

20 RÈGLES QUE VOUS DEVEZ CONNAÎTRE

- 1) **LAISSER TOMBER LA BALLE** – Laisser tomber de la hauteur du genou (non pas de l'épaule). **Règle 14.3b**
- 2) **MESURER LA ZONE OÙ LAISSER TOMBER** – Cette zone doit être mesurée avec le bâton le plus long dans votre sac (à l'exception du fer droit). Même si vous utilisez un bâton plus court, l'étendue de la zone de référence est quand même déterminée par le bâton le plus long. **Déf. Longueur de baton**
- 3) **ZONE DE DÉGAGEMENT** – Laisser tomber la balle dans la zone de dégagement et jouer de cette même zone. **Règle 14.1**
- 4) **LAISSER TOMBER UNE BALLE PAR REcul SUR LA LIGNE** – Votre balle ne doit pas être jouée plus près du trou que le point de référence que vous avez choisi sur la ligne. Un joueur devrait indiquer le point de référence avec un tee ou une pièce de monnaie. **Règles 17.1d(2), 19.2b, 19.3b**
- 5) **TEMPS DE RECHERCHE POUR UNE BALLE PERDUE** – Le temps alloué pour chercher une balle est de 3 minutes (non pas 5 minutes). **Règle 18.2a**
- 6) **BALLE DÉPLACÉE ACCIDENTELLEMENT EN TENTANT DE LA TROUVER** – Si vous déplacez accidentellement votre balle alors que vous la cherchez, remplacez votre balle sans pénalité. **Règles 7.1, 7.4**
- 7) **FRAPPER LA BALLE PLUS D'UNE FOIS** – Pas de pénalité pour avoir frappé la balle accidentellement plus d'une fois. Il n'y a eu qu'un seul coup. **Règle 10.1a**
- 8) **BALLE VOUS FRAPPE ACCIDENTELLEMENT OU FRAPPE VOTRE ÉQUIPEMENT** – Pas de pénalité si accidentel. **Règle 11.1**
- 9) **BALLE FRAPPE LE DRAPEAU** – Pas de pénalité si votre balle frappe le drapeau que vous avez choisi de laisser dans le trou. **Règle 13.2a**
- 10) **RÉPARER DES DOMMAGES SUR LE VERT** – Les marques de crampons et autres dommages causés par les souliers peuvent être réparés. **Règle 13.1c**
- 11) **BALLE OU MARQUE-BALLE DÉPLACÉ ACCIDENTELLEMENT SUR LE VERT** – Pas de pénalité et la balle ou le marque-balle doit être remplacé. **Règle 13.1d**
- 12) **BALLE DÉPLACÉE PAR LE VENT SUR LE VERT** – La balle qui a été marquée, levée et remplacée sur le vert et qui est ensuite déplacée par le vent doit être remplacée à son emplacement original, sans pénalité. **Règle 13.1d(2)**
- 13) **ZONES À PÉNALITÉ** – Vous pouvez y déplacer ou enlever des débris, poser votre bâton sur le sol et faire des élan d'entraînement, sans pénalité, tout comme dans la zone générale. (L'expression « obstacle d'eau » n'existe plus au livre des règles.) **Règle 17.1 – Déf. Zone à pénalité**
- 14) **DÉGAGEMENT DES ZONES À PÉNALITÉ** – Vous ne pouvez utiliser une option de dégagement d'une zone à pénalité que si vous êtes certain à 95% que votre balle est dans la zone à pénalité. **Règle 17.1d**
- 15) **DÉBRIS DANS UNE FOSSE DE SABLE** – Vous pouvez déplacer des débris, à la condition de ne pas causer le déplacement de votre balle. **Règle 12.2a**
- 16) **TOUCHER AU SOL DANS UNE FOSSE DE SABLE** – Vous ne pouvez pas toucher au sol avec votre bâton immédiatement devant ou immédiatement derrière votre balle, durant votre élan arrière ou en effectuant des élan d'entraînement. **Règle 12.2b**
- 17) **DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ POUR UNE BALLE ENFOUÏE** – Dégagement sans pénalité permis pour une balle enfouie dans la zone générale (enfouie signifie qu'une partie de la balle est sous le niveau du sol, dans sa propre marque d'impact : pas de dégagement pour une balle dans une cavité de motte de gazon arrachée). **Règle 16.3**
- 18) **BALLE INJOUABLE DANS UNE FOSSE DE SABLE** – Option additionnelle de dégagement à l'extérieur de la fosse de sable : recul sur la ligne avec deux coups de pénalité. **Règle 19.3b**
- 19) **CADET OU PARTENAIRE SE TENANT DERRIÈRE LE JOUEUR** – Vous ne devez pas avoir votre cadet ou votre partenaire derrière vous quand vous prenez position. **Règle 10.2b**
- 20) **RYTHME DE JEU** – On recommande qu'un joueur ne prenne pas plus de 40 secondes pour jouer un coup (et habituellement moins que cela) et le « Golf Prêt à Jouer » est encouragé. **Règle 5.6b**

Pour en savoir plus sur les Règles du golf, visitez golfcanada.ca/règles

