

DÉFINITIONS

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

29-1. RÈGLE GÉNÉRALE

Dans un *threesome* ou un *foursome* , durant tout *tour conventionnel* , les *partenaires* doivent jouer alternativement des *aires de départs* et alternativement durant le jeu de chaque trou. Les *coups de pénalité* n'affectent pas l'ordre de jeu.

29-2. MATCH PLAY

Si un joueur joue alors que son *partenaire* aurait dû jouer, **son camp perd le trou.**

29-3. STROKE PLAY

Si les *partenaires* effectuent un *coup* ou des *coups* dans un ordre incorrect, ce ou ces *coups* sont annulés et **le camp encourt une pénalité de deux coups.** Le *camp* doit corriger son erreur en jouant une balle dans l'ordre correct aussi près que possible de l'emplacement d'où il avait joué pour la première fois dans un ordre incorrect (voir Règle 20-5). Si le *camp* exécute un coup sur l' *aire de départ* suivante, sans avoir d'abord corrigé l'erreur, ou, dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans déclarer son intention de corriger l'erreur, **le camp est disqualifié.**

THREESOMES ET FOURSOMES : GÉNÉRALITÉS

29/1

Changer de partenaire après le drive du premier départ

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play foursome dans une compétition dont le règlement permet des remplacements. D est absent à l'heure de début du match. En conséquence, E est substitué à D. C joue le premier coup pour le camp C-E. A ce moment, D arrive. D peut-il réintégrer le match puisque E n'a pas exécuté un coup
- R.** Non. Dès qu'un joueur en match play foursome a joué du premier départ, la composition d'aucun camp ne peut être changée.

Décision connexe :

- 2-2 Tour conventionnel en match play.

29/2

Foursome mixte dans lequel des marques de départ différentes sont utilisées par les messieurs et les dames ; coup de départ envoyé hors limites

- Q.** Dans un foursome mixte où les messieurs jouent des marques de départ arrière et les dames des marques de départ avancées, un homme envoie son coup de départ hors limites. Sa partenaire joue-t-elle le coup suivant des marques de départ arrière ou des marques de départ avancées ?
- R.** La partenaire doit jouer des marques de départ arrière.

29/3

Joueur dans un match en foursome s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire ait joué du départ suivant

- Q.** A et B sont partenaires dans un match play foursome. A s'entraîne au putting sur le 11^e green alors que B a drivé du départ du 12^e trou. A a-t-il fait des coups d'entraînement pendant le jeu d'un trou ?
- R.** Oui. A et B perdent le 12^e trou pour une infraction à la Règle 7-2.

Décision connexe :

- 30-3f/12 Joueur en quatre balles s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué du départ suivant.

29/4

Dropper une balle dans une compétition en foursome

- Q.** La Règle 20-2a stipule que "le joueur lui-même" doit dropper une balle. Selon la Définition du "Partenaire", il est établi que, dans le cas des threesomes et foursomes, le mot "joueur" inclut son partenaire lorsque le contexte l'autorise. Quand un camp en foursome doit dropper une balle, n'importe quel membre du camp peut-il la dropper ?
- R.** Non. Selon l'exigence de la Règle 20-2a disant que le joueur *lui-même* doit dropper la balle, le membre du camp dont c'est le tour de jouer doit dropper la balle.

Décision connexe :

- 20-2a/4 Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement.

29/5

Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir manqué la sortie de la balle ; match en foursome

- Q.** Dans un match play foursome, A et B sont partenaires. A joue un coup d'un bunker, ne sort pas la balle et frappe le sable avec son club. Cette action n'améliore pas la position de la balle dans le bunker. Quelle est la décision ?
- R.** Dans un foursome, le mot "joueur" inclut son partenaire, lorsque le contexte le permet. – Voir Définition du "Partenaire". Dans ces circonstances les interdictions de la Règle 13-4 s'appliquent à la fois au joueur et à son partenaire. Le camp A-B encourt donc une pénalité de perte du trou pour une infraction à la Règle 13-4 – Voir Décision 13-4/35.

Décisions connexes :

- 30-3f/2 Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir raté la sortie de la balle ; balle du partenaire dans le même bunker.
- 30-3f/2.5 Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le Partenaire a sorti sa balle du bunker ; match play à quatre balles.

29/6

Signer une carte de score en stroke play foursome

- Q.** La Règle 31-3 relative au score en stroke play à quatre balles stipule : "La

responsabilité d'un seul des partenaires suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b". Sur ce même sujet, quelle est la décision en stroke play foursome ?

- R.** Bien que la Règle 29 soit muette en la matière, en stroke play foursome, un seul des partenaires suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b.

Autres Décisions concernant la Règle 29 : voir "Foursomes" dans l'Index.

THREESOMES ET FOURSOMES : ORDRE DE JEU

29-1/1

Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome

- Q.** A et B jouent contre C et D dans un match play foursome. A joue de l'extérieur de l'aire de départ et, à la demande de C et D, le camp A-B doit rejouer le coup. Qui de A ou B doit le rejouer ?
- R.** A doit rejouer le coup. Le coup d'origine ne compte pas.

29-1/2

Compétiteur jouant d'en dehors de l'aire de départ en stroke play foursome ; partenaire rejouant le coup

- Q.** En stroke play foursome A joue dans un ordre correct mais en dehors de l'aire de départ. B, son partenaire, joue ensuite de l'intérieur de l'aire de départ, alors que A aurait dû le faire. Quelle est la décision ?
- R.** Le camp est pénalisé de deux coups pour avoir joué de l'extérieur de l'aire de départ (Règle 11-4) et de deux coups pour avoir joué dans un ordre incorrect (Règle 29-3). A doit maintenant jouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ. Sinon, le camp est disqualifié.

Décisions connexes :

- 11-4b/6 Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ allant hors limites.
- 11-5/4 Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.

29-1/3

Qui joue une balle provisoire en foursome ?

- Q.** A et B sont partenaires dans un foursome. A drive et la balle risque d'être hors limites. A-B décident de jouer une balle provisoire. Qui la joue ?
- R.** La balle provisoire est jouée par B.

29-1/4

Balle provisoire jouée par le mauvais membre d'un camp en foursome

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en foursome. A drive du départ et, puisque la balle peut être perdue, A-B choisissent de jouer une balle provisoire. A joue la balle provisoire, alors que, selon la Règle 29, B aurait dû la jouer. Quelle est la décision ?
- R.** Si la balle d'origine est trouvée sur le terrain et qu'ainsi la balle provisoire ne devient pas la balle en jeu, il n'y a pas de pénalité.

Si la balle d'origine est perdue et que la balle provisoire devient la balle en jeu, A-B perdent le trou en match play (Règle 29-2) ou encourent une pénalité de deux coups en stroke play (Règle 29-3). En stroke play, la balle provisoire doit être abandonnée et B doit jouer du départ (Règle 29-3).

29-1/4.5

Jouer une balle provisoire en foursome quand le partenaire s'est déjà avancé

- Q.** A et B sont partenaires en foursome. C'est au tour de A de jouer depuis l'aire de départ, et B s'avance vers l'endroit où il pense que la balle de A pourrait arriver. Le coup de départ de A arrive dans une zone où la balle peut ne pas être retrouvée. Sans chercher la balle d'origine, B retourne immédiatement au départ dans l'intention de jouer une balle provisoire, temps pendant lequel A s'est avancé d'une distance considérable vers la balle d'origine, tout en sachant qu'elle peut être perdue. La Règle 27-2a interdit le jeu d'une balle provisoire si le joueur ou son partenaire s'est avancé pour chercher la balle d'origine. En conséquence du fait que A se soit avancé pour chercher, est-il interdit pour B de jouer une balle provisoire selon la Règle 27-2a ?
- R.** La Règle 27-2a n'envisage pas un tel cas et, au vu du fait que le but de la Règle 27-2a est de permettre aux joueurs de gagner du temps et que l'intention et les actions de B pour jouer une balle provisoire sont dans un tel cas cohérentes avec ce but, B est autorisé à jouer une balle provisoire, pourvu que la balle d'origine n'ait pas été retrouvée. Cependant, la période de cinq minutes de recherche pour la balle d'origine commence dès que A a commencé à la chercher.

29-1/5

Ordre de jeu si le joueur déplace accidentellement une balle après l'avoir adressée

- Q.** Dans un match play foursome, un joueur déplace accidentellement la balle après l'avoir adressée et encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2b. Qui du joueur ou de son partenaire joue le coup suivant ?
- R.** Le joueur doit jouer le coup suivant. Les coups de pénalité n'affectent pas l'ordre de jeu (Règle 29-1).

29-1/6

Joueur manquant accidentellement la balle en exécutant un coup

- Q.** Dans une compétition en foursome, A et B sont partenaires. A tente de frapper la balle et la manque. Quel joueur doit jouer le coup suivant ?
- R.** Un coup accidentellement manqué est un coup – Voir Définition du "Coup". C'est au tour de B de jouer.

29-1/7

Joueur manquant volontairement la balle pour permettre au partenaire de jouer la balle au-dessus de l'eau

- Q.** A et B, partenaires dans une compétition en foursome, sont face à un coup difficile au-dessus d'un étang. A, un joueur médiocre, exécute un coup mais manque volontairement la balle. B, un joueur confirmé, joue ensuite la balle vers le green. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Puisque A n'a pas l'intention de déplacer la balle, il n'exécute pas un coup – Voir Définition du "Coup" – et c'est toujours à son tour de jouer.

Lorsque B joue à la place de A, A et B encourent une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups de pénalité en stroke play (Règles 29-2 et 29-3). En stroke play, A doit jouer une balle à l'endroit d'où B a joué. Si A ne le fait pas avant que le camp ne joue de l'aire de départ suivante, A et B sont disqualifiés (Règle 29-3).

29-1/8

Ordre de jeu en stroke play foursome en cas de jeu d'une mauvaise balle

- Q.** En stroke play foursome, A joue une mauvaise balle. Qui joue le coup suivant, A ou son partenaire B ?
- R.** A doit jouer le coup suivant. Dans une compétition en foursome, les coups de pénalité n'affectent pas l'ordre de jeu – Voir Règle 29-1. Le camp A-B encourt une pénalité de deux coups – Règle 15-3b.

29-1/9

Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome

- Q.** A et B sont partenaires en foursome. Au 5^e trou, oubliant qu'ils jouent en foursome, A et ensuite B drivent. Quelle est la décision :
- (a) si c'était au tour de A de driver ?
- (b) si c'était au tour de B de driver ?
- R.** (a) Si c'était au tour de A de driver, la balle de B est la balle en jeu du camp et repose en 3 – Voir Règle 27-1a.
- (b) Si c'était au tour de B de driver, le camp perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play (Règles 29-2 et 29-3). En stroke play, le camp doit continuer avec la balle de B qui repose en 3.

Décisions connexes :

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2a/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2a/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 18-2a/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ.
- 27-2b/10 Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit.

Autres Décisions concernant la Règle 29-1 : voir "Foursomes" dans l'Index.

THREESOMES ET FOURSOMES : ORDRE DE JEU EN MATCH PLAY

29-2/1

Mauvais ordre de jeu au départ d'un trou pour les deux camps en match play foursome

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play foursome. A et C drivent au départ d'un

trou où B et D auraient dû jouer le coup de départ. L'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?

- R. Le camp qui a drivé en premier perd le trou selon la Règle 29-2.

29-2/2

Camp jouant dans un ordre de jeu incorrect au départ de trois trous et dépôt alors d'une réclamation

- Q. En match play foursome, A et B jouent contre C et D. A drive au 9^e trou et à nouveau, par erreur, au 10^e trou. B drive au 11^e trou et A drive au 12^e trou. L'erreur est alors découverte. C et D réclame les 10^e, 11^e et 12^e trous, et le fait est rapporté au Comité. Quelle est la décision ?

- R. A et B perdent le 12^e trou selon la Règle 29-2.

La réclamation de C et D pour les 10^e et 11^e trous n'aurait pu être prise en considération que si C et D avaient reçu un mauvais renseignement de A et B et que la réclamation ait été fondée sur des faits antérieurement inconnus de C et D. A et B sont considérés avoir donné un mauvais renseignement à C et D – Voir la Règle 9-2b(i). Cependant, C et D ont vu A et B jouer dans un ordre incorrect sur trois trous. C'est pourquoi, la réclamation n'est pas fondée sur des faits antérieurement inconnus de C et D.

Autres Décisions concernant la Règle 29-2 : voir "Foursomes" dans l'Index.