

REGLES 2019 : une brève présentation qui ne remplace en rien la lecture...

Depuis plusieurs années déjà le Royal & Ancient œuvre pour aboutir à une modernisation des Règles de Golf.

2019 est l'année où cette modernisation va s'appliquer. Quels sont les principaux axes de cette refonte ?

1 - **Tout d'abord les fondamentaux** qui sont plus que jamais d'actualité : le joueur doit être intègre et raisonnable dans ses jugements, il doit compter tous ses coups y compris les pénalités, il doit accepter le parcours comme il est et jouer sa balle comme elle repose.

Un code de comportement prévoit des pénalités pour infraction à ces normes, de l'ordre d'un coup ou deux coups de pénalité suivant la gravité avant de prononcer la disqualification.

2 - **Cadence de jeu :**

- Le joueur doit jouer rapidement, utiliser le « Prêt ? Jouez ! », et par son comportement, ne pas retarder les autres joueurs :
- 40 secondes au grand maximum pour jouer un coup.
- 3 mn pour chercher une balle.
- Possibilité de putter avec le drapeau dans le trou (si instruction précise), possibilité de putter en continu, possibilité pour le cadet (uniquement pour une balle reposant sur le green) de marquer, relever et nettoyer la balle du joueur (sans instruction précise).
- Si un joueur commence le tour avec 14 clubs et qu'il en casse pendant le jeu (de n'importe quelle manière) il n'est pas autorisé à le remplacer, par contre il peut l'utiliser en l'état.
- Si le joueur souhaite raisonnablement identifier sa balle il peut le faire à condition de la marquer au préalable et de ne pas la nettoyer plus que nécessaire sans que quiconque en soit témoin.
- Le joueur ne doit pas poser de club à terre pour s'aider à l'alignement ou demander à quiconque (cadet, partenaire) de l'aider pour aligner son stance.

3 - **Ce qui disparaît du vocabulaire en 2019 :**

- ~~Le terrain~~, ce terme est remplacé par « parcours » que tout le monde utilisait couramment, **le parcours est constitué de cinq zones : une zone générale (fairway, rough, arbres...) et quatre zones spécifiques (la zone de départ, les zones à pénalité, tous les bunkers et le green du trou que le joueur joue)**
- ~~Obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral~~, remplacés par zone à pénalité jaune et zone à pénalité rouge que ces zones contiennent de l'eau ou pas. Dans ces zones le joueur pourra faire des coups d'essai, toucher l'eau ou le sol avec le club, enlever des débris. **(L'option de dégagement sur le côté opposé est supprimé pour une zone à pénalité rouge à moins que le comité l'autorise par une règle locale.)**
- ~~Ligne de putt~~, on ne parle plus que de la ligne de jeu et le drapeau peut être laissé dans le trou pour jouer la balle qu'elle soit ou non sur le green. Pas de pénalité si la balle heurte le drapeau resté dans le trou et dans ce cas la balle est considérée comme entrée si une partie de la balle est dans le trou.
- ~~Animal fouisseur~~, remplacés par tous les animaux qu'ils soient ou non fouisseurs.

4 – **Des procédures simplifiées en 2019 :**

- Lorsque le joueur choisit ou doit se dégager il mesurera (à partir d'un point de référence donné par la Règle) une ou deux longueurs de club. Le club utilisé sera le plus long club que le joueur transporte (à l'exception du putter) et la longueur de référence pour ce joueur et ce

tour sera la longueur de ce plus long club. Autre nouveauté le dégagement pour un mauvais green est obligatoire et complet (il comprend la position de la balle + le stance + la zone de swing).

- Le drop se fera à hauteur du genou. (attention... dropper à hauteur d'épaule n'est plus autorisé)
- Lorsque qu'une balle est déplacée accidentellement par quiconque pas de pénalité et la balle doit être replacée au mieux de l'endroit estimé (plus de balle droppée).
- Lorsque la balle du joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même ou quiconque ou n'importe quoi pas de pénalité, de plus un « *double touch* » ne compte plus que pour 1 coup.
- Bunker : le joueur peut enlever les détritrus dans un bunker et, pour une balle injouable dans un bunker, il a une option supplémentaire de dégagement en dehors du bunker mais avec un total de 2 CP.
- Si un joueur par erreur améliore quelque chose avant de jouer un coup et s'il corrige cette erreur avant de jouer pas de pénalité (par exemple enlever par erreur un poteau de hors limites).
- Les détritrus peuvent être enlevés n'importe où sur ou en dehors du parcours.