de porter leurs propres sacs, que le Comité considère la raison de l'interruption de jeu valable, auquel cas il n'y aurait pas de pénalité du moment que les compétiteurs reprennent le jeu dès que le Comité leur en donne l'ordre.

**6-8a/5****Entente pour interrompre un match en raison de la pluie ; un joueur veut ensuite reprendre le jeu ; l'adversaire refuse bien que le terrain soit jouable**

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, A et B interrompent un match en raison de la pluie. Un peu plus tard, bien qu'il pleuve encore, A souhaite reprendre le jeu. B refuse parce qu'il ne veut pas jouer sous la pluie, mais non parce qu'il considère le terrain injouable. Quelle est la décision ?
- R.** B est disqualifié (Règle 6-8a). L'Exception de la Règle 6-8a permet l'interruption d'un match par entente mutuelle. Néanmoins, quand A décide qu'il veut reprendre le jeu, il n'y a plus d'entente et B est obligé de reprendre le jeu.

**6-8a/6****Entente pour interrompre un match en raison de la pluie ; joueur voulant ensuite reprendre le jeu, mais adversaire refusant car jugeant le terrain injouable**

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, A et B interrompent un match en raison de la pluie. Un peu plus tard, A souhaite reprendre le jeu. B refuse jugeant le terrain injouable. Quelle est la décision ?
- R.** B a le droit de soumettre le différend à un membre du Comité s'il y en a un de disponible dans un délai raisonnable. Si un membre du Comité n'est pas disponible

dans un délai raisonnable, B est obligé de continuer le match sans délai (Règle 2-5). Si B ne le fait pas, il est disqualifié selon la Règle 6-8a, qui permet à un joueur d'interrompre le jeu en attendant une décision sur un point litigieux, mais seulement dans les limites fixées par la Règle 2-5.

Cependant, avant de continuer le match B a le droit de poser une réclamation pour terrain injouable (Règle 2-5). Si B le fait, (a) le match devrait être repris à l'endroit où il a été interrompu si le Comité donne raison à B, ou (b) le match serait maintenu comme il a été joué si le Comité rejette la réclamation de B. **(Révisée)**

**Autres Décisions concernant la Règle 6-8a : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.**

## INTERRUPTION DU JEU : PROCÉDURE

### 6-8 b/1

#### **Compétiteurs jouant un trou arrêtant immédiatement le jeu lorsqu'il est interrompu mais terminant ensuite le trou avant que le Comité n'ordonne la reprise du jeu**

- Q.** En stroke play, un groupe est en train de jouer un trou lorsqu'on annonce que le jeu est interrompu. Le groupe interrompt le jeu pendant dix à quinze minutes puis décide de terminer le trou, bien que le Comité n'ait pas encore annoncé la reprise du jeu. Est-ce permis ?
- R.** Non. Les compétiteurs jouant un trou lorsque le jeu est interrompu peuvent seulement continuer le jeu de ce trou s'ils le font sans délai (Règle 6-8b). Le groupe en question est en infraction avec la Règle 6-8b. La pénalité est la disqualification.

### 6-8b/2

#### **Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis le départ**

- Q.** En stroke play, un joueur exécute un coup de l'aire de départ et la compétition est alors interrompue. B, le co-compétiteur de A, peut-il aussi jouer de l'aire de départ, malgré l'interruption de jeu ?
- R.** Oui. Lorsque A joue depuis l'aire de départ, le jeu est commencé pour ce trou et donc A et B peuvent continuer le jeu du trou pourvu qu'ils le fassent sans délai et qu'ils interrompent ensuite le jeu soit avant que le trou ne se termine soit immédiatement après l'avoir terminé.

### 6-8b/3

#### **Trou terminé par un compétiteur du groupe après que le jeu a été interrompu pendant le jeu du trou**

- Q.** En stroke play A exécute un coup de l'aire de départ et le jeu est alors interrompu. B, le marqueur de A et co-compétiteur, décide de ne pas jouer le trou jusqu'à la reprise officielle du jeu. A peut-il jouer seul et terminer le trou ?
- R.** Oui, du moment que B accompagne A jusqu'à la fin du trou. Sinon, A n'aurait pas de marqueur pour le trou et ainsi son score pour le tour ne serait pas acceptable.

**6-8b/3.5****Joueur jouant hors tour en match play après une interruption du jeu par le Comité et après que l'adversaire a arrêté le jeu**

- Q.** En match play, A et B sont adversaires. Ils sont en train de jouer un trou quand le jeu est interrompu par le Comité à la nuit tombante. A annonce qu'il ne désire pas continuer, mais B souhaite terminer le trou en train d'être joué. Quelle est la décision ?
- R.** Bien que la Règle 6-8b suggère qu'un des joueurs du match puisse terminer le trou (Voir Décision analogue 6-8b/3), les Règles considèrent que les adversaires doivent jouer ensemble et avoir la possibilité d'observer mutuellement leurs jeux. Par conséquent, lorsque A annonce qu'il ne désire pas continuer le match après l'interruption du jeu par le Comité, les joueurs doivent interrompre le jeu. Quand le jeu est interrompu de cette manière, si un des joueurs continue à jouer, la Règle 6-8b prescrit une pénalité de disqualification. Cependant, dans les circonstances exceptionnelles décrites, si B continue le jeu du trou, une pénalité de disqualification serait trop sévère. Par conséquent, le Comité devrait modifier la pénalité de disqualification en perte du trou concerné (Règle 33-7).

**6-8b/4****Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu**

- Q.** Pendant une compétition en match play, le terrain devient injouable, et le jeu est interrompu. Le Comité annonce que les matchs interrompus seront terminés le lendemain. Un joueur déclare qu'il est dans l'impossibilité de jouer le lendemain. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est disqualifié selon la Règle 6-8b.

**Décision connexe :**

- 2-4/20 Joueur déclarant forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et joueur demandant à être réintégré.

**6-8b/5****Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le Comité, après avoir interrompu le jeu à cause de la foudre, ordonne la reprise du jeu. Un joueur doit-il reprendre le jeu s'il considère qu'il y a encore danger de foudre ?
- R.** La Règle 6-8a autorise le joueur à interrompre le jeu s'il considère qu'il y a danger de foudre. C'est un des rares cas où le joueur est virtuellement le seul juge. La sécurité des joueurs est primordiale, d'autant plus qu'il existe une crainte naturelle de la foudre. Le Comité ne devrait pas prendre le risque d'exposer les joueurs au danger. Cependant, si le Comité utilise tous les moyens raisonnables pour s'assurer des prévisions météorologiques et conclut qu'il n'y a pas de danger de foudre, il a le pouvoir d'ordonner la reprise du jeu et de disqualifier selon la Règle 6-8b tout joueur qui refuse de s'y conformer.

**Décisions connexes :**

- 6-8b/8 Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse.

- 30-3e/1 Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition.
- 33-2d/3 Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite.

#### 6-8b/6

#### Jeu interrompu par un Comité ; compétiteur ne reprenant pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité

- Q.** En stroke play, le Comité interrompt le jeu. Par la suite, le Comité informe tous les joueurs qu'une sirène signifiera la reprise du jeu à une heure spécifiée.
- Un compétiteur d'un groupe reprend le jeu environ deux minutes avant le coup de sirène, parce qu'il a vu un groupe de compétiteurs descendre le fairway adjacent. Le compétiteur devrait-il être disqualifié selon la Règle 6-8b ?
- R.** Non. En raison de la nature exceptionnelle de la reprise de jeu, de telles erreurs mineures sont inévitables, et une pénalité de disqualification est trop sévère. Par conséquent, si le Comité ordonne une reprise du jeu et qu'un compétiteur n'est pas plus de cinq minutes en retard (ou cinq minutes en avance) pour reprendre le jeu, le Comité serait justifié en modifiant la pénalité de disqualification en deux coups ou, si les circonstances le justifient, de l'annuler complètement selon la Règle 33-7.
- Dans ce cas, la modification de la pénalité en deux coups serait appropriée.

#### Décision connexe :

- 6-3a/5 Joueur prenant le départ en avance

#### 6-8b/7

#### Circonstance exigeant une interruption immédiate du jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu

- Q.** Un règlement d'une compétition (Note de la Règle 6-8b) précise que les joueurs doivent arrêter le jeu suite à une interruption de jeu décidée par le Comité pour une situation potentiellement dangereuse. Dans quelles circonstances, le Comité devrait-il annuler ou modifier la pénalité de disqualification selon la Règle 33-7 ?
- R.** L'intention du règlement est de faire en sorte que le terrain soit le plus rapidement possible évacué lorsqu'une situation potentiellement dangereuse telle que des éclairs existe. Un joueur qui enfreint ce règlement peut constituer un sérieux risque pour les autres en donnant l'impression qu'il n'y a pas de danger. Par conséquent, il est généralement recommandé que la pénalité de disqualification ne soit pas annulée ou modifiée et que tout doute en cette matière soit résolu contre le joueur.
- Toutefois, si un joueur exécute un coup après l'interruption du jeu par le son d'une sirène, le Comité doit examiner tous les faits appropriés pour déterminer si le joueur devrait être disqualifié ou si la pénalité devrait être annulée ou modifiée.
- Les exemples suivants sont des exemples de décisions de Comité qui sont justifiées vu les circonstances :
- Après que le coup de sirène a retenti
- (a) un joueur finit d'étudier son coup, choisit un club et joue son coup, prenant approximativement trente secondes pour le faire – disqualification.

- (b) un joueur rejoint la balle et joue un putt court, le tout en quelques secondes – disqualification.
- (c) un joueur, ayant adressé la balle, s'éloigne un instant, adresse à nouveau la balle et joue ensuite son coup en quelques secondes – disqualification.
- (d) un joueur, ayant adressé la balle, termine son coup sans hésitation – pas de pénalité.

### 6-8b/8

#### Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse

- Q.** Selon un règlement de compétition (Note de la Règle 6-8b) un joueur doit arrêter immédiatement le jeu après une interruption du jeu par le Comité pour une situation potentiellement dangereuse. Après qu'une telle interruption a été signalée par le Comité, un joueur peut-il procéder selon une Règle en droppant une balle ou déterminer un point de référence approprié, par exemple le point le plus proche de dégagement ?
- R.** Compte tenu de la raison de cette interruption du jeu, il est recommandé que tous les joueurs se mettent immédiatement à l'abri sans faire autre chose. Cependant, arrêter le jeu dans le contexte de ce règlement signifie ne pas faire d'autres coups et, donc, il n'y a pas de pénalité pour avoir agi ainsi.

#### Décisions connexes :

- 6-8b/5 Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité.
- 30-3e/1 Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition.
- 33-2d/3 Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite.

### 6-8b/9

#### Reprise du jeu. Quand les joueurs doivent-ils être présents ?

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A, B et C sont co-compétiteurs. Le Comité suspend le jeu alors que le groupe est sur le fairway du 3<sup>e</sup> trou. Le groupe décide de terminer le trou. Le Comité fixe la reprise du jeu au lendemain à 8h00 du matin, le groupe étant le troisième groupe à jouer du départ du trou N°4 lors de la reprise du jeu. Quand le groupe doit-il se trouver au départ du trou N°4 ?
- R.** Le groupe doit être présent et prêt à jouer au départ du trou N°4 au moment où il sera possible pour ce groupe de jouer. Tout joueur qui ne serait pas présent à ce moment là, est disqualifié selon la Règle 6-8b.

#### Décision connexe :

- 6-3a/2 Heure de départ ; tous les compétiteurs doivent être présents.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-8b : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.**

## RELEVER LA BALLE LORSQUE LE JEU EST INTERROMPU

### 6-8c/1

#### Signification de "bonne raison pour relever"

Lorsque le jeu a été interrompu par le Comité selon la Règle 6-8a(i) et qu'un joueur interrompt le jeu d'un trou, il est autorisé à relever sa balle sans pénalité. Si un joueur interrompt le jeu d'un trou selon la Règle 6-8a(ii), (iii) ou (iv) il n'est pas autorisé à relever sa balle sans "bonne raison" pour la relever (Règle 6-8c). Il appartient au Comité de décider dans chaque cas si une "bonne raison" existe.

Généralement, la balle ne devrait pas être relevée sauf s'il est demandé au joueur de quitter la zone où repose sa balle et qu'il est vraisemblable que la balle puisse être déplacée ou prise par un élément extérieur pendant son absence.

Si le joueur relève sa balle sans une "bonne raison" pour le faire, le joueur est pénalisé d'un coup selon la Règle 6-8c, à moins qu'il ne procède selon une autre Règle qui l'autorise à relever la balle, telle la Règle 16-1b.

## PROCÉDURE LORS DE LA REPRISE DE JEU

### 6-8d/1

#### Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par des causes naturelles

- Q.** La Règles 6-8d stipule que suite à une interruption de jeu suivant la Règle 6-8d, le jeu doit être repris "de l'endroit où il avait été interrompu" et une balle doit être placée à l'endroit où elle reposait avant l'interruption. Ceci veut-il dire que le joueur a toujours droit d'avoir le lie qu'il avait avant l'interruption ?
- R.** Non. Le lie initial ou les conditions autour de la balle peuvent être modifiés par des causes naturelles (par exemple le vent, la pluie et l'eau) et le joueur doit accepter ces conditions, qu'elles détériorent ou améliorent le lie de la balle, la zone de son stance ou mouvement intentionnel ou la ligne de jeu.

### 6-8d/2

#### Lie dans un bunker endommagé avant la reprise du jeu

- Q.** Après une interruption de jeu par le Comité, un joueur marque la position de sa balle et relève celle-ci d'un bunker comme autorisé par la Règle 6-8c. A la reprise du jeu quand la balle doit être replacée, quelle est la procédure correcte étant donné que le lie de la balle a pu être modifié par l'équipe d'entretien du terrain ?
- R.** Si le bunker a été préparé par l'équipe d'entretien, que le marque-balle ait été ou non déplacé, le lie d'origine doit être recréé aussi proche que possible et une balle doit être placée dans ce lie (Règle 20-3b). L'obligation de recréer le lie d'origine est limitée à ce qui est possible dans ces circonstances. Par exemple, un lie enterré ou des empreintes de pieds autour de la balle doivent être recréés tandis que le joueur n'est pas obligé de replacer des débris ou de restaurer des lies tels que des zones trempées ou d'eau fortuite qui ont été éliminées par l'équipe d'entretien ou ont été changées naturellement.

Toutefois, si le bunker n'a pas été préparé par l'équipe d'entretien, le joueur n'a pas nécessairement droit au lie qu'il avait avant l'interruption du jeu (Voir Décision 6-8d/1). Le joueur doit placer une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée (Règle 6-8d). Si le marque-balle a disparu à la reprise du jeu (par exemple

a été déplacé par le vent ou l'eau) et que l'endroit où la balle doit être placée est impossible à déterminer, il doit être estimé et la balle placée à l'endroit estimé – Voir Note de la Règle 6-8d(iii) et Exception de la Règle 20-3c.

#### Décisions connexes :

- 20-3b/5 Lie modifié d'une balle qui doit être replacée et emplacement où la balle reposait à l'origine non déterminable.
- 20-3b/6 Lie d'une balle dans un bunker modifié ; lie d'origine de la balle connu mais emplacement où reposait la balle non déterminable.

#### 6-8d/3

##### **Joueur droppant une balle immédiatement après la reprise de jeu ordonnée par le Comité et relevant ensuite la balle selon la Règle 6-8d(ii)**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur une obstruction inamovible lorsque le jeu est interrompu par le Comité. Après que le Comité a ordonné la reprise de jeu et avant d'exécuter un coup, le joueur se dégage de l'obstruction selon la Règle 24-2b. Avant de jouer la balle droppée, peut-il la relever selon la Règle 6-8d(ii) et soit la nettoyer et la replacer, soit substituer une autre balle ?
- R.** Oui. Quand le joueur a interrompu le jeu selon la Règle 6-8a, il était autorisé à relever sa balle sans pénalité selon la Règle 6-8c. Quand il a repris le jeu selon la Règle 6-8d, il était autorisé à suivre les dispositions de cette Règle, bien qu'il ait procédé au préalable selon la Règle 24-2b après que le Comité a ordonné la reprise du jeu. Reprendre le jeu, dans le contexte de la Règle 6-8d, signifie exécuter un coup et, en conséquence, la Règle 6-8d(ii) s'applique dans la situation décrite. Les Règles n'ont pas pour intention de limiter le joueur dans l'utilisation des options de la Règle 6-8d(ii) sous le seul prétexte qu'il ne s'est pas déchargé avant que le Comité ait ordonné la reprise du jeu (Voir la Décision similaire 6-8b/8).

#### 6-8d/4

##### **Balle visible depuis le départ disparaissant pendant une interruption de jeu**

- Q.** Le coup de départ d'un joueur s'immobilise et est visible depuis le départ par tous les joueurs du match ou du groupe. A ce moment, le jeu est interrompu. Le joueur se met à l'abri et ne relève pas la balle. Quand le jeu reprend, la balle du joueur a disparu ou est trouvée à quelque distance de l'endroit où elle a été vue au repos. Quelle est la procédure ?
- R.** La balle ayant été déplacée durant l'interruption de jeu, le joueur doit placer une balle à l'emplacement d'où sa balle a été déplacée, sans pénalité (Règle 6-8d(iii)). Si cet emplacement n'est pas déterminable, il doit être estimé et la balle placée au point estimé – Voir Note de la Règle 6-8d(iii) et l'Exception de la Règle 20-3c.

#### Décision connexe :

- 18-2a/25 Balle déplacée accidentellement par un joueur pendant une interruption du jeu.

## 6-8d/5

**Balle reposant dans un mauvais lie dans le rough déplacée par un élément extérieur durant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière suffisamment précise**

- Q.** Un joueur trouve sa balle dans un rough épais et la balle est à peine visible. Avant que le joueur n'effectue un coup, le Comité suspend le jeu, et le joueur arrête immédiatement de jouer sans relever sa balle. Pendant l'interruption de jeu un élément extérieur déplace la balle du joueur. Le joueur est informé de cet acte causé par l'élément extérieur et, à la reprise du jeu, le joueur estime l'endroit où la balle reposait à l'origine et place une balle à cet endroit. Cependant la balle est placée sur le dessus de l'herbe dans un lie bien meilleur qu'il n'était avant l'interruption de jeu. Quelle est la décision ?
- R.** La Note de la Règle 6-8d requiert du joueur d'estimer l'endroit où la balle doit être placée et de placer la balle à cet endroit estimé. Si le joueur place sa balle dans un lie sensiblement différent du lie d'origine, le joueur n'a pas estimé la position de la balle avec suffisamment de précision. En plaçant la balle sur le dessus de l'herbe, le joueur l'a placée à un mauvais endroit. S'il exécute un coup depuis cet endroit sans avoir d'abord corrigé son erreur selon la Règle 20-6, il est sujet à pénalité selon la Règle 20-7 pour avoir joué d'un mauvais endroit.

**Autres Décisions concernant la Règle 6-8d : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.**