

SECTION III – LES RÈGLES DU JEU

LE JEU

Règle 1 Le jeu

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 24 à 33

1-1. Règle générale

Le Jeu de Golf consiste à jouer une balle avec un club depuis *l'aire de départ* jusque dans le *trou* en la frappant d'un *coup* ou de *coups* successifs conformément aux *Règles*.

1-2. Exercer une influence sur la balle

Un joueur ou un *cadet* ne doit pas entreprendre quelque action que ce soit pour influencer la position ou le mouvement d'une balle sauf en se conformant aux *Règles*.

(Enlèvement d'un débris – voir Règle 23-1)

(Enlèvement d'une obstruction amovible – voir Règle 24-1)

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-2 :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

* Dans le cas d'une grave infraction à la Règle 1-2, le *Comité* peut imposer une pénalité de disqualification.

Note : Un joueur est considéré avoir commis une grave infraction à la Règle 1-2 si le *Comité* estime que son action pour influencer la position ou le mouvement de la balle a permis à ce joueur ou à un autre joueur de tirer un avantage significatif ou a créé pour un autre joueur, autre que son *partenaire*, une situation significativement désavantageuse.

1-3. Entente pour déroger aux Règles

Les joueurs ne doivent pas s'entendre pour exclure l'application de n'importe quelle *Règle* ou pour déroger à une quelconque pénalité encourue.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-3 :

Match play : disqualification des deux camps ;

Stroke play : disqualification des compétiteurs concernés.

(S'entendre pour jouer hors tour en stroke play – voir Règle 10-2c).

1-4. Points non couverts par les Règles

Si un quelconque point controversé n'est pas couvert par les *Règles*, la décision devrait être prise selon l'équité.

LE JEU DE GOLF : GÉNÉRALITÉS

1-1/1

Deux balles en jeu simultanément sur des trous différents

- Q. Deux joueurs sur le trou n° 8 jouent leurs coups d'approche vers le 8^{ème} green. Ils s'entendent pour jouer les coups de départ du 9^{ème} trou et puttent ensuite sur le 8^{ème} green, ceci pour éviter de remonter le promontoire du départ du 9^{ème} trou et pour gagner du temps. Quelle est la décision ?
- R. En match play, les joueurs sont disqualifiés selon la Règle 1-3 pour ne pas avoir respecté les dispositions de la Règle 2-1 en omettant de jouer le tour conventionnel. En stroke play, les compétiteurs sont disqualifiés selon la Règle 3-2 pour ne pas avoir terminé le trou.

1-1/2

Joueur non conscient d'avoir entré sa balle mettant une autre balle en jeu

- Q. Un joueur, dans l'incapacité de trouver sa balle, met une autre balle en jeu. Il découvre ensuite que sa balle d'origine est dans le trou. Quelle est la décision ?
- R. Le score avec la balle d'origine compte. Le jeu du trou était terminé lorsque le joueur avait entré cette balle.

1-1/3

Joueur découvrant sa balle d'origine dans le trou après cinq minutes de recherche et après avoir continué ensuite à jouer avec la balle provisoire

- Q. Sur un par 3, un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être perdue, joue une balle provisoire. Il cherche la balle d'origine pendant cinq minutes puis joue la balle provisoire sur le green. A ce moment, la balle d'origine est trouvée dans le trou. Quelle est la décision ?
- R. Le score du joueur est 1. Le jeu du trou était terminé lorsque le joueur avait entré la balle d'origine (Règle 1-1).

1-1/4

Joueur découvrant sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle

- Q. Un joueur joue vers un green aveugle et putte ce qu'il pense être sa balle. Il découvre ensuite que sa propre balle était dans le trou et que la balle qu'il a puttée était une mauvaise balle. Quelle est la décision ?
- R. Puisque le jeu du trou était terminé lorsque la balle d'origine était entrée (Règle 1-1), le joueur n'a commis aucune infraction à la Règle 15-3 pour avoir par la suite joué une mauvaise balle. **(Révisée)**

- *Joueur avec balle perdue concédant le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou - Voir 2-4/11.*
- *Joueur découvrant sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire réclamant le trou et réclamation non contestée - Voir 2-5/5.*

EXERCER UNE INFLUENCE SUR LA BALLE

1-2/0.5

Grave infraction à la Règle 1-2

- Q. Le critère pour déterminer s'il y a eu grave infraction à la Règle 1-2 devrait-il être le même en match play et en stroke play ?
- R. En décidant si un joueur a commis une grave infraction à la Règle 1-2, le Comité devrait considérer tous les aspects de l'incident. Vu l'impact différent sur les joueurs en match play et en stroke play, il est possible qu'une même action constitue une grave infraction en stroke play mais pas en match play.

Dans de nombreux cas en match play (par exemple un joueur qui stoppe intentionnellement sa balle alors qu'elle va entrer dans un obstacle d'eau), une pénalité de perte du trou est suffisante alors qu'en stroke play le joueur devrait être disqualifié pour grave infraction. Dans quelques cas (par exemple, l'acte délibéré décrit dans le premier paragraphe de la réponse de la Décision 17-3/2), une pénalité de disqualification en match play serait appropriée. **(Nouvelle)**

1-2/1

Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant

- Q. Un adversaire ou un co-compétiteur piétine volontairement la ligne de putt d'un joueur dans l'intention soit d'améliorer la ligne (par exemple en écrasant une touffe d'herbe) soit de l'endommager (par exemple en faisant des marques de clous). Quelle est la décision ?
- R. Dans l'un et l'autre cas, l'adversaire ou le co-compétiteur est en infraction avec la Règle 1-2. La pénalité est la perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, à moins que le Comité ne décide d'imposer une pénalité de disqualification - Voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 1-2.

En stroke play si la ligne de putt a été endommagée, le joueur, selon l'équité (Règle 1-4), peut restaurer la ligne de putt dans ses conditions d'origine. Un joueur est autorisé à avoir le lie et la ligne de putt qu'il avait quand sa balle s'est immobilisée. La ligne de putt peut être restaurée par quiconque. **(Révisée)**

- *Compétiteur autorisant la réparation de dommage de marque de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur - Voir 13-2/36.*
- *Détritus balayés le long de la ligne de putt plutôt que sur le côté – Voir 16-1a/10.*
- *Ligne de putt piétinée accidentellement par l'adversaire, le co-compétiteur ou leurs cadets – Voir 16-1a/13.*
- *Balle relevée du green placée en avant du marque-balle et ensuite reculée vers la position d'origine – Voir 16-1a /17.*
- *Impact de balle susceptible d'aider l'adversaire, réparé par le joueur - Voir 16-1c /2.*
- *Placer un objet marquant la position de la balle devant la balle – Voir 20-1/19.*

1-2/1.5

Compétiteur modifiant la ligne de jeu d'un co-compétiteur

- Q. En stroke play, la balle de A repose sous une branche d'arbre en partie détachée. A pense pouvoir se dégager de cette branche sans pénalité. A demande une décision. B, le co-compétiteur de A, discute du cas de A avec un membre du Comité et, pendant la conversation, relève la branche ce qui améliore ou détériore la ligne de jeu de A. Quelle est la décision ?
- R. Comme l'action de B n'a pas été entreprise avec l'intention d'améliorer ou de détériorer la ligne de jeu de A, B n'est pas en infraction avec la Règle 1-2. La branche peut être replacée, mais A n'est pas obligé de le faire.

1-2/2

Abriter la ligne de putt du vent

- Q. Un joueur peut-il placer son sac de golf parallèlement à la ligne de putt pour protéger la ligne du vent ?
- R. Non. Une telle procédure constitue une infraction à la Règle 1-2.

1-2/3.5

Joueur réparant le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, son co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle

- Q. Après avoir entré sa balle, un joueur remarque que le bord du trou est abîmé. Il tapote le bord abîmé avec sa main et le nivelle. Le joueur encourt-il une pénalité selon la Règle 1-2 si son adversaire, son co-compétiteur ou son partenaire n'a pas entré sa balle ?
- R. Si le joueur égalise le bord du trou par courtoisie à l'égard des joueurs suivants, comme cela semble être le cas, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 1-2. Par contre, il encourt une pénalité selon la Règle 1-2 s'il égalise le bord du trou dans le seul but d'influencer le mouvement de la balle de l'adversaire, du co-compétiteur ou du partenaire.
- Puisque le joueur a entré sa balle, il n'a pas de pénalité selon la Règle 16-1a.
- Dans une compétition à quatre balles, si le partenaire du joueur n'a pas terminé le trou, le partenaire est sujet à pénalité selon la Règle 16-1a – Voir Définition du "Partenaire".

1-2/3.8

Joueur sautant près du trou pour faire tomber la balle ; la balle ne se déplace pas

- Q. Une balle est au repos en suspens au bord du trou. Le joueur saute près du trou en espérant que les vibrations du sol feront tomber la balle dans le trou. La balle ne se déplace pas. Quelle est la décision ?
- R. Il n'y a pas de pénalité. La Règle 1-2 ne s'applique pas à une situation où le joueur entreprend une action qui n'a pas pour effet de déplacer une balle au repos. Si la balle s'était déplacée, voir la Décision 1-2/4.

1-2/4

Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle

- Q. Une balle est en suspens au bord du trou. Le joueur saute à côté du trou dans l'espoir que les vibrations du sol feront tomber la balle dans le trou, ce qui se produit. Est-ce autorisé ?
- R. Non. Si la balle était encore en mouvement lorsque le joueur a sauté, le joueur a entrepris une action pour influencer le mouvement de la balle en infraction à la Règle 1-2. En match play, il perd le trou. En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups, et la balle est entrée.

Si la balle était au repos quand le joueur a sauté, le joueur est censé avoir provoqué le déplacement de la balle, et il encourt une pénalité d'un coup aussi bien en match play qu'en stroke play selon la Règle 18-2a et doit replacer la balle.

S'il n'est pas possible de déterminer si la balle était encore en mouvement, elle devrait être présumée l'avoir été, à moins d'avoir été considérée au repos au sens de la Règle 16-2.

1-2/4.5

Joueur restant court après un putt et lançant instinctivement le putter vers la balle.

- Q. Un joueur putte et la balle s'immobilise juste avant le trou. Le joueur lance ensuite instinctivement son putter vers la balle, mais la manque. Le joueur encourt-il une pénalité pour une infraction à la Règle 1-2 qui interdit toute action pour influencer la position d'une balle ?
- R. Non. Voir la Décision 14/6 qui traite un cas similaire.

Si le putter avait déplacé la balle, le joueur aurait encouru une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2a, et aurait dû replacer la balle.

1-2/5

Joueur puttant avec une main et attrapant la balle dans le trou avec l'autre main

- Q. Un joueur dont la balle est sur le bord du trou putte avec une main et attrape la balle avec l'autre main après que la balle soit en dessous du bord du trou. Quelle est la décision ?

- R. Le joueur a volontairement arrêté sa balle en mouvement.

En match play, il perd le trou – Règle 1-2.

En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et doit placer sa balle sur le bord du trou et la rentrer - Règle 1-2. S'il ne procède pas ainsi, il est disqualifié selon la Règle 3-2 pour n'avoir pas entré sa balle.

Pour qu'une balle soit entrée (Voir Définition de "Balle entrée"), elle doit être au repos à l'intérieur de la circonférence du trou.

- *Balle qui saute en l'air frappée par dépit - Voir 14/6.*
- *Balle en suspens au bord du trou renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut – Voir 16-2/2.*
- *Projeter une ombre sur une balle en suspens au bord du trou – Voir 16-2/3.*

1-2/5.5

Joueur arrêtant volontairement la balle ; d'où le coup suivant doit-il être joué ?

- Q. La balle d'un joueur repose sur le parcours. Après avoir joué un pitch vers le haut d'une pente, il voit sa balle commencer à redescendre vers lui. Il place son club sur la trajectoire de la balle et l'arrête. Sans cela, la balle aurait seulement roulé quelques mètres de plus et serait restée sur le parcours. Quelle est la décision ?
- R. Puisque le joueur a volontairement arrêté la balle, il est en infraction avec la Règle 1-2. Comme il ne s'agit pas d'une grave infraction, il perd le trou en match play et encourt une pénalité de deux coups en stroke play. En stroke play, il doit ensuite jouer la balle du point où il l'a arrêtée avec son club.

Si le joueur a volontairement dévié la balle mais sans l'arrêter, en match play il perd le trou. En stroke play, si une grave infraction n'a pas été commise, le joueur encourt une pénalité de deux coups et doit jouer ensuite la balle de sa nouvelle position. Si une grave infraction a été commise, le joueur est disqualifié.

- *Balle se déplaçant après avoir été adressée et arrêtée par le club du joueur – Voir 18-2b/12.*
- *Balle se déplaçant avant l'adresse et accidentellement arrêtée par le club du joueur – Voir 19-2/1.5.*

1-2/6

Joueur retirant un débris affectant le lie de son adversaire dans un obstacle

- Q. Dans un geste de sportivité, un joueur retire un débris dans un obstacle, améliorant ainsi le lie de la balle de son adversaire ou de son co-compétiteur dans l'obstacle. La balle du joueur n'était pas dans l'obstacle. Quelle est la décision ?
- R. Selon la Règle 1-2, le joueur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play. L'adversaire ou le co-compétiteur n'est pas obligé de replacer le débris.

Autres Décisions concernant la Règle 1-2 (Exercer une influence sur la balle) :

- *Balle relevée du green ; alors qu'une autre balle est en mouvement la balle est replacée et dévie ensuite la balle en mouvement – Voir 16-1b/3.*
- *Cadet tirant une branche d'arbre vers l'arrière pour éviter qu'elle ne dévie une balle droppée - Voir 20-2a/5.*
- *Cadet arrêtant une balle droppée avant qu'elle ne s'immobilise ; quand une pénalité est-elle encourue ?- Voir 20-2c/4.*

1-2/7

Joueur déviant volontairement la balle en mouvement de son partenaire sur le green

- Q. A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Les quatre balles sont sur le green en cinq coups. Celle de A est à 1,2 mètre du trou et celle de B à 10 mètres du trou. Pendant que B putte, le joueur A se tient près du trou derrière celui-ci par rapport à la ligne de putt de B. La balle de B dépasse le trou et roule vers l'endroit où se tient A. Sans attendre que la balle de B soit au repos, A frappe la balle de B pour la lui renvoyer. Quelle est la décision ?

R. Lorsque A renvoie la balle à B après qu'il ait raté son putt, B perd le droit de terminer le trou. Une telle action fortuite de A n'est pas couverte par la Règle 1-2 et, dans de telles circonstances, ne constitue pas une infraction à la Règle 1-2 ou à toute autre Règle. En conséquence, bien que le camp A-B ait renoncé au droit de B de finir le trou, A peut continuer à représenter son camp sans pénalité.

- *Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles – Voir 30-3b/2*
- *Joueur renonçant à jouer à son tour ; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou – Voir 31-4/1.*

1-2/8

Joueur écrasant du gazon alors que sa balle roule vers cette zone

Q. Sur le parcours la balle d'un joueur repose au bas d'une pente. Le joueur exécute un coup et voit que sa balle redescend la pente vers l'endroit d'où il vient juste de jouer. Avant que sa balle n'atteigne cet endroit, le joueur écrase dans cette zone une touffe de gazon relevée dans l'intention de s'assurer que sa balle ne s'arrêtera pas contre cette touffe relevée ou dans le creux du divot. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 1-2 ?

R. Oui, puisqu'il a effectué une action avec l'intention d'influencer le mouvement de la balle.

Si le joueur n'avait pas réalisé que sa balle retournait dans cette zone, il n'y aurait pas eu infraction. **(Nouvelle)**

ENTENTE POUR DÉROGER AUX RÈGLES

1-3/1

Joueurs s'entendant pour ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps

Q. En match play, A gagne le 4ème trou. En route vers le départ du trou numéro 5, le joueur retourne récupérer un club laissé sur le green du 4 et suggère à son adversaire B de jouer en premier pour gagner du temps, ce que fait B. Les joueurs sont-ils en infraction par rapport à la Règle 1-3 ?

R. Pour enfreindre une Règle, les joueurs doivent avoir conscience qu'ils le font. En conséquence, la réponse dépend selon que les joueurs savaient ou non que les Règles ne leur donnent pas l'option de déterminer qui joue en premier du départ.

Si les joueurs étaient ignorants des Règles, il n'y a pas de pénalité.

Si les joueurs connaissaient les Règles, et s'entendent pour ne pas les appliquer, ils sont en infraction avec la Règle 1-3 pour s'être entendus pour exclure les dispositions de la Règle 10-1a. Toutefois, dans ces circonstances particulières, le Comité est en droit d'annuler la pénalité de disqualification selon la Règle 33-7. Si par la suite les joueurs s'entendent pour ne pas respecter les dispositions de la Règle 10-1a, ils doivent être disqualifiés. **(Révisée)**

- *Compétiteurs en stroke play s'entendant pour jouer hors tour mais pas dans le but d'avantager l'un d'eux - Voir 10-2c/2.*

1-3/2

Entente pour concéder des putts courts

- Q. Dans un match, les deux joueurs s'entendent par avance pour concéder tous les putts d'une longueur spécifique. Est-ce contraire à la Règle 1-3 ?
- R. Oui. Les joueurs s'entendent pour déroger à la Règle 1-1 et doivent être disqualifiés selon la Règle 1-3. Selon la Règle 2-4, le seul coup qui peut être concédé est le "coup suivant" et il ne peut être concédé par avance.

1-3/3

Joueur et adversaire ou co-compétiteur s'entendant pour réparer des marques de clous sur la ligne de putt de chacun

- Q. Un joueur et son adversaire ou co-compétiteur s'entendent pour réparer mutuellement les marques de clous sur la ligne de putt de l'autre. Est-ce une infraction à la Règle 1-3 ?
- R. Oui. Tous les deux sont sujets à disqualification pour entente pour déroger à la Règle 16-1a (Toucher la ligne de putt).

1-3/4

Manquement des joueurs à appliquer une pénalité connue

- Q. Dans un match, un joueur découvre au 2^{ème} trou qu'il a quinze clubs dans son sac contrairement à la Règle 4-4a, mais son adversaire refuse d'appliquer la pénalité. Le club excédentaire est déclaré retiré du jeu et le match continue. Le Comité disqualifie les deux joueurs. Est-ce correct ?
- R. Oui. Puisque les joueurs se sont entendus pour déroger à la pénalité, ils doivent être disqualifiés selon la Règle 1-3.

1-3/5

Joueurs non conscients d'une pénalité encourue

- Q. Dans un match, A encourt un coup de pénalité selon la Règle 12-2 pour avoir relevé sa balle en vue de l'identifier sans annoncer son intention à B, son adversaire. A ne se pénalise pas et B ne fait aucune réclamation parce que ni A ni B ne sont conscients qu'une pénalité est encourue. Le Comité devrait-il disqualifier A et B selon la Règle 1-3 pour entente pour déroger à une pénalité ?
- R. Non. Puisque les joueurs n'étaient pas conscients qu'une pénalité était encourue, il ne pouvait y avoir entente entre eux pour déroger à la pénalité.

- *Joueurs incapables de résoudre un problème de Règles s'entendant pour considérer le trou partagé – Voir 2-1/1.*
- *Ne pas tenir compte d'une infraction aux Règles de l'adversaire – Voir 2-5/1.*
- *Joueur et adversaire s'entendant sur une procédure incorrecte ; peut-on poser une réclamation valable après la procédure suivie ? – Voir 2-5/8.5.*

1-3/6

Marqueur attestant sciemment un mauvais score et compétiteur conscient du mauvais score

- Q. En stroke play, sur un trou B omet d'entrer sa balle dans le trou. Quelques trous plus tard il se rend compte de son erreur. A, le marqueur et co-compétiteur de B, est conscient que B a enfreint les Règles et que B le sait, mais néanmoins il signe la carte de B. B est disqualifié selon la Règle 3-2 (Balle non entrée). Est-ce que A, qui a sciemment ignoré l'infraction, doit être pénalisé ?
- R. A doit être disqualifié pour une infraction à la Règle 1-3.
- *Marqueur attestant sciemment un mauvais score mais compétiteur non conscient que le score est mauvais - Voir 6-6a/5.*
 - *Compétiteur sollicitant l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité - Voir 33-7/7.*

1-3/7

Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match

- Q. Avant un match de 36 trous, les joueurs s'entendent pour jouer seulement 18 trous, le perdant à cet instant devant concéder le match. Est-ce autorisé ?
- R. Non. Les deux joueurs doivent être disqualifiés selon la Règle 1-3 pour s'être entendu pour déroger au règlement de la compétition (Règle 33-1).
- *Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match – Voir 2-4/21.*
 - *Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play – Voir 6-1/1.*
 - *Match disputé selon une mauvaise formule de jeu par entente des joueurs – Voir 33-1/4.*

Autres Décisions concernant la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles) :

- *Joueurs s'entendant pour considérer le trou partagé au cours du jeu du trou - Voir 2-1/1.5.*
- *Deux trous sciemment omis lors d'un match - Voir 2-1/4.*
- *Match rejoué après interruption de jeu au lieu d'être repris là où il a été interrompu - Voir 2-1/6.*
- *Coup de handicap reçu par erreur sur un mauvais trou – Voir 6-2a/2.*
- *Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée - Voir 22/6.*
- *Compétiteur refusant de relever une balle aidant le jeu – Voir 22/7*
- *Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour - Voir 34-1a/1.*

ÉQUITÉ

1-4/1

Joueur ratant sa balle, car distrait par une balle qu'un autre joueur a laissée tomber

- Q. Au moment où A fait son mouvement arrière, B laisse tomber accidentellement une balle qui roule à quinze centimètres de la balle de A. La balle tombée fait sursauter A, qui toppe son coup. Selon l'équité, A peut-il rejouer son coup ?
- R. Non. Les distractions sont des événements communs que les joueurs doivent accepter.

1-4/2

Balle adhérent à la face du club après le coup

- Q. Un joueur joue un coup dans du sable mouillé ou de la boue et la balle adhère à la face du club. Quelle est la décision ?
- R. Selon l'équité (Règle 1-4), la balle devrait être droppée, sans pénalité, aussi près que possible du point où le club se trouvait quand la balle s'y est collée. Mais voir aussi la Décision 14-4/1.

1-4/3

Drapeau planté dans le green à distance du trou par un plaisantin

- Q. Un plaisantin retire le drapeau du trou et le plante sur le green à quelque distance du trou. Les joueurs approchant du green ignorent cette action et jouent vers le drapeau et non vers le trou. Les joueurs ont-ils l'option de rejouer ?
- R. Non. Selon l'équité (Règle 1-4), les joueurs doivent accepter les avantages ou les inconvénients de ces faits.

Autres Décisions concernant la Règle 1-4 (Équité) :

- *Joueur relevant sa balle croyant à tort que le coup suivant est concédé – Voir 2-4/3.*
- *Finir de putter après concession du trou – Voir 2-4/6.*
- *Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait l'opportunité de relever sa balle – Voir 2-4/8.*
- *Marque-balle déplacé accidentellement par le cadet de l'adversaire – Voir 20-1/7.*
- *Joueur jouant un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire – Voir 30-3f/6.*

1-4/4

Joueur frappant de colère une balle jouée par le groupe suivant

- Q. A est frôlé par une balle jouée par un joueur du groupe suivant. De colère, A frappe la balle et la renvoie ainsi vers le groupe. Est-ce que A a joué un coup d'entraînement ou a joué une mauvaise balle ?
- R. Non. Cependant, selon l'équité (Règle 1-4), A devrait encourir la pénalité générale de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play.

1-4/5

Enlèvement d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un détrit

- Q. Dans un obstacle, la balle d'un joueur repose contre une obstruction amovible. Un détrit repose sur l'obstruction de telle sorte que le joueur ne peut déplacer l'obstruction sans déplacer aussi le détrit. Selon la Règle 24, le joueur est autorisé à enlever l'obstruction amovible, mais selon la Règle 23 il ne peut pas déplacer le détrit. Quelle est la procédure ?
- R. Le joueur peut enlever l'obstruction comme autorisé par la Règle 24-1. Comme le détrit sera incidemment déplacé au cours de cette action, selon l'équité (Règle 1-4) le joueur n'encourt pas de pénalité et il doit placer le détrit aussi près que possible du point où il reposait à l'origine. Si le joueur ne place pas le détrit comme requis, selon l'équité (Règle 1-4) et vu les dispositions de la Règle 13-4, il perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play.

Autres Décisions concernant la Règle 1-4 (Équité) :

- *Balle dans un bunker se rapprochant du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne restant pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou – Voir 20-3d/2.*
- *Détrit affectant le lie déplacé en relevant la balle – Voir 23-1/7.*
- *Détrit affectant le lie enlevé quand la balle est relevée – Voir 23-1/8.*

1-4/6 (Réservée)

1-4/7

Balle perdue soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau

- Q. Une balle est perdue. Elle est soit dans l'obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau. Quelle est la procédure correcte ?
- R. Selon l'équité (Règle 1-4), le joueur doit procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau.

1-4/8

Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé

- Q. La balle d'un joueur repose sur un chemin pavé duquel il souhaite se dégager selon la Règle 24-2b(i). Il apparaît que le point le plus proche de dégagement va être dans une large zone d'eau fortuite bordant le chemin pavé et que le point de dégagement le plus proche de l'eau fortuite selon la Règle 25-1b(i) serait à nouveau sur le chemin pavé. Quelles sont les options du joueur ?
- R. Le joueur peut procéder conformément à la Règle 24-2 et ensuite, si elle est applicable, selon la Règle 25-1. Il n'est pas autorisé à se dégager à la fois de l'obstruction inamovible et de l'eau fortuite en une seule procédure, à moins qu'après avoir procédé selon ces Règles, le joueur ne se retrouve à nouveau au point de départ et qu'il est évident qu'une telle procédure soit nécessaire pour obtenir le dégagement des deux situations.
- Donc, le joueur devrait procéder comme suit :

1. Il peut relever et dropper la balle selon la Règle 24-2b(i) dans l'eau fortuite.
2. Il peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager de l'eau fortuite, auquel cas il relève et droppe la balle selon la Règle 25-1b(i).
3. Si la balle droppée s'immobilise dans une position telle qu'il y a interférence avec le chemin pavé, il peut jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 24-2b(i). Si le point le plus proche de dégagement est dans l'eau fortuite, comme option additionnelle, le joueur peut, selon l'équité (Règle 1-4), obtenir un dégagement sans pénalité comme suit :

En utilisant la nouvelle position de la balle sur le chemin pavé, il faut déterminer le point le plus proche de dégagement à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite et qui n'est pas dans un obstacle ou sur un green. Le joueur doit relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche de dégagement, sur une partie du terrain qui évite l'interférence à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite et n'est ni dans un obstacle ni sur un green.

Si la balle droppée roule dans une position où il y a interférence due soit au chemin pavé, soit à l'eau fortuite, la Règle 20-2c s'applique.

Le même principe s'appliquerait s'il y avait interférence par toute autre double condition, par exemple de l'eau fortuite, un trou fait par un animal fouisseur, une obstruction inamovible, pour laquelle un dégagement sans pénalité est autorisé et qu'en se dégageant d'une situation il résulte une interférence de la seconde situation.

- *Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ? – Voir 25-1b/11.5.*

1-4/8.5

Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé ; il est impraticable pour le joueur de dropper une balle dans l'eau fortuite

- Q. Dans les circonstances décrites dans la décision 1-4/8, si la nature de la zone d'eau fortuite est telle qu'il est impossible ou impraticable d'y dropper une balle en se dégageant du chemin pavé, comment le joueur doit-il procéder ?
- R. S'il est impraticable pour le joueur de procéder selon l'une des deux Règles, il peut, selon l'équité (Règle 1-4), obtenir un dégagement sans pénalité comme suit : à partir de la position de la balle sur le chemin pavé, le point le plus proche de dégagement à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite doit être déterminé, ce point n'étant ni dans un obstacle ni sur un green. Le joueur doit relever la balle et la dropper à une longueur de club maximum du point de dégagement le plus proche et pas plus près du trou, sur une partie du terrain qui évite l'interférence avec le chemin pavé et l'eau fortuite et qui n'est ni dans un obstacle ni sur un green.

Il serait considéré impraticable pour le joueur de dropper la balle dans la zone d'eau fortuite si l'eau fortuite était si profonde qu'un effort déraisonnable serait requis pour récupérer une balle y reposant – voir Décision 25-1/1.

On peut citer d'autres exemples de conditions dans lesquelles il serait considéré comme impraticable pour le joueur de dropper la balle :

- Dans ou sous une obstruction inamovible telle qu'il serait extrêmement difficile ou impossible de dropper la balle (par exemple à l'intérieur d'un bâtiment fermé ou en dessous d'un abri contre la pluie surélevé au-dessus du sol).
- A l'intérieur d'un grand trou fait par un ouvrier du terrain ou dans une zone similaire d'un terrain en réparation d'où il ne serait pas raisonnable d'attendre du joueur qu'il joue une balle. **(Nouvelle)**

1-4/9

Nid d'oiseau interférant avec le coup

- Q. Une balle d'un joueur s'immobilise dans un nid d'oiseau ou si près du nid qu'il ne peut exécuter un coup sans l'endommager. Le joueur a-t-il d'autres options en plus de celle de jouer la balle comme elle repose ou, si c'est applicable, de procéder selon la R26 ou 28 ?
- R. Oui. Il n'est pas raisonnable qu'un joueur joue dans une telle situation et injuste d'exiger que le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26 (Obstacles d'Eau) ou Règle 28 (Balle Injouable).

Selon l'équité (Règle 1-4), comme option supplémentaire le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle au point le plus proche pas plus près du trou lui permettant de jouer son coup sans endommager le nid.

Si la balle repose dans un obstacle, elle doit être droppée, si possible, dans le même obstacle, sinon dans un obstacle similaire proche, mais dans tous les cas pas plus près du trou. S'il n'est pas possible pour le joueur de dropper la balle dans un obstacle, il peut la dropper, avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'obstacle, gardant le point où la balle d'origine reposait entre le trou et le point où la balle est droppée.

S'il est clairement déraisonnable pour le joueur de jouer un coup à cause d'une interférence due à tout autre chose que le nid d'oiseau, ou si l'interférence du nid ne se produit que par l'emploi d'un stance, d'un mouvement, ou d'une direction de jeu inutilement anormaux, il ne peut pas se dégager comme prescrit ci-dessus, mais il n'est pas exclu, si c'est applicable, qu'il procède selon la Règle 26 ou 28. **(Révisée)**

Autres Décisions concernant la Règle 1-4 (Équité) :

- *Lie ou ligne de jeu affecté par un impact de balle fait par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur – Voir 13-2/8.*
- *Lie d'un joueur affecté par du sable provenant d'une sortie de bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur – Voir 13-2/8.5.*
- *Extension de la ligne de jeu détériorée par des empreintes de pieds créées par l'adversaire ou un co-compétiteur dans un bunker – Voir 13-2/29.5.*
- *Divot du partenaire, de l'adversaire ou du co-compétiteur s'immobilisant près de la balle d'un joueur dans un bunker – Voir 13-4/18.*
- *Lie dans un bunker modifié par un joueur prenant son stance – Voir 20-3b/2.*
- *Lie modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs – Voir 20-3b/3.*

1-4/10

Situation dangereuse ; serpent à sonnette ou abeilles interférant avec le jeu

Q. La balle d'un joueur repose dans une situation dangereuse pour le joueur, par exemple près d'un serpent à sonnette vivant ou d'un essaim d'abeilles. Le joueur a-t-il d'autres options en plus de jouer la balle comme elle repose ou, si c'est applicable, de procéder selon la Règle 26 ou 28 ?

R. Oui. Il n'est pas raisonnable d'attendre du joueur de jouer dans une situation aussi dangereuse ni équitable d'exiger que le joueur encoure une pénalité selon la Règle 26 (Obstacles d'Eau) ou la Règle 28 (Balle Injouable).

Selon l'équité (Règle 1-4), comme option supplémentaire le joueur peut, sans pénalité, déposer une balle au point le plus proche pas plus près du trou, qui n'est pas dangereux.

Si la balle repose dans un obstacle, elle doit être déposée, si possible, dans le même obstacle, sinon, dans un obstacle similaire proche, mais dans tous les cas pas plus près du trou. S'il n'est pas possible pour le joueur de déposer la balle dans un obstacle, il peut la déposer, avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'obstacle, gardant le point où la balle d'origine reposait entre le trou et le point où la balle est déposée.

S'il est clairement déraisonnable pour le joueur d'exécuter un coup à cause d'une gêne par autre chose que la situation dangereuse, ou si la situation n'est dangereuse que par l'emploi d'un stance, d'un mouvement, ou une direction de jeu inutilement anormaux, il ne peut pas se dégager comme prescrit ci-dessus, mais il n'est pas exclu, si c'est applicable, qu'il procède selon la Règle 26 ou 28. (**Révisée**)

- *Situation dangereuse due à des fourmis de feu - Voir 33-8/22.*

1-4/11

Signification de "Situation dangereuse"

Q. Selon la Décision 1-4/10, une balle reposant près d'un serpent à sonnette vivant ou un essaim d'abeilles est une "situation dangereuse" et le dégagement est autorisé selon l'équité.

Si la balle d'un joueur s'immobilise dans ou près d'une zone de plantes telles que du lierre vénéneux, cactus ou des orties, les dispositions de la Décision 1-4/10 s'appliquent-elles ?

R. Non. Le joueur doit soit jouer la balle comme elle repose soit, si elle est applicable, procéder selon la Règle 26 (Obstacles d'eau) ou la Règle 28 (Balle injouable).

La Décision 1-4/10 envisage une situation qui est sans relation avec des conditions normalement rencontrées sur un terrain. De mauvais lies sont chose courante que les joueurs doivent accepter.

1-4/12

Joueur enfreignant des Règles plus d'une fois avant d'exécuter un coup ; moment où s'appliquent des pénalités multiples

Avant d'exécuter un coup, il peut y avoir des circonstances où un joueur enfreint une Règle plus d'une fois ou enfreint différentes Règles, et il semblerait qu'une pénalité devrait être appliquée pour chaque infraction séparée. Toutefois, dans la majorité des

cas et selon l'équité (Règle 1-4), il ne serait pas approprié d'appliquer des pénalités multiples.

Dans le but d'appliquer les principes de cette Décision, les Règles 4-3a, 4-3b, 4-3c, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-2a, 14-2b, 17-3a, 17-3b, 17-3c, 18-2a et 18-2b devraient être considérées comme des Règles distinctes.

Ci-dessous sont indiqués les principes spécifiques à appliquer pour déterminer si des pénalités multiples sont appropriées lorsque plus d'une infraction intervient avant qu'un joueur n'exécute un coup :

1. **Action unique entraînant plus d'une infraction à une seule Règle - Pénalité unique appliquée**

Exemple : En stroke play, la balle d'un compétiteur sur le green heurte la balle d'un co-compétiteur en infraction avec la Règle 19-5 et heurte ensuite la balle d'un autre co-compétiteur, aussi en infraction avec la Règle 19-5. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups (voir Décision 19-5/3).

2. **Action unique entraînant une infraction à deux Règles - Pénalité unique appliquée**

Exemple : En stroke play, un compétiteur envisage de putter sa balle d'un bunker et ratisse une empreinte de pieds dans le bunker sur sa ligne de jeu. Les deux Règles 13-2 et 13-4a sont enfreintes. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups.

3. **Répétition plusieurs fois de la même action ou d'actions similaires entraînant plusieurs infractions à une seule Règle – Pénalité unique appliquée**

Exemple 1 : En stroke play, un compétiteur effectue plusieurs mouvements d'essai dans un obstacle, touchant le sol chaque fois. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups (voir Décision 13-4/3).

Exemple 2 : En stroke play, un joueur enlève du sable de sa ligne de jeu sur le parcours et tasse un divot replacé qui est aussi sur sa ligne de jeu. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups.

4. **Différentes actions entraînant une infraction à deux Règles, mais l'infraction à la seconde Règle est une conséquence directe de l'infraction initiale – Pénalité unique appliquée**

Exemple : En stroke play, la balle d'un compétiteur se déplace avant d'être adressée et pendant qu'elle est en mouvement elle est accidentellement arrêtée par le club du compétiteur en infraction avec la Règle 19-2. Le compétiteur alors déplace son club et, de ce fait, provoque le déplacement de sa balle, normalement un coup de pénalité selon la Règle 18-2a. Cela aura pour résultat une pénalité unique d'un coup selon la Règle 19-2 (voir Décision 19-2/1.5). Si la balle n'est pas replacée avant que le joueur exécute son coup suivant, le fait de ne pas replacer la balle est considéré comme une action séparée et il encourt une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 18-2a.

5. **Différentes actions entraînant des infractions à deux Règles - Pénalités multiples appliquées**

Exemple : En stroke play, un compétiteur (1) touche le sol dans un obstacle alors qu'il y fait des mouvements d'essai et (2) améliore sa ligne de jeu en courbant un arbuste avec sa main. La décision devrait être une pénalité de deux coups selon la Règle 13-4 (toucher le sol dans un obstacle avec son club) et une pénalité

supplémentaire de deux coups selon la Règle 13-2 (améliorer sa ligne de jeu en déplaçant quelque chose qui pousse), soit une pénalité totale de quatre coups (voir Décision 13-4/28).

6. Différentes actions entraînant plus d'une infraction à une seule Règle – Pénalités multiples appliquées

Exemple : En stroke play, un compétiteur (1) marche volontairement sur la ligne de putt d'un autre joueur dans l'intention d'améliorer la ligne, et ensuite (2) arrête volontairement sa propre balle en mouvement après qu'elle a commencé à se déplacer sans raison apparente avant d'être adressée. La pénalité devrait être deux pénalités séparées, chacune de deux coups, pour infractions à la Règle 1-2, donnant une pénalité totale de quatre coups.

Le tableau suivant résume les principes de cette Décision :

INFRACTION AUX REGLES	ACTION DU JOUEUR		
	Action unique	Plusieurs fois la même action ou action similaire	Différentes actions
Une seule Règle enfreinte plus d'une fois	Pénalité unique Voir principe 1	Pénalité unique Voir principe 3	Pénalité multiple Voir principe 6
Deux ou plusieurs Règles enfreintes	Pénalité unique Voir principe 2	X	Pénalité multiple Voir principe 5
Deux ou plusieurs Règles enfreintes, mais la seconde infraction et les suivantes sont des conséquences directes de la première	X	Pénalité unique Voir principe 4	Pénalité unique Voir principe 4

(Révisée)

1-4/13

Joueur informé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreignant la même Règle avant de jouer

- Q. En stroke play, un compétiteur, dont la balle repose dans un bunker, fait un mouvement d'essai et touche le sol avec son club dans le bunker. Son co-compétiteur l'informe que son action peut être une infraction aux Règles. Le compétiteur n'est pas d'accord et fait plusieurs mouvements d'essai supplémentaires avant d'exécuter son coup, touchant le sable chaque fois. Quelle est la pénalité ?
- R. Puisque le compétiteur a été correctement informé que toucher le sol dans un bunker avec son club lors d'un mouvement d'essai est une infraction aux Règles (Règle 13-4b), le troisième principe de la Décision 1-4/12 n'est pas applicable. Par conséquent, le compétiteur est pénalisé de quatre coups – deux coups pour l'infraction initiale et deux coups pour toutes les infractions ultérieures lorsque les mouvements d'essai supplémentaires ont été exécutés.

1-4/14

Joueur enfreignant la même Règle avant et après le coup

- Q. En stroke play, un compétiteur dont la balle repose dans un bunker fait un mouvement d'essai, touchant le sol dans le bunker avec son club en infraction avec la Règle 13-4. Il exécute le coup, mais la balle reste dans le bunker. Avant son coup suivant, il fait un autre mouvement d'essai, touchant à nouveau le sol dans le bunker. Quelle est la pénalité ?
- R. Le compétiteur encourt deux pénalités séparées, chacune de deux coups, pour des infractions à la Règle 13-4, donnant une pénalité totale de quatre coups. Le troisième principe de la Décision 1-4/12 ne s'applique pas dans ce cas puisque le joueur a exécuté un coup entre les deux infractions.

1-4/15

Joueur enfreignant deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée

- Q. En stroke play, un compétiteur cherche sa balle sous un arbre. Il déplace accidentellement sa balle avec son pied en infraction avec la Règle 18-2a et, en même temps, casse une branche, améliorant la zone de son mouvement intentionnel en infraction avec la Règle 13-2. Quelle est la décision ?
- R. Le compétiteur a enfreint deux Règles en une seule action. En accord avec le second principe de la Décision 1-4/12, le compétiteur encourt seulement une pénalité unique. Toutefois, dans ce cas, les Règles qui ont été enfreintes par le compétiteur entraînent des pénalités différentes (c'est-à-dire que la Règle 18-2a entraîne une pénalité d'un coup et la Règle 13-2 entraîne une pénalité de deux coups). Dans de telles circonstances, selon l'équité (Règle 1-4), la plus sévère des deux pénalités doit être appliquée et, donc, le compétiteur est pénalisé de deux coups selon la Règle 13-2.

Si les mêmes circonstances se présentaient en match play, le joueur devrait perdre le trou pour l'infraction à la Règle 13-2.

Autres Décisions concernant la Règle 1-4 (Équité) :

- *Joueur relevant le marque-balle de l'adversaire, est-ce la concession du coup suivant ? – Voir 2-4/5.*
- *Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu – Voir 4-2/2.*
- *Club rendu impropre au jeu par un élément extérieur ou le camp de l'adversaire – Voir 4-3/9.5.*
- *Heure de départ ; les deux joueurs d'un match sont en retard – Voir 6-3a/3.*
- *Match interrompu d'un commun accord ne pouvant être repris avant trois jours ; un joueur désire jouer sur le terrain avant la reprise du match – Voir 7-2/10.*
- *Match interrompu d'un commun accord sur la 13ème aire de départ ne pouvant être repris avant le lendemain ; les joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous avant de reprendre le match ? – Voir 7-2/11.*
- *Coéquipier d'un joueur dans le public envoyant une balle vers le green pour montrer au joueur comment le green tiendra – Voir 8-1/23.*
- *Conseil donné par un entraîneur d'équipe ou un capitaine – Voir 8-1/24.*

- *Joueur plaçant un repère pour indiquer la distance pour une petite approche – Voir 8-2a/3.*
- *Détermination de l'honneur au trou suivant un trou contesté – Voir 10-1a/2.*
- *Compétiteurs estimant une zone d'aire de départ en l'absence d'une marque de départ – Voir 11-4b/2.*
- *Divots replacés dans la zone où la balle doit être droppée – Voir 13-2/4.5.*
- *Zone du stance intentionnel d'un joueur détériorée par le coup d'un autre joueur – Voir 13-2/8.7*
- *Insecte volant dans un obstacle d'eau – Voir 13-4/16.5.*
- *Joueur considérant sa balle comme injouable dans un bunker, annonçant son intention de procéder selon la Règle 28a en dehors du bunker et ratissant ensuite le bunker situé sur sa nouvelle ligne de jeu – Voir 13-4/35.8*
- *Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorants de cette intervention – Voir 15/10.*
- *Mauvaise balle jouée sur un trou non connu – Voir 15-1/3.*
- *Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur omettant de le retirer ; la balle du joueur frappe le drapeau – Voir 17-3/2.*
- *Balle volée par un élément extérieur à un endroit inconnu – Voir 18-1/5.*
- *Balle dans un arbre délogée par un élément extérieur – Voir 18-1/9.*
- *Balle délogée d'un arbre ; remplacement de la balle impossible – Voir 18-2a/29.*
- *Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'après la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur – Voir 18-5/3.*
- *Balle déplacée en mesurant pour déterminer s'il faut redropper – Voir 18-6/1.*
- *Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un spectateur – Voir 19-1/4.*
- *Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur – Voir 19-1/4.1.*
- *Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur – Voir 19-1/5.*
- *Balle déviée ou arrêtée par le chariot de golf du joueur tiré par un adversaire ou un co-compétiteur – Voir 19-2/6.*
- *Balle relevée pour déterminer la Règle applicable – Voir 20-1/0.7*
- *Statut de la salive – Voir 25/6.*
- *Arbre tombant sur le fairway pendant un tour conventionnel – Voir 25/9.5.*
- *Balle dans de l'eau fortuite dans un bunker droppée au point maximum de dégagement et roulant ailleurs – Voir 25-1b/6.*
- *Balle droppée enfoncée ; procédure si la balle redroppée s'enfonce à nouveau – Voir 25-2/2.5.*
- *Joueur exécutant plusieurs coups sur un mauvais green – Voir 25-3/2.*
- *Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine – Voir 27/11.*
- *Porte dans une clôture de hors limites – Voir 27/18.*

- *Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle ait été droppée ; balle droppée jouée – Voir 27-1/2.3.*
- *Poursuite du jeu avec la balle provisoire sans chercher la balle d'origine – Voir 27-2b/1.*
- *Moment où une balle provisoire entrée devient la balle en jeu – Voir 27-2b/2.*
- *Cadet partagé par les adversaires en quatre balles match play déplaçant la balle d'un joueur – Voir 30/2.*
- *Trou changé après qu'une balle soit déjà positionnée à côté sur le green – Voir 33-2b/2.*
- *Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour – Voir 34-1a/1.*
- *Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un mauvais score en tour de qualification – Voir 34-1b/8.*