

# Nouvelles règles de golf édition 2008

Les règles de golf sont modifiées tous les 4 ans ; les modifications ont pour but :

- d'éviter les pénalités disproportionnées à la faute ;
- de clarifier certaines situations.

## Principales modifications au 1<sup>er</sup> janvier 2008

- Priorité sur le terrain : le joueur seul forme un groupe. Il a donc éventuellement priorité sur les autres parties car il sera souvent plus rapide. *(Rien de changé mais ce point était disputé. Les comités peuvent décourager ou interdire le jeu solitaire - dans telle plage horaire ou les week-ends par exemple)*

- Autorisation d'identifier la balle dans un obstacle, et pénalité éventuelle en cas de jeu de mauvaise balle.

- Pénalité pour balle en mouvement touchant le joueur, son cadet, équipement ou partenaire : réduite à un coup aussi bien en stroke play qu'en match play.

- Pas de pénalité si un joueur enlève le drapeau posé sur le green (pas dans le trou), pour éviter qu'une balle ne vienne heurter ce drapeau.

- Pénalité réduite pour transport d'un club non conforme.

- Si l'on joue d'un mauvais endroit en substituant incorrectement une balle, la pénalité est réduite à 2 coups au lieu de 4

Bien entendu cette page n'est qu'un très court résumé.

# PRINCIPAUX CHANGEMENTS EN 2008

Ce document a été réalisé par des arbitres bénévoles pour faciliter la comparaison entre les éditions 2004 et 2008 des règles de golf ; il est volontairement incomplet. Ce document ne se substitue pas aux règles et décisions qui seules sont officielles.

Les changements apportés aux Règles relèvent principalement de deux catégories : (1) ceux destinés à clarifier les Règles et (2) ceux visant à réduire dans un certain nombre de cas les pénalités encourues afin que celles-ci soient justement proportionnées.

## DEFINITIONS

### Balle perdue

Définition modifiée pour rendre plus claires les questions liées à la balle substituée et pour inclure le concept de "coup et distance" (voir les changements correspondants apportés aux Règles 18-1, 24-3, 25-1c, 26 et 27-1).

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>Une balle est considérée "perdue" si :</p> <p>a. elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les cinq minutes après que le camp du joueur, ou son ou leurs cadets, aient commencé à la chercher ; ou</p> <p>b. le joueur a joué un coup sur une balle substituée ; ou</p> <p>c. le joueur a joué un coup sur une balle provisoire de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine, ou d'un point plus proche du trou que cet endroit.</p>	<p>Une balle est considérée "perdue" si :</p> <p>a. elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les cinq minutes après que le camp du joueur, ou son ou leurs cadets, ont commencé à la chercher ; ou</p> <p>b. le joueur a joué un coup sur une balle provisoire de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine, ou d'un point plus proche du trou que cet endroit (voir Règle 27-2b) ; ou</p> <p>c. le joueur a mis en jeu une autre balle avec une pénalité coup et distance (voir Règle 27-1a) ; ou</p> <p>d. le joueur a mis en jeu une autre balle parce qu'il est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un élément extérieur (voir Règle 18-1), est dans une obstruction (voir Règle 24-3), un terrain en condition anormale (Règle 25-1c) ou dans un obstacle d'eau (voir Règle 26-1) ; ou</p> <p>e. le joueur a joué un coup sur une balle substituée.</p>

### Conseil

Définition modifiée pour autoriser l'échange d'informations sur les distances, un tel échange ne constituant pas un "conseil".

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>Un "conseil" est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, au choix d'un club ou à la façon d'effectuer un coup.</p> <p>Un renseignement concernant les Règles ou des faits notoirement connus, tels que la position des obstacles ou du drapeau sur le green, n'est pas un conseil.</p>	<p>Un "<i>conseil</i>" est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, au choix d'un club ou à la façon d'effectuer un <i>coup</i>.</p> <p>Un renseignement concernant les <i>Règles</i>, les <i>distances</i> ou des faits notoirement connus, tels que la position des <i>obstacles</i> ou du <i>drapeau</i> sur le <i>green</i>, n'est pas un <i>conseil</i>.</p>

## Parties

Définition supprimée et remplacée par deux nouvelles définitions : "Formes de Match Play" et "Formes de Stroke Play"

Texte en 2004	Texte en 2008
<p><b><u>Parties</u></b></p> <p><b><u>Simple :</u></b> Une partie dans laquelle un joueur joue contre un autre joueur.</p> <p><b><u>Threesome :</u></b> Une partie dans laquelle un joueur joue contre deux autres joueurs, chaque <i>camp</i> jouant une balle.</p> <p><b><u>Foursome :</u></b> Une partie dans laquelle deux joueurs jouent contre deux autres joueurs, chaque <i>camp</i> jouant une balle.</p> <p><b><u>A trois balles :</u></b> Une compétition en match play dans laquelle trois joueurs jouent les uns contre les autres, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matchs distincts.</p> <p><b><u>A la meilleure balle :</u></b> Une partie dans laquelle un joueur joue contre la meilleure balle de deux ou de trois joueurs.</p> <p><b><u>A quatre balles :</u></b> Une partie dans laquelle deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle des deux autres joueurs.</p>	<p><b><u>Formes de Match Play</u></b></p> <p><b><u>Simple :</u></b> Un match dans lequel un joueur joue contre un autre joueur.</p> <p><b><u>Threesome :</u></b> Un match dans lequel un joueur joue contre deux autres joueurs, chaque <i>camp</i> jouant une balle.</p> <p><b><u>Foursome :</u></b> Un match dans lequel deux joueurs jouent contre deux autres joueurs, chaque <i>camp</i> jouant une balle.</p> <p><b><u>A trois balles :</u></b> Trois joueurs jouent un match l'un contre l'autre, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matchs distincts</p> <p><b><u>A la meilleure balle :</u></b> Un match dans lequel un joueur joue contre la meilleure balle de deux ou de trois autres joueurs.</p> <p><b><u>A quatre balles :</u></b> Un match dans lequel deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle de deux autres joueurs.</p> <p><b><u>Formes de Stroke Play</u></b></p> <p><b><u>Individuel :</u></b> Une compétition dans laquelle chaque <i>compétiteur</i> joue individuellement.</p> <p><b><u>Foursome :</u></b> Une compétition dans laquelle deux <i>compétiteurs</i> sont <i>partenaires</i> et jouent une seule balle.</p> <p><b><u>A quatre balles :</u></b> Une compétition dans laquelle deux <i>compétiteurs</i> sont <i>partenaires</i>, chacun jouant sa propre balle. Le score le plus bas des <i>partenaires</i> est le score pour le trou. Si l'un des <i>partenaires</i> ne termine pas le jeu d'un trou, il n'y a pas de pénalité.</p>

# REGLES

## Règle 1-2. Exercer une influence sur la balle

Une note est ajoutée pour clarifier ce qui constitue une grave infraction à la Règle 1-2.

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-2</p> <p><u>Match play</u> : perte du trou - <u>Stroke play</u> : deux coups</p>	<p>*PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-2</p> <p>Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups</p> <p>* Dans le cas d'une grave infraction à la Règle 1-2, le <i>Comité</i> peut imposer une pénalité de disqualification.</p>
<p><b>Note</b> : dans le cas d'une grave infraction à la Règle 1-2, le <i>Comité</i> peut imposer une pénalité de disqualification.</p>	<p><b>Note</b> : Un joueur est considéré avoir commis une grave infraction à la Règle 1-2 si le <i>Comité</i> 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 <i>partenaire</i>, une situation significativement désavantageuse.</p>

## Règle 4-1. Forme et fabrication des clubs

Règle modifiée pour réduire la pénalité encourue pour transporter, mais sans l'utiliser, un club non conforme ou un club en infraction avec la Règle 4-2 ; au lieu d'une pénalité de disqualification, la pénalité applicable est la même que celle encourue pour transporter plus de 14 clubs.

Texte en 2004	Texte en 2008
<p><b>4-1. Forme et fabrication des clubs</b></p> <p><b>a. Règle générale</b></p> <p>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.</p>	<p><b>4-1. Forme et fabrication des clubs</b></p> <p><b>a. Règle générale</b></p> <p>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.</p> <p><i>Note</i> : Le <i>Comité</i> 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 Conformés publiée par le R&amp;A.</p>
<p><b>b. Usure et modification</b></p> <p>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.</p>	<p><b>b. Usure et modification</b></p> <p>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.</p>
<p><b>4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériel étranger</b></p> <p><b>a. Caractéristiques de jeu changées</b></p> <p>Pendant un tour conventionnel, les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être intentionnellement changées par réglage ou par tout autre moyen.</p>	<p><b>4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériel étranger</b></p> <p><b>a. Caractéristiques de jeu changées</b></p> <p>Pendant un tour conventionnel, les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être intentionnellement changées par réglage ou par tout autre moyen.</p>

<p><b>b. Matériau étranger</b> Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur la face du club dans le but d'influencer le mouvement de la balle.</p> <p>PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 : Disqualification</p>	<p><b>b. Matériau étranger</b> Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur la face du club dans le but d'influencer le mouvement de la balle.</p> <p>*PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER, MAIS SANS AVOIR JOUÉ DE COUP AVEC, UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :</p> <p><u>Match play</u> : 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.</p> <p><u>Stroke play</u> : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour : quatre coups.</p> <p><u>Match play ou Stroke play</u> : si l'infraction a lieu entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.</p> <p><u>Compétitions contre bogey et contre par</u> - Voir Note 1 à la Règle 32-1a.</p> <p><u>Compétitions en Stableford</u> - Voir Note 1 à la Règle 32-1b.</p> <p>* 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.</p> <p>PÉNALITÉ POUR JOUER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 : Disqualification</p>
---	---

### Règle 12-1. Chercher la balle ; Voir la balle

Règle modifiée pour inclure la recherche d'une balle dans une obstruction.

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>Si une balle reposant dans un <i>terrain en condition anormale</i>, est <i>déplacée</i> accidentellement pendant sa recherche, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 25-1b. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon la Règle 25-1b si elle est applicable.</p>	<p>Si une balle reposant <i>dans ou sur une obstruction</i> ou dans un <i>terrain en condition anormale</i>, est <i>déplacée</i> accidentellement pendant sa recherche, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon le cas. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon la Règle applicable.</p>

## Règle 12-2. Identifier la balle

Règle modifiée pour permettre à un joueur de relever sa balle afin de l'identifier dans un obstacle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 15-3 qui supprime l'exemption de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle dans un obstacle).

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>Sauf dans un obstacle, si un joueur a des raisons de penser qu'une balle est la sienne, il peut relever la balle ...</p> <p>Si le joueur ne suit pas toute ou partie cette procédure, ou s'il relève sa balle pour l'identifier dans un obstacle, il encourt une pénalité d'un coup.</p>	<p>Si un joueur a des raisons de penser qu'une balle <b>au repos</b> est la sienne <b>et qu'il est nécessaire de la relever pour l'identifier</b>, il peut, dans ce but, relever la balle...</p> <p>Si <b>la balle est celle du joueur et qu'il ne respecte pas tout ou partie de cette procédure, ou s'il relève sa balle afin de l'identifier alors que cela n'est pas nécessaire</b>, il encourt une pénalité d'un coup.</p>

## Règle 13-4. Balle dans un obstacle ; Actions interdites

Exception 1 modifiée par souci de clarté ; Exception 2 modifiée pour faire référence à la Règle 13-2 et éliminer la mention relative à l'aide apportée au joueur dans son jeu ultérieur du trou ; Exception 3 ajoutée pour exempter, dans certaines circonstances, le joueur de la pénalité pour infraction à la Règle 13-4a (tester l'état de l'obstacle).

Texte en 2004	Texte en 2008
<p><b>Règle 13-4 Exception 1</b></p> <p>(a) touche le sol dans tout obstacle ou l'eau dans un obstacle d'eau par suite d'une chute ou pour la prévenir, en enlevant une obstruction, en mesurant ou en récupérant, relevant, plaçant ou replaçant une balle selon n'importe quelle Règle</p>	<p><b>Règle 13-4 Exception 1</b></p> <p>(a) touche le sol <b>ou des débris</b> dans n'importe quel <i>obstacle</i> ou l'eau dans un <i>obstacle d'eau</i> par suite d'une chute ou pour la prévenir, en enlevant une <i>obstruction</i>, en mesurant <b>ou en marquant la position</b> d'une balle, en la récupérant, la relevant, la plaçant ou la replaçant selon n'importe quelle <i>Règle</i>...</p>
<p><b>Règle 13-4 Exception 2</b></p> <p>Après avoir joué le coup, le joueur ou son cadet, peut aplanir le sable ou la terre dans l'obstacle à condition que, si la balle y est encore, ou si elle a été relevée de l'obstacle et est susceptible d'y être droppée ou placée, rien ne soit fait qui améliore le lieu de la balle ou aide le joueur dans son jeu ultérieur du trou.</p>	<p><b>Règle 13-4 Exception 2</b></p> <p>Après avoir joué le <i>coup</i>, si la balle est toujours dans l'<i>obstacle</i> ou a été relevée de l'<i>obstacle</i> et peut être droppée ou placée dans l'<i>obstacle</i>, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'<i>obstacle</i>, à condition que rien ne soit fait qui constituerait <b>pour son coup suivant une infraction à la Règle 13-2. Si la balle est en dehors de l'obstacle après le coup, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'obstacle sans restriction.</b></p>
<p><b>Règle 13-4 Exception 3</b></p> <p>- - -</p>	<p><b>Règle 13-4 Exception 3</b></p> <p>Si le joueur effectue un <i>coup</i> dans un <i>obstacle</i> et que la balle repose dans un autre <i>obstacle</i>, la Règle 13-4a ne s'applique pas aux actions ultérieures commises dans l'<i>obstacle</i> d'où le <i>coup</i> a été effectué.</p>

### Règle 14-3. Dispositifs artificiels. Equipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'un équipement

Règle modifiée pour faire référence à l'utilisation inhabituelle d'un équipement (voir aussi la nouvelle Exception concernant l'utilisation d'un équipement d'une manière traditionnellement acceptée) et nouvelle Exception ajoutée concernant les joueurs ayant une raison médicale légitime pour utiliser un dispositif artificiel ou un équipement inhabituel.

Note ajoutée par souci de clarté pour stipuler qu'une Règle Locale peut être introduite pour autoriser l'utilisation de dispositifs permettant de mesurer la distance ; auparavant une telle Règle Locale n'était autorisée que par une Décision.

Texte en 2004	Texte en 2008
A l'exception des cas prévus par les Règles, durant un tour conventionnel, le joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel	A l'exception des cas prévus par les <i>Règles</i> , durant un <i>tour conventionnel</i> , le joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel, ni utiliser de façon anormale tout équipement.  Exceptions : 1. Un joueur n'est pas en infraction avec cette Règle si (a) l'équipement ou le dispositif est conçu pour ou a pour effet de remédier à une pathologie médicale, (b) le joueur a une raison médicale légitime d'utiliser l'équipement ou le dispositif, et (c) le <i>Comité</i> est convaincu que son utilisation ne procure pas au joueur un avantage anormal par rapport aux autres joueurs. 2. Un joueur n'est pas en infraction avec cette Règle s'il utilise un équipement d'une façon traditionnellement acceptée.

### Règle 15-2. Balle substituée

Exception ajoutée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur substitue incorrectement une balle et joue d'un mauvais endroit (voir le changement correspondant apporté à la Règle 20-7c).

Texte en 2004	Texte en 2008
... Si l'erreur n'est pas corrigée conformément à la Règle 20-6, et que le joueur joue un <i>coup</i> sur une balle incorrectement <i>substituée</i> , il encourt la pénalité prescrite par la Règle applicable ...	... Si l'erreur n'est pas corrigée conformément à la Règle 20-6, et que le joueur exécute un coup sur une balle incorrectement <i>substituée</i> , il perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle applicable ...  <b>Exception :</b> Si un joueur encourt une pénalité pour avoir joué un <i>coup</i> d'un mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir substitué une balle alors que cela n'était pas autorisé.

### Règle 15-3. Mauvaise balle

Règle modifiée afin de supprimer l'exemption de pénalité pour jouer une mauvaise balle dans un obstacle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 12-2 permettant à un joueur de relever une balle afin de l'identifier dans un obstacle).

Texte en 2004	Texte en 2008
<p><b>a. Match play</b> Si un joueur joue un <i>coup</i> sur une <i>mauvaise balle</i> en dehors d'un <i>obstacle</i>, il perd le trou. Si un joueur joue un <i>coup</i> sur une <i>mauvaise balle</i> dans un <i>obstacle</i>, il n'y a pas de pénalité. Les <i>coups</i> joués sur une <i>mauvaise balle</i> dans un <i>obstacle</i> ne comptent pas dans le score du joueur.</p> <p><b>b. Stroke play</b> Si un <i>compétiteur</i> joue un ou plusieurs <i>coups</i> sur une <i>mauvaise balle</i> en dehors d'un <i>obstacle</i>, il encourt une pénalité de deux coups. Si un <i>compétiteur</i> joue un <i>coup</i> sur une <i>mauvaise balle</i> dans un <i>obstacle</i>, il n'y a pas de pénalité. Les <i>coups</i> joués sur une <i>mauvaise balle</i> dans un <i>obstacle</i> ne comptent pas dans le score du <i>compétiteur</i>.</p>	<p><b>a. Match play</b> Si un joueur exécute un coup sur une <i>mauvaise balle</i>, il perd le trou. <b>Exception :</b> Il n'y a pas de pénalité si un joueur exécute un coup sur une <i>mauvaise balle qui se déplace dans l'eau dans un obstacle d'eau</i>. Tous les <i>coups</i> joués sur une <i>mauvaise balle qui se déplace dans un obstacle d'eau</i> ne comptent pas dans le score du joueur. Le joueur doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en procédant selon les <i>Règles</i>.</p> <p><b>b. Stroke play</b> Si un <i>compétiteur</i> joue un ou plusieurs <i>coups</i> sur une <i>mauvaise balle</i>, il encourt une pénalité de deux coups. <b>Exception :</b> Il n'y a pas de pénalité si un joueur exécute un coup sur une <i>mauvaise balle qui se déplace dans l'eau dans un obstacle d'eau</i>. Tous les <i>coups</i> joués sur une <i>mauvaise balle qui se déplace dans un obstacle d'eau</i> ne comptent pas dans le score du <i>compétiteur</i>.</p>

### Règle 16-1e. Placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt

Exception ajoutée pour stipuler qu'aucune pénalité n'est encourue si l'action est commise par inadvertance ou pour éviter de se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ; auparavant une telle action n'était autorisée que par une Décision.

Texte en 2004	Texte en 2008
---	<b>Exception :</b> Il n'y a pas de pénalité si par inadvertance le joueur place ses pieds sur ou de part et d'autre de la <i>ligne de putt</i> (ou d'une extension de celle-ci derrière la balle) ou s'il le fait pour éviter de marcher sur la <i>ligne de putt</i> ou la <i>ligne de putt</i> estimée d'un autre joueur.

### Règle 18. Balle au repos déplacée

Pénalité modifiée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur relève sa balle alors qu'il n'y est pas autorisé et substitue incorrectement une balle (voir les changements correspondants apportés aux Règles 15-2 et 20-7c).

Texte en 2004	Texte en 2008
<p>* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE : Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups</p> <p>* Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, il encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 18. Il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 18, sauf dans le cas d'une balle incorrectement substituée (Règle 15-2).</p>	<p>* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE : Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups</p> <p>* Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, ou s'il exécute un <i>coup</i> sur une <i>balle substituée en appliquant la Règle 18 alors qu'une telle substitution n'est pas autorisée</i>, il encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 18, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.</p>

### Règle 18-1. Balle au repos déplacée ; Par un élément extérieur

Note ajoutée afin de clarifier la procédure lorsqu'une balle peut avoir été déplacée par un élément extérieur.

Texte en 2004	Texte en 2008
---	<b>Note :</b> C'est une question de fait qu'une balle ait été déplacée par un <i>élément extérieur</i> . Pour pouvoir appliquer cette règle, on doit être sûr ou quasiment certain qu'un <i>élément extérieur</i> a déplacé la balle. En l'absence d'une telle certitude ou quasi certitude, le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou, si la balle n'est pas trouvée, appliquer la Règle 27-1. (Balle au repos du joueur déplacée par une autre balle - voir Règle 18-5).

### Règle 19-2. Balle en mouvement déviée ou arrêtée par le joueur, le partenaire, le cadet ou l'équipement

Règle modifiée pour réduire à un coup la pénalité tant en Match Play qu'en Stroke Play.

Texte en 2004	Texte en 2008
	Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même, son <i>partenaire</i> , ou l'un ou l'autre de leurs <i>cadets</i> ou leur <i>équipement</i> , le joueur encourt <b>une pénalité d'un coup</b> . La balle doit être jouée comme elle repose, sauf si elle est venue reposer dans ou sur les vêtements ou <i>l'équipement</i> du joueur, de son partenaire ou de l'un ou l'autre de leurs <i>cadets</i> , auquel cas la balle doit, <i>sur le parcours</i> ou dans un <i>obstacle</i> être droppée, ou sur le <i>green</i> être placée, aussi près que possible du point situé directement en dessous de l'emplacement où l'objet se trouvait quand la balle est venue reposer dans ou sur celui-ci, mais pas plus près du trou.

### Règle 20-2a. Dropper et redropper ; Par qui et où

Texte en 2004	Texte en 2008
	... Si la balle lorsqu'elle est droppée touche <b>n'importe quelle personne ou l'équipement de n'importe quel joueur</b> avant ou après avoir touché une partie du <i>terrain</i> et avant qu'elle ne soit au repos, la balle doit être redroppée sans pénalité.

### Règle 20-3a. Placer et replacer ; Par qui et où

Règle modifiée pour réduire à un coup la pénalité encourue pour une balle placée ou replacée par une personne non autorisée.

Texte en 2004	Texte en 2008
Une balle devant être placée selon les <i>Règles</i> doit l'être par le joueur ou son <i>partenaire</i> . Si une balle doit être replacée, le joueur, son <i>partenaire</i> ou la personne qui l'a relevée ou <i>déplacée</i> , doit la placer à l'emplacement d'où elle a été relevée ou déplacée. Dans tous ces cas le joueur est responsable de toute infraction aux <i>Règles</i> .	Une balle devant être placée selon les <i>Règles</i> doit l'être par le joueur ou son <i>partenaire</i> . Si une balle doit être replacée, le joueur, son <i>partenaire</i> ou la personne qui l'a relevée ou <i>déplacée</i> , doit la placer à l'emplacement d'où elle a été relevée ou déplacée. <b>Si la balle est placée ou replacée par toute autre personne et que l'erreur n'est pas corrigée comme prévu dans la Règle 20-6, le joueur encourt une pénalité d'un coup.</b> Dans tous ces cas le joueur est responsable de toute autre infraction aux <i>Règles</i> qui serait le résultat du placement ou du remplacement de la balle.  Si une balle qui doit être replacée est placée ailleurs qu'à l'endroit d'où elle a été relevée ou <i>déplacée</i> et que l'erreur n'est pas corrigée comme prévu dans la Règle 20-6, le joueur encourt la pénalité générale, perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, pour infraction à la <i>Règle</i> applicable.

### Règle 20-7c. Jouer d'un mauvais endroit ; Stroke Play

Note ajoutée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur joue d'un mauvais endroit et substitue incorrectement une balle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 15-2).

Texte en 2004	Texte en 2008
- - -	<b>Note 3 :</b> Si un joueur encourt une pénalité pour avoir joué un <i>coup</i> d'un mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir <i>substitué</i> une balle alors que cela n'était pas autorisé.

### Règle 24-1. Obstruction amovible

Règle modifiée pour permettre de déplacer un drapeau pris en charge, retiré ou tenu levé lorsqu'une balle est en mouvement.

Texte en 2004	Texte en 2008
Lorsqu'une balle est en mouvement, une <i>obstruction</i> qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre qu'un <i>drapeau</i> pris en charge ou <i>l'équipement</i> des joueurs, ne doit pas être enlevée.	Lorsqu'une balle est en mouvement, une <i>obstruction</i> qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre que <i>l'équipement</i> de n'importe quel joueur ou le <i>drapeau</i> pris en charge, <b>retiré ou tenu levé</b> , ne doit pas être enlevée.

### Règle 24-3. Balle non retrouvée dans une obstruction

### Règle 25-1c. Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale

### Règle 26. Obstacle d'eau

### Règle 27-1. Coup et distance ; Balle hors limites ; Balle non retrouvée dans les cinq minutes

Dans les Règles ci-dessus l'expression "il doit y avoir suffisamment d'indices probants" est remplacée par "on doit être sûr ou quasiment certain" lorsqu'il s'agit de savoir si une balle qui n'a pas été retrouvée, doit être traitée comme une balle perdue dans une obstruction (Règle 24-3), dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1) ou dans un obstacle d'eau (Règle 26-1). Voir les changements correspondants apportés à la Définition de la Balle perdue et à la Règle 18-1.

Texte en 2004	Texte en 2008
<p><b>24-3. Balle perdue dans une obstruction</b> C'est une question de fait qu'une balle perdue après avoir été frappée en direction d'une obstruction soit perdue dans l'obstruction. Pour pouvoir traiter la balle comme perdue dans l'obstruction, il doit y avoir suffisamment d'indices probants à cet effet. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une balle perdue et la Règle 27 s'applique.</p> <p><b><u>a. Balle perdue dans une obstruction amovible</u></b></p> <p>Si une balle est <i>perdue</i> dans une <i>obstruction</i> amovible, un joueur peut, sans pénalité, enlever ...</p> <p><b><u>b. Balle perdue dans une obstruction inamovible</u></b></p> <p>Si une balle est perdue dans une <i>obstruction inamovible</i>, il faut déterminer le point ... :</p>	<p><b>24-3. Balle non retrouvée dans une obstruction</b> C'est une question de fait qu'une balle <b>qui n'a pas été trouvée</b> après avoir été frappée en direction d'une <i>obstruction</i> soit dans l'<i>obstruction</i>. Pour pouvoir <b>appliquer cette Règle</b>, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'<i>obstruction</i>. En l'absence d'une telle certitude ou quasi certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.</p> <p><b>a. Balle non retrouvée dans une obstruction amovible</b></p> <p>Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle <b>qui n'a pas été trouvée</b> est dans une <i>obstruction</i> amovible, le joueur peut substituer une autre balle et se dégager, sans pénalité, selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il doit enlever ...</p> <p><b>b. Balle non retrouvée dans une obstruction inamovible</b></p> <p>Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle <b>qui n'a pas été trouvée</b> est dans une <i>obstruction</i> inamovible, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer le point ;...</p>
<p><b><u>25-1c. Balle perdue</u></b></p> <p>C'est une question de fait qu'une balle, perdue après avoir été frappée en direction d'un terrain en condition anormale, y soit perdue. Pour pouvoir traiter la balle comme perdue dans le terrain en condition anormale, il doit y avoir suffisamment d'indices probants que ce soit le cas. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une balle perdue et la Règle 27 s'applique.</p> <p>Si une balle est perdue dans un terrain en condition anormale, il faut déterminer ...</p>	<p><b>25-1c. Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale</b></p> <p>C'est une question de fait qu'une balle <b>qui n'a pas été trouvée</b> après avoir été frappée en direction d'un <i>terrain en condition anormale</i>, soit dans un tel terrain. Pour pouvoir <b>appliquer cette règle</b>, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans le <i>terrain en condition anormale</i>. En l'absence d'une <b>telle certitude ou quasi certitude</b>, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.</p> <p>Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle <b>qui n'a pas été trouvée</b> est dans un <i>terrain en condition anormale</i>, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer ...</p>

<p><b>26-1. Dégagement d'une balle dans un obstacle d'eau</b>  C'est une question de fait qu'une balle, <i>perdue</i> après avoir été frappée en direction d'un <i>obstacle d'eau</i>, soit <i>perdue</i> à l'intérieur ou à l'extérieur de <i>l'obstacle</i>. Pour pouvoir traiter la balle comme <i>perdue</i> dans <i>l'obstacle</i>, il doit y avoir suffisamment d'indices probants à cet effet. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une <i>balle perdue</i> et la Règle 27 s'applique.</p> <p>Si une balle est dans un <i>obstacle d'eau</i> ou y est perdue ...</p> <p>La balle peut être relevée et nettoyée ...</p>	<p><b>26-1. Dégagement d'une balle dans un obstacle d'eau</b>  C'est une question de fait qu'une balle <i>qui n'a pas été retrouvée</i> après avoir été frappée en direction d'un <i>obstacle d'eau</i>, soit dans <i>l'obstacle</i>. Pour pouvoir <i>appliquer cette règle</i>, on doit être <i>sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'obstacle</i>. En l'absence d'une telle certitude ou quasi certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.</p> <p>Si une balle est dans un <i>obstacle d'eau</i> ou si l'on est <i>sûr ou quasiment certain</i> qu'une balle <i>qui n'a pas été retrouvée</i> est dans un <i>obstacle d'eau</i> ...</p> <p>... le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou <i>substituer une balle</i>.</p>
<p><b>Règle 27-1.</b></p> <p>Si une balle est <i>perdue</i> ou est <i>hors limites</i>, le joueur ...</p> <p><b>Exceptions :</b></p> <p>2. S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit perdue dans une ...</p> <p>1. S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit <i>perdue</i> dans un <i>obstacle d'eau</i>...</p>	<p><b>Règle 27-1.</b></p> <p><b>a) Procédure de coup et distance</b>  A tout moment, un joueur peut, avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5), c'est-à-dire procéder selon la pénalité de coup et distance.  A moins qu'il en soit stipulé autrement dans les Règles, si un joueur exécute un coup sur une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier, il est considéré avoir procédé selon la pénalité de coup et distance.</p> <p><b>b) Balle hors limites</b>  Si une balle est <i>hors limites</i>, le joueur ...</p> <p><b>c) Balle non retrouvée dans les 5 minutes.</b>  Si une balle est perdue du fait de ne pas avoir été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les 5 minutes après que le camp du joueur ou son ou leurs cadets aient commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5).</p> <p><b>Exceptions :</b></p> <p>1. Si l'on est <i>sûr ou quasiment certain</i> que la balle d'origine <i>qui n'a pas été retrouvée</i> est dans ...</p> <p>2. Si l'on est <i>sûr ou quasiment certain</i> que la balle d'origine <i>qui n'a pas été retrouvée</i> a été déplacée par un <i>élément extérieur</i> (Règle 18-1) ou est dans un <i>obstacle d'eau</i> ...</p>