

I. RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU **(RÈGLES 1-4)**

RÈGLE 1 – Le jeu, la conduite du joueur et les règles

- 1.1 Le golf
- 1.2 Norme de conduite du joueur
- 1.3 Jouer selon les règles

RÈGLE 2 - Le terrain

- 2.1 Limites du terrain et hors-limites
- 2.2 Zones définies du terrain
- 2.3 Objets ou conditions pouvant nuire au jeu
- 2.4 Zones de jeu interdit

RÈGLE 3 – La compétition

- 3.1 Éléments de base de toute compétition
- 3.2 Partie par trous
- 3.3 Partie par coups

RÈGLE 4 – L'équipement du joueur

- 4.1 Bâtons
- 4.2 Balles
- 4.3 Utilisation de l'équipement

II. JOUER UNE RONDE ET UN TROU (RÈGLES 5-6)

RÈGLE 5 – Jouer une ronde

- 5.1 Signification de ronde
- 5.2 S'entraîner sur le terrain avant ou entre les rondes
- 5.3 Commencer et terminer la ronde
- 5.4 Jouer en groupe
- 5.5 Entraînement durant la ronde ou pendant que le jeu est arrêté
- 5.6 Retard déraisonnable; rythme de jeu soutenu
- 5.7 Arrêter le jeu; reprendre le jeu

Règle 6 – Jouer un trou

- 6.1 Commencer le jeu d'un trou
- 6.2 Jouer une balle de l'aire de départ
- 6.3 Balles utilisées durant le jeu d'un trou
- 6.4 Ordre du jeu pour jouer un trou
- 6.5 Compléter le jeu d'un trou

III. JOUER LA BALLE (RÈGLES 7-11)

Règle 7 – Recherche de la balle : Trouver et identifier la balle

- 7.1 Comment chercher la balle correctement
- 7.2 Comment identifier la balle
- 7.3 Lever la balle pour l'identifier
- 7.4 Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l'identifier

Règle 8 – Terrain trouvé comme on le trouve

- 8.1 Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup
- 8.2 Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur sa balle au repos ou sur le coup à effectuer
- 8.3 Actions délibérées du joueur pour modifier les conditions physiques dans l'intention d'influer sur la balle au repos d'un autre joueur ou sur le coup à effectuer

RÈGLE 9 – Balle jouée où elle repose, balle au repos levée ou déplacée

- 9.1 Jouer la balle où elle repose
- 9.2 Décider si une balle s'est déplacée et ce qui a causé le déplacement
- 9.3 Balle déplacée par des forces naturelles
- 9.4 Balle levée ou déplacée par le joueur
- 9.5 Balle levée ou déplacée par l'adversaire en partie par trous
- 9.6 Balle levée ou déplacée par une influence extérieure
- 9.7 Marque-balle levé ou déplacé

RÈGLE 10 – Préparation et exécution d'un coup; conseils et aide; cadets

- 10.1 Effectuer un coup
- 10.2 Conseils et autre aide
- 10.3 Cadets

RÈGLE 11 – Balle en mouvement frappe accidentellement une personne, un animal ou un objet; actions délibérées pour influer sur une balle en mouvement

- 11.1 Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure
- 11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne
- 11.3 Déplacer délibérément des objets ou modifier les conditions pour influer sur une balle en mouvement

IV. RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR LES FOSSES DE SABLE ET LES VERTS (RÈGLES 12-13)

RÈGLE 12 – Fosses de sable

- 12.1 Quand une balle est dans une fosse de sable
- 12.2 Jouer la balle dans une fosse de sable
- 12.3 Règles spécifiques pour un dégagement dans le cas d'une balle dans une fosse de sable

RÈGLE 13 – Les verts

- 13.1 Actions permises ou exigées sur les verts
- 13.2 Le drapeau
- 13.3 Balle surplombant le trou

V. LEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

RÈGLE 14 – Procédures pour la balle : marquer, lever et nettoyer; replacer; laisser tomber dans une zone de dégagement; jouer du mauvais endroit

- 14.1 Marquer, lever et nettoyer la balle
- 14.2 Replacer la balle à son emplacement
- 14.3 Laisser tomber une balle dans une zone de dégagement
- 14.4 Quand la balle du joueur est de nouveau en jeu après que la balle originale a été sortie du jeu
- 14.5 Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle
- 14.6 Effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué
- 14.7 Jouer du mauvais endroit

VI. DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ **(RÈGLES 15-16)**

RÈGLE 15 – Dégagement d'un détritrus et d'une obstruction amovible (incluant une balle ou un marque-balle qui aide ou nuit au jeu)

- 15.1 Détritrus
- 15.2 Obstructions amovibles
- 15.3 Balle ou marque-balle qui aide ou nuit au jeu

RÈGLE 16 – Dégagement de conditions anormales de terrain (y compris les obstruction inamovibles), danger impliquant un animal, balle enfouie

- 16.1 Conditions anormales de terrain (incluant les obstructions inamovibles)
- 16.2 Situation dangereuse impliquant un animal
- 16.3 Balle enfouie
- 16.4 Lever la balle pour déterminer si elle repose dans une condition où un dégagement serait permis

VII. DÉGAGEMENTS AVEC PÉNALITÉ **(RÈGLES 17-19)**

RÈGLE 17 – Zones à pénalité

- 17.1 Options pour une balle dans une zone à pénalité
- 17.2 Options après avoir joué une balle d'une zone à pénalité
- 17.3 Pas de dégagement selon d'autres règles pour une balle dans une zone à pénalité

RÈGLE 18 – Procéder selon coup et distance, balle perdue ou hors limites, balle provisoire

- 18.1 Dégagement avec pénalité de coup et distance permis en tout temps
- 18.2 Balle perdue ou hors limites; dégagement avec coup et distance obligatoire
- 18.3 Balle provisoire

RÈGLE 19 – Balle injouable

- 19.1 Joueur peut décider de prendre un dégagement pour une balle injouable n'importe où sur le terrain, sauf dans une zone à pénalité
- 19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le vert
- 19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable

VIII. PROCÉDURES POUR LES JOUEURS ET LE COMITÉ LORSQUE DES PROBLÈMES SURGISSENT DANS L'APPLICATION DES RÈGLES (RÈGLE 20)

RÈGLE 20 – Régler des questions de règles durant une ronde; décisions d'un arbitre et du comité

- 20.1 Régler les questions de règles durant une ronde
- 20.2 Décisions sur des questions concernant les règles
- 20.3 Situations non couvertes par les règles

IX. AUTRES FORMULES DE JEU **(RÈGLES 21-24)**

RÈGLE 21 – Autres formules de jeu individuel en partie par coups et en partie par trous

- 21.1 Stableford
- 21.2 Score maximum
- 21.3 Par/Bogey
- 21.4 Partie par trous à trois balles
- 21.5 Autres formules de jeu utilisées au golf

RÈGLE 22 – Quatre joueurs (appelé aussi coup alternés)

- 22.1 Aperçu du Quatre joueurs
- 22.2 Chaque partenaire peut agir pour l'équipe

- 22.3 Les partenaires doivent alterner pour jouer les coups
- 22.4 Pour commencer la ronde
- 22.5 Les partenaires peuvent partager des bâtons
- 22.6 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué

RÈGLE 23 – Quatre balles

- 23.1 Aperçu du Quatre balles
- 23.2 Scores en Quatre balles
- 23.3 Quand une ronde commence et se termine; quand un trou est complété
- 23.4 Un ou deux partenaires peuvent représenter l'équipe
- 23.5 Actions d'un joueur influant sur le jeu du partenaire
- 23.6 Ordre de jeu de l'équipe
- 23.7 Les partenaires peuvent partager des bâtons
- 23.8 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué
- 23.9 Quand une pénalité s'applique à un seul partenaire ou s'applique aux deux partenaires

RÈGLE 24 – Compétitions d'équipes

- 24.1 Aperçu des compétitions d'équipes
- 24.2 Conditions des compétitions d'équipes
- 24.3 Capitaine d'équipe
- 24.4 Conseils permis dans une compétition d'équipe

RÈGLE 25 – JOUEURS AVEC HANDICAP PHYSIQUES

- 25.1 Description
- 25.2 Modifications joueurs aveugles
- 25.3 Modifications joueurs amputés
- 25.4 Modification pour les joueurs avec dispositif d'assistance de mobilité
- 25.5 Modifications pour les joueurs avec déficiences intellectuelles
- 25.6 Dispositions générales pour toutes les catégories de handicap