

Explications pour chaque modification principale proposée dans les nouvelles Règles de golf pour 2019

Chacun des articles suivants explique une ou plusieurs des modifications majeures décrites dans "Tableau résumé des principales modifications proposées dans les nouvelles Règles de golf pour 2019". Chacun des articles décrit :

- La Règle actuelle,
- Les modifications proposées et
- Les raisons de ces modifications.

Vous trouverez les 30 articles suivants :

Sujet		Sujet	
1	Balle en mouvement accidentellement déviée	16	Procédure pour dropper une balle et la jouer dans une zone de dégagement
2	Balle déplacée durant la recherche	17	Jugement raisonnable dans l'estimation et la mesure
3	Balle jouée depuis le green frappe le drapeau non pris en charge dans le trou	18	Dégagement pour une balle enfoncée
4	Cadet relève la balle sur le green	19	Réparation des dommages sur le green
5	Cadet se tient derrière le joueur pour l'aider à s'aligner	20	Replacer une balle lorsque l'emplacement d'origine n'est pas connu
6	Code de conduite du joueur	21	Norme pour décider pourquoi une balle a été déplacée
7	Concept de zone à pénalité pour remplacer les obstacles d'eau	22	Substitution d'une balle endommagée pendant le jeu d'un trou
8	Suppression du dégagement sur le bord opposé pour les zones à pénalité rouges	23	Substitution d'une balle toujours autorisée lors d'un dégagement
9	Suppression de l'obligation pour le joueur d'annoncer son intention de relever une balle	24	Temps de recherche avant qu'une balle ne soit perdue
10	Encourager le rythme rapide de jeu	25	Toucher la ligne de jeu sur le green
11	Normes de conduite du joueur attendues	26	Toucher ou déplacer des débris ou toucher le sol dans une zone à pénalité
12	Distances fixes (plus de longueur de club) à utiliser pour la mesure	27	Balle injouable dans un bunker
13	Forme de stroke play "Score maximum"	28	Utilisation et remplacement d'un club endommagé pendant un tour
14	Déplacer ou toucher des débris ou toucher du sable dans un bunker	29	Utilisation d'appareils de mesure de distance
15	Pas de pénalité pour déplacer une balle sur le green	30	Quand replacer une balle qui s'est déplacée sur le green

Explication pour le changement de Règle proposé

1. Balle en mouvement accidentellement déviée

Règle actuelle : si la balle en mouvement d'un joueur est accidentellement déviée, la conséquence dépend de ce qui a provoqué la déviation :

- Si la balle frappe le joueur, son équipement ou son cadet, le joueur encourt une pénalité d'un coup et la balle est jouée comme elle repose (à quelques exceptions près).
- Si la balle frappe un adversaire, son équipement ou son cadet, il n'y a pas de pénalité, mais le joueur a le choix de jouer la balle comme elle repose ou d'annuler le coup et de jouer à nouveau.
- Si la balle est déviée par une autre personne, un animal ou un objet, il n'y a pas de pénalité et la balle est jouée comme elle repose.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 11.1, pour toutes les déviations accidentelles, y compris lorsque la balle frappe le joueur ou l'adversaire ou leurs équipements ou leurs cadets :

- Il n'y aurait pas de pénalité et la balle serait jouée comme elle repose (avec quelques exceptions).
- Pour tenir compte du fait qu'un joueur pourrait délibérément placer de l'équipement pour arrêter et éventuellement dévier sa balle, il y aurait une pénalité si la balle frappe l'équipement qui a été positionné à cette fin (nouvelle Règle 11.2a).

Raisons du changement :

- De nombreux objets, personnes et animaux sont présents sur un parcours de golf pendant le jeu; il est inévitable qu'une balle en mouvement les frappe parfois avant de parvenir au repos, et un joueur est généralement obligé d'en accepter les conséquences (qu'elles soient favorables ou défavorables).
- Tout comme il n'y a pas de pénalité dans le cours du jeu si un joueur (ou son équipement ou son cadet) dévie accidentellement la balle d'un autre joueur, il n'est pas nécessaire d'infliger une pénalité quand un joueur (ou son équipement ou son cadet) dévie accidentellement sa propre balle.
 - o Les déviations accidentelles sont, par définition, un accident — et cela s'applique également aux joueurs, cadets et équipements, qui sont nécessairement proches de la zone de jeu.
 - o Lorsque la balle d'un joueur frappe le joueur ou son équipement, c'est généralement la conséquence d'un coup mal joué ou d'un résultat imprévu, par exemple quand une balle rebondit sur une paroi de bunker ou un arbre et frappe ensuite le joueur, ou lorsqu'un coup d'approche roule au-delà du green et heurte le chariot du joueur ou son sac de golf.
 - o La conséquence dans de tels cas est aléatoire et imprévisible, et il en résulte un désavantage pour le joueur au moins aussi souvent qu'il en résulte un avantage.
- Pour les mêmes raisons, il n'est pas nécessaire de donner au joueur l'option d'annuler et de rejouer un coup lorsque l'adversaire en match play dévie accidentellement la balle du joueur.
- Traiter toutes les déviations accidentelles de la même manière, peu importe qui ou ce qui les cause, simplifierait considérablement les Règles dans diverses situations, par exemple lorsque la balle d'un joueur est déviée par un équipement partagé avec un autre joueur (comme une voiturette de golf) ; il ne serait plus nécessaire d'appliquer une analyse compliquée pour décider à quel joueur le matériel partagé appartenait au moment des faits.

Explication pour le changement de Règle proposé

2. Balle déplacée durant la recherche

Règle actuelle : si un joueur déplace sa balle en la cherchant :

- Le joueur encourt généralement une pénalité d'un coup (il y a quatre exceptions), et
- Lorsque le joueur ne connaît pas l'emplacement exact de la balle, il doit la remettre en jeu en la droppant le plus près possible de cet emplacement estimé.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 7.4, si un joueur déplace accidentellement sa balle en la cherchant :

- Le joueur n'encourrait pas de pénalité pour avoir causé le déplacement, et
- La balle serait toujours replacée ; si l'emplacement exact n'est pas connu, le joueur replacerait la balle sur l'emplacement d'origine estimé (y compris sur, sous ou contre tout objet naturel attaché sur ou contre lequel la balle reposait).

Raisons du changement :

- Un principe fondamental du golf est de jouer la balle comme elle repose ; en conséquence les Règles devraient aider le joueur à trouver sa balle et à la jouer de l'emplacement où elle reposait.
- Les joueurs ont souvent besoin de sonder dans l'herbe, les buissons, les feuilles et d'autres conditions pour chercher une balle, et de telles actions raisonnables créent un risque potentiel de déplacer la balle.
- Les Règles actuelles permettent à la fois à un adversaire en match play, et à d'autres joueurs en stroke play, d'aider à rechercher la balle du joueur sans risque de pénalité si elles déplacent accidentellement la balle du joueur ; des personnes extérieures telles que les spectateurs peuvent également aider à la recherche.
- Il est incohérent d'encourager tout le monde sauf le joueur ou son cadet (ou partenaire) à chercher la balle, ce qui crée une incitation étrange à ce que le joueur reste en retrait et laisse les autres chercher.
- Comme l'emplacement de la balle n'est pas connu avant qu'elle ne soit trouvée, la suppression d'une pénalité dans cette situation serait une exception raisonnable à l'obligation d'éviter de déplacer une balle au repos.
- La suppression de cette pénalité ne permettrait pas au joueur de bénéficier d'actions excessives dans la recherche de la balle, car il y aurait une pénalité si le joueur la cherchait de manière déraisonnable (c'est-à-dire au-delà de ce qui est nécessaire pour une "recherche équitable") qui améliorerait les conditions affectant le coup suivant (voir les nouvelles Règles 7.1 et 8.1).
- La modification de la procédure pour replacer une balle déplacée dans la recherche aiderait à s'assurer que la balle est jouée de son emplacement d'origine ou, si cet emplacement n'est pas connu, de l'emplacement estimé, y compris d'un mauvais lie sous l'herbe ou d'autres choses qui poussent :
 - o Aujourd'hui, lorsqu'un joueur remet en jeu une telle balle en la droppant le plus près possible de son emplacement estimé, la balle est généralement droppée au-dessus de l'herbe ou d'autres choses qui poussent, ce qui peut aboutir à un lie bien meilleur que celui que le joueur avait à l'origine.
 - o Dans le cadre de la nouvelle procédure, le joueur devrait replacer cette balle sur son emplacement estimé sur, sous ou contre l'herbe ou d'autres choses qui poussent, et donc faire face au défi de jouer de cet emplacement difficile où la balle est venue reposer.

Explication pour le changement de Règle proposé

3. Balle jouée sur le green frappant le drapeau non pris en charge

Règle actuelle : selon la Règle 17-3, si un joueur fait un coup sur le green et que la balle frappe le drapeau non pris en charge laissé dans le trou, le joueur encourt la pénalité générale.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 13.2b(3) :

- Il n'y aurait plus de pénalité si une balle jouée sur le green frappe un drapeau non pris en charge dans le trou.
- Les joueurs ne seraient pas obligés de putter avec le drapeau non pris en charge dans le trou ; ils auraient toujours le choix de retirer le drapeau avant de jouer ou de le faire prendre en charge.

Raisons du changement :

- Permettre à un joueur de putter avec le drapeau dans le trou sans craindre une pénalité devrait généralement aider à accélérer le jeu :
 - o Par exemple, si un putt est suffisamment long de sorte que le joueur ne puisse pas voir facilement le trou à moins que le drapeau ne reste dans le trou, actuellement le joueur doit attendre qu'une autre personne prenne en charge le drapeau même si c'est le tour du joueur de jouer ou (en stroke play) si le joueur est prêt à jouer et que ce faisant, cela permettrait de gagner du temps.
 - o Cette modification pourrait également accélérer le jeu pour les putts courts, car le joueur pourrait simplement putter la balle dans le trou sans retirer d'abord le drapeau et ensuite le replacer.
- Lorsque les joueurs n'ont pas de cadet, la Règle actuelle peut entraîner des retards considérables, tels que :
 - o Lorsque l'adversaire (ou un autre joueur en stroke play) ratisse un bunker de green et sera retardé pendant une minute ou deux avant d'aller sur le green.
 - o Lorsque d'autres joueurs en stroke play sont retardés à venir sur le green pour d'autres raisons, par ex. une recherche de balle, une indécision sur le club à utiliser ou sur le coup à jouer, etc.
 - o Lorsque tous les joueurs du groupe ont de longs putts et doivent donc faire des allers-retours vers le trou pour prendre en charge le drapeau les uns pour les autres (ce qui engendre parfois de l'incertitude quant à savoir qui doit ou devrait prendre en charge le drapeau pour quelqu'un d'autre).
- En match play, un joueur sans cadet pourrait maintenant choisir de putter avec le drapeau non pris en charge dans le trou plutôt que de demander à l'adversaire de prendre en charge le drapeau, ce qui réduit le risque de conflit pouvant survenir lorsque l'adversaire prend en charge le drapeau pour le joueur (par ex. lorsque l'adversaire omet d'enlever le drapeau et que la balle le frappe).
- En moyenne, on s'attend à ce qu'il n'y ait aucun avantage à pouvoir putter avec le drapeau non pris en charge dans le trou :
 - o Dans certains cas, la balle peut frapper le drapeau et rebondir hors du trou alors qu'autrement elle aurait pu rentrer, et
 - o Dans d'autres cas, la balle peut frapper le drapeau et finir dans le trou alors qu'autrement elle ne serait pas rentrée.

Explication pour le changement de Règle proposé

4. Cadet relevant la balle sur le green

Règle actuelle : le cadet d'un joueur n'a pas l'autorisation générale de marquer, relever et replacer la balle du joueur sur le green :

- Un cadet est traité de la même manière que toute autre personne en la matière : le cadet peut marquer et relever la balle uniquement s'il est autorisé par le joueur, et le cadet ne peut replacer la balle que si c'est lui qui l'avait relevée ou déplacée ; et
- Cette autorisation doit être donnée à chaque fois que le joueur souhaite que le cadet relève la balle.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 14.1 :

- Le cadet du joueur pourrait marquer et relever la balle du joueur sur le green à chaque fois que le joueur est autorisé à le faire, sans avoir besoin d'une autorisation.
- Le caddie continuerait à être autorisé à replacer la balle du joueur uniquement si c'est lui qui avait relevé ou déplacé la balle.

Raisons du changement :

- Il n'y a aucune raison impérieuse pour interdire à un cadet d'effectuer ces actions purement mécaniques lorsque la balle du joueur est sur le green :
 - Un joueur est déjà libre de marquer, de relever, de nettoyer et de replacer une balle sur le green à tout moment (sauf lorsqu'une autre balle est en mouvement), et cela se produit de façon routinière.
 - La suppression de la pénalité pour un joueur qui cause accidentellement le déplacement de sa balle sur le green éliminerait tout risque qu'en autorisant le caddie à marquer, relever et replacer la balle cela puisse entraîner des conséquences imprévues pour le joueur.
- Dans de nombreux endroits, il est d'usage courant que les cadets marquent, relèvent, nettoient et replacent la balle du joueur lorsqu'elle repose sur le green sans autorisation du joueur, même si cela n'est pas permis dans les Règles actuelles.
 - Dans certaines régions du monde, il s'agit d'une attente culturelle concernant le rôle de cadet.
 - Dans d'autres régions, ceci est fait pour aider la cadence de jeu — par ex. quand un cadet est partagé par deux joueurs, le cadet peut marquer, relever, nettoyer et replacer la balle d'un joueur (afin qu'il soit prêt à jouer) avant d'aller aider l'autre joueur.
- Ce changement profiterait également aux joueurs qui ont des contraintes physiques qui rendent difficile de se pencher pour marquer et relever la balle, sans avoir besoin de donner l'autorisation spécifique au cadet chaque fois.
- Donner au caddie cette autorisation est conforme aux limitations du rôle d'un cadet :
 - Tout joueur qui préfère que le cadet ne marque pas et ne relève pas la balle serait tout simplement capable de dire au cadet de ne pas le faire.
 - Un cadet aurait toujours interdiction de faire des choix stratégiques pour le joueur, par ex. décider de prendre un dégagement selon une Règle, décider où dropper une balle, etc.

Explication pour le changement de Règle proposé

5. Cadet se tenant derrière un joueur pour l'aider à s'aligner

Règle actuelle : selon la Règle 14-2b :

- Lorsqu'un joueur prend son stance, le cadet du joueur est autorisé à se tenir derrière pour aider le joueur à s'aligner sur la cible et confirmer que le joueur est correctement aligné.
- Le cadet doit alors s'éloigner avant que le joueur ne joue le coup ; sinon le joueur est pénalisé si le cadet est positionné sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le coup est joué.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 10.2b(3) :

- L'interdiction actuelle serait étendue de sorte que, une fois que le joueur commence à prendre son stance pour le coup, et jusqu'à ce que le coup soit joué, le cadet du joueur ne doit pas se tenir délibérément sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle.
- Il n'y aurait pas de pénalité si le cadet se tient accidentellement sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle, dès lors qu'il n'essaye pas d'aider à l'alignement.

Raisons du changement :

- Bien qu'un joueur puisse obtenir des conseils d'un cadet sur le coup à jouer, la ligne de jeu et les questions similaires, la faculté à aligner ses pieds et son corps avec précision sur une ligne cible est une compétence fondamentale du jeu pour laquelle seul le joueur devrait avoir la responsabilité.
 - Permettre à un cadet de se tenir debout derrière un joueur prenant son stance afin de l'orienter sur la façon de s'aligner amoindrit la nécessité du joueur d'utiliser ses propres compétences et son propre jugement.
- Cette pratique a été controversée pour d'autres raisons :
 - Beaucoup de joueurs et d'autres personnes considèrent que cela empêche de se concentrer.
 - Cela peut retarder le jeu, par ex. lorsque les joueurs attendent que le cadet confirme qu'ils sont correctement alignés dans le cadre de leur routine de préparation.
- Nous croyons qu'une ligne équitable est tracée entre l'autorisation au cadet de donner des conseils et l'interdiction au cadet d'être impliqué dans l'alignement du joueur en prenant son stance pour jouer la balle.

Explication pour le changement de Règle proposé

6. Code de comportement du joueur

Règle actuelle : un Comité peut pénaliser un joueur pour une conduite incorrecte (comme la mauvaise foi, les remarques offensantes, endommager les équipements sur le parcours, etc.) d'une manière unique :

- Si le joueur est coupable d'une " grave infraction à l'étiquette", le Comité peut disqualifier le joueur de la compétition conformément à la Règle 33-7.
- Mais à moins qu'une autre Règle spécifique ne soit enfreinte, le Comité n'a pas le pouvoir d'imposer une pénalité moindre pour une mauvaise conduite d'un joueur.

Règle proposée : selon la nouvelle règle 1.2b, un Comité serait autorisé à adopter un "code de conduite" qui :

- Définit les propres normes du Comité sur la façon dont les joueurs doivent se comporter, et
- Peut imposer des pénalités inférieures à la disqualification (par ex. une pénalité d'un coup ou une pénalité de deux coups / perte du trou) pour une infraction du joueur à ces normes.

Le Comité pourrait encore disqualifier un joueur pour une grave faute de comportement contraire à l'esprit du jeu, comme le souligne la nouvelle règle 1.2a (voir Explication pour le changement de Règle proposé — Normes attendues de la conduite du joueur).

Raisons du changement :

- Certains Comités ont demandé des moyens supplémentaires selon les Règles pour leur permettre de s'attaquer à la conduite des joueurs contraire aux normes attendues qui sont essentielles au jeu (comme la courtoisie et l'esprit sportif).
 - Dans de nombreux cas, la disqualification d'un joueur pour un comportement inapproprié serait trop sévère — laissant les Comités aujourd'hui sans possibilité de pénaliser les joueurs pour un tel comportement.
 - Certains Comités traitent cela par des sanctions disciplinaires non prévues par les Règles (comme les avertissements, les amendes, la restriction des privilèges de jeu, etc.), mais ces méthodes ne sont pas toujours efficaces, appropriées ou pratiques.
 - En outre, alors que la portée mondiale du jeu a continué à s'étendre pour inclure les golfeurs de différentes cultures et de différents milieux, il est de plus en plus souhaitable de laisser les Comités établir et appliquer des normes adaptées à leurs besoins particuliers et aux normes locales de comportement approprié.
 - Cela a été une préoccupation particulière pour les organisations de golf junior dont la mission inclut souvent l'enseignement aux jeunes golfeurs sur la façon d'agir sur le parcours.
- La modification proposée de la Règle donnerait aux Comités la flexibilité de fixer et appliquer des normes de conduite spécifiques à leurs compétitions et leurs joueurs, s'ils choisissent de le faire.

Explication pour le changement de Règle proposé

7. Concept de "Zone à pénalité" pour remplacer les "Obstacles d'eau"

Règle actuelle : la Règle 26-1 permet un dégagement avec pénalité lorsqu'une balle est dans un "obstacle d'eau" (marqué en jaune) ou un "obstacle d'eau latéral" (marqué en rouge).

- Ces obstacles sont limités aux zones contenant de l'eau ou dans lesquelles l'eau peut couler ; aucune autre zone ne peut être marquée comme un obstacle d'eau, même si elles peuvent présenter des difficultés similaires pour le jeu.
- Les obstacles d'eau sont conçus comme la norme ; les obstacles d'eau latéraux ne doivent être utilisés que lorsqu'il n'est pas faisable de dropper une balle derrière un obstacle d'eau selon la Règle 26-1b.

Règle proposée : selon les nouvelles Règles, "les obstacles d'eau" seraient remplacés par le concept élargi de "zones à pénalité", et la nouvelle règle 17 fournira les mêmes options de base pour les dégagements que ceux qui existent dans les Règles actuelles :

- Une zone à pénalité comprendrait à la fois (1) toutes les zones actuellement définies dans les Règles comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral et (2) toute autre zone que le Comité choisit de définir comme zone à pénalité (en tenant compte des directives recommandées stipulées dans le Manuel).
- Les zones à pénalité peuvent donc inclure des zones telles que les déserts, les jungles, les champs de laves, etc.
- Les deux types de zones à pénalité seraient identifiées par la couleur de leur marquage : les zones à pénalité rouges (aujourd'hui appelées obstacles d'eau latéral) et les zones à pénalité jaunes (aujourd'hui appelées obstacles d'eau) ; et les Comités recevraient le pouvoir discrétionnaire de marquer toutes les zones à pénalité comme étant rouges afin que le dégagement latéral soit toujours autorisé.
- Le terme "obstacle" ne serait plus utilisé dans les Règles.

Raisons du changement :

- Les options de dégagement en arrière sur une ligne derrière tout obstacle d'eau (Règle 26-1b) ou dans les deux longueurs de club de l'endroit où une balle est entrée dans un obstacle d'eau latéral sont importantes pour la cadence de jeu, car le joueur peut habituellement jouer à proximité de l'obstacle plutôt que d'avoir à revenir en arrière pour jouer d'où le coup précédent a été joué.
- Il a été reconnu que l'obligation pour les zones de contenir de l'eau semble être une raison quelque peu arbitraire pour permettre de telles options de dégagement.
- Pour des raisons telles que la sécurité et la cadence de jeu, de nombreux Comités ont cherché à élargir l'utilisation des obstacles d'eau latéraux en marquant des zones qui ne contiennent pas d'eau et en marquant les obstacles d'eau en rouge, lorsque ce n'est pas spécifiquement prévu par les Règles.
- L'utilisation plus large des "zones à pénalité" permettrait aux Comités de répondre à la vaste gamme de paramètres dans lesquels le golf se joue en accordant un dégagement pour les zones qui présentent des difficultés similaires aux obstacles d'eau actuels, par ex. des difficultés à trouver et à jouer une balle et des considérations analogues à propos de la cadence de jeu.
- Le fait de donner aux Comités le pouvoir discrétionnaire de marquer toutes les zones à pénalité en rouge faciliterait aux joueurs la connaissance des options de dégagement (car la distinction entre les obstacles d'eau jaune et rouge n'est pas toujours bien comprise) et aiderait de plus la cadence de jeu.
- Chaque Comité resterait libre de choisir ce qu'il souhaite marquer comme zone à pénalité (et par ex. pourrait décider de ne marquer que les obstacles d'eau traditionnels) et quand marquer une zone à pénalité comme jaune (afin de préserver le défi de jouer un trou particulier).

Explication pour le changement de Règle proposé

8. Suppression du point de dégagement sur le côté opposé pour les zones à pénalité rouges

Règle actuelle : la Règle 26-1c offre deux options supplémentaires pour se dégager d'un obstacle d'eau latéral (rouge) ; le joueur peut dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club (et pas plus près du trou que) :

- Du point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau latéral, ou
- Du point sur la lisière opposée de l'obstacle équidistant du trou (Règle 26-1c(ii)).

Règle proposée : la nouvelle règle 17.1c supprime l'option de dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge (le nouveau terme qui inclura ce qui est aujourd'hui appelé un obstacle d'eau latéral) :

- Cela signifie que, lorsqu'une balle est dans une zone à pénalité rouge, le joueur aurait trois options pour le dégagement (chacune avec une pénalité d'un coup) plutôt que quatre options comme aujourd'hui.
- Mais un Comité pourrait encore adopter une Règle locale autorisant un dégagement sur le côté opposé pour les trous où il considère que les autres options de dégagement ne sont pas viables.

Raisons du changement :

- Le dégagement sur le côté opposé est une option compliquée que de nombreux joueurs ne connaissent pas et qui est rarement utilisé.
- Le principal objectif de ce dégagement était de donner une option de dégagement supplémentaire pour les cas inhabituels où ni le dégagement en arrière (Règle 26-1b) ni le dégagement latéral du côté où la balle est entrée dans l'obstacle d'eau (Règle 26- 1c (i)) ne semblait viable et que la seule option réaliste du joueur était de prendre un dégagement selon la pénalité de coup et distance (Règle 26-1a).
- En pratique, le dégagement du côté opposé est souvent pris quand un joueur a effectivement un dégagement acceptable dans l'une ou les deux autres options de dégagement et ne sert donc qu'à donner une option supplémentaire inutile qui, parfois, peut sembler trop avantageuse.
 - Par ex. lorsqu'un ruisseau coule le long d'un fairway et qu'une ligne d'arbres ou un rough plus épais est de l'autre côté, une balle qui est mal jouée dans les arbres ou le rough, puis qui rebondit dans l'eau peut permettre au joueur de se dégager sur le fairway.
 - Pour les grandes étendues d'eau telles qu'un étang ou un petit lac, le dégagement latéral sur le côté opposé peut permettre au joueur de jouer à une distance considérable d'où la balle est entrée dans l'eau ou est venu reposer et/ou de jouer du fairway d'un autre trou.
 - La suppression de cette option peut, dans de rares cas, faire que la meilleure (ou la seule) option d'un joueur soit le dégagement coup et distance ; il n'y a rien de mal à ce qu'un joueur doive parfois le faire.
- L'estimation du point de dégagement pour le dégagement sur le côté opposé peut prendre beaucoup de temps et donc éliminer cette option devrait profiter à la cadence de jeu.
- Ce changement aiderait également à éviter toute préoccupation selon laquelle, avec l'utilisation accrue des zones à pénalité rouges, un joueur pourrait pouvoir utiliser l'option du côté opposé pour dropper sur le côté de la zone de pénalité sur le green, évitant ainsi le défi de devoir jouer au-dessus de la zone à pénalité.

Explication pour le changement de Règle proposé

9. Suppression de l'obligation pour le joueur d'annoncer son intention de relever une balle

Règle actuelle : selon les Règles, une procédure spéciale s'applique lorsqu'un joueur a l'intention de marquer et de relever une balle dans trois situations spécifiques :

- Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention de le faire à l'adversaire en match play ou à un autre joueur ou au marqueur en stroke play, puis permettre à cette personne d'observer le processus de relèvement et de remplacement de la balle.
- Cette procédure s'applique lorsqu'une balle sera relevée (1) pour l'identification (Règle 12-2), (2) pour voir si elle est impropre au jeu (Règle 5-3), ou (3) pour voir si elle se trouve dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé, par ex. lorsque la balle pourrait être enfoncée (Décision 20-1 / 0.7).

Règle proposée : dans les trois situations prévues par les nouvelles Règles (Règle 4.2b, Règle 7.3 et Règle 16.4) :

- Un joueur serait autorisé à marquer et à relever la balle et à procéder selon la Règle sans qu'il soit nécessaire qu'il annonce au préalable son intention à une autre personne ou qu'il donne à cette personne la possibilité d'observer le processus.
- Mais le joueur encourrait toujours une pénalité d'un coup si il marquait et relevait la balle sans raison pour le faire selon l'une de ces Règles.

Raisons du changement :

- Les Règles reposent généralement sur l'honnêteté du joueur.
 - Dans d'autres situations de dégagement, y compris lorsqu'une balle peut être relevée et jouée à partir d'un endroit différent, les joueurs sont autorisés à suivre les Règles sans être obligés d'impliquer une autre personne dans une partie quelconque du processus.
 - Par ex. un joueur peut déterminer qu'un chemin de voiturette interfère avec le lie de sa balle ou la zone de de son stance ou de son swing intentionnels, trouver le point de dégagement le plus proche, relever la balle et la dropper dans la zone spécifiée, déterminer que la balle est venu reposer au bon endroit, et jouer la balle — tout cela sans avoir à annoncer ses intentions à une autre personne ou à permettre à cette autre personne d'observer le processus pour s'assurer que le joueur agit correctement.
- La suppression des exigences d'annonce pour ces trois situations simplifiera les Règles, mettra en cohérence l'approche consistant à faire confiance au joueur et à éliminera une pénalité procédurale inutile pour n'avoir pas informé une personne appropriée.
- Ces exigences de procédure n'ont souvent aucun effet pratique, car de nombreux joueurs auxquels une telle annonce est faite refusent d'observer le processus de relèvement et de remplacement et se contentent donc de compter sur l'intégrité du joueur.
- Cette modification devrait également accélérer le jeu car un joueur n'aurait plus à prendre le temps d'informer un autre joueur de l'intention de relever et attendre pour voir si cet autre joueur veut venir observer le relèvement et le remplacement de la balle.
- L'exigence pour le joueur d'avoir une bonne raison de relever selon une Règle est une garantie suffisante contre un relèvement inapproprié ou un abus de la Règle.

Explication pour le changement de Règle proposé

10 Encourager une cadence de jeu rapide

Règle actuelle : bien qu'elles soient prévues pour encourager une cadence de jeu, les Règles n'insistent pas catégoriquement sur cette question ni n'encouragent les joueurs à jouer rapidement :

- La Règle 6-7 prévoit que le "retard injustifié" est interdit et que les joueurs doivent respecter les instructions sur la cadence de jeu, si elles sont établies par le Comité pour empêcher le "jeu lent".
- Bien que les joueurs soient autorisés à jouer hors tour de façon à gagner du temps, cela n'est ni souligné ni particulièrement clairement indiqué dans le texte des Règles.

Règle proposée : la nouvelle règle 5.6 encouragerait une cadence de jeu rapide en recommandant que :

- Les joueurs devraient reconnaître que leur rythme de jeu affecte les autres et qu'ils devraient jouer rapidement tout au long du tour (par ex. en se préparant à l'avance pour chaque coup et en se déplaçant rapidement entre les coups et en allant au départ suivant), et
- Un joueur devrait jouer un coup en pas plus de 40 secondes (et généralement en moins de temps) après que le joueur puisse jouer sans interférence ou distraction, et
- Les Comités devraient adopter une politique de cadence de jeu (plutôt que seulement dire qu'ils peuvent le faire).

En outre, la nouvelle règle 6.4 autoriserait expressément le jeu hors tour en Match play par accord entre les joueurs, et pour le Stroke play, permettrait et encouragerait les joueurs à jouer hors tour ce en toute sécurité et de façon responsable, pour gagner du temps ou par commodité.

Raisons du changement :

- En donnant aux joueurs des conseils positifs, un soutien et un encouragement à jouer rapidement, ces propositions de changement de Règle aideront à :
 - Définir les attentes pour les débutants et les joueurs expérimentés sur les types de comportement considérés comme un jeu rapide, y compris le temps maximal de qu'il faut prendre pour jouer un coup, et
 - Encourager les joueurs à jouer plus rapidement en confirmant qu'il est approprié de jouer hors tour en Stroke play quand cela est possible en toute sécurité et de façon responsable.
- Faire respecter la cadence de jeu continuerait d'être principalement de la responsabilité de chaque Comité, car il existe des limites à ce que les Règles peuvent faire pour insister pour que les joueurs jouent rapidement.
- Par ex. il n'est pas possible pour les Règles d'imposer des pénalités chaque fois qu'un joueur ne termine pas un tour ou un trou ou ne joue pas un coup dans un temps fixé dans les Règles :
 - Le golf se joue dans de nombreux contextes différents et par tant de personnes différentes que ces limites de temps peuvent naturellement différer selon la compétition ou le parcours donné.
 - Il n'y a pas non plus de moyen pratique d'exiger de tous les joueurs qu'ils suivent (et qu'ils fassent respecter l'un contre l'autre) toute forme de chronométrage déclenché pour chaque coup effectué au cours d'un tour.
- Ces changements permettraient aux Comités de préciser les attentes spécifiques définies par les Règles lorsqu'ils utilisent leur autorité pour faire respecter le jeu rapide et encourageraient tous les Comités à adopter une politique de cadence de jeu afin que tous les joueurs sur le parcours, quel que soit la forme ou le niveau de jeu, sachent ce que l'on attend d'eux.

Explication pour le changement de Règle proposé

11 Normes de comportement attendues du joueur

Règle actuelle : les Règles traitent de la conduite du joueur de manière limitée et silencieuse :

- Elles n'établissent aucun critère de conduite, sauf indirectement lorsqu'elles confèrent au Comité le pouvoir discrétionnaire de disqualifier les joueurs pour une "grave infraction à l'étiquette" (Règle 33-7).
- Les Règles n'expliquent pas ce qu'est une "infraction à l'étiquette", laissant cela à la décision 33-7/8 et quelques autres décisions.
- Bien qu'une section distincte sur l'étiquette soit publiée dans le même livre que les Règles, elle ne fait pas partie des Règles (sauf par quelques Décisions).

Règle proposée : la nouvelle Règle 1.2a renforcerait les normes de comportement attendues des joueurs :

- Elle confirmerait que les joueurs devraient jouer dans l'esprit du jeu en agissant avec intégrité, en tenant compte des autres et en prenant soin du parcours.
- Elle indiquerait sans équivoque le pouvoir du Comité de disqualifier un joueur pour toute grave faute de comportement contraire à l'esprit du jeu.
- À la place de la notion peu claire de "infraction à l'étiquette", elle utiliserait les expressions "faute de comportement" et "grave faute de comportement" plus directes et plus fortes.

La règle 1.2b confère également au Comité le pouvoir d'adopter son propre Code de conduite et de fixer les pénalités en cas d'infraction (voir Explication pour le changement de Règle proposé — *Code de conduite du joueur*).

Raisons du changement :

- Le golf est un sport dans lequel on attend des joueurs des standards élevés de conduite et les Règles devraient confirmer cela de manière claire et directe.
- Bien que le livre de Règles actuel comporte une section Etiquette distincte qui couvre les aspects les plus importants de l'esprit du jeu :
 - Les priorités et les points importants de la section ne sont pas clairs, car elle comprend également des recommandations plus générales sur divers sujets, et
 - La section n'a pas la force des Règles ou bien entendu d'une partie des pouvoirs d'un Comité.
- L'utilisation de la Règle 1.2a pour expliquer ce qu'est jouer dans l'esprit du jeu aiderait à :
 - Donner plus d'importance à l'attente que tous les joueurs agissent avec intégrité, prennent en considération les autres et prennent soin du parcours, et
 - Définir les attentes afin que les joueurs se rendent compte qu'une grave faute de comportement en manquant de respecter ces attentes pourrait entraîner la disqualification.
- La modification du terme de " grave infraction à l'étiquette" à "grave faute de comportement" aiderait à distinguer ce concept du terme " grave infraction" qui continuerait à être utilisé dans les nouvelles Règles dans un but totalement différent.

Explication pour le changement de Règle proposé

12 Distances fixes (et non des longueurs de club) utilisées pour mesurer

Règle actuelle : les longueurs de club sont utilisées selon les Règles pour mesurer les limites de plusieurs zones :

- Une longueur de club définit la zone de drop pour un dégagement gratuit (comme le dégagement des obstructions ou de terrain en réparation) et deux longueurs de club définissent la zone de drop pour certains types de dégagement avec pénalité (comme le dégagement des obstacles d'eau latéraux ou une balle injouable).
- Deux longueurs de club sont également utilisées comme limite de la distance à laquelle une balle droppée peut rouler depuis l'endroit où elle touche en premier le terrain sans avoir besoin d'être redroppée (Règle 20-2c(vi)).
- L'aire de départ sur un trou est définie comme une zone rectangulaire de deux longueurs de club de profondeur.

Règle proposée : les longueurs de club ne seraient plus utilisées pour mesurer à des fins quelconques :

- La zone de dégagement pour dropper une balle aurait une dimension fixe : 50,8 centimètres (20 pouces) remplace une longueur de club et 203,2 centimètres (80 pouces) remplace deux longueurs de club.
- Redropper ne serait nécessaire que lorsqu'une balle reposerait à l'extérieur de la zone de dégagement et, par conséquent, le nombre de longueurs de club auquel une balle droppée roule n'aurait plus d'importance pour déterminer si un nouveau drop est exigé.
- La zone de départ de n'importe quel trou aurait une profondeur fixe de 203,2 centimètres (80 pouces).

Raisons du changement :

- La plus petite zone de dégagement (et ne permettant pas à une balle de rouler à l'extérieur de cette zone de dégagement) signifie généralement que le joueur jouera plus près de l'emplacement d'origine de la balle et du point de dégagement le plus proche que l'endroit où le joueur peut jouer aujourd'hui.
- L'utilisation d'une distance fixe pour la mesure éliminerait un certain nombre de problèmes, tels que :
 - L'incohérence et l'injustice potentielle d'avoir la taille d'une zone de dégagement différente pour chaque joueur en fonction de la longueur de ses clubs (y compris l'élimination de l'avantage pour les joueurs qui peuvent actuellement utiliser un long putter pour la mesure).
 - La confusion quant à savoir lorsqu'un joueur peut utiliser deux clubs différents pour se dégager (selon les Règles actuelles, un joueur peut utiliser un club pour trouver le point de dégagement le plus proche, et un autre club pour mesurer, mais il doit utiliser uniquement le même club pour mesurer la zone de drop et la distance parcourue par une balle droppée).
- Un joueur n'aurait plus la possibilité de faire des choix stratégiques quant à la taille des zones de dégagement en choisissant un club plus ou moins long pour mesurer.
- L'utilisation d'une mesure fixe serait un processus simple, avec des marques de 50,8 et 101,6 centimètres (20 et 40 pouces) sur le manche des clubs susceptibles d'être l'outil principal utilisé par les joueurs pour la mesure.

Explication pour le changement de Règle proposé

13 Forme de Stroke play "Score maximum"

Règle actuelle : actuellement les règles reconnaissent deux formes principales de Stroke play :

- La forme de base du Stroke play où un joueur doit terminer le trou à chaque trou, ou bien il est disqualifié (Règle 3), et
- La forme de jeu en Stableford où un système de points est utilisé pour le score et où un joueur qui joue deux ou plus au-dessus du score fixé ou qui ne termine pas le trou obtient simplement zéro point pour ce trou (Règle 32).

Règle proposée : le " Score maximum " serait une nouvelle forme supplémentaire de stroke play :

- Le score d'un joueur pour chaque trou est plafonné à un maximum fixé par le Comité, qui peut être fixe (tel que 6, 8, 10, etc.), lié au par (tel que deux fois le par ou triple bogey) ou lié au handicap du joueur (comme le double bogey en net).
- Un joueur qui ne termine pas un trou (on dit souvent que le joueur "ramasse") ne serait pas disqualifié, mais marquerait le score maximum pour le trou.

Raisons du changement :

- Le besoin de terminer chaque trou en Stroke play peut avoir au moins deux inconvénients : (1) il entraîne souvent une cadence de jeu lente, et (2) il peut décourager les golfeurs qui estiment qu'ils n'ont plus de chance réaliste de rivaliser dans la compétition ou de faire un bon score pour le tour dès lors qu'ils ont fait un score très élevé sur un ou deux trous.
- Le Score maximum serait une forme de jeu alternative qui répond aux deux préoccupations, en permettant à un joueur de "ramasser" lorsqu'il arrive ou dépasse le maximum et en plafonnant le score du joueur pour n'importe quel trou au score maximum.
- Ce sont les raisons principales pour lesquelles le Stableford est populaire dans diverses parties du monde ; le Score maximum créerait une forme de Stroke play similaire, avec la différence que le score est en coups et pas en nombre de points.
- Il est peu probable que la forme de jeu en Score maximum serait utilisée pour les joueurs de haut niveau, mais cela pourrait être utile dans de nombreux autres contextes, comme pour les joueurs débutants ou les golfeurs moins adroits ou expérimentés et, plus généralement, pour les joueurs de club et le jeu de tous les jours lorsque le rythme de jeu est une préoccupation particulière.
- Comme le Stableford, le Score maximum pourrait être utilisé en conjonction avec des systèmes de handicap qui établissent un score maximum (par ex. le double bogey net) qui peut être rendu sur n'importe quel trou.

Explication pour le changement de Règle proposé

14 Déplacer ou toucher un débris ou toucher le sable dans un bunker

Règle actuelle : lorsque la balle d'un joueur est dans un bunker, la règle 13-4 stipule (avec des exceptions) que le joueur ne doit pas :

- Tester l'état du bunker,
- Toucher le sol dans le bunker avec la main ou un club, ou
- Toucher ou déplacer les débris qui sont dans le bunker.

Règle proposée : selon les nouvelles Règles 12.2a et 12.2b, le joueur serait autorisé à toucher ou à déplacer des débris dans un bunker et serait généralement autorisé à toucher le sable avec la main ou un club ; mais une restriction persiste de sorte que le joueur ne doit pas :

- Toucher délibérément le sable dans un bunker avec la main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable pour en tirer une information pour le coup, ou
- Toucher le sable dans un bunker avec un club en faisant un coup d'essai, en posant le club juste devant ou derrière la balle, ou en faisant le backswing pour un coup.

Raisons du changement :

- Le défi de jouer depuis un bunker est l'exigence de jouer depuis du sable, pas de jouer avec des feuilles, des pierres ou d'autres débris laissés en place dans le bunker.
- L'approche actuelle a créé une confusion en décidant une interdiction totale de toucher le sable avec la main ou un club, puis admettant de nombreuses exceptions.
- La Règle révisée simplifierait cela en interdisant uniquement les actes derrière lesquels il y a une intention selon les Règles :
 - Tester délibérément l'état du sable avec la main ou un club continuerait d'être interdit car une partie du défi du joueur est d'évaluer et de prévoir comment le sable peut affecter le coup, et aussi parce qu'il serait long et inapproprié pour les joueurs de creuser dans le sable avec une main ou un club dans ce but avant chaque coup.
 - Toucher le sable avec le club juste devant ou derrière la balle ou dans le backswing pour le coup continuerait à être interdit pour s'assurer que le joueur ne fait rien pour réduire le défi de jouer dans du sable ; ces interdictions sont déjà bien connues et respectées par presque tous les joueurs.
 - Toucher le sable avec un club en faisant un coup d'essai continuerait à être interdit à la fois pour la cadence de jeu et pour éviter d'avoir de grandes quantités de sable déposées à l'extérieur des bunkers (en particulier pour les bunkers de green) à la suite de coups d'essai répétés.

Explication pour le changement de Règle proposé

15 Pas de pénalité pour avoir déplacé une balle sur le green

Règle actuelle : selon la Règle 18-2, si un joueur (ou un adversaire) cause accidentellement le déplacement de la balle du joueur n'importe où sur le terrain, il y a une pénalité d'un coup (sauf si l'une des exceptions s'applique).

Règle proposée : selon la nouvelle règle 13.1, il n'y aurait plus de pénalité si un joueur (ou un adversaire) cause accidentellement le déplacement de la balle du joueur sur le green.

Le contenu de ce changement de la Règle a déjà été mis en œuvre à compter du 1er janvier 2017 en autorisant les Comités à adopter une Règle locale qui supprime la pénalité pour avoir déplacé accidentellement une balle sur le green.

Raisons du changement :

- La forme, la pente et l'état de nombreux greens d'aujourd'hui augmentent les risques qu'une balle au repos sur le green puisse se déplacer, et il peut être difficile de déterminer si un joueur a causé le déplacement de la balle ou si la balle a été déplacée par le vent ou d'autres causes naturelles.
- Quand une balle se déplace alors que le joueur ne fait que prendre des mesures normales pour se préparer à jouer un coup, il peut sembler injuste pour le joueur d'être pénalisé.
- La plupart des situations où une " balle est déplacée" se produisent sur le green, impliquent un mouvement minimal de la balle, se produisent fréquemment lorsque le joueur entreprend des actions raisonnables pour se préparer à jouer un coup, et la balle peut être facilement replacée.
- Ces considérations ne sont pas les mêmes lorsque la balle est en dehors du green, et la pénalité continuera à s'appliquer (avec des exceptions, par ex. en cas de déplacement accidentel d'une balle lors de la recherche) à un joueur ou un adversaire dans ces circonstances pour renforcer le principe selon lequel la balle doit être jouée comme elle repose et que les joueurs devraient continuer à faire attention lorsqu'ils sont à proximité d'une balle en jeu.

Explication pour le changement de Règle proposé

16 Procédure pour dropper et jouer une balle dans une zone de dégagement

Règle actuelle : en prenant un dégagement (avec ou sans pénalité) selon de nombreuses Règles, le joueur doit utiliser cette procédure de drop :

- Le joueur doit dropper la balle en se tenant droit et en tenant la balle à hauteur des épaules et le bras tendu ; sinon elle doit être redroppée (Règle 20-2a).
- La balle doit d'abord toucher le terrain dans un endroit spécifié et ne doit toucher aucune personne ou équipement avant qu'elle ne soit au repos ; sinon elle doit être redroppée (règle 20-2b).
- La balle doit ensuite être jouée à partir de l'endroit où elle repose, **sauf** si elle se retrouve dans l'une des 9 situations spécifiques (par ex. plus près du trou ou plus de 2 longueurs de club d'où elle a touché le terrain), elle doit être redroppée (Règle 20-2c).
- Si la balle repose dans l'une de ces 9 situations lorsqu'elle est droppée une seconde fois, le joueur doit placer la balle où elle a touché en premier le terrain lors du deuxième drop.

Règle proposée : les joueurs continueraient à dropper une balle en cas de dégagement, mais la procédure de drop serait modifiée de plusieurs manières, comme il est expliqué dans la Règle 14.3 :

- La façon dont une balle peut être droppée est simplifiée, sans limites quant à la façon dont la balle doit être tenue ou de quelle hauteur elle doit être droppée ; la seule exigence serait que la balle soit lâchée d'une hauteur quelconque au-dessus du sol ou de tout objet poussant ou de tout objet naturel ou artificiel de sorte qu'elle chute dans l'air, plutôt que d'être déposée ou placée sur ces objets.
- L'objet de la procédure de drop serait dans une "zone de dégagement" spécifique définie par la Règle selon laquelle le dégagement est pris et serait de 50,8 ou 203,2 centimètres (20 ou 80 pouces) à partir d'un point de référence ou d'une ligne de référence (et peut avoir certaines restrictions).
- La balle n'a besoin que d'être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement ; et il n'y aurait pas d'exigence de nouveau drop si la balle droppée frappe accidentellement une personne ou un objet avant de venir au repos dans la zone de dégagement.
- Si la balle droppée venait à reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, elle serait droppée à nouveau ; Il n'y aurait pas de nombre de fois fixé pour dropper à nouveau, car le joueur devrait faire tous les efforts raisonnables pour la dropper de manière à ce qu'elle reste dans la zone de dégagement.
- Dans des situations inhabituelles où la balle ne va pas venir reposer dans la zone de dégagement, peu importe comment et où elle est droppée (par ex. une zone de dégagement sur une pente abrupte avec de l'herbe rase), le joueur devrait alors placer la balle dans la zone de dégagement.
- Si la balle placée ne tient pas au repos à cet endroit après deux tentatives, le joueur placera la balle sur le point le plus proche (pas plus près du trou) où elle tiendra au repos.

Raisons du changement :

- La nouvelle procédure s'écarte de l'approche mécanique actuelle sur la façon de dropper une balle, avec ses diverses exigences de procédures ; l'accent serait mis principalement sur l'endroit où la balle est droppée et jouée, et pas sur la mécanique de la façon d'obtenir ce résultat.
- En même temps, exiger que le joueur droppe une balle (par opposition à l'alternative de la placer) conserverait le caractère aléatoire souhaité de l'endroit où la balle s'arrêtera :
 - C'est particulièrement le cas lorsqu'une balle est droppée dans des conditions plus difficiles, telles que du rough épais ou des longues herbes.
 - Le joueur n'a pas la garantie que la balle viendra reposer à un emplacement souhaité ou dans un bon lie.

- Diminuer les obligations sur la façon de dropper une balle aiderait la cadence de jeu en facilitant le dégagement d'un joueur avec un seul drop :
 - Lorsqu'une balle est droppée de la hauteur de l'épaule, elle roule souvent sur une distance considérable, de sorte que la nécessité de la dropper à nouveau est courante.
 - En revanche, lorsqu'une balle est droppée juste au-dessus du sol, elle viendra reposer généralement très près de l'endroit où elle touche le sol et devrait rester dans la zone de dégagement.
- La nouvelle procédure évite d'accorder aux joueurs plus de dégagement que nécessaire :
 - Une balle droppée est actuellement autorisée à rouler jusqu'à 2 longueurs de club de l'endroit où elle touche le sol — de sorte que, par exemple, elle peut finir par être jouée jusqu'à 3 longueurs de club du point de dégagement le plus proche d'un chemin de voiturette ou d'un terrain en réparation, ou jusqu'à 4 longueurs de club de l'endroit où la balle d'origine est entrée dans un obstacle d'eau latéral ou de celui où elle était injouable.
 - Exiger que la balle droppée repose et soit jouée dans la zone de dégagement où elle a été droppée rendrait plus probable que la balle sera jouée plus près de l'endroit où elle se reposait à l'origine.
 - La nouvelle procédure permettrait d'économiser du temps et d'éviter aux joueurs de détourner le but de la Règle, ce qui peut se produire aujourd'hui lorsque les joueurs tentent délibérément de dropper une balle dans une position où il faudra la dropper à nouveau et ensuite pourra être placée après un second drop infructueux.
- Permettre au joueur de dropper une balle seulement un peu au-dessus du sol aiderait à éviter la situation malheureuse qui se produit couramment aujourd'hui où une balle droppée à hauteur des épaules dans un bunker finit enfoncée dans le sable.
- La nouvelle procédure rendrait plus simple pour les joueurs de savoir où et comment dropper une balle :
 - Par ex. souvent aujourd'hui, un joueur est obligé de dropper une balle aussi près que possible d'un certain emplacement (par ex. où le coup précédent a été joué, ou bien où une balle était enfoncée) et il peut être question de savoir si elle a été droppée assez près de cet endroit.
 - La nouvelle procédure pour dropper par rapport à un emplacement serait de dropper une balle n'importe où dans une zone de dégagement mesurant 50,8 centimètres (20 pouces) à partir de ce point (mais pas plus près du trou que ce point).
- Il serait plus simple pour les joueurs de savoir quand dropper à nouveau une balle :
 - Un joueur doit actuellement connaître les 9 scénarios de la Règle 20-2c pour lesquels il faut dropper à nouveau ; ils sont difficiles à comprendre et à appliquer et c'est une Règle largement mal comprise.
 - Selon la nouvelle Règle, le joueur a uniquement besoin de savoir que la balle doit être droppée à nouveau si elle repose en dehors de la zone de dégagement.

Explication pour le changement de Règle proposé

17 Jugement raisonnable dans l'estimation et la mesure

Règle actuelle : lors de l'estimation ou de la mesure d'un emplacement, d'un point, d'une ligne, d'une zone ou d'une distance selon une Règle :

- En général il n'est accordé aucun poids ni aucune considération particuliers au jugement du joueur ; si le joueur finit par jouer d'un mauvais endroit en fonction d'une estimation ou d'une mesure erronée, même si ce n'est que d'une petite quantité, le joueur encourra une pénalité.
- Il y a une exception lorsqu'un joueur utilise son meilleur jugement pour estimer où une balle est entrée dans un obstacle d'eau, joue la balle et apprend que son jugement était erroné ; dans ce cas, il n'y a pas de pénalité s'il s'agissait d'un jugement honnête (Décision 26-1/17).

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 1.3a(2), chaque fois qu'il est exigé d'estimer ou de mesurer un emplacement, un point, une ligne, une zone ou une distance, le jugement raisonnable du joueur serait accepté si :

- Le joueur a fait tout ce qui pourrait être raisonnablement attendu dans les circonstances pour faire une estimation ou une mesure rapide et précise.
- Cela signifie que le jugement raisonnable du joueur serait confirmé, même s'il est démontré par la suite qu'il était erroné du fait d'autres informations (telles que la technologie vidéo).

Raisons du changement :

- Les Règles s'appuient généralement sur l'honnêteté du joueur, et c'est une extension naturelle et appropriée de cette confiance dans le joueur.
- Il y a de nombreuses situations où les Règles exigent qu'un joueur estime ou mesure un emplacement, un point, une ligne, une zone ou une distance, par ex. lorsque le joueur :
 - Utilise un marque-balle pour marquer l'emplacement d'une balle, puis replace la balle, ou
 - Estime l'endroit où le coup précédent a été joué, en jouant à nouveau selon la pénalité de coup et de distance, ou lorsqu'un coup a été annulé, ou
 - A la nécessité de trouver un point de référence ou une ligne de référence pour le dégagement (comme le point de dégagement complet le plus proche ou la ligne allant du trou à l'emplacement d'une balle injouable), ou pour déterminer l'étendue d'une zone de dégagement (comme mesurer une longueur fixe d'un point de référence ou d'une ligne de référence).
- De tels jugements doivent être faits rapidement et ce faisant, les joueurs ne peuvent souvent pas être précis.
- Dès lors que le joueur a fait tout ce qui pourrait être raisonnablement attendu dans les circonstances :
 - Le joueur n'encourt aucune pénalité pour de petites inexactitudes, quel que soit l'avantage obtenu.
 - Il n'y aurait pas de pénalité dans certaines situations où l'estimation du joueur serait significativement erronée, mais qu'il n'y avait effectivement aucun moyen de faire mieux (comme cela se produirait en estimant l'endroit où une balle est entrée dans un obstacle d'eau, ou l'endroit où une balle était au repos avant d'être déplacée par une influence extérieure).
- Accepter le jugement raisonnable d'un joueur limiterait la "seconde estimation" qui pourrait résulter de l'utilisation d'une technologie performante (comme revoir une vidéo lorsque le golf est télévisé).

Explication pour le changement de Règle proposé

18 Dégagement pour une balle enfoncée

Règle actuelle : dans certaines circonstances, un joueur est autorisé à se dégager lorsque sa balle est enfoncée dans son propre impact :

- La Règle 25-2 ne permet un dégagement que lorsqu'une balle est enfoncée dans une zone tondue ras (c'est-à-dire une zone tondue à hauteur du fairway ou moins) qui se trouve sur le parcours.
- Mais un Comité peut adopter une Règle locale qui étend ce dégagement à une balle enfoncée sur parcours, qu'elle soit ou non dans une zone tondue ras (sauf lorsqu'elle est enfoncée dans du sable).
- En se dégageant, le joueur doit dropper la balle d'origine aussi près que possible de l'endroit où elle était enfoncée et pas plus près du trou.

Règle proposée : la position actuelle par défaut dans les Règles sera inversée :

- La nouvelle Règle 16.3 permettrait de se dégager pour une balle enfoncée dans la "zone générale" (c'est-à-dire la zone actuellement appelée "parcours"), sauf lorsqu'elle est enfoncée dans le sable.
- Mais un Comité peut adopter une Règle locale restreignant le dégagement à une balle enfoncée dans les parties de la zone générale tondues à hauteur du fairway ou moins.
- En se dégageant, le joueur dropperait la balle d'origine ou une balle substituée à moins de 50,8 centimètres (20 pouces) du point juste derrière l'endroit où la balle était enfoncée (mais pas plus près du trou que cet endroit).

Raisons du changement :

- Il s'agit d'une exception appropriée au principe de jouer la balle comme elle repose car avoir à jouer une balle qui est engluée dans un sol mou ou humide (que ce soit dans le fairway ou le rough) ne devrait pas être considéré comme une partie du défi normal de jouer un parcours.
- Permettre un dégagement dans l'ensemble de la zone générale est conforme à d'autres Règles de dégagement, qui ne font pas de distinction en fonction de la hauteur de l'herbe dans la zone générale.
- De nombreux Comités à travers le monde ont adopté la Règle locale actuelle, qui s'applique pour tous les niveaux de jeu, du professionnel ou de l'élite amateur jusqu'au niveau typique de club.
- Dans de nombreux pays, la Règle locale est suffisamment bien établie pour que les golfeurs supposent que les Règles permettent toujours un dégagement partout dans la zone générale.
- Inverser la position par défaut aiderait à éviter la confusion qui existe parfois aujourd'hui lorsque les clubs ou les joueurs ne se rendent pas compte qu'un tel dégagement n'est autorisé que si une Règle locale a été adoptée.
- En basant la zone de dégagement sur le point de référence "juste derrière", l'emplacement de la balle enfoncée éviterait la question de savoir quoi faire lorsqu'une balle droppée repose dans la même impact que celui où elle était enfoncée ; une telle balle serait toujours droppée à nouveau car elle reposerait en dehors de la zone de dégagement.

Explication pour le changement de Règle proposé

19 Réparer les dommages sur le green

Règle actuelle : la Règle 16-1c n'autorise qu'une réparation limitée des dégâts sur le green :

- Un joueur peut réparer tout bouchon d'ancien trou ou tout impact de balle sur le green sur sa ligne de jeu, que la balle soit sur ou en dehors du green (c'est une exception à la Règle 13-2).
- Mais un joueur ne doit pas réparer d'autres dégâts sur le green (comme les marques de clous, les dégâts d'animaux, etc.) si cela pourrait l'aider dans la suite du jeu du trou.

Règle proposée : la nouvelle Règle 13.1b (1) permet de réparer presque tout dommage sur le green :

- "Dommage sur le green" serait défini pour inclure tous les types de dégâts (tels que les marques de clous, les dégâts des chaussures, les indentations causées par un club ou du drapeau, les dégâts d'animaux, etc.), **à l'exception** des trous d'aération, des imperfections / défauts naturels du sol ou de la déformation normale du trou.
- Le joueur est autorisé à réparer les dégâts uniquement avec ses mains, ses pieds, un équipement ordinaire tel qu'un tee, un club ou un outil de réparation d'impact de balle, et il ne doit pas retarder indûment le jeu.

Raisons du changement :

- Parce que les greens sont spécialement préparés pour jouer la balle en la faisant rouler sur le sol, les Règles permettent au joueur d'accomplir des actions sur le green qui ne sont pas autorisées ailleurs :
 - Le joueur peut marquer, relever et nettoyer une balle sur le green à tout moment, enlever le sable et la terre meuble sur le green et réparer les bouchons d'anciens trous et les impacts de balle sur le green.
 - Compte tenu de cette philosophie consistant à permettre aux joueurs d'essayer d'avoir une surface lisse pour faire rouler la balle, il n'y a aucune raison conceptuelle d'interdire la réparation d'autres types de dommages (qu'ils soient faits par les joueurs, les animaux, le personnel d'entretien, etc.).
- Ce changement de la Règle éliminerait les questions fréquentes entre les joueurs et les arbitres sur la question de savoir si une zone particulière de dégâts sur le green est un impact de balle qui peut être réparé ou une marque de clou ou tout autre dommage qui ne doit pas être réparé.
- Cette modification réduirait également l'illogisme apparent actuel entre le fait d'interdire à un joueur de réparer les dégâts pendant qu'il joue un trou et ensuite de l'encourager à réparer ces mêmes dégâts (comme réparer le bord abîmé du trou ou tapoter les marques de clou) par courtoisie pour les groupes suivants ou par souci de préserver le parcours (Décisions 1-2/0.7 et 1-2/3.5).
- L'inquiétude a été notée que permettre de réparer tous les dégâts sur le green pourrait ralentir le jeu si les joueurs tentent de réparer trop de zones ; mais nous croyons qu'il est improbable que cela soit vrai pour la plupart des joueurs et que la Règle contre les retards excessifs (ainsi que la politique de cadence de jeu du Comité) peut être utilisée pour résoudre les situations où un joueur cherche à faire des réparations excessives.

Explication pour le changement de Règle proposé

20 Replacer la balle lorsque l'emplacement d'origine n'est pas connu

Règle actuelle : si la balle au repos d'un joueur n'importe où ailleurs que sur le green est relevée ou déplacée selon une Règle qui exige que la balle soit remplacée :

- La balle doit être remplacée en la plaçant à son emplacement d'origine (Règle 20-3a).
- Mais si l'emplacement d'origine exact de la balle n'est pas connu, le joueur doit remettre la balle en jeu non pas en la plaçant, mais en la droppant aussi près que possible de l'emplacement d'origine estimé de la balle (Règle 20-3c).

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 14.2c, dans la même situation :

- La balle serait toujours placée à un emplacement plutôt que d'être droppée.
- Si l'emplacement d'origine exact n'est pas connu, le joueur devrait remplacer la balle sur son emplacement estimé (y compris sur, sous ou contre les objets naturels poussant sur, sous ou contre lesquels la balle a été au repos).

Raisons du changement :

- Un principe fondamental du golf est de jouer la balle comme elle se trouve ; donc, cela devrait signifier que, lorsqu'une balle au repos est déplacée, elle devrait être remplacée et jouée à partir de son emplacement d'origine ou aussi près que possible de cet endroit d'origine.
- Quand un joueur marque l'emplacement de la balle avec un marque-balle avant de relever la balle, l'emplacement d'origine est connu et la balle est remplacée sur l'emplacement marqué.
- Mais lorsqu'une balle est déplacée accidentellement, le joueur peut ne pas connaître l'emplacement d'origine exact :
 - Actuellement si la balle était au repos à l'extérieur du green, le joueur doit dropper la balle le plus près possible de son emplacement d'origine et jouer la balle où elle repose (à moins qu'elle ne roule à un endroit où elle doit être droppée à nouveau selon la Règle 20-2c).
 - Cela signifie que souvent la balle ne sera pas jouée à partir de l'emplacement estimé, car la balle droppée peut rouler jusqu'à deux longueurs de club de ce point.
 - Cela signifie également que la balle peut finir par être jouée d'un lie meilleur ou pire que le lie d'origine (par ex. lorsque l'emplacement d'origine était dans le rough et que la balle droppée repose sur le fairway, ou vice versa, ou lorsque la balle était au repos enfoncée dans l'herbe profonde et que la balle droppée repose sur le dessus de l'herbe).
- Le fait d'exiger du joueur de remplacer la balle sur le point estimé (y compris l'exigence de remplacer la balle sur, sous ou contre tout élément fixe ou poussant sur, sous ou contre lequel elle reposait) aiderait à s'assurer que la balle est jouée aussi près que possible de son emplacement d'origine et avec le même lie ou presque.
- Le remplacement de la balle à son emplacement estimé s'applique également lorsque le joueur ne connaît pas l'emplacement d'origine exact d'une balle qui a été relevée ou déplacée sur le green, et donc la même procédure s'appliquerait partout sur le parcours.
- Cette modification devrait également faciliter aux joueurs la compréhension des Règles en éliminant le concept déroutant de "remplacer" une balle en la droppant plutôt qu'en la plaçant.

Explication pour le changement de Règle proposé

21 Norme pour déterminer pourquoi une balle s'est déplacée

Règle actuelle : le "poids des indices" est la norme utilisée pour décider si un joueur (ou un adversaire) a causé le déplacement de la balle du joueur :

- La décision doit être prise à la lumière de toutes les circonstances pertinentes, en évaluant le poids des indices et la probabilité des faits (Décision 34-3/9).
- Le joueur sera censé avoir déplacé la balle si le poids des indices indique qu'il est plus probable que le contraire que le joueur en soit la cause (Décision 18-2/0.5).

Mais une norme plus restrictive ("sûr ou quasiment certain") s'applique pour décider si un élément extérieur (comme un animal, un spectateur ou un autre joueur en stroke play) a provoqué le déplacement de la balle.

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 9.2, la norme "sûr ou quasiment certain" (signifiant au moins 95% de probabilité) s'appliquerait à toutes les questions de fait concernant la raison pour laquelle une balle au repos s'est déplacée :

- Un joueur, un adversaire ou une influence extérieure serait censé avoir causé le déplacement de la balle s'il était sûr ou quasiment certain que le joueur, l'adversaire ou l'influence extérieure ait provoqué son déplacement ; sinon on supposerait que des forces naturelles ont provoqué son déplacement.

Raisons du changement :

- Examiner le poids des indices est souvent difficile à appliquer dans les situations de déplacement d'une balle :
 - De nombreux facteurs qui entrent en jeu doivent être évalués, tels que ce que le joueur a fait près de la balle, le laps de temps avant le déplacement de la balle, le lie de la balle, la pente et d'autres conditions du parcours près de la balle ainsi que la présence de vent ou de conditions météorologiques, et
 - Il n'existe aucun moyen prescrit pour privilégier ou évaluer ces facteurs.
- La norme "sûr ou quasiment certain" serait plus simple à appliquer car elle éliminerait la plupart des "situations critiques" où il est difficile de savoir avec certitude pourquoi la balle s'est déplacée.
- L'utilisation de cette norme cadrerait bien avec la nouvelle Règle 13.2 qui éliminerait la pénalité pour provoquer accidentellement le déplacement d'une balle sur le green :
 - La principale raison de la suppression de cette pénalité est qu'il est souvent particulièrement difficile de décider pourquoi une balle s'est déplacée sur le green.
 - Ceci est expliqué plus en détail dans Explication pour le changement de Règle proposé — *Quand replacer une balle qui s'est déplacée sur le green.*
 - Compte tenu de ces difficultés particulières, l'utilisation de la norme "sûr ou quasiment certain" serait plus claire et plus facile à appliquer et aiderait à éviter que les joueurs ne soient pénalisés pour avoir joué d'un mauvais endroit (en remplaçant la balle lorsqu'elle aurait dû être jouée comme elle repose, ou vice versa) en se basant sur la même évaluation difficile des facteurs qui ont conduit à éliminer la pénalité pour avoir causé le déplacement de la balle.
- Ce changement de la Règle signifie également que seule la norme unique de "sûr ou quasiment certain" serait utilisée pour toutes les questions de balles déplacées plutôt que la situation dans les Règles actuelles où des normes différentes s'appliquent pour décider si une influence extérieure a déplacé une balle ou si le joueur ou adversaire l'ont fait.

Explication pour le changement de Règle proposé

22 Substitution pour une balle endommagée durant le cours du jeu

Règle actuelle : selon la Règle 5-3 :

- Un joueur est autorisé à substituer une autre balle si, au cours du jeu, sa balle en jeu devient impropre au jeu, c'est-à-dire si elle est visiblement coupée, fendue ou déformée.
- Avant de relever une balle pour voir si elle est impropre au jeu, le joueur doit :
 - Annoncer son intention à l'adversaire en match play ou au marqueur ou à un autre joueur en stroke play, et
 - Donner à cette personne la possibilité d'observer le relèvement et le remplacement de la balle ainsi que de l'examiner, et si cette personne souhaite contester une allégation de balle hors d'usage, elle doit le faire avant que le joueur ne joue une autre balle.

Règle proposée : la nouvelle Règle 4.2 réviserait deux aspects de cette procédure :

- Le joueur serait autorisé à remplacer une balle uniquement si la balle en jeu a été coupée ou fendue pendant le jeu du trou — pas si elle est juste "déformée".
- Le joueur ne serait plus tenu d'annoncer l'intention de relever à une autre personne ou de donner à cette personne la possibilité d'observer la procédure ou d'examiner la balle.

Raisons du changement :

- Il n'y a plus de bonnes raisons d'autoriser la substitution pour une balle en jeu qui est devenue "déformée" (ce qui signifie pas complètement ronde) parce que :
 - La fabrication et la composition des balles de golf modernes ont rendu rare le fait qu'une balle cesse d'être ronde, et
 - Les caractéristiques de jeu des balles modernes ne sont pas affectées matériellement, sauf lorsqu'elles sont coupées ou fendues.
- Le terme "déformée" a entraîné de la confusion, car certains joueurs pensent de manière incorrecte qu'une balle rayée ou avec une éraflure sur sa surface est devenue déformée et donc est impropre au jeu.
- Limiter la substitution aux seuls cas où une balle est coupée ou fendue éliminerait cette confusion et renforcerait l'intention de la Règle qu'un joueur ne soit pas autorisé à substituer une autre balle lorsque la balle en jeu est simplement rayée ou éraflée.
- Il n'y a pas de nécessité impérieuse à demander au joueur d'annoncer son intention de relever la balle ou de donner à une autre personne la possibilité d'observer le processus :
 - La suppression de ces exigences simplifierait et accélérerait le processus et serait conforme à l'approche globale des Règles consistant à faire confiance au joueur pour qu'il agisse correctement sans avoir la nécessité qu'un autre joueur surveille le processus.
 - Ceci est expliqué plus en détail dans Explication pour le changement de Règle proposé — *Suppression de l'obligation pour le joueur d'annoncer son intention de relever une balle.*

Explication pour le changement de Règle proposé

23 Substitution d'une balle toujours autorisée lors d'un dégagement

Règle actuelle : un joueur est autorisé à substituer une balle uniquement en cas de dégagement selon certaines Règles :

- La substitution est autorisée lors d'un dégagement avec pénalité, par ex. lorsqu'une balle est dans un obstacle d'eau, est injouable ou est perdue ou hors limites (Règles 26-1, 27-1, 28).
- La substitution n'est pas autorisée lors d'un dégagement gratuit, par ex. le dégagement des obstructions ou des conditions anormales du terrain (Règles 24-2 et 25-1) ; cela signifie que le joueur doit utiliser la balle d'origine (sauf si cette balle n'est pas récupérable immédiatement).

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 14.3, lors d'un dégagement, le joueur aurait toujours le choix de substituer une balle ou d'utiliser la balle d'origine, y compris :

- Lorsqu'il prend un dégagement que ce soit avec pénalité ou gratuitement (Règles 15 à 19), et
- À chaque fois que le joueur doit dropper et jouer une balle, comme par ex. en retournant jouer d'où le coup précédent avait été joué après l'annulation d'un coup.

Raisons du changement :

- L'obligation d'utiliser la balle d'origine dans certaines situations de dégagement mais pas dans d'autres est confuse, difficile à se rappeler et conduit à des pénalités inutiles. Adopter une approche cohérente qui permet toujours à un joueur qui prend un dégagement de choisir de substituer une balle ou d'utiliser la balle d'origine est beaucoup plus simple.
- Il n'est pas nécessaire de disposer d'une procédure différente selon que le joueur prend un dégagement avec pénalité ou sans pénalité :
 - La pénalité est appliquée pour des raisons ayant trait à l'endroit où la balle a fini sa course (perdue, hors limites, dans une zone à pénalité ou injouable), et pas avec la balle jouée par la suite.
 - Par ex. si une balle se trouve à portée du joueur, il n'y a aucune raison d'exiger que la balle d'origine soit utilisée lors d'un dégagement en raison d'une interférence causée par un trou d'animal, tout en autorisant une substitution lors du dégagement parce que la balle est injouable.
- Ce changement éliminerait la nécessité, en prenant un dégagement gratuit, de juger si la balle d'origine n'est "pas immédiatement récupérable", ce qui peut soulever des questions dans divers cas, comme lorsque la balle est dans quelques centimètres d'eau temporaire ou est sous un buisson épineux.
- Cela créerait également une démarcation plus nette et plus intuitive entre les cas où la substitution est autorisée en remettant une balle en jeu et ceux où la balle d'origine doit être remise en jeu :
 - La substitution ne serait autorisée que lorsqu'un joueur prend un dégagement selon n'importe quelle Règle — c'est-à-dire lorsque le joueur est obligé ou autorisé à jouer le coup suivant d'un autre endroit que celui où la balle d'origine reposait.
 - La substitution ne serait pas autorisée lorsqu'une balle a été relevée ou déplacée et que les Règles exigent qu'elle soit replacée à son point d'origine — dans ce cas, la balle d'origine doit toujours être utilisée (à moins qu'elle ne puisse être récupérée avec un effort raisonnable et en quelques secondes).

Explication pour le changement de Règle proposé

24 Temps de recherche avant qu'une balle ne soit perdue

Règle actuelle : si la balle d'un joueur n'est pas retrouvée dans les 5 minutes après que le joueur ou son caddie ont commencé à la chercher :

- La balle est considérée comme "perdue", et
- Le joueur encourt une pénalité d'un coup et doit jouer une autre balle de l'emplacement du coup précédent (c'est-à-dire, doit jouer selon la pénalité de coup et distance). (Définition de "Balle perdue" ; Règle 27-1c.)

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 18.2, le temps pour une recherche de balle (avant que la balle ne soit perdue) serait réduit de 5 minutes à 3 minutes.

Raisons du changement :

- Limiter la période de recherche à 3 minutes est plus conforme au principe sous-jacent selon lequel le golf doit être joué de façon rapide et continue, sans longues pauses en jeu.
- Dans la plupart des cas, si la balle est trouvée, elle le sera dans les 3 premières minutes.
- Le retard total pour une balle perdue peut être beaucoup plus long que le temps de recherche seul ; par ex. il peut falloir 10 minutes ou plus pour chercher sans succès une balle jouée du départ, en tenant compte des 5 minutes pour la recherche, du temps de marche pour revenir au départ jouer une autre balle selon la pénalité de coup et distance, et du temps de marche pour rejoindre l'endroit où cette balle repose.
- Le temps pris dans chaque recherche de balle peut également avoir un impact négatif sur la cadence de jeu des groupes suivants ; lorsqu'il y a de nombreuses recherches de balles longues, le délai cumulé peut être important pour tous ceux qui jouent sur le parcours.
- Bien que ce changement puisse augmenter le nombre de balles perdues, en moyenne, l'impact global devrait être d'accélérer le jeu.
- Savoir que le temps de recherche est limité à 3 minutes devrait encourager les joueurs à jouer une balle provisoire lorsqu'ils pensent qu'il est possible que leur balle ne soit pas retrouvée.

Explication pour le changement de Règle proposé

25 Toucher la ligne de jeu sur le green

Règle actuelle : selon la Règle 16-1a, lorsque la balle d'un joueur est sur le green :

- Il est généralement interdit au joueur de toucher sa ligne de putt
- Mais il y a sept exceptions (par ex. lors de l'enlèvement des débris ou des obstructions amovibles, lors du relèvement ou du remplacement d'une balle, lors de la réparation des impacts de balles, etc.).

Règle proposée : l'interdiction de toucher la ligne de jeu sur le green serait supprimée :

- Il n'y aurait plus de pénalité pour avoir simplement touché la ligne de jeu sur le green (le terme "ligne de jeu" s'appliquerait partout sur le parcours, y compris sur le green, et le terme "ligne de putt" ne serait plus utilisé).
- Mais le joueur serait toujours soumis à l'interdiction d'améliorer sa ligne de jeu sur le green (voir la nouvelle règle 8.1a, et les exceptions 8.1b).

Raisons du changement :

- Aucun avantage n'est obtenu si un joueur ou son cadet touche simplement la surface du green sur la ligne où la balle sera jouée.
- Au fil du temps, l'interdiction de toucher la ligne de putt a été soumise à de nombreuses exceptions :
 - La Règle 16-1a actuelle énumère sept situations différentes dans lesquelles un joueur est autorisé à toucher la ligne de putt.
 - Les Décisions reconnaissent des exceptions supplémentaires, par ex. il n'y a pas de pénalité si un joueur marche accidentellement sur la ligne de putt.
- L'interdiction actuelle est difficile à gérer et les pénalités ne sont pas souvent appliquées ; et les sanctions qui sont appliquées peuvent être perçues comme n'ayant que peu ou pas d'intérêt, par ex. lorsqu'un cadet touche accidentellement la ligne de putt avec le drapeau.
- Le changement qui permettrait au joueur de réparer presque tous les dégâts sur le green (voir aussi Explication pour le changement de Règle proposé — *Réparation des Dommages sur le Green*) est une autre raison pour laquelle l'interdiction de simplement toucher la ligne de putt n'est plus nécessaire.
- La suppression de l'interdiction de toucher la ligne de putt serait également cohérente avec le changement apparenté de la nouvelle Règle 10.2b(2), qui éliminerait l'interdiction actuelle de la Règle 8.2b de toucher simplement le green en indiquant la ligne de jeu pour une balle sur le green.

Explication pour le changement de Règle proposé

26 Toucher des détritrus ou le sol dans une zone à pénalité

Règle actuelle : lorsque la balle d'un joueur est dans un obstacle d'eau, la Règle 13-4 stipule (avec des exceptions) que le joueur ne doit pas :

- Teste l'état de l'obstacle d'eau,
- Toucher l'eau ou le sol dans l'obstacle d'eau avec une main ou un club, ou
- Toucher ou déplacer des détritrus qui sont dans l'obstacle d'eau.

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 17 :

- Il n'y aurait plus de restrictions particulières lorsqu'une balle est dans une "zone à pénalité" (l'appellation élargie pour la zone qui comprend ce qu'on appelle actuellement les obstacles d'eau).
- Un joueur serait autorisé à toucher ou à déplacer des détritrus et à toucher le sol avec la main ou un club pour quelque raison que ce soit (par ex. poser le club sur le sol juste derrière la balle), sous réserve uniquement de l'interdiction d'améliorer les conditions pour le coup (voir la nouvelle Règle 8.1a).

Raisons du changement :

- Une interdiction stricte de toucher ou de déplacer des détritrus ou de toucher le sol dans un obstacle d'eau n'a jamais été pratique à appliquer, et donc une série d'exceptions ont dû être admises dans la Règle 13-4 (voir Exception 1), la Règle 12-1 et diverses Décisions.
- Cela a créé une confusion et des complications dans l'application des Règles, comme juger quand un joueur "teste" ou pas, ce que signifie toucher "par suite d'une chute ou pour l'éviter", et d'autres questions similaires concernant l'application des nombreuses exceptions.
- Les interdictions actuelles ont entraîné des pénalités que certains considèrent comme trop sévères, comme par exemple :
 - Lorsque l'infraction était si anodine que le joueur ne pouvait pas en tirer d'avantage, ou lorsque même un joueur attentif n'aurait pas pu éviter la pénalité, et
 - Dans une compétition télévisée, lorsque l'infraction ne pouvait pas être détectée par le joueur ou d'autres personnes sur le parcours et n'a été découverte que par un visionnement vidéo ultérieur.
- Considérer une zone à pénalité de la même façon que la zone générale dans ce cas simplifierait les Règles, réduirait la confusion et supprimerait des pénalités inutiles.
- La suppression de ces restrictions est cohérente avec le but d'une zone à pénalité — qui n'est pas nécessairement d'exiger que le joueur soit confronté à un défi plus difficile pour jouer la balle, mais qui répond au besoin pratique de donner des options de dégagement appropriées au joueur, car il serait souvent difficile ou impossible de jouer une balle dans la zone à pénalité (par ex. lorsque la balle est sous l'eau).

Explication pour le changement de Règle proposé

27 Balle injouable dans un bunker

Règle actuelle : en se dégageant pour une balle injouable dans un bunker le joueur peut :

- Dropper et jouer une balle exclusivement dans le bunker lui-même, soit en se dégageant sur une ligne en arrière allant du trou à la balle (Règle 28b) soit à l'intérieur de deux longueurs de club de la balle (Règle 28c), ou
- Se dégager à l'extérieur du bunker uniquement en prenant un dégagement selon coup et distance par rapport au coup précédent joué à l'extérieur du bunker (Règle 28a) ; si le coup précédent était joué à partir du bunker, il n'y a aucune option de dégagement en dehors du bunker.

Règle proposée : le joueur aurait une option supplémentaire permettant un dégagement en dehors du bunker en utilisant la procédure en arrière sur la ligne, mais avec un total de deux coups de pénalité (Nouvelle Règle 19.3b).

Raisons du changement :

- Il n'est pas rare qu'un joueur ait besoin de se dégager pour une balle non injouable dans un bunker, par ex. lorsque la balle est très proche de la paroi ou de la lèvres du bunker.
 - Les joueurs prennent généralement un dégagement en arrière sur la ligne ou latéral selon la Règle 28b ou c, en partie parce qu'il est long et pas pratique de revenir vers l'endroit où le coup précédent a été joué de l'extérieur du bunker pour se dégager selon coup et distance (Règle 28a).
 - Une fois que le joueur joue un coup sur la balle et qu'elle reste dans le bunker, il n'y a plus aucune option pour le dégagement en dehors du bunker — surtout si la balle se trouve complètement à l'arrière du bunker où il est presque impossible en pratique d'obtenir un dégagement.
- Jouer à partir d'un bunker peut être très difficile pour certains joueurs, surtout lorsque le bunker a des parois abruptes.
 - Cela peut présenter des problèmes particuliers en Stroke play car le joueur doit terminer le trou et ne peut donc pas simplement ramasser et passer au trou suivant après plusieurs tentatives pour sortir la balle du bunker.
 - Donner à ces joueurs une option pour se dégager en dehors du bunker leur permettrait de continuer à jouer plutôt que d'être disqualifié.
- Cette option supplémentaire entraînerait un total de deux coups de pénalité, afin de s'assurer que :
 - La pénalité est cohérente compte tenu du gain important obtenu avec ce dégagement autorisé, et
 - Cette option ne devienne pas couramment utilisée par les joueurs qui peuvent jouer d'un bunker.
- Dans les faits, le joueur qui utilise cette option de dégagement supplémentaire serait pénalisé d'un coup pour prendre un dégagement pour une balle injouable et un coup supplémentaire pour être autorisé à prendre ce dégagement à l'extérieur du bunker en utilisant la procédure en arrière sur la ligne.
- Ce dégagement serait philosophiquement cohérent avec d'autres Règles qui prévoient que, lorsqu'une obstruction ou une condition anormale du terrain interfère avec le jeu d'une balle dans un bunker, le joueur a la possibilité de prendre un dégagement gratuit dans le bunker lui-même ou l'option supplémentaire de prendre un dégagement avec un coup de pénalité en jouant en arrière-sur la ligne en dehors du bunker.

Explication pour le changement de Règle proposé

28 Utilisation et remplacement d'un club endommagé pendant un tour

Règle actuelle : la Règle 4 définit deux normes complexes à appliquer successivement pour déterminer si un joueur peut continuer à utiliser ou à remplacer un club endommagé pendant le tour :

- Un club endommagé ne peut être utilisé que s'il a été endommagé dans le "cours normal du jeu".
- Un club endommagé dans le cours normal du jeu peut être remplacé par un autre club seulement si le club endommagé répond à un test supplémentaire pour être "hors d'usage".
- Un club endommagé en dehors du cours normal du jeu (par ex. lorsqu'il est frappé contre quelque chose sous le coup de la colère) doit être déclaré retiré du jeu, ne doit pas être utilisé pour le reste du tour, et ne doit pas être remplacé même s'il est hors d'usage ; sinon le joueur est disqualifié.

Règle proposée : selon la nouvelle Règle 4.1 :

- Un joueur serait autorisé à continuer à utiliser et/ou à réparer tout club endommagé pendant le tour, quel que soit le dommage et même si le joueur l'a endommagé sous la colère.
- Un joueur ne serait pas autorisé à remplacer un club endommagé, sauf si quelqu'un d'autre que le joueur (ou toute personne agissant pour le joueur) a causé le dommage.

Raisons du changement :

- Ce changement de la Règle simplifiera grandement les Règles complexes concernant les clubs endommagés.
- En particulier, décider quand un club est "hors d'usage" peut exiger un jugement technique que peu de joueurs ont la capacité à faire, et même les arbitres peuvent trouver difficile de faire de tels jugements rapidement et avec cohérence sur le parcours.
- Permettre à un joueur de continuer à utiliser ou à réparer un club endommagé, quelle que soit la nature ou la cause du dommage, profiterait aux joueurs de plusieurs façons :
 - Cela aiderait les joueurs à éviter les pénalités de disqualification qui peuvent survenir aujourd'hui lorsqu'un joueur frappe un club contre quelque chose sous la colère et continue à utiliser le club, sans se rendre compte que le manche était légèrement tordu ou qu'il y avait eu un autre dommage.
 - Le joueur pourrait choisir de continuer à utiliser ce club dans son état endommagé ou d'utiliser un autre club ; alors que, aujourd'hui, par ex. un joueur qui endommage un putter sous la colère n'est plus autorisé à l'utiliser pour le reste du tour (même s'il est toujours en état d'être utilisé) et finit en ayant à putter avec un wedge ou un autre club.
- Bien qu'il y ait des moments où un club endommagé est inutilisable et ne peut pas être réparé facilement sur le parcours (par ex. quand une tête de driver se détache), la capacité pratique d'obtenir un club de remplacement est rarement possible sauf dans certains niveaux d'élite du golf.
- Cet inconvénient potentiel du point de vue d'un joueur est compensé par la faculté d'utiliser ou de réparer tout club endommagé, ainsi que par la simplification significative qui en résulte.
- Ce changement serait cohérent avec la philosophie générale selon laquelle un joueur devrait normalement jouer le tour complet avec seulement les clubs avec lesquels il a commencé ou ajoutés pendant le tour pour arriver à la limite des 14 clubs.

Explication pour le changement de Règle proposé

29 Utilisation d'appareils de mesure de distance

Règle actuelle : la Règle 14-3b, l'appendice IA (section 7) et l'annexe IV (section 5) traitent des appareils de mesure de distance (AMD) :

- La Règle elle-même interdit l'utilisation des AMD pour mesurer la distance pendant un tour.
- Mais un Comité peut adopter une Règle locale permettant l'utilisation des AMD.

Règle proposée : la position par défaut actuelle dans les Règles sera inversée :

- La nouvelle Règle 4.3 autorisera les joueurs à utiliser des AMD pour mesurer la distance.
- Mais un Comité peut adopter une Règle locale interdisant l'utilisation des AMD.

Raisons du changement :

- Autoriser l'utilisation des AMD est conforme aux principes du jeu :
 - Déterminer la distance au trou ou à un autre endroit sur le parcours n'est pas l'une des décisions que les Règles attendent des joueurs qu'ils la prennent en utilisant uniquement leur propre compétence et leur jugement ou uniquement avec un conseil de leur cadet.
 - La distance est une information publique qu'un joueur peut obtenir de n'importe qui ; et sur la plupart des parcours, cette information est disponible sur les têtes d'arrosage, des marques, des piquets, etc.
- L'utilisation des AMD est devenue répandue dans la dizaine d'années suivant leur création, et ils sont autorisés dans la plupart des clubs du monde entier et dans la plupart des compétitions amateurs, y compris (depuis 2014) aux championnats de l'USGA et du R&A.
- Étant donné que, dans de nombreux pays, la plupart des Comités ont adopté la Règle locale concernant les AMD, il serait judicieux que cette Règle soit une Règle de golf plutôt que d'être autorisée par une Règle locale.
- Inverser la position par défaut aidera à éviter la confusion qui existe parfois aujourd'hui lorsque les clubs ou les joueurs ne se rendent pas compte que l'utilisation des AMD nécessite l'adoption d'une Règle locale.
- En même temps, les Comités qui ne sont pas à l'aise pour autoriser l'utilisation d'appareils électroniques tels que les AMD sur leur parcours en général ou lors d'une compétition particulière peuvent toujours interdire leur utilisation.
- L'approche révisée alignera les Règles sur la réalité selon laquelle les golfeurs de tous les âges s'attendent de plus en plus à pouvoir utiliser des dispositifs électroniques sur le parcours à d'autres fins autorisées par les Règles, comme la recherche d'une Règle de golf ou la vérification de la météo.
- L'adoption et l'encouragement de l'utilisation des AMD devraient également profiter à la cadence de jeu, comme cela a été expérimenté dans la plupart des championnats amateurs et dans les clubs qui ont adopté la Règle locale.

Explication pour le changement de Règle proposé

30 Quand replacer une balle qui s'est déplacée sur le green

Règle actuelle : si la balle d'un joueur se déplace sur le green avant que le coup ne soit joué :

- Le joueur doit replacer la balle si elle a été déplacée par un joueur, un cadet ou un élément extérieur (par ex. un animal, un spectateur ou un objet en mouvement).
- Mais la balle déplacée doit toujours être jouée à partir de son nouvel emplacement si la balle a été déplacée par le vent, l'eau ou d'autres forces naturelles (y compris lorsque la balle se déplace sans raison apparente en raison des effets de la gravité).

Règle proposée : la nouvelle Règle 13.1c réviserait la procédure lorsqu'une balle sur le green est déplacée par le vent, l'eau ou d'autres forces naturelles, de sorte qu'elle devra parfois être replacée et parfois être jouée depuis son nouvel emplacement :

- Si la balle avait été relevée et replacée à son emplacement d'origine avant de se déplacer, la balle doit toujours être replacée à son emplacement d'origine, peu importe ce qui a causé le déplacement.
- La balle doit être jouée à partir de son nouvel emplacement seulement si la balle n'a pas été relevée et replacée avant de se déplacer.

Raisons du changement :

- Lorsqu'une balle au repos est déplacée par des forces naturelles telles que le vent, elle est jouée normalement comme elle repose parce que son déplacement est considéré comme une continuation du coup précédent car aucune personne ou objet n'a eu d'effet sur l'endroit où repose la balle.
- Mais lorsque la balle déplacée avait déjà été relevée et replacée, la relation au coup précédent n'est plus évidente.
- Cela est particulièrement vrai sur le green, où un joueur est autorisé à marquer, à relever et à replacer une balle pour quelque raison que ce soit, et de nombreux joueurs le font bien entendu.
 - Il peut être difficile de déterminer si une personne ou un objet a causé le déplacement de la balle ou si elle a été déplacée par le vent ou d'autres causes naturelles.
 - Cela simplifierait les Règles de stipuler qu'une balle doit toujours être replacée si elle se déplace d'un emplacement où elle avait déjà été relevée et replacée.
- Quand une balle sur le green se déplace après avoir été au repos :
 - Cela peut entraîner des conséquences qui semblent injustes, par ex. lorsque la balle roule en dehors du green (se retrouvant parfois dans un bunker ou dans l'eau) ou roule près ou dans le trou.
 - Exiger que la balle soit replacée si elle avait déjà été relevée et replacée éliminerait de telles conséquences dans ces situations.
- Ce changement de la Règle peut également être utile dans des conditions de vent très élevé sur le parcours, car cela permet de continuer le jeu dans des conditions où il ne serait pas possible ou équitable de le faire parce que trop de balles sont déplacées par le vent sur le green.