

SYNTHÈSE DE RÈGLES DE JEU COMPÉTITION PAR TROUS (Match Play)

- L'application des Règles incombe au joueur (Règle 1.3 b)
- **Jouer hors tour** : L'adversaire peut annuler le coup que le joueur a effectué hors tour (Règle 6.4a (2) ; pas de pénalité
- **Balle provisoire** : Avant d'effectuer le coup, le joueur doit annoncer qu'il va jouer une balle provisoire (Règle 18.3 b)
L'ordre du jeu veut que tous les joueurs du groupe effectuent leur premier coup avant que le joueur frappe la balle provisoire de **l'aire de départ**. (Règle 6.4 c). **De tout autre endroit que l'aire de départ**, le joueur joue la balle provisoire immédiatement après son coup précédent (Règle 6.4 d)
- **Concession** : Un joueur peut concéder un **coup**, un **trou** ou le **match**. Ceci est permis en tout temps :
 - 1) avant le prochain **coup** de l'adversaire.
 - 2) avant que le **trou** soit complété.
 - 3) avant que le résultat du **match** soit décidé (Règle 3.2 b (1)).
- En cas de doute, on n'a pas le droit de jouer une 2^{ième} balle : on doit régler les problèmes par entente avec l'adversaire (Règle 20.1 b(1)) S'il n'y a pas d'entente, l'un ou l'autre joueur peut demander une décision avant que le résultat du match soit final. (Règle 20.1b(2))
- **Bâtons** : Si l'on a plus de 14 bâtons ; le **score du match est ajusté par déduction d'un trou, avec un maximum de deux trous** (Règle 4.1b)
Il n'y a pas de pénalité pour transporter un bâton non conforme, mais il ne doit pas être utilisé (Règle 4.1a)
Disqualification pour jouer un coup avec un bâton non conforme (Règle 4.1a)
- Si un joueur a raison de croire que sa balle a été fendue ou fissurée durant le jeu d'un trou, le joueur peut lever sa balle pour l'examiner. Il doit **toujours** marquer l'emplacement de la balle avant de la lever. Pas besoin de permission. (Règle 4.2 c) ; même procédure pour identifier sa balle et pas besoin de permission (Règle 7.3)
- **Arrêt du jeu** : Pour des raisons climatiques, les adversaires peuvent suspendre le jeu d'un commun accord (Règle 5.7a)
- Un joueur peut s'entraîner sur le terrain avant une ronde ou entre les rondes d'une compétition (Règle 5.2a)
- Ne pas donner le nombre exact de coups joués sur un trou, même si c'est parce qu'on a oublié d'inclure une pénalité : **perte du trou** (Règle 3.2 d)
- **Aire de départ** : Si, pour commencer un trou, un joueur joue à partir de l'extérieur de l'aire de départ, l'adversaire peut **immédiatement** exiger que le joueur annule le coup et joue une balle à partir de l'intérieur de l'aire de départ. Si l'adversaire n'exige pas l'annulation du coup, le coup compte et la balle doit être jouée où elle repose. (Règle 6.1b(1))

- **Jouer la balle là où elle repose:** Si un joueur lève ou touche délibérément à sa balle au repos ou cause son déplacement : 1 coup de pénalité et la balle doit être replacée. Si non replacée : perte du trou (Règle 9.4b)
- **Dans la zone générale,** on n'a pas le droit de replacer une motte de gazon près de sa balle avant de jouer, même chose pour les imperfections, trous de balle, sable etc: **perte du trou** (Règle 8.1a)
- Si le bâton du joueur frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il n'y a qu'un seul coup et il n'y a pas de pénalité (Règle 10.1a)
- **Mauvaise balle:** Effectuer un coup sur une mauvaise balle: **perte du trou**. Si le joueur et son adversaire échangent leur balle durant le jeu d'un trou, le premier à effectuer un coup sur une mauvaise balle encourt la **perte du trou**. Si on ne peut déterminer qui a joué en premier sur la mauvaise balle, il n'y a pas de pénalité et le trou doit être complété avec les balles échangées. (Règle 6.3c)
- **Vert :** Un joueur peut réparer sans pénalité des dommages sur le vert (Règle 13.1c (2))
- **Balle au repos déplacée :** Il n'y a pas de pénalité si la balle du joueur est **accidentellement** déplacée par **le joueur, l'adversaire** ou **quelqu'un d'autre** en tentant de la trouver ou de l'identifier. La balle doit être replacée à son emplacement original. (Règle 7.4) ; si on ne la replace pas: **perte du trou**.
- **Balle en mouvement déviée :** Il n'y a pas de pénalité à quiconque. Ceci est vrai même si la balle frappe le joueur, l'adversaire et tout autre joueur ou le cadet ou l'équipement de l'un d'eux. La balle doit être jouée où elle repose. **Lire attentivement les Règles 11.1a et b. pour les exceptions.**
- Jouer d'un mauvais endroit, **perte du trou** (Règle 14.7a)
- À l'exception du vert, on ne doit pas marquer sa balle en pensant qu'elle peut nuire à l'adversaire, il faut attendre qu'il nous le demande : **sinon 1 coup de pénalité** (Règle 15.3b(2))
- **Détritus :** Un joueur peut, **sans pénalité**, enlever un débris n'importe où sur ou à l'extérieur du terrain et il peut le faire de n'importe quelle façon (comme avec la main ou le pied, un bâton ou une autre pièce d'équipement) (Règle 15.1a). Sauf sur le vert ou l'aire de départ, si l'enlèvement du débris cause le déplacement de la balle, la balle doit être replacée avec 1 coup de pénalité. (Règle 15.1b)
- Ne jamais enlever un débris qu'on pense pouvoir nuire ou aider l'adversaire, sinon, **perte du trou** (Règle 11.3)
- **Balle provisoire :** Si la balle originale est retrouvée **avant les 3 minutes** permises pour la recherche, la balle provisoire doit être abandonnée. Un coup effectué sur la balle provisoire dans cette condition : **perte du trou** (Règle 18.3c (3)).