

LES CLUBS ET LA BALLE

Le R&A se réserve le droit, à tout moment, de changer les Règles relatives aux clubs et aux balles (voir Appendices II et III) ainsi que d'établir ou changer les interprétations concernant ces Règles.

Règle 4 Les Clubs

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'un club devrait consulter le R&A.

Un fabricant devrait soumettre au R&A un prototype d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. Le prototype devient la propriété du R&A à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype ou, l'ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'un club, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les *Règles*.

Définitions

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

4-1. Forme et fabrication des clubs

a. Règle générale

Les clubs d'un joueur doivent être conformes à cette Règle ainsi qu'aux dispositions, cahier des charges et interprétations exposés dans l'Appendice II.

Note : Le *Comité* peut exiger, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), que la tête, identifiée par le modèle et le loft, de tout driver transporté par le joueur figure sur la Liste en vigueur des Têtes de Drivers Conformes publiée par le R&A.

b. Usure et modification

Un club conforme aux *Règles* quand il est neuf est considéré comme restant conforme après une usure due à une utilisation normale. Toute partie d'un club qui a été volontairement modifiée est considérée comme nouvelle et doit, après modification, être conforme aux *Règles*.

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériel étranger

a. Caractéristiques de jeu changées

Pendant un *tour conventionnel*, les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être intentionnellement changées par réglage ou par tout autre moyen.

b. Matériel étranger

Un matériel étranger ne doit pas être appliqué sur la face du club dans le but d'influencer le mouvement de la balle.

*PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER, MAIS SANS AVOIR JOUÉ DE COUP AVEC, UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :

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.

Match play ou Stroke play : si l'infraction a lieu entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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

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

* Tout club emporté en infraction à la Règle 4-1 ou la Règle 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR JOUER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION

A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :

Disqualification

4-3. Clubs endommagés : réparation et remplacement

a. Détérioration pendant le cours normal du jeu

Si, durant un *tour conventionnel*, un club d'un joueur est endommagé pendant le cours normal du jeu, ce joueur peut :

(i) utiliser le club dans son état endommagé pendant le restant du *tour conventionnel* ; ou

(ii) sans retarder indûment le jeu, le réparer ou le faire réparer ; ou

(iii) comme option supplémentaire, possible uniquement si le club est hors d'usage, remplacer le club endommagé par n'importe quel club. Le remplacement d'un club ne doit pas retarder indûment le jeu et ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-3a :

Voir énoncé de la pénalité pour la Règle 4-4a ou b, et Règle 4-4c.

Note : Un club est hors d'usage s'il est endommagé de façon essentielle, par exemple le manche est cabossé, tordu de manière significative ou se brise en morceaux ; la tête de club se desserre, se détache ou se déforme de manière significative ; ou la poignée (grip) se défait. Un club n'est pas hors d'usage uniquement parce que le lie ou l'angle d'ouverture (loft) du club a été modifié, ou que la tête de club est rayée.

b. Détérioration en dehors du cours normal du jeu

Si, pendant un *tour conventionnel*, un club d'un joueur est endommagé en dehors du cours normal du jeu, le rendant non conforme ou changeant ses caractéristiques de jeu, ce club ne doit plus être utilisé ou remplacé pendant la suite du tour.

c. Détérioration avant un tour

Un joueur peut utiliser un club endommagé avant un tour à condition que, dans son état endommagé, il soit conforme aux *Règles*.

Une détérioration d'un club survenue avant un tour peut être réparée pendant le tour à condition que les caractéristiques de jeu du club ne soient pas changées et que le jeu ne soit pas indûment retardé.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-3b ou c :

Disqualification

(Retard excessif – voir Règle 6-7)

4-4. Maximum de quatorze clubs

a. Choix et addition de clubs

Le joueur ne doit pas commencer un *tour conventionnel* avec plus de quatorze clubs. Il est limité aux clubs ainsi sélectionnés pour ce tour, sauf que, s'il a commencé avec moins de quatorze clubs, il peut en ajouter autant qu'il le souhaite, à condition que leur nombre total n'excède pas quatorze.

L'ajout d'un ou plusieurs clubs ne doit pas retarder indûment le jeu (Règle 6-7) et le joueur ne doit pas ajouter ou emprunter un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain*.

b. Des partenaires peuvent partager des clubs

Des *partenaires* peuvent partager des clubs, à condition que le nombre total de clubs emportés par les *partenaires* les partageant n'excède pas quatorze.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-4a ou b,

SANS CONSIDÉRATION DU NOMBRE DE CLUBS EMPORTES EN TROP :

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.

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

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

c. Club excédentaire déclaré retiré du jeu

Tout club emporté ou utilisé en infraction à la Règle 4-3a (iii) ou la Règle 4-4 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Le joueur ne doit plus utiliser ce club ou ces clubs pendant le reste du *tour conventionnel*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-4c :

Disqualification

FORME ET FABRICATION DES CLUBS

4-1/1 (Réservée)

4-1/2

Pièce dans la tête d'un bois métal détachée de la coque de métal

- Q. Un morceau de matériau se trouvant à l'intérieur d'une tête de bois métal, qui était conforme aux Règles lors de sa fabrication, s'est détaché de la coque à cause de l'usure et se déplace dans la tête du club en faisant du bruit. L'Appendice II, 1a stipule notamment : "Toutes les pièces d'un club doivent être fixées ensemble de telle façon que le club forme un tout". Ce bois métal est-il maintenant non conforme à cause de la pièce qui s'est détachée ?
- R. Non, car la Règle 4-1b spécifie notamment : "Un club conforme aux Règles quand il est neuf est considéré comme restant conforme après une usure due à une utilisation normale". La pièce de métal se trouvant dans la tête de bois métal s'est détachée de sa coque en raison de l'usure due à une utilisation normale.

4-1/3

Statut d'un chipper

- Q. Quelles Règles s'appliquent aux "chippers" ?
- R. Un "chipper" est un fer destiné à l'origine à être utilisé hors du green, généralement avec une ouverture de plus de dix degrés. Comme la plupart des joueurs adoptent un "coup en putter" quand ils utilisent un "chipper", il peut y avoir tendance à concevoir le club comme un putter. Pour éviter toute confusion, les Règles qui s'appliquent aux "chippers" sont :
- (1) Le manche doit être fixé au talon de la tête de club (Appendice II, 2c) ;
 - (2) La poignée doit être de section droite circulaire (Appendice II, 3(i)) et une seule poignée est autorisée (Appendice II, 3(v)) ;
 - (3) La tête de club doit être généralement de forme simple (Appendice II, 4a) et n'avoir qu'une seule face de frappe (Appendice II, 4d) ; et
 - (4) La face du club doit être conforme aux spécifications concernant la dureté, la rugosité de surface, le matériau et les empreintes dans la zone d'impact (Appendice II, 5). **(Révisée)**

4-1/4

Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche avant un tour

- Q. Avant le départ d'un tour, un joueur peut-il fixer une bande de plomb à sa tête de club ou au manche dans le but d'ajuster le poids ?
- R. Oui. L'utilisation de ruban de plomb est une exception de l'Appendice II, 1b(ii).

4-1/5

Matériau appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat ou pour la protéger

- Q. Un joueur peut-il mettre un sparadrap ou un ruban adhésif sur la tête d'un club pour en réduire la brillance ou pour la protéger (par exemple pendant le prêt d'un club) ?
- R. Un sparadrap ou un ruban adhésif sur la tête d'un club est considéré un matériau extérieur rendant le club non conforme en infraction avec la Règle 4-1a (voir Appendice II de la Règle 4-1a, mais voir également la décision 4-1/4). De plus placer un tel matériau durant un tour changerait les caractéristiques de jeu du club en infraction avec la Règle 4-2. **(Révisée - Précédemment 4-2/1)**

- *Cadet abritant un joueur du soleil pendant un coup - Voir 14-2/3.*

Autre Décision concernant la Règle 4-1 (Forme et fabrication des clubs) :

- *Fixation du bras artificiel d'un joueur à la poignée ou au manche de son club - Voir 14-3/15.*

CLUBS : CARACTÉRISTIQUES DE JEU

4-2/0.5

Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche pendant un tour

- S. Selon la Décision 4-1/4, un joueur peut-il enlever, ajouter ou modifier une bande de plomb pendant un tour ?
- R. Non. Toutefois, une bande de plomb qui vient à se détacher du club dans le cours normal du jeu peut être replacée sur le club au même endroit. Si la bande de plomb ne reste pas sur le club au même endroit, une nouvelle bande peut être utilisée. Tous les efforts devraient être faits pour restaurer le club dans un état aussi proche que possible de son état initial. Sinon, le club peut être utilisé dans son état endommagé (sans la bande de plomb) pour le reste du tour (Règle 4-3a).
- Si la bande est modifiée ou endommagée autrement que pendant le cours normal du jeu, le club ne peut plus être utilisé pour le reste du tour, sous peine de pénalité de disqualification (Voir Règles 4-2a et 4-3).
- *Compétiteur changeant le poids d'un club pendant un tour ; infraction découverte après la clôture de la compétition - Voir 34-1b/4.*

4-2/2

Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu

- Q. Pendant une interruption de jeu, un joueur change le lie de quatre de ses clubs. Avant la reprise du jeu, il apprend que la Règle 4-2a interdit le changement volontaire des caractéristiques de jeu d'un club pendant un tour. Si le lie original des quatre clubs est restauré, ou si le joueur abandonne ces clubs avant la reprise du jeu, peut-il éviter la pénalité de disqualification prescrite par la Règle 4-2a ?
- R. La finalité de la Règle 4-2a est d'éviter que, en dehors de dommage survenu pendant le cours normal du jeu, les caractéristiques de jeu des clubs avec lesquels le joueur commence le tour conventionnel ne soient pas modifiées jusqu'à ce que le tour soit terminé. Il serait impossible de restaurer le lie original d'un club altéré. Par conséquent, bien que le tour conventionnel ait été interrompu et que le joueur n'ait pas changé techniquement les caractéristiques de jeu durant le tour, selon l'équité (Règle 1-4) :
- (1) le joueur n'encourt pas de pénalité s'il abandonne les clubs en question ou les déclare retirés du jeu à son adversaire en match play ou à son marqueur ou co-compétiteur en stroke play avant la reprise du jeu et, en supposant qu'il ait commencé le tour avec 14 clubs, termine le tour avec les dix clubs restants, ou

- (2) si le joueur reprend le jeu en transportant un ou plusieurs des quatre clubs, sans avoir déclaré le ou les clubs retirés du jeu conformément à la Règle 4-2a, il sera en infraction avec la Règle 4-2a qu'il ait ou non tenté de restaurer les caractéristiques de jeu d'origine de ces clubs. La pénalité variera selon que le joueur a utilisé ou non l'un des clubs modifiés - voir conditions d'application des pénalités de la Règle 4-2. **(Révisée)**

CLUBS : MATERIAU ÉTRANGER

4-2/3

Application de craie sur la face du club

- Q. Pendant un tour, un joueur peut-il appliquer de la craie sur la face d'un fer dans le but d'obtenir davantage d'effet retro ?
- R. Non.

4-2/4

Application de salive sur la face de club

- Q. Un joueur crache sur la face de son club et n'essuie pas la salive avant de jouer son coup suivant. Est-ce autorisé ?
- R. Si l'intention du joueur est d'influencer le mouvement de la balle, le joueur est en infraction avec la Règle 4-2b étant donné que la salive est un "matériau étranger".

CLUBS ENDOMMAGÉS : RÉPARATION ET REMPLACEMENT

4-3/1

Signification de détérioration pendant le "cours normal du jeu"

- Q. Quelle est la signification du terme "cours normal du jeu" dans la Règle 4-3a ?
- R. Le terme "cours normal du jeu" couvre toutes les actions raisonnables mais exclut les abus.
- Outre un coup, un mouvement d'essai ou un coup d'essai, le terme "cours normal du jeu" couvre par exemple les actions suivantes :
- ôter ou replacer un club dans le sac ;
 - utiliser un club pour chercher ou retrouver une balle ;
 - s'appuyer sur un club en attendant de jouer, en mettant une balle sur tee ou en retirant une balle du trou ; ou
 - faire accidentellement tomber un club.
- Les exemples suivants constituent des actions qui ne sont pas couvertes par le terme "cours normal du jeu" :
- lancer un club sous le coup de la colère ou pour toute autre raison ;
 - jeter violemment un club dans un sac ; ou
 - frapper intentionnellement quelque chose (par exemple le sol ou un arbre) avec le club autrement que lors d'un coup, d'un mouvement d'essai ou d'un coup d'essai.
- *S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer – Voir 13-4/2.*

4-3/2

Signification de "réparer"

- Q. Pendant un tour, un joueur peut réparer un club endommagé pendant le cours normal du jeu, ou il peut le faire réparer par une autre personne. Que signifie le terme "réparer" dans le contexte de la Règle 4-3a(ii) ?
- R. Le terme "réparer" de la Règle 4-3a(ii) signifie restaurer le club dans un état aussi proche que possible de l'état dans lequel il était avant l'incident qui a causé la détérioration.

4-3/3

Club endommagé dans le cours normal du jeu se brisant en morceaux lorsqu'il est réparé

- Q. Le manche du club d'un joueur est courbé pendant le cours normal du jeu. Le joueur, en essayant de réparer le club endommagé comme autorisé par la Règle 4-3a(ii), casse le manche en morceaux. Quelle est la décision ?
- R. Puisque le joueur est autorisé à réparer le club endommagé, la détérioration ultérieure du club, qui le rend impropre au jeu est aussi considérée comme étant intervenue dans le cours normal du jeu. La Règle 4-3a autorise donc le joueur à utiliser le club dans son état endommagé, à le réparer ou le faire réparer, ou le remplacer par n'importe quel club.

4-3/4

Modifier une pénalité pour avoir entré un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées autrement que pendant le cours normal du jeu

- Q. Le putt d'un joueur s'arrête à deux centimètres du trou. De dégoût, il frappe sa chaussure avec la tête de son putter. L'impact tord le col du putter, modifiant ses caractéristiques de jeu. Le joueur joue ensuite le putt de deux centimètres avec le putter.
- La Règle 4-3b précise entre autres : "Si, pendant un tour conventionnel, un club d'un joueur est endommagé en dehors du cours normal du jeu... changeant ses caractéristiques de jeu, le club ne doit plus être utilisé ou remplacé pendant la suite du tour". La pénalité pour infraction à la Règle 4-3b est la disqualification. Le Comité serait-il en droit dans ces circonstances d'annuler ou de modifier la pénalité de disqualification, pourvu que le joueur n'utilise plus par la suite le putter endommagé pendant le tour ?
- R. Non.

4-3/5

Changer de clubs en raison de poignées humides

- Q. Pendant un tour, un joueur peut-il changer de clubs si les poignées deviennent humides ?
- R. Non. Un club est "impropre au jeu" s'il est endommagé de façon essentielle mais non pas si la poignée est devenue glissante – Voir Note de la Règle 4-3a.

4-3/6 (Réservée)

4-3/7

Club cassé lorsqu'il est utilisé comme canne

- Q. Un joueur utilise un de ses clubs comme canne en montant une pente et le manche casse. Le joueur peut-il remplacer le club pendant le tour ?
- R. Oui. Un club cassé dans de telles circonstances est considéré avoir été "endommagé pendant le cours normal du jeu" car son utilisation comme canne est considérée comme une action raisonnable – Voir Décision 4-3/1.

4-3/8

Joueur partant avec 13 clubs cassant son putter de colère et le remplaçant

- Q. Un joueur qui a commencé un tour avec 13 clubs casse son putter de colère, c'est-à-dire autrement que pendant le cours normal du jeu, pendant les neufs premiers trous. Il achète un putter au pro shop après les neuf premiers trous et l'utilise pour le reste du tour. La Règle 4-3a(iii) permet le remplacement d'un club seulement lorsqu'il devient impropre au jeu pendant le cours normal du jeu. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R. Non. Puisqu'il a démarré avec 13 clubs, il est autorisé à en ajouter un autre selon la Règle 4-4a.

4-3/9

Club cassé à cause d'une habitude de taper la tête de club sur le sol

- Q. La Règle 4-3a précise qu'un club peut-être remplacé s'il devient "endommagé pendant le cours normal du jeu". Un joueur a l'habitude de taper le sol avec la tête de son putter lorsqu'il marche vers le départ suivant, particulièrement lorsqu'il vient de manquer un putt. A une occasion, après avoir manqué un putt court, le joueur frappe le sol avec la tête de son putter si durement que son putter casse. Le joueur prétend qu'il frappe souvent le sol avec le club, et qu'il ne l'a pas fait de colère ou dans l'intention de casser le club. Serait-il autorisé à remplacer le club ?
- R. Non. Un club cassé en le tapant durement ou en le tapotant sur le sol n'est pas considéré avoir été "endommagé pendant le cours normal du jeu" car de tels actes ne sont pas considérés comme des actions raisonnables.

4-3/9.5

Club rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp de l'adversaire

- Q. Après avoir atteint le green, un joueur place ses clubs près du départ suivant. Un véhicule de maintenance ou un chariot d'un adversaire heurte accidentellement les clubs du joueur, cassant certains d'entre eux. Quelle est la décision ?
- R. La Règle 4-3 n'envisage pas une situation où les clubs du joueur sont endommagés par un élément extérieur ou un adversaire. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur peut utiliser les clubs dans leur état endommagé, les réparer ou les faire réparer, ou les remplacer en accord avec la Règle 4-3(iii).

4-3/10

Remplacement d'un club perdu pendant le tour

- Q. Un joueur qui a commencé le tour avec 14 clubs perd son putter. Peut-il le remplacer pendant le tour ?
- R. Non. Un club perdu n'est pas un club qui est devenu impropre au jeu pendant le cours normal du jeu – Voir Règle 4-3.

4-3/11

Remplacement d'un club cassé au practice lors d'une suspension de jeu

- Q. Le jeu a été interrompu par le Comité. Avant de reprendre le jeu, un joueur s'entraîne au practice. En frappant une balle, le manche de son sand wedge casse. Dans de telles circonstances, le club est-il considéré comme devenu hors d'usage pendant le cours normal du jeu, auquel cas le joueur serait autorisé à remplacer le club cassé selon la Règle 4-3a(iii) ?
- R. Oui.

4-3/12

Remplacement de club pour un play-off de stroke play

- Q. En stroke play, un compétiteur casse un club de colère, termine le tour avec 13 clubs et apprend alors qu'il sera impliqué dans un play-off trou par trou. Le compétiteur peut-il remplacer son club cassé pour le play-off ?
- R. Le play-off constitue un nouveau tour - Voir Définition du "Tour conventionnel". Le compétiteur est par conséquent autorisé à remplacer son club cassé. **(Révisée)**

Autre Décision concernant la Règle 4-3 (Clubs endommagés) :

- *Club excédentaire utilisé pour remplacer un club endommagé pendant le cours normal du jeu – Voir 4-4c/2.*

MAXIMUM DE 14 CLUBS : CHOIX ET ADDITION

4-4a/1

Quand un club est-il considéré comme ajouté ?

- Q. Un joueur découvre sur le premier green qu'il n'a pas de putter et qu'il n'a que treize clubs. Il continue de jouer mais renvoie son cadet au club-house. Le cadet lui rapporte un des deux putters qu'il trouve et le donne au joueur. Le joueur peut-il alors renvoyer son cadet pour ramener au club le premier putter et lui faire apporter à la place le second putter ?
- R. Oui, du moment qu'il n'a joué aucun coup avec n'importe quel club quand le premier putter était en sa possession.

4-4a/2

Changer de clubs entre les tours d'un match sur 36 trous

- Q. Lors d'un match sur 36 trous, un joueur qui a démarré avec 14 clubs peut-il changer de putters après avoir joué le premier 18 trous et avant le départ du second 18 trous ?

- R. Oui. La Règle 4-4a interdit une telle procédure uniquement pendant un tour conventionnel. Un match sur 36 trous comprend deux tours conventionnels de 18 trous chacun - Voir Définition du "Tour conventionnel".

4-4a/3

Compétiteur abandonnant pendant un tour et mettant ses clubs dans le sac d'un co-compétiteur

- Q. En stroke play, B abandonne pendant un tour, met ses clubs dans le sac de A, amenant le nombre total de clubs dans le sac à plus de 14, et porte le sac de A pour le reste du tour. A doit-il être pénalisé en application de la Règle 4-4a ?
- R. Non, du moment qu'il n'utilise aucun des clubs de B.

4-4a/4

Clubs de partenaires transportés dans un seul sac

- Q. Dans une compétition en foursome, est-il permis à des partenaires de placer les deux séries de clubs dans un sac, du moment que chaque joueur utilise seulement ses propres clubs ?
- R. Oui, du moment que les clubs de chaque joueur sont clairement identifiables.

4-4a/5

Club d'un co-compétiteur mis par erreur dans le sac d'un compétiteur pendant un tour et utilisé involontairement par le compétiteur

- Q. En stroke play, A et B démarrent tous les deux avec 14 clubs. Ils utilisent des fers du même modèle. Sur un trou, le cadet de B range par inadvertance un club de B dans le sac de A. Au trou suivant, A exécute par erreur un coup avec le club de B. Quelle est la décision ?
- R. La Règle 4-4a stipule : "Le joueur ne doit pas commencer un tour conventionnel avec plus de 14 clubs. Il est limité aux clubs ainsi sélectionnés...". A est en conformité avec la première phrase et par conséquent n'encourt pas de pénalité pour transporter le club de B. Cependant, lorsque A exécute un coup avec le club de B, il ne respecte pas les dispositions de la seconde phrase et il est sujet à pénalité en application de la Règle 4-4a.

4-4a/5.5

Club d'un joueur mis par erreur dans le sac d'un autre joueur pendant une interruption de jeu

- Q. A et B commencent tous les deux le tour conventionnel avec 14 clubs. Pendant une suspension de jeu, un des clubs de B est placé accidentellement dans le sac de A. Après la reprise du jeu, A remarque le club de B dans son sac (celui de A), mais il n'exécute aucun coup avec le club de B. Quelle est la décision ?
- R. Les deux joueurs respectent la Règle 4-4a quand ils débute le tour conventionnel avec pas plus de 14 clubs. Puisque A n'exécute pas de coup avec le club de B, il n'y a de pénalité pour aucun des joueurs et B peut reprendre son club – mais Voir aussi Décision 4-4a/5.

4-4a/6

Club excédentaire placé dans le sac du joueur après qu'il ait compté ses clubs au 1er départ ; erreur découverte après que le joueur ait commencé le tour

- Q. A arrive au tee n°1, compte ses clubs et confirme qu'il en a quatorze. Il retire ensuite son driver de son sac, laisse le sac à côté de l'aire de départ et se présente au starter. A ce moment, X, un joueur d'un autre match ou groupe, place par erreur son putter dans le sac de A, lequel est identique au sac de X. A joue alors son coup de départ du 1^{er} trou. Au cours du jeu du 1^{er} trou, A découvre que le club de X a été mis dans son sac (celui de A). A encourt-il une pénalité pour avoir commencé le trou avec plus de 14 clubs ?
- R. Oui.

4-4a/7

Transport d'un club lesté pour l'entraînement

- Q. Un joueur peut-il transporter un club d'entraînement lesté en plus de ses 14 clubs choisis pour le tour ?
- R. Non, mais un club d'entraînement lesté peut être choisi comme un des 14 clubs transportés par le joueur, pourvu qu'il soit conforme à la Règle 4-1 (par exemple le poids excessif d'une tête de driver peut enfreindre la limite du moment d'inertie – Voir Appendice II). **(Révisée)**

4-4a/8

Récupérer le club perdu d'un autre joueur

- Q. Un joueur transportant 14 clubs trouve un club d'un autre joueur sur le parcours. Il ramasse le club perdu, le met dans son sac mais ne l'utilise pas, et le porte au pro-shop à la fin du tour. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 4-4a pour transporter 15 clubs ?
- R. Non.

4-4a/9

Clarification de pénalité en match play

- Q. Voulez-vous confirmer si ce qui suit est une interprétation correcte de la Règle 4-4a dans un match entre A et B :
- Après le 1^{er} trou, il est découvert que B a plus de 14 clubs :
 - Si B a gagné le trou - Le match est à égalité.
 - Si le trou est partagé - A est 1 up.
 - Si A a gagné le trou - A est 2 up.
 - Après le 2^{ème} trou, il est découvert que B a plus de 14 clubs :
 - Si B a gagné les deux trous - Le match est à égalité.
 - Si B était 1 up - A est 1 up.
 - Si le match était à égalité - A est 2 up.
 - Si A était 1 up - A est 3 up.
 - Si A était 2 up - A est 4 up.
 - Plus tard dans le match, mais avant que les joueurs ne quittent le dernier green, on découvre que B a plus de 14 clubs :

- a. Si B était plus de 2 up - 2 "ups" sont déduits.
 - b. Si B était 2 up - Le match est à égalité.
 - c. Si B était 1 up - A est 1 up.
 - d. Si le match était à égalité - A est 2 up.
 - e. Si A était 1 up - A est 3 up.
 - f. Si A était 2 up - A est 4 up.
 - g. Si A était plus de 2 up - 2 "ups" sont ajoutés à ses "ups".
- R. Comme la pénalité de perte de trou pour infraction à la Règle 4-4a n'est pas appliquée à un trou spécifique, mais au score du match lors de la conclusion du trou au cours duquel l'infraction est découverte, votre interprétation est correcte.
- *Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat - Voir 2-5/5.5.*

4-4a/10

En stroke play infraction à la Règle des 14 clubs découverte au 8^{ème} trou ; où sont appliqués les coups de pénalité ?

- Q. En stroke play, A découvre au cours du jeu du 8^{ème} trou qu'il a 15 clubs dans son sac et donc encourt une pénalité de quatre coups pour infraction à la Règle 4-4a. Comment sont appliqués les quatre coups de pénalité ?
- R. A doit ajouter des pénalités de deux coups à son score pour les 1^{er} et 2^{ème} trous. En stroke play à quatre-balles, A et son partenaire doivent ajouter tous deux des pénalités de deux coups à leurs scores du 1^{er} et 2^{ème} trous - Voir Règle 31-6. **(Révisée)**

4-4a/11

Club excédentaire découvert avant que le joueur ne joue de la 2^{ème} aire de départ mais après que l'adversaire ou co-compétiteur ait joué

- Q. Un joueur commence un tour avec 15 clubs. Il découvre son erreur à la 2^{ème} aire de départ après que son adversaire ou un co-compétiteur ait joué mais avant qu'il ne joue. Le joueur encourt-il le maximum de pénalité de (a) déduction de deux trous en match play ou (b) de quatre coups en stroke play ?
- R. Non. Puisque le joueur n'a pas commencé le jeu depuis la 2^{ème} aire de départ, il encourt une pénalité de (a) déduction d'un trou en match play ou (b) de deux coups en stroke play.

4-4a /12

Compétiteur ayant égaré son putter et empruntant le putter du co-compétiteur

- Q. En stroke play, A, qui a laissé par erreur son putter sur le green précédent, emprunte un putter à B, un co-compétiteur, et l'utilise. Au départ suivant, le Comité est informé de cette situation. Quelle est la décision ?
- R. A n'est pas autorisé à emprunter à quiconque sur le terrain un club que cette personne a sélectionné pour le jeu – Règle 4-4a. A encourt une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 4-4a et doit immédiatement déclarer le putter

de B retiré du jeu comme il est prescrit par la Règle 4-4c. Si A récupère son propre putter, il peut utiliser celui-ci.

Le putter de B peut lui être rendu et celui-ci peut l'utiliser pour le reste du tour.

4-4a/13

Joueur s'entraînant avec le club d'un autre joueur

- Q. Un joueur débute un tour avec 14 clubs. Entre le jeu de deux trous il emprunte le putter d'un autre joueur et fait quelques putts d'entraînement sur le green du dernier trou joué. Quelle est la décision ?
- R. Il n'y a pas de pénalité. Un tel putt d'entraînement est autorisé par la Règle 7-2. L'emprunt du putter n'est pas une infraction à la Règle 4-4a puisque le putter n'était pas utilisé dans le but de faire un coup qui compte dans le score du joueur.

4-4a/14

Joueur transportant un club cassé en plusieurs morceaux

- Q. Un joueur démarre un tour avec quatorze clubs et également un club cassé en plusieurs morceaux avant le départ du tour, qui n'a pas encore été enlevé de son sac. Quelle est la décision ?
- R. Les Règles n'envisagent pas une telle situation. Dans ces circonstances, selon l'équité (Règle 1-4), il n'y a pas de pénalité pourvu que le club cassé ne soit pas utilisé pendant le tour conventionnel.

DES PARTENAIRES PEUVENT PARTAGER DES CLUBS

4-4b/1

Emprunter le putter du partenaire

- Q. Ni A ni B, qui sont partenaires dans un match play à quatre-balles, n'ont 14 clubs, mais à tous les deux ils ont plus de 14 clubs. Plusieurs fois pendant le tour A emprunte le putter de B. Est-ce permis ?
- R. Non. A et B doivent avoir deux trous déduits. La pénalité sera appliquée au score du match à la fin du trou où l'infraction commise a été découverte.

- *Emprunter ou non les balles d'un autre joueur – Voir 5-1/5.*
- *Emprunter un club dans le but de mesurer - Voir 20/2.*

CLUB EXCÉDENTAIRE DÉCLARÉ RETIRÉ DU JEU

4-4c/1

Club excédentaire déclaré retiré du jeu avant le tour et placé sur le plancher de la voiturette

- Q. Avant le départ d'un tour, un joueur découvre qu'il a 15 clubs dans son sac. Il déclare un des clubs retiré du jeu, l'enlève de son sac, le place sur le plancher de sa voiturette et commence le tour. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R. Oui, pour avoir commencé un tour avec plus de 14 clubs. La Règle 4-4c permet de déclarer retiré du jeu un club en trop découvert après le départ du tour. Il n'y a rien

dans les Règles qui permette de transporter, au cours d'un tour, un club en trop déclaré retiré du jeu avant le tour.

4-4c/2

Club excédentaire utilisé pour remplacer un club endommagé dans le cours normal du jeu

- Q. Un joueur commence un tour avec 15 clubs. En découvrant son erreur, il applique la pénalité appropriée selon la Règle 4-4a et déclare un club retiré du jeu en accord avec la Règle 4-4c. Plus tard dans le tour, le joueur endommage pendant le cours normal du jeu un de ses clubs restants le rendant hors d'usage. Le joueur peut-il remplacer le club endommagé par le club excédentaire déclaré retiré du jeu en accord avec la Règle 4-4c ?
- R. Oui. La Règle 4-3a(iii), qui stipule entre autres qu'un joueur peut remplacer un club devenu hors d'usage à la suite d'une détérioration intervenue pendant le cours normal du jeu "par n'importe quel club" prime sur la Règle 4-4c, laquelle interdit l'utilisation d'un club déclaré retiré du jeu suite à une infraction à la Règle 4-4a ou b.