

NOUVELLES RÈGLES 2019

35 CHANGEMENTS QUE VOUS DEVEZ CONNAÎTRE!

Les nouvelles Règles de golf – 24 au lieu de 34 – s'appliqueront sur tous les parcours du monde à partir du 1^{er} janvier 2019, autant dire demain. Même si l'esprit des Règles ne change pas, ces indispensables simplification et modernisation obligent à une sérieuse remise à niveau de nos connaissances. Voici les 35 grands changements à assimiler au plus vite!

DOSSIER RÉALISÉ PAR JEAN-ÉDOUARD BISSONNET, EN COLLABORATION AVEC ARNOULD DE LAMARZELLE, DU COMITÉ DES RÈGLES DE LA FFGOLF
ILLUSTRATIONS ROYAL & ANCIENT ET CHRISTOPHE LASSAUT



Vous pensiez tout connaître des Règles de golf? Vous allez devoir vous y replonger! En effet, le 1^{er} janvier 2019, une nouvelle version, largement modifiée, du règlement régissant nos parties entre en vigueur. Ainsi, les balles se droperont désormais à hauteur du genou, les détritrus pourront être enlevés dans les bunkers et les obstacles d'eau s'appelleront des zones à pénalité... Mais que les puristes se rassurent, ces changements restent parfaitement en conformité avec l'esprit des Règles et du jeu. Cette modernisation et cette simplification ont uniquement pour but de rendre les Règles plus faciles à comprendre et à interpréter par tous les golfeurs, du joueur professionnel au débutant. Les nouvelles Règles se veulent plus cohérentes, simples et justes, plus intuitives aussi, en supprimant d'autres Règles qui pouvaient être des pièges à pénalité... Mais aussi plus en adéquation avec notre époque et les nouvelles habitudes des golfeurs, notamment en matière de cadence de jeu. «Nous avons réalisé qu'en souhaitant rendre les Règles plus justes, elles étaient devenues trop compliquées. À force d'apporter des ajustements pendant plus de trente ans, elles étaient devenues trop difficiles à comprendre et à appliquer», lancent en chœur l'écossais Royal & Ancient de St Andrews et l'américaine USGA, les deux organes régissant les Règles de golf dans le monde.

UNE VERSION SIMPLIFIÉE À DESTINATION DES JOUEURS

En avril 2012, suite à une réunion de ces deux instances, accompagnées des représentants des circuits européens et américains, il est décidé de lancer le grand chantier de modification des Règles de golf. En 2017, une consultation ouverte à tous les golfeurs du monde, concernant leurs attentes en matière d'évolution des Règles, recueille plus de 30 000 réponses venant de 102 pays. Le résultat est aujourd'hui un nouveau livret des Règles constitué non plus de 34, mais de 24 Règles seulement! Cela a permis de réduire drastiquement le Guide officiel des Règles de golf, l'ex-livre des décisions, qui aurait perdu, au passage, quelque 1 300 interprétations des Règles, désormais couvertes par les nouvelles Règles. Ce grand changement, l'un des plus importants depuis que les 13 Règles originelles ont été édictées en 1744, et sûrement le plus radical depuis l'unification des Règles anglaises et américaines en 1952, est avant tout destiné à faciliter l'utilisation et l'application des Règles. D'ailleurs, seule une version simplifiée sera disponible pour les joueurs, s'adressant à eux en utilisant la deuxième personne du pluriel, à savoir «si votre balle... vous devez...». Et pour que le passage à ces nouvelles Règles se déroule dans les meilleures conditions, des sessions d'information destinées aux golfeurs et dispensées par des arbitres seront proposées à tous les clubs français. Maintenant, à vous de jouer...



BALLE EN JEU

SUBSTITUER UNE BALLE ENDOMMAGÉE

Règle 4.2c

L'énoncé: «Le joueur peut uniquement substituer une autre balle s'il peut clairement être observé que la balle d'origine est coupée ou fendue et que ce dommage est survenu sur le trou en train d'être joué, mais pas si elle est seulement rayée ou éraflée ou que sa peinture est abîmée ou décolorée.»

L'explication: «Le terme 'déformée' a été enlevé des cas où l'on peut substituer une autre balle, car il entraînait des confusions. De simples rayures ou éraflures n'affectent en rien les caractéristiques des balles modernes. Seules celles qui sont fendues ou coupées voient leurs performances altérées et peuvent donc être substituées.»

DÉPLACER ACCIDENTELLEMENT SA BALLE PENDANT LA RECHERCHE OU L'IDENTIFICATION

Règle 7.4

L'énoncé: «Il n'y a pas de pénalité si la balle du joueur est déplacée accidentellement par le joueur, l'adversaire ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant. Si cela arrive, la balle du joueur doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).»

L'explication: «Il n'y a désormais plus de pénalité, si vous déplacez votre balle lors de la recherche. En effet, les joueurs ont besoin, dans ce cas, de sonder l'herbe, les buissons ou les feuilles pour chercher leur balle. Et ces actions, si elles ne sont pas excessives, au sens des Règles, peuvent logiquement entraîner le déplacement de la balle, qui devra alors être replacée à son emplacement d'origine ou estimé et non plus droppée. Le fait de dropper pouvait donner au joueur un lie bien meilleur ou bien pire que celui qu'il avait au début...»

DÉTERMINER SI UNE BALLE S'EST DÉPLACÉE

Règles 9.2a et 9.2b

L'énoncé: «Une balle au repos d'un joueur est considérée comme s'étant déplacée seulement si l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle l'a fait. Si la balle s'est peut-être déplacée, mais que ce n'est pas sûr ou quasiment certain, elle est considérée comme ne s'étant pas déplacée et doit être jouée comme elle repose.»

L'explication: «La norme 'sûr ou quasiment certain', soit au moins 95% de probabilité, s'applique désormais dans tous les cas de figure pour déterminer si la balle s'est bien déplacée ou pas et les raisons du déplacement. Ce qui peut avoir des conséquences sur l'application ou non d'une pénalité. En conséquence, si l'on n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle s'est déplacée, on considère qu'elle ne s'est pas déplacée. Et si l'on n'est pas sûr ou quasiment certain que le joueur, l'adversaire ou une influence extérieure ont provoqué son déplacement, on considère que la balle a été déplacée par des forces naturelles.»

DÉPLACER ACCIDENTELLEMENT SA BALLE SUR LE GREEN

Règle 9.4b Exception 3

L'énoncé: «Il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le déplacement de la balle sur le green, peu importe comment cela se produit.»

L'explication: «Une fois sur le green, lorsque sa balle se déplace accidentellement et ce quelle qu'en soit l'origine, le joueur n'encourt plus aucune pénalité. Il n'y a donc plus à se soucier de savoir si le joueur est responsable ou non du déplacement de sa balle, à partir du moment où celui-ci est accidentel. Il doit juste replacer sa balle à son point d'origine avant de jouer le coup suivant.»

FRAPPER DEUX FOIS LA BALLE LORS DU COUP

Règle 10.1a

L'énoncé: «(...) Si le club du joueur frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il y a seulement un coup et il n'y a pas de pénalité.»

L'explication: «Désormais, il n'y a plus de pénalité lorsque le joueur touche par inadvertance deux fois sa balle lors du même coup, action connue des golfeurs sous le nom de 'double touch'. Une telle action a, en général, pour conséquence un fort mauvais résultat. Aussi, pour ne pas infliger une double peine au joueur, celui-ci compte désormais uniquement un coup et doit jouer la balle là où elle repose.»



DÉVIER ACCIDENTELLEMENT UNE BALLE EN MOUVEMENT

Règle 11.1a

L'énoncé: «Si une balle en mouvement d'un joueur heurte accidentellement toute personne ou influence extérieure:
> Il n'y a de pénalité pour aucun joueur.
> Cela est vrai même si la balle heurte le joueur, l'adversaire ou tout autre joueur ou l'un de leurs cadets ou équipements.»

L'explication: «Il n'y a plus de pénalité lorsque votre balle vous touche après avoir rebondi sur la lèvres d'un bunker, par exemple, ou si votre balle touche votre sac ou encore un drapeau retiré ou pris en charge... Évidemment, toutes ces déviations doivent être accidentelles. Placer son sac afin qu'il puisse éventuellement arrêter une balle reste interdit.»

REPLACER UNE BALLE DÉPLACÉE SANS CONNAÎTRE L'ENDROIT EXACT OU ELLE REPOSAIT

Règle 14.2c

L'énoncé: «La balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé), sauf si la balle doit être replacée à un emplacement différent. Si la balle était au repos sur, sous ou contre toute obstruction inamovible, tout élément partie intégrante, tout élément de limites ou tout élément naturel poussant ou fixé:
> L'emplacement de la balle inclut sa position verticale par rapport au sol.
> Cela signifie que la balle doit être replacée à son emplacement d'origine sur, sous ou contre de tels éléments.»

L'explication: «On doit désormais replacer la balle à son emplacement d'origine estimé, et non plus comme avant d'être droppée, ce qui pouvait donner un lieu soit meilleur, soit pire... Et si cet endroit estimé se trouve sur, sous ou contre des éléments fixés ou qui poussent, il faut replacer la balle sur, sous ou contre ces éléments. Le fait d'exiger du joueur de replacer la balle sur le point estimé doit aider à

s'assurer que la balle est jouée aussi près que possible de son emplacement d'origine et avec le même lieu ou presque.»

PRENDRE UN DÉGAGEMENT

DÉFINIR LA ZONE DE DÉGAGEMENT

Définition Longueur de club

L'énoncé: «La longueur du club le plus long parmi les quatorze clubs (ou moins) que le joueur possède pendant le tour, autre qu'un putter. Par exemple, si le club le plus long (autre que le putter) qu'un joueur possède pendant un tour est un driver de 43 pouces (109,22 cm), une longueur de club est égale à 109,22 cm pour ce joueur et pour ce tour. Les longueurs de club sont utilisées pour définir la zone de départ du joueur sur chaque trou et pour déterminer la dimension de la zone de dégagement du joueur lorsqu'il se dégage selon une Règle.»

L'explication: «Des dimensions fixes définissent désormais la zone de dégagement. Celle-ci sera d'une ou de deux longueurs de club selon les cas prévus par les Règles. L'unité de mesure retenue est la longueur du club le plus long du sac du joueur, à l'exception du putter. Ce qui impose d'utiliser, pour la plupart des joueurs, le driver.»

SUBSTITUER UNE BALLE LORS D'UN DÉGAGEMENT

Règle 14.3a

L'énoncé: «Le joueur peut utiliser la balle d'origine ou une autre balle. Cela signifie que le joueur peut utiliser n'importe quelle balle chaque fois qu'il droppe ou place une balle selon cette Règle.»

L'explication: «Les cas où l'on pouvait substituer une balle lors du jeu d'un trou, à l'occasion d'un dégagement, était variable selon

les Règles. Désormais, afin d'éviter toute confusion, tout dégagement, prévu par une Règle, qu'il soit avec ou sans pénalité, vous autorise à substituer une nouvelle balle. Il en est de même lorsque les Règles vous autorisent à dropper ou placer une balle avant de la jouer. En revanche, lorsque la balle doit être remplacée, il faut toujours replacer la balle d'origine.»

DROPPER À HAUTEUR DU GENOU

Règle 14.3b

L'énoncé: «(...) La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou sans qu'elle touche le joueur ou l'équipement. Le joueur doit laisser tomber la balle d'un endroit à hauteur de genou (...).»



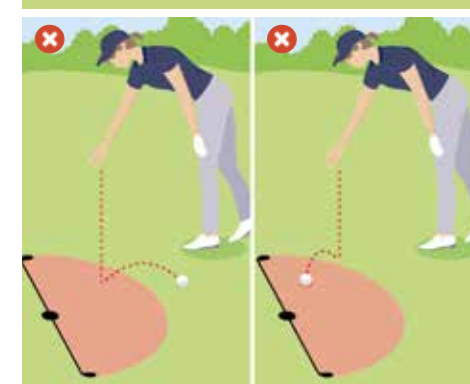
La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou. «À hauteur de genou» signifie à la hauteur de genou d'un joueur quand il est en position debout. Mais le joueur n'a pas à être en position debout lorsqu'il droppe la balle.

L'explication: «Fini l'obligation de dropper à hauteur d'épaule, qui faisait souvent rouler la balle assez loin et obligeait fréquemment à redropper. En droppant à hauteur de genou, la balle viendra, en général, reposer tout près de l'endroit où elle touche le sol et devrait donc rester dans la zone de dégagement. Cela évitera aussi de voir la balle s'enfoncer dans le sable lorsqu'elle est droppée dans un bunker...»

REPOSER DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT

Règle 14.3c

L'énoncé: «Le joueur a fini de prendre un dégagement quand la balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone



La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement. La balle doit donc être droppée de façon correcte une seconde fois.

La balle est droppée de façon incorrecte, car elle est droppée en dehors de la zone de dégagement. La balle doit donc être droppée une seconde fois et de façon correcte.

de dégagement. Peu importe si la balle, après avoir frappé le sol, touche n'importe quelle personne, équipement ou autre influence extérieure avant d'être au repos.»

L'explication: «Auparavant, on devait dropper soit dans une zone, soit au plus près d'un point précis, soit sur une ligne. Désormais, le joueur doit dropper sa balle dans une zone de dégagement, et sa balle devra impérativement être jouée depuis cette zone de dégagement. La mise en place de zones de dégagement doit simplifier la procédure de dégagement, en limitant les cas où il faut redropper.»

RELEVER UNE BALLE ENFONCÉE

Règle 16.3

L'énoncé: «Le dégagement n'est autorisé selon la Règle 16.3b que si la balle d'un joueur est enfoncée dans la zone générale.»

L'explication: «Lorsque la balle d'un joueur est enfoncée dans le sol, les Règles autorisent désormais à s'en dégager partout (excepté dans le sable) dans ce que l'on appelle désormais la zone générale, qui est le nouveau terme pour désigner le parcours. Une Règle locale permet, malgré tout, de restreindre le dégagement au fairway ou aux zones tondues ras. Même si la philosophie de cette nouvelle Règle est bien d'éviter au joueur d'avoir à jouer une balle enclouée dans un sol mou, ce qui n'est pas considéré comme faisant partie du défi normal du jeu de golf.»



LA BALLE EST ENFONCÉE

Une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.

← Niveau du sol



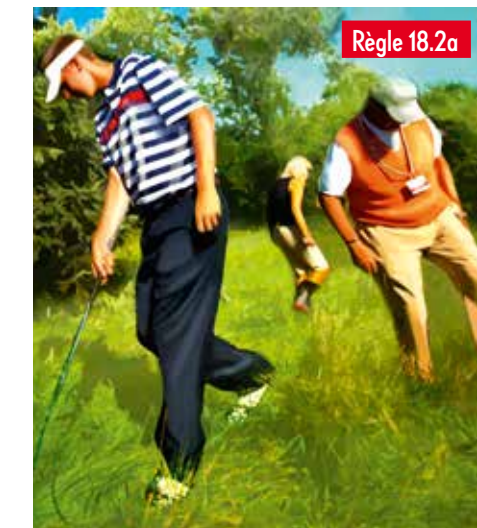
LA BALLE EST ENFONCÉE

En dépit du fait que la balle ne touche pas la terre, une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.



LA BALLE N'EST PAS ENFONCÉE

Même si la balle est enfoncée dans l'herbe, le dégagement n'est pas possible, car aucune partie de la balle ne se trouve en dessous du niveau du sol.



RECHERCHER UNE BALLE AU MAXIMUM 3 MINUTES

Règle 18.2a

L'énoncé: «Une balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les 3 minutes après que le joueur ou son cadet ont commencé à la rechercher.»

L'explication: «Le temps de recherche d'une balle, une fois arrivé sur la zone de recherche, est réduit de 5 minutes à 3 minutes. Une disposition plus conforme au principe sous-jacent selon lequel le golf doit être joué de façon rapide et continue. De plus, dans la pratique, une balle qui doit être retrouvée l'est en général avant 3 minutes.»

OBTENIR UN DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE PERDUE HORS LIMITES OU EN DEHORS D'UNE ZONE À PÉNALITÉ

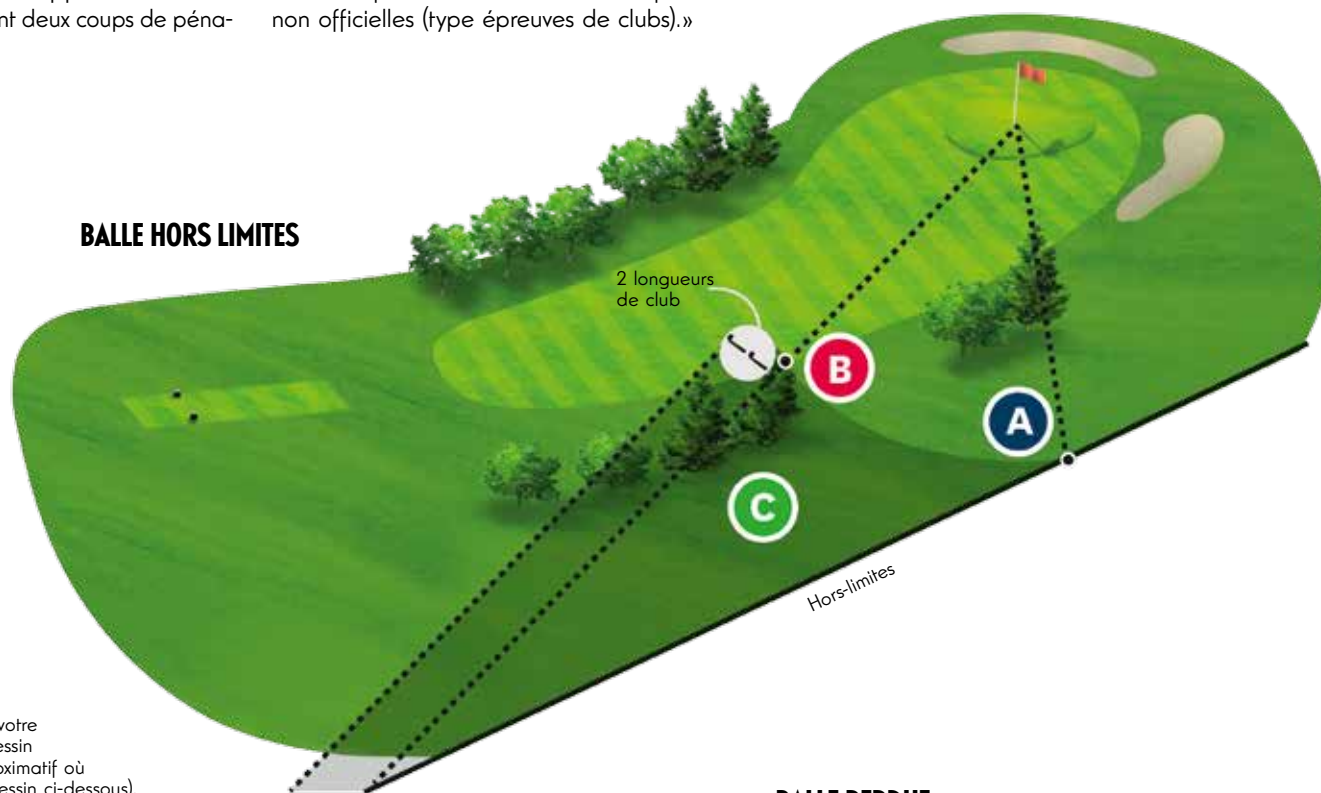
Règle locale Type E5

L'énoncé: «L'objectif de cette Règle locale est de permettre à un Comité de donner une option supplémentaire de dégagement, qui permet à un joueur de continuer le jeu sans retourner à l'emplacement du coup précédent.»

L'explication: «Cette Règle locale a pour objet de donner une option supplémentaire de dégagement moyennant deux coups de péna-

lité pour permettre à un joueur de continuer le jeu sans retourner à l'emplacement du coup précédent, s'il n'a pas joué de balle provisoire. Le principe consiste à donner une zone de dégagement côté fairway, moyennant deux coups de pénalité, à la hauteur du point d'entrée dans le hors-limites ou de la zone dans laquelle la balle est perdue. Cette Règle locale ne s'applique pas si une balle repose dans une zone à pénalité ou pour une balle injouable. Notez que cette Règle locale ne sera pas utilisée pour une compétition officielle (type épreuves fédérales) et qu'elle est réservée à des parties amicales ou des compétitions non officielles (type épreuves de clubs).»

BALLE HORS LIMITES



(Règle locale Type E5)

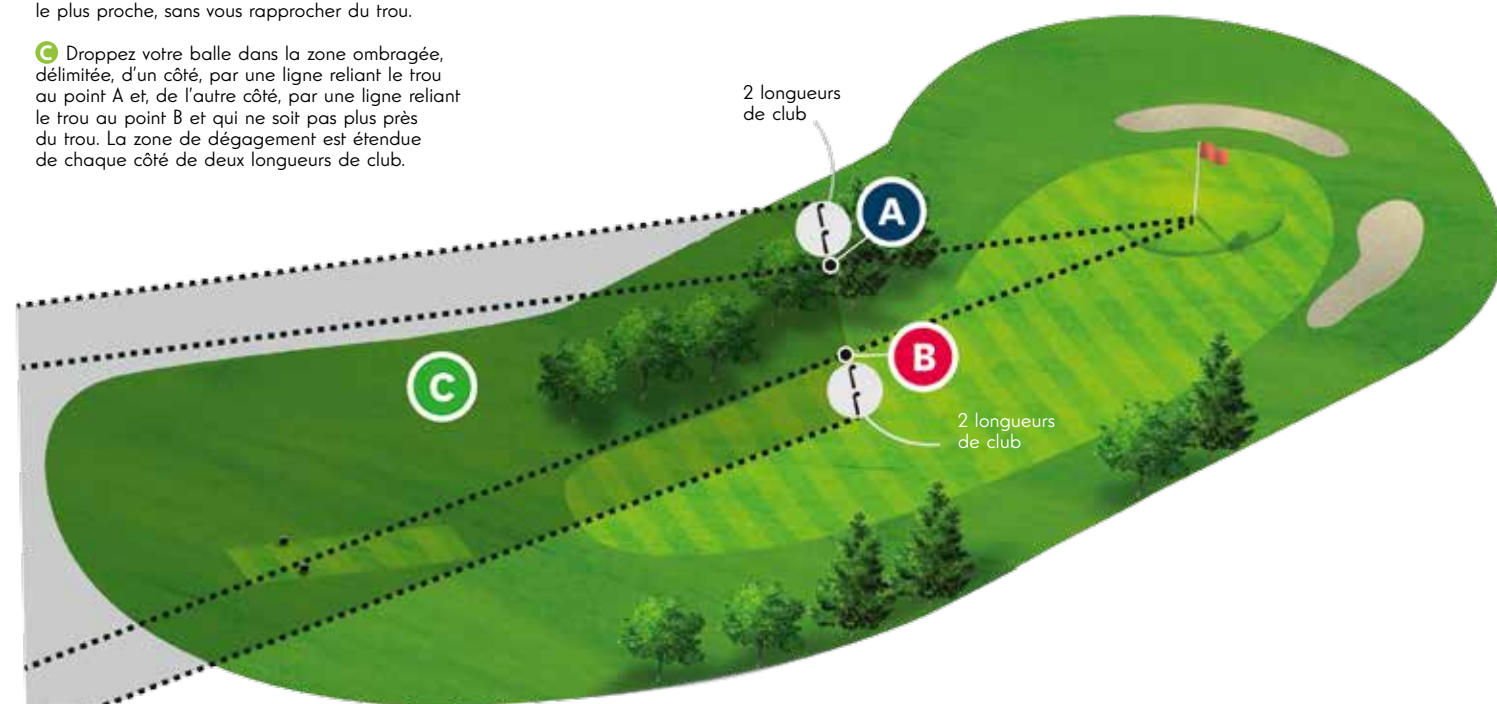
Si la règle locale est mise en place, vous pouvez toujours prendre un dégagement selon la Règle dite «de coup et distance», mais vous avez désormais cette option supplémentaire en ajoutant deux coups de pénalité à votre score.

A Déterminez l'endroit où votre balle repose hors limites (dessin ci-dessus) ou l'endroit approximatif où votre balle a été perdue (dessin ci-dessous).

B Trouvez, sur le fairway, le point latéral le plus proche, sans vous rapprocher du trou.

C Droppez votre balle dans la zone ombragée, délimitée, d'un côté, par une ligne reliant le trou au point A et, de l'autre côté, par une ligne reliant le trou au point B et qui ne soit pas plus près du trou. La zone de dégagement est étendue de chaque côté de deux longueurs de club.

BALLE PERDUE



LE GREEN

TOUCHER SA LIGNE DE JEU

Règle 10.2b(2)

L'énoncé: «Avant que le coup soit joué, seul le joueur ou son cadet peut indiquer la ligne de jeu du joueur (...) Le joueur ou le cadet peuvent toucher le green avec une main, un pied ou tout ce qu'ils tiennent, mais ils ne doivent pas améliorer les conditions affectant le coup (...)»

L'explication: «Il n'y a plus de pénalité pour avoir simplement touché la ligne de jeu sur le green. Toucher la ligne où la balle sera jouée ou indiquer la cible en touchant le green est désormais autorisé pour le joueur comme pour son cadet, à condition bien sûr de ne pas améliorer les conditions affectant le coup suivant. D'ailleurs, le terme 'ligne de jeu' s'applique désormais à tout le parcours, y compris le green, et le terme 'ligne de putt' n'existe plus.»

RÉPARER LES DOMMAGES

Règle 13.1c(2)

L'énoncé: «Le joueur peut réparer un dommage sur le green sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le green au plus près possible de sa condition d'origine (...)»



Règle 13.1c (2)

L'explication: «Seuls les impacts de balle et les bouchons d'anciens trous pouvaient auparavant être réparés sur le green. Désormais, presque tous les dommages (à l'exception, par exemple, des trous d'aération ou des imperfections naturelles de la surface du green) peuvent être réparés. Ainsi, les marques de clous ou les dégâts causés par des animaux peuvent dorénavant être réparés, soit avec ses mains, ses pieds, un tee, un club ou encore un relève-pitch... L'objectif est que le joueur puisse avoir la surface la plus lisse possible pour faire rouler sa balle.»

REPLACER LA BALLE QUI SE DÉPLACE, APRÈS AVOIR ÉTÉ MARQUÉE ET RELEVÉE

Règle 13.1d(2)

L'énoncé: «Si des forces naturelles provoquent le déplacement de la balle d'un joueur sur le green, l'endroit d'où le joueur doit jouer par la suite dépend du fait que la balle ait été ou non déjà relevée et replacée à son emplacement d'origine.»

> Balle déjà relevée et replacée: la balle doit être replacée à son emplacement d'origine (...).

> Balle non encore relevée et replacée: la balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

L'explication: «Jusqu'à présent, une balle déplacée par des forces naturelles (le vent, la pluie ou autres) devait toujours être jouée depuis son nouvel emplacement. Désormais, si cela se produit alors que la balle a déjà été relevée et replacée, il faut la replacer à son emplacement d'origine avant de jouer le coup suivant. En effet, dans ce cas-là, la relation au coup précédent n'est plus évidente. Si, en revanche, la balle n'a pas encore été relevée et replacée, son déplacement par des forces naturelles est considéré comme une continuation du coup précédent et la balle doit être jouée depuis son nouvel emplacement. Dans tous les cas, aucune pénalité n'est encourue.»

PUTTER AVEC LE DRAPEAU LAISSÉ DANS LE TROU

Règle 13.2a

L'énoncé: «Le joueur peut jouer un coup avec le drapeau laissé dans le trou, de sorte qu'il est possible que la balle en mouvement frappe le drapeau (...)»

Règle 13.2a



L'explication: «Il n'y a désormais plus de pénalité si l'on joue une balle depuis le green et que celle-ci vient heurter le drapeau. Ce changement doit permettre d'accélérer le jeu et de supprimer une pénalité pour des cas où le joueur n'en retire aucun avantage. Mais, attention, il faudra annoncer sa décision de garder ou d'enlever le drapeau avant de jouer. Car il sera toujours possible de retirer le drapeau ou de le faire prendre en charge avant de jouer.»

RELEVER LA BALLE PAR LE CADET

Règle 14.1b Exception

L'énoncé: «Quand la balle du joueur est sur le green, son cadet peut relever la balle sans l'autorisation du joueur.»

L'explication: «Un cadet devait toujours avoir l'autorisation expresse de son joueur pour marquer et relever sa balle, partout sur le parcours, même sur le green. Désormais, sur le green et uniquement sur le green, le cadet peut procéder de lui-même à cette opération purement mécanique, qui consiste à marquer et relever la balle de son joueur. Ailleurs sur le parcours, il doit toujours avoir l'autorisation explicite de son joueur, sinon ce dernier encourt un coup de pénalité. Le cadet est toujours autorisé à replacer la balle du joueur uniquement si c'est lui qui a relevé la balle.»

ZONES À PÉNALITÉ

DÉFINIR LES ZONES À PÉNALITÉ

Définition Zones à pénalité

L'énoncé: «Une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si la balle du joueur vient y reposer. Une zone à pénalité est:

> Toute étendue d'eau sur le parcours (marquée ou non par le Comité), y compris une mer, un lac, un étang, une rivière, un fossé (...).

> Toute autre partie du parcours que le Comité définit comme zone à pénalité.»

L'explication: «Les obstacles d'eau sont remplacés par le concept élargi de zones à pénalité et la nouvelle Règle 17 qui les régit fournit les mêmes options de dégagement qu'auparavant, selon que la zone est marquée en piquets rouges ou en piquets jaunes. Mais le Comité peut désormais choisir de les élargir à d'autres zones, où il n'y a absolument pas d'eau, comme les déserts, les ravins, les champs de roche volcanique... pour des raisons à la fois de sécurité et de rythme de jeu. Pour faciliter le jeu, le comité peut également décider de marquer toutes les zones à pénalité en piquets rouges.»

Règle 17.1d(3)

Vous n'avez plus la possibilité de prendre un dégagement sur le côté opposé du point où votre balle a franchi en dernier la limite de la zone à pénalité.

Aucun dégagement sur la rive opposée

Zone à pénalité

ENLEVER DES DÉTRITUS OU TOUCHER LE SOL

Règle 15.1a

L'énoncé: « Sans pénalité, un joueur peut enlever des débris n'importe où sur ou en dehors du parcours et il peut le faire de n'importe quelle manière (par exemple, en utilisant la main ou le pied ou un club ou un autre équipement). »

L'explication: « Enlever des débris ou toucher le sol dans une zone à pénalité (ex-obstacle d'eau) lorsque la balle s'y trouve n'est plus pénalisé. Il est désormais possible d'y enlever ou d'y déplacer des débris, tels que feuilles, pierres, bouts de bois... ou encore de toucher le sol avec sa main ou son club. »

SE DÉGAGER SUR LA LISIÈRE OPPOSÉE

Règle 17.1d(3)

L'énoncé: « Si la balle a franchi en dernier la lisière d'une zone à pénalité rouge, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle (...) à deux longueurs de club du point de franchissement. »

L'explication: « Les nouvelles Règles ne permettent plus, comme avant, de se dégager d'une zone marquée en piquets rouges, à un point équidistant, sur la lisière opposée à celle où est rentrée en dernier la balle dans la zone de pénalité. Sauf si une Règle locale l'autorise pour certains cas bien précis. »

BUNKERS**ENLEVER DES DÉTRITUS**

Règle 12.2a

L'énoncé: « Avant de jouer une balle dans un bunker, le joueur peut retirer des débris, selon la Règle 15.1, et des obstructions amovibles, selon la Règle 15.2. Cela inclut

le fait de toucher ou de déplacer de façon raisonnable du sable dans le bunker en entreprenant de telles actions. »

L'explication: « Lorsque sa balle se trouve dans le bunker, les Règles autorisent désormais le joueur à y enlever tous les débris qui s'y trouvent, sans encourir aucune pénalité, à condition de ne rien faire pour tester l'état du sable. En effet, le défi de jouer depuis un bunker est l'exigence de jouer depuis le sable et non pas de jouer au milieu de feuilles et de brindilles... »

TOUCHER LE SABLE DANS LE BUNKER

Règle 12.2b

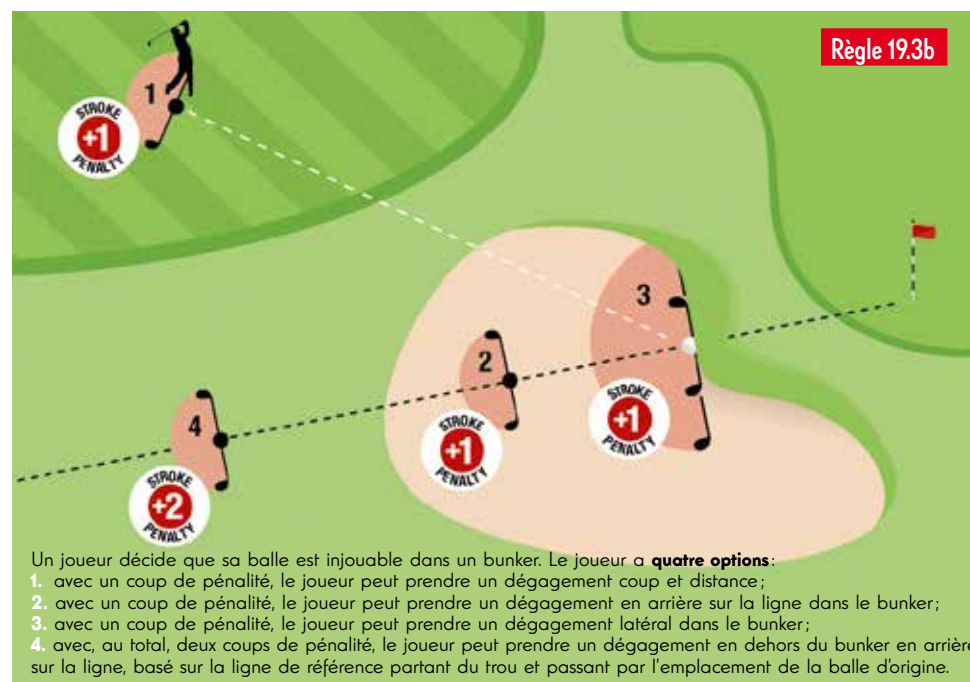
L'énoncé: « Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, le joueur ne doit pas : toucher délibérément le sable dans le bunker avec une main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour le coup suivant (...). »

L'explication: « Les restrictions concernant le fait de toucher le sable dans le bunker, lorsque sa balle s'y trouve, ont été assouplies. Cela reste juste interdit si le joueur cherche délibérément à tester la nature du sable. Il est ainsi toujours interdit d'y effectuer des coups d'essai ou encore de toucher le sable derrière la balle, lors du backswing. En revanche, on peut toucher le sable en s'appuyant sur un club pour se reposer, ratisser le bunker dans un souci d'entretien ou même, plus étonnant, frapper le sable de frustration ou de colère et sans que cela coûte la moindre pénalité. »

SORTIR DU BUNKER EN CAS DE BALLE INJOUABLE

Règle 19.3b

L'énoncé: « Comme option supplémentaire de dégagement lorsque la balle d'un joueur est injouable dans un bunker, avec un total de deux coups de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker selon la Règle 19.2b. »



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a quatre options :

- avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ;
- avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne dans le bunker ;
- avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker ;
- avec, au total, deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en dehors du bunker en arrière sur la ligne, basé sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

L'explication: « Jusqu'à présent, pour s'affranchir d'un bunker dans lequel le joueur considérait sa balle injouable, la seule option était de retourner jouer son coup au point précédent. Mais si le coup précédent était joué à partir du bunker, alors il n'y avait aucune option de dégagement en dehors du bunker... Dorénavant, on peut s'en sortir en dropoutant la balle en arrière du bunker, avec deux coups de pénalité. Les pots bunkers aux parois abruptes vont peut-être nous sembler moins intimidants. »

ÉQUIPEMENT**UTILISER UN CLUB ENDOMMAGÉ**

Règle 4.1a(2)

L'énoncé: « (...) Mais quelles que soient la nature ou la cause du dommage, le club endommagé est considéré comme conforme pour le reste du tour (mais pas pour un play-off en stroke-play, qui est un nouveau tour). »

L'explication: « Jusqu'à présent, un club endommagé ne pouvait continuer à être utilisé que s'il l'avait été dans le cours normal du jeu, c'est-à-dire en dehors de tout geste de mauvaise humeur. Désormais, et pour des raisons de simplification, un club endommagé, même sous le coup de la colère, peut continuer à être utilisé par le joueur. Ce dernier peut même tenter de le réparer, à condition de ne pas retarder le jeu. »

REPLACER UN CLUB ENDOMMAGÉ

Règle 4.1b(3) Exception

L'énoncé: « Si un club d'un joueur est endommagé pendant le tour (y compris pendant que le jeu est interrompu) par une influence extérieure, des forces naturelles ou par n'importe quelle autre personne que le joueur ou son cadet :

- > Le joueur peut remplacer le club endommagé par n'importe quel club selon la Règle 4.1b(3) Exception.
- > Mais si le joueur le fait, il doit immédiatement retirer du jeu le club endommagé en utilisant la procédure de la Règle 4.1c(1). »

L'explication: « Afin de pouvoir remplacer un club endommagé dans le cours normal du jeu, le club devait être déclaré 'hors d'usage'... Un jugement technique, complexe à définir. À la place, les nouvelles Règles prévoient que le club ne peut plus être remplacé, sauf si quelqu'un d'autre que le joueur ou son cadet est responsable du dommage. En d'autres termes, si le joueur est responsable du dommage et quelle qu'en soit la cause, même en

ayant tapé un coup de golf le plus normalement possible, le club ne peut plus être remplacé. En revanche, s'il a été endommagé par quelqu'un d'autre que le joueur ou son cadet, il peut être remplacé. Pour mémoire, les Règles prévoient toujours que si le joueur part avec moins de quatorze clubs, il a le droit d'en ajouter autant qu'il le souhaite jusqu'à arriver au nombre de quatorze. »

UTILISER UN APPAREIL DE MESURE

Règle 4.3a(1)

L'énoncé: « Autorisé : obtenir des informations sur la distance ou la direction (par exemple, avec un appareil de mesure de distance ou une boussole). »



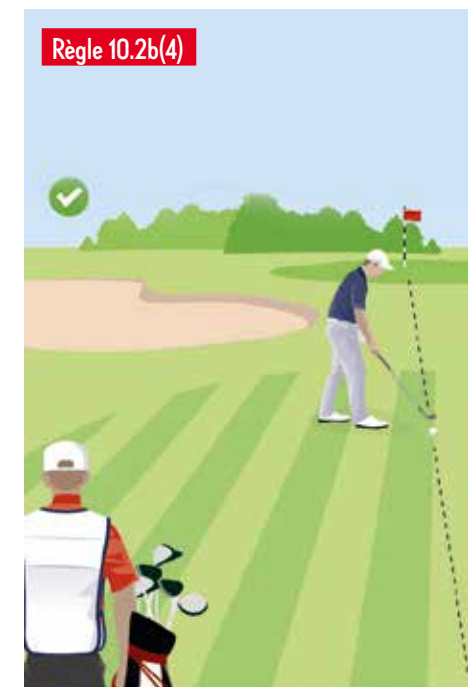
L'explication: « Jusqu'à présent, les Règles interdisaient d'utiliser les appareils de mesure, sauf si une Règle locale les autorisait. Ce qui était le cas dans quasiment tous les golfs. Désormais, la Règle est inversée, puisque les appareils de mesure sont autorisés, sauf si une Règle locale les interdit. Dans la pratique, cela ne change pas grand-chose pour les joueurs amateurs, qui peuvent donc toujours utiliser ces appareils de mesure largement répandus. »

PRÉPARATION DU COUP**AIDER À L'ALIGNEMENT PAR LE CADET**

Règle 10.2b(4)

L'énoncé: « Le cadet du joueur ne doit pas se tenir délibérément à un endroit sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle pour quelle que raison que ce soit. »

L'explication: « La Règle interdisant au cadet de se tenir derrière le joueur lorsque celui-ci



Le cadet ne se tient pas sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup et, à condition que le cadet ne se déplace pas dans une telle position avant que le coup soit joué, il n'y a pas d'infraction à la règle 10.2b(4).



Le cadet se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup. En conséquence, il y a une infraction à la règle 10.2b(4).

joue un coup a été étendue. Désormais, une fois que le joueur commence à prendre son stance pour jouer et jusqu'à ce que le coup soit joué, le cadet n'est plus autorisé à se tenir délibérément derrière son joueur. En →

d'autres termes, le cadet n'a plus le droit d'aligner son joueur avant le coup. Une pratique qui était très répandue sur les circuits professionnels féminins et que l'on ne verra donc plus...»

CADENCE DU JEU

JOUER RAPIDEMENT

Règle 5.6b(1)

L'énoncé: «Un joueur devrait se préparer à l'avance pour le coup suivant et être prêt à jouer quand c'est son tour (...):

- > Il est recommandé que le joueur joue son coup en 40 secondes maximum, une fois qu'il a (ou devrait avoir) la possibilité de jouer sans gêne ni distraction, et
- > Le joueur devrait normalement être capable de jouer plus rapidement que cela et il est encouragé à le faire.»

Règle 5.6b(1)



Les règles encouragent le «Prêt? Jouez!», aussi appelé Ready Golf, à savoir le premier qui est prêt joue.

L'explication: «Le but est d'encourager une cadence de jeu rapide. Ainsi, chaque joueur, une fois que c'est à son tour de jouer, ne devrait pas avoir besoin de plus de 40 secondes pour jouer son coup. Ce qui induit que le joueur commence à préparer son coup bien avant que ce soit à son tour de jouer. Dans le même esprit, le «Prêt? Jouez!», aussi appelé Ready Golf, à savoir le premier qui est prêt joue, est encouragé, notamment en stroke-play où aucune pénalité n'est de toute manière encourue. En match-play, les joueurs doivent se mettre d'accord pour jouer hors tour, selon l'exception de la Règle 6.4a. La pratique du «Prêt? Jouez!» doit bien sûr se faire de manière responsable, en respectant les Règles élémentaires de sécurité.»

PLAFONNER LE SCORE EN STROKE-PLAY

Règle 21.2a

L'énoncé: «Le score maximum est une forme de stroke-play dans laquelle, pour chaque trou, le score du joueur ou du camp est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le Comité. Par exemple, deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey net.»

L'explication: «Une nouvelle forme de stroke-play dite du 'score maximum' a été mise en place. Le score maximum permet de plafonner le score sur chaque trou, prévu à l'avance, et de relever sa balle et passer au trou suivant quand le score maximum aura été atteint ou dépassé. Ainsi, un joueur qui ne termine pas un trou aura juste à marquer le score maximum sur le trou en question, au lieu d'être disqualifié comme c'était le cas avant.»

COMPORTEMENT DU JOUEUR

JOUER DANS L'ESPRIT DU JEU

Règle 1.2a

L'énoncé: «Il est attendu des joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu (...). Il n'y a pas de pénalité selon les Règles pour un manquement à ces recommandations. Sauf que le Comité peut disqualifier un joueur pour une action allant à l'encontre de l'esprit du jeu s'il estime que le joueur a commis une grave faute de comportement.»

L'explication: «À la place de la notion peu claire 'd'infraction à l'étiquette', la Règle indique désormais, sans équivoque, le pouvoir du Comité de disqualifier un joueur pour toute faute grave de comportement contraire à l'esprit du jeu. Il y a une faute grave de comportement lorsque par exemple, le joueur n'agit pas avec intégrité (par rapport aux Règles et à l'application des pénalités...), ne fait pas preuve de considération envers les autres (cadence de jeu, normes de sécurité, perturbations des autres joueurs...) ou encore ne prend pas soin du parcours (ne remplace pas ses divots, ne relève pas ses pitches, ne ratisse pas les bunkers...).»

ADOPTER UN CODE DE COMPORTEMENT

Règle 1.2b

L'énoncé: «Le Comité peut définir ses propres normes de comportement du joueur dans un Code de comportement adopté comme Règle locale.

- > Le Code peut prévoir des pénalités pour infraction à ces normes, par exemple une pénalité d'un coup ou la pénalité générale.

> Le Comité peut aussi disqualifier un joueur pour une grave faute de comportement ne respectant pas les normes du Code.»

L'explication: «Certains golfs peuvent avoir des problèmes de manque de courtoisie ou d'esprit sportif. Désormais, chaque Comité est autorisé à adopter son propre code de conduite, avec des sanctions adaptées. Ainsi, chaque manquement à ce code pourra entraîner des pénalités spécifiques allant de la pénalité d'un coup ou encore la pénalité générale (à savoir la perte du trou en match-play et la pénalité de deux coups en stroke-play) jusqu'à la disqualification du joueur.»

JUGER RAISONNABLEMENT

Règle 1.3b(2)

L'énoncé: «De nombreuses Règles exigent que le joueur détermine un emplacement, un point, une ligne, une zone ou un autre endroit selon les Règles (...). Dès lors que le joueur fait tout ce qui peut être raisonnablement attendu en fonction des circonstances, pour procéder avec précision, son jugement sera accepté même si, après le coup joué, la vidéo ou une autre information montre que ce jugement était faux.»

L'explication: «Quand le joueur a besoin d'estimer ou de mesurer un endroit, un point, une ligne, une zone ou une distance selon une Règle, il doit souvent le faire rapidement et ce faisant, il est rare qu'il soit aussi précis qu'il le pourrait. Aussi, lorsque le joueur l'a fait le plus raisonnablement possible compte tenu des circonstances, son jugement ne pourra plus être remis en cause une fois le coup joué, quelles que soient les petites inexactitudes soulevées ou l'éventuel avantage obtenu.»

RELEVER SA BALLE SANS L'ANNONCER

Règles 4.2c(1), 7.3 et 16.4

L'énoncé: «Le joueur peut relever sa balle pour l'examiner.../l'identifier.../voir si un dégagement est autorisé...»

L'explication: «Il n'est plus nécessaire d'annoncer à son adversaire en match-play ou à son marqueur en stroke-play son intention de relever la balle, afin qu'il observe le processus. Désormais, lorsque le joueur a une bonne raison de relever sa balle, dans trois cas – l'identifier, voir si elle est fendue ou coupée, ou encore s'il est autorisé à se dégager (par exemple, si elle est enfoncée dans le sol), il n'est plus obligé d'annoncer préalablement son intention de le faire. En effet, les nouvelles Règles reposent plus que jamais sur l'honnêteté du joueur. Mais pour autant, le joueur encourra toujours une pénalité d'un coup s'il marque et relève sa balle sans une bonne raison pour le faire ou pour s'avantager pour le coup suivant.» ●