

LE COMPORTEMENT DU JOUEUR ET LES RÈGLES

On attend de tous les joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité, par exemple en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités et en étant honnête dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres, par exemple en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres et en ne perturbant pas le jeu d'un autre joueur.
- Prenant bien soin du parcours, par exemple en remplaçant les divots, aplanissant les bunkers, réparant les impacts de balles et en ne causant pas au parcours des dommages inutiles.

On attend de vous que vous reconnaissiez vos infractions aux Règles et que vous appliquiez honnêtement vos propres pénalités.

Les pénalités sont destinées à annuler tout avantage indu. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Pénalité d'un coup : s'applique en match-play comme en stroke-play.
- Pénalité générale : perte du trou en match-play et pénalité de deux coups en stroke-play.
- Disqualification : s'applique en match-play comme en stroke-play.

POINTS GÉNÉRAUX

Avant de commencer votre tour, il est conseillé de :

- Lire les Règles locales sur la carte de score et sur le tableau d'affichage.
- Mettre une marque d'identification sur votre balle; de nombreux golfeurs jouent la même marque de balle et si vous ne pouvez pas identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue (Règle 18.2).
- Compter vos clubs ; vous avez droit à un maximum de 14 clubs (Règle 4.1).

Pendant le tour :

- Ne demandez conseil à personne à l'exception de votre cadet, de votre partenaire (c'est-à-dire un joueur de votre camp) ou du cadet de votre partenaire; ne donnez aucun conseil à aucun joueur sauf à votre partenaire ; vous pouvez demander ou fournir des informations sur les Règles, les distances et la position des zones à pénalité, du drapeau, etc. (Règle 10.2)
- Ne jouez pas de coups d'entraînement pendant le jeu d'un trou (Règle 5.5).

À la fin de votre tour :

- En match-play, assurez-vous que le résultat du match est affiché.
- En stroke-play, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie, qu'elle est signée par vous et votre marqueur et rendue au Comité le plus rapidement possible (Règle 3.3).