



RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS 2023

7665 Boul. Lacordaire
Montréal QC H1S 2A7

514-252-3348
info@pgaquebec.com

www.pgaquebec.com

TABLE DES MATIÈRES

COMITÉ DE COMPÉTITION _____	3
CODE DE CONDUITE ET RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX _____	4
POLITIQUE DU CODE VESTIMENTAIRE _____	6
CODE DE CONDUITE DES CADETS _____	7
POLITIQUE DE TEMPS DE JEU _____	8
RÈGLES LOCALES 2023 ET CONDITIONS DE LA COMPÉTITION _____	11

COMITÉ DE COMPÉTITION

Le comité de compétition est en place pour agir comme intermédiaire entre la direction de la PGA du Québec (PGAQ) et les compétiteurs membres de la PGA. Les responsabilités du comité sont :

- Développer en coopération avec la direction, toutes les compétitions organisées par la PGAQ.
- Déterminer l'admissibilité et les règlements généraux des compétitions de la PGAQ.
- Approuver les conditions de la compétition et les règles locales de jeu avant le début de chaque compétition.
- Déterminer les sanctions imposées pour toutes infractions aux règlements généraux des compétitions.
- Communiquer par l'entremise de la direction PGAQ, les informations pertinentes relatives aux compétitions, aux membres de la PGAQ.
- Régler tous les conflits entre les compétiteurs et la direction de la PGAQ, et rendre toutes les décisions disciplinaires.

Membres du comité de compétition

- Billy Houle
- Scott Johnson
- Éric Laporte
- Louis-Alexandre Pitre
- Eric Couture – Directeur général

CODE DE CONDUITE ET RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

La politique de ce Code de Conduite s'applique dans toutes les compétitions de la PGA du Québec, incluant les Pro-Am, et aux compétiteurs représentant la PGA du Québec. La philosophie derrière ce code de conduite a pour objectif, le respect du jeu, le maintien de la culture du golf et la représentation de la PGA du Québec d'une manière convenant à un professionnel de golf.

1. GÉNÉRAL

- a. Les compétiteurs doivent se conduire sur et à l'extérieur du parcours de golf d'une manière convenant à la PGA du Québec en respectant le code de pratique professionnelle de la PGA du Québec et les règles de compétitions de la PGA du Québec, ce à quoi ils s'engagent lors de l'inscription aux compétitions.
- b. Les compétiteurs doivent avoir le statut actif et être en règle financièrement avec la PGA du Canada et avec la PGA du Québec.

2. CODE VESTIMENTAIRE

Les compétiteurs doivent avoir une apparence soignée, autant en termes de vêtements que d'apparence personnelle, et doivent en tout temps avoir une tenue vestimentaire acceptable sur le parcours et autour du chalet de golf. Les compétiteurs doivent respecter le code vestimentaire de la PGA du Québec en tout temps quand ils sont sur le site d'un tournoi.

3. PRO-AMS

Les compétiteurs qui participent à un pro-am doivent respecter les conditions énumérées plus haut, ainsi que toutes les règles additionnelles imposées par le commanditaire du pro-am. Les professionnels participants doivent être présents au souper suivant le jeu à moins d'en être autrement informés par écrit.

4. PRÉSENTATION DES PRIX ET MÉDIAS

Les compétiteurs classés en première et deuxième position dans les compétitions individuelles et/ou d'équipes doivent être présents lors de la présentation des prix, à défaut de quoi ils pourraient devoir remettre leurs bourses à la PGA du Québec, sauf s'ils ont une autorisation écrite du directeur de la compétition.

5. COMITÉ DE DISCIPLINE

Tous les compétiteurs s'étant vus imposer des pénalités par le comité de discipline doivent régler le paiement des dites pénalités avant de participer à toute compétition.

6. BOISSONS ALCOOLISÉES ET AUTRES

La consommation de boissons alcoolisées, de cannabis ou de toute substance illégale au parcours de compétition ou dans toute zone de pratique désignée est interdite.

PROCÉDURES

Lorsqu'une infraction est commise, voici les étapes qui seront mise en place :

1. Le personnel de la PGA du Québec devra informer le Comité de discipline la journée même de l'infraction du joueur.
2. Le Comité de discipline et/ou le directeur général avisera le compétiteur dans un délai maximal de 3 jours de l'infraction;
3. Suite à la réception d'un tel avis, le compétiteur aura un délai de 48 heures pour loger un appel pour venir s'expliquer au comité de discipline;
4. Si aucun appel est fait, le comité de discipline donnera la pénalité qui s'applique et la communiquera au compétiteur;
5. Aucun appel ne pourra être placé à la suite de la pénalité émise par le Comité de discipline car celle-ci sera considéré comme finale.

PÉNALITÉS

Le paiement de toutes les pénalités doit être réglé ou un appel doit être logé avant que la participation ne soit autorisée pour la ronde suivante d'une compétition ou pour la prochaine compétition.

INFRACTIONS	PÉNALITÉ MAXIMALE
Omettre de se présenter à la compétition sans aviser le personnel de la PGA du Québec	500 \$
Omettre de se présenter à un pro-am sans aviser le personnel de la PGA du Québec	500 \$
Se retirer d'une compétition en cours sans aviser le personnel de la PGA du Québec	500 \$
Avoir une conduite ou un langage susceptible d'atteindre la réputation de la PGA du Québec, du club hôte ou d'un commanditaire	500 \$
Frapper plus d'une balle en direction du vert pendant une ronde d'entraînement	100 \$
Négliger de remettre sa carte de pointage officielle au personnel de la PGA du Québec	100 \$
Ne pas respecter le code vestimentaire	100 \$
Des pénalités autres que monétaires peuvent aussi être imposées par le comité pour des infractions non indiquées ci-haut. Toutes les infractions ne sont pas listés ici-même et	

- Toutes les pénalités doublent pour une deuxième infraction;
- S'il y a une troisième infraction, celle-ci peut mener à l'expulsion du joueur dans les futures compétitions de la PGA du Québec;
- Les pénalités s'appliquent pour les rondes de compétitions et d'entraînements.

POLITIQUE DU CODE VESTIMENTAIRE

La Politique sur le code vestimentaire vise à assurer le maintien de normes raisonnables et appropriées à toutes les compétitions ou activités de la PGA du Québec. Tous les joueurs et cadets doivent respecter le code vestimentaire de la PGA du Québec. Le code vestimentaire de la PGA du Québec est en vigueur pendant toutes les rondes officielles d'entraînement et de compétition et chaque fois que le joueur ou le cadet se trouve sur le terrain de golf hôte.

La Politique sur le code vestimentaire de la PGA du Québec est en vigueur à toutes les compétitions en conjonction avec toute autre restriction du code vestimentaire de l'établissement hôte.

Le comité de compétition examinera la tenue douteuse. Les joueurs qui contreviennent à la Politique du code vestimentaire ne seront pas autorisés à prendre le départ, ou si l'infraction est découverte une fois que le jeu a commencé, le concurrent ou le cadet doit corriger sans retard indu.

Compétiteurs

- Les bermudas de golf sont permis;
- Les polos de golf doivent avoir un collet et des manches. Ils doivent être rentrés à la taille sauf s'il est spécialement conçu pour porter à l'extérieur; les cols cheminés sont permis;
- Les pantalons ou bermudas, de style cargo, safari, rugby, ou jogging sont interdits. Le port du jeans peu importe sa couleur, de vêtements d'exercice ou de camisoles sont également interdits;
- Sauf avis contraire, les professionnels doivent porter le veston pour toutes les réceptions et si requis par le club hôte, la cravate. Les professionnels seront informés à l'avance de l'obligation de porter une cravate;
- Les bas doivent être portés en tout temps; les bas à la hauteur de la cheville sont permis à condition d'être visibles quand les souliers sont portés.
- La dimension maximale de tout logo publicitaire est de 14cm² (incluant les vêtements de pluie).

Compétitrices

- Les robes, jupes, pantalons, capris, bermudas et shorts sont permis;
- Les chandails avec ou sans col peuvent être portés avec ou sans manches. Les épaules doivent cependant rester couvertes;
- Le chandail peut être porté à l'extérieur mais doit être suffisamment long pour couvrir l'abdomen;
- Le port du jeans peu importe sa couleur, de vêtements d'exercice ou de camisoles sont également interdits.
- La dimension maximale de tout logo publicitaire est de 14cm² (incluant les vêtements de pluie).

S'applique aux 2 genres

- Les bas doivent être portés en tout temps; les bas à la hauteur de la cheville sont permis à condition d'être visibles quand les souliers sont portés.
- La dimension maximale de tout logo publicitaire est de 14cm² (incluant les vêtements de pluie).

Chaussures

Le port de soulier de golf est permis durant les rondes de compétition, y compris les rondes d'entraînements officielles.

Le port de chaussures est par contre obligatoire en tout temps lorsqu'un joueur est sur les lieux d'une compétition.

Une infraction à cette politique peut entraîner la disqualification.

CODE DE CONDUITE DES CADETS

Le joueur est responsable de la conduite de son cadet. On s'attend à ce que tous les cadets se conduisent en accord avec ce code de conduite. Conséquemment, un joueur peut être pénalisé en vertu de ce code de conduite si son cadet ne s'y conforme pas. Le comité peut suspendre un cadet d'une compétition en cours ou à venir.

Un joueur se doit d'utiliser un seul cadet à la fois mais il a la possibilité de changer de cadet à chaque trou s'il le désire;

Code vestimentaire

Les cadets sont responsables de respectés la politique du code vestimentaire de la PGA du Québec à l'exception des règles pour les chaussures.

Chaussures

Les cadets doivent porter des souliers à semelle plate et en caoutchouc (souliers de course, tennis, basketball). Les souliers de golf avec ou sans crampons ne doivent pas être portés.

Chariots à main

Les compétiteurs et les cadets peuvent utiliser un chariot à main, ce qui inclut les chariots électriques.

Véhicule motorisé

Le transport par véhicule motorisé est permis dans toutes les compétitions mais est limité à deux (2) véhicules par groupe. Les joueurs doivent avoir priorité sur les cadets pour s'asseoir dans les véhicules.

Comportement général

- Doivent se conduire de manière professionnelle sur le site d'une compétition;
- Avant de débiter la ronde, compter le nombre de bâton dans le sac et s'assurer qu'il n'y a pas de bâton non conforme;
- Vérifier que toutes les balles aient une marque d'identification;
- S'assurer que le joueur ait à sa disposition toute la documentation pertinente de la ronde;
- Conseiller uniquement son joueur;
- Devrait aplanir le sable dans les fosses, replacer les divots ou tout autre geste pour l'entretien du parcours;
- Peut tenir le drapeau, râtelier les fosses de sable et nettoyer la balle de golf de son joueur ou d'autres joueurs;
- Ne doit pas intervenir sur un règlement ou une discussion entre le joueur et l'arbitre, à moins qu'on lui pose une question. Il est recommandé d'appeler un arbitre dans ces situations;
- Éviter de causer un ralentissement du temps de jeu par son comportement;
- Peut aider à la recherche de balle si son joueur ou les autres joueurs ont donné leur accord;
- Mesurer les distances avec un livret de jeu ou un appareil de mesure de distance; le cadet peut également fournir cette distance aux autres joueurs de son groupe;
- Le cadet peut conseiller au joueur de prendre un dégagement mais ne peut agir pour lui.

Actions non permises (Le joueur est responsable des actions de son cadet)

- Concéder le prochain coup, un trou ou le match à l'adversaire ou s'entendre quant à l'état du match;
- Se tenir délibérément sur ou près de l'extension de la ligne de jeu quand le joueur prend position;
- Ne doit pas offrir des conseils de toute forme aux autres joueurs du groupe.

POLITIQUE DE RYTHME DE JEU

Les règles du golf exigent d'un compétiteur qu'il joue sans délai indu (règle 5.6a). La règle 5.6a dit, en partie : Pour éviter le jeu lent, le comité peut, selon les règles de golf (règle 5.6b), établir des directives concernant la vitesse de jeu incluant le temps maximum pour jouer une ronde conventionnelle, un trou ou un coup. Selon les stipulations de la règle 5.6b, la PGA du Québec a adopté les lignes directrices et amendes suivantes pour le temps de jeu pour toutes ces compétitions.

Définition de « hors position »

Le premier groupe sur le terrain sera considéré hors position si, en tout temps durant la ronde, le groupe excède le temps alloué au jeu, tel que décrit à la table de vitesse de jeu (norme de temps) pour le parcours en question. La norme de temps sera établie à chaque parcours en fonction de groupes de deux, trois ou quatre joueurs.

Tout groupe subséquent sera considéré hors position si, en tout temps durant la ronde,

- ils excèdent le temps alloué au jeu; **et**
- ils arrivent à l'aire de départ d'un trou alors que le groupe précédent a déjà complété le jeu du trou.

Chronométrage

Normalement, un groupe qui est hors position en sera informé par un arbitre. Toutefois, le comité se réserve le droit de chronométrer tout individu ou groupe d'individu qui, de l'avis du comité enfreint la règle 5.6a, que l'individu ou le groupe en ait été informé ou non.

Le chronométrage d'un coup d'un joueur commencera lorsque ce sera à son tour de jouer et qu'il peut jouer sans embarras ou distraction. Le temps passé à déterminer les distances comptera au temps pris pour jouer son coup prochain. Sur le vert, le chronométrage commencera après avoir alloué au joueur un temps raisonnable pour marquer, lever, nettoyer et replacer sa balle, et pour réparer la marque de sa balle et les autres marques de balle sur sa ligne de coup roulé, et d'enlever les débris sur sa ligne de coup roulé.

Tout joueur qui fait partie d'un groupe qui est hors position sera pénalisé pour délai indu si deux fois durant la ronde, il prend 40 secondes ou plus pour jouer un coup.

Dix secondes additionnelles seront accordées au joueur :

- qui est le premier à jouer sur un trou à normale 3;
- qui est le premier à jouer son 2e coup sur un trou à normale 4 ou 5 (lorsqu'il s'agit de son coup d'approche);
- qui est le premier à jouer son 3e coup sur un trou à normale 5; et
- qui est le premier à jouer sur ou autour du vert.

Si un groupe qui est hors position reprend position, les arbitres cesseront de chronométrer les joueurs. Le chronométrage pourra reprendre cependant si le groupe repere position. Dans ce cas, les arbitres tiendront compte de toute instance survenue durant la ronde où l'un des joueurs a excédé les 40 secondes allouées. Tels groupes hors position et sous surveillance en seront généralement informés. Le comité se réserve le droit de chronométrer un joueur ou un groupe de joueurs, qu'ils en aient été informés ou non.

Un délai indu peut aussi survenir entre deux coups (par exemple, en marchant trop lentement) ou entre le jeu de deux trous.

Surveillance des groupes

Quand le jeu débute sur deux tertres, les trois premiers groupes de chaque segment seront informés par les officiels des Règles de la PGA du Québec du fait qu'ils sont chronométrés. Tous les groupes suivants qui se retrouvent hors position ne seront pas avisés du chronométrage à moins qu'un ou des joueurs ne s'en informe. Un individu n'est pas sujet à être chronométré à moins que son groupe ne soit hors position.

Quand le jeu débute sur un seul tertre, tous les groupes hors position seront informés par les officiels des Règles de la PGA du Québec du fait qu'ils sont chronométrés.

Procédure de chronométrage

Quand un groupe est hors position, les joueurs du groupe peuvent être chronométrés. Ailleurs que sur le vert, le chronométrage d'un coup d'un joueur commencera lorsque ce sera à son tour de jouer et qu'il peut jouer sans embarras ou distraction. Le temps passé à déterminer les distances comptera au temps pris pour jouer son prochain coup.

Sur le vert, le chronométrage commencera après avoir alloué au joueur un temps raisonnable pour marquer, lever, nettoyer et replacer sa balle, et pour réparer la marque de sa balle et les autres marques de balle sur sa ligne de coup roulé, et pour enlever les débris sur sa ligne de coup roulé.

Note

Un joueur a 40 secondes pour exécuter un coup et 20 secondes additionnelles sont allouées (pour un total de 60 secondes) au :

Premier joueur à exécuter un coup sur une normale 3

Premier joueur à exécuter un deuxième coup sur une normale 3 ou 4

Premier joueur à exécuter un troisième coup sur une normale 5

Premier joueur à exécuter un coup autour d'un vert

Premier joueur à exécuter un coup sur un vert

Tout joueur d'un groupe chronométré qui excède le temps alloué pour jouer un coup en sera informé le plus rapidement possible.

Pénalités pendant la ronde

Première offense - Un chronométrage excédant le temps alloué pour jouer un coup – pas de pénalité.

Deuxième offense - Un chronométrage supplémentaire (total de deux) excédant le temps alloué pour jouer un coup – pas de pénalité.

Troisième offense - Un chronométrage supplémentaire (total de trois) excédant le temps alloué pour jouer un coup – un (1) coup de pénalité.

Quatrième offense - Un chronométrage supplémentaire (total de quatre) excédant le temps alloué pour jouer un coup – deux (2) coups de pénalité additionnels.

Cinquième offense - Un chronométrage supplémentaire (total de cinq) excédant le temps alloué pour jouer un coup – disqualification.

Amendes

Première et deuxième offenses – Premier et deuxième chronométrages excédant le temps alloué pour jouer un coup – aucune amende.

Troisième offense – Troisième chronométrage excédant le temps alloué pour jouer un coup – amende de 100 \$.

Quatrième offense et subséquentes – Quatrième chronométrage et subséquents excédant le temps alloué pour jouer un coup – amende de 200 \$ pour chacune des offenses.

Général

En gérant le temps de jeu, le Comité des Règles de la PGA du Québec tente d'améliorer le temps de jeu général de tous les compétitions de la PGA du Québec, selon les directives du Conseil d'administration de la PGA du Québec. Dans le cadre de ses fonctions, un officiel des Règles de la PGA du Québec ne doit pas être soumis à des agressions verbales ou autres. Une telle conduite de la part d'un joueur irait à l'encontre de son statut de professionnel.

Appels

Tout appel concernant une pénalité relative au temps de jeu doit être soumis au directeur du tournoi de la PGA du Québec présent sur le site immédiatement après la conclusion de la ronde du joueur concerné. La décision du directeur du tournoi de la PGA du Québec présent sur le site est finale. Si le joueur concerné ne fait pas appel immédiatement à la conclusion de sa ronde, toutes les pénalités et amendes demeurent.

RÈGLES LOCALES 2023 ET CONDITIONS DE LA COMPÉTITION

Le jeu est régi par les Règles du golf de Golf Canada (en vigueur en janvier 2023) et, le cas échéant, par les règles locales et conditions de la compétition qui suivent, sous réserve de changements, d'ajouts ou de suppressions faits pour les événements de la PGA du Québec. Les conditions de la compétition seront disponibles quelques jours avant l'événement. Le texte complet des règles locales se trouve au Guide officiel des règles du golf de Golf Canada (en vigueur en janvier 2023).

Sauf avis contraire, la pénalité pour infraction à une règle locale est la **Pénalité générale**.

Partie par trous - perte du trou; **Partie par coups** - deux coups

1. **Hors limites (règle 18.2)** – Définis par la ligne entre le côté donnant sur le terrain, au niveau de sol, des points blancs, lignes, piquets et poteaux de clôture définissant les limites du terrain. Une balle est hors limites lorsqu'elle est au-delà de tout mur définissant les limites du terrain.

Les barrières attachées à un mur ou clôture de limites font partie de l'objet de limites. Un joueur n'a pas droit à un dégagement d'une telle barrière selon la règle 15.2 ou la règle 16.1. Cependant, une barrière ouverte n'est pas traitée comme faisant partie de l'objet de limites et peut être fermée ou ouverte dans une position différente. La règle locale F-26 est en vigueur.

2. Bâtons et balles

- a. Liste des têtes de bois n°1 conformes aux règles : La règle locale type G-1 est en vigueur. Pénalité pour effectuer un coup avec un bâton en infraction à cette règle locale : **Disqualification**.
- b. Liste des balles de golf conformes aux règles. La règle locale type G-3 est en vigueur. Pénalité pour effectuer un coup avec une balle en infraction à cette règle locale: **Disqualification**.
- c. Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé : La règle locale type G-9 est en vigueur. Pénalité pour infraction à cette règle locale : **voir la règle 4.1b**.

Note: Une liste mise à jour des bâtons et des balles conformes aux règles est disponible à golfcanada.ca/règles.

3. Règles modifiées pour les joueurs handicapés

Certaines clauses spécifiques des règles modifiées pour les joueurs handicapés sont en vigueur lorsque les deux conditions (handicap du joueur et clause) sont approuvées par le comité de compétition de la PGA du Québec.

4. **Cadets** - La règle 10.3a est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas avoir comme cadet durant une ronde un autre joueur participant à la même compétition et qui a joué ou qui va jouer lors de la même ronde.

Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il y a infraction à cette règle locale. Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.

5. **Rythme de jeu** - La politique de jeu émise par la PGA du Québec sera en vigueur à toutes les compétitions. Le texte complet cette politique se trouve dans ce document dans la section Politique de rythme de jeu, au bureau de la PGA du Québec et/ou à l'inscription lors d'une compétition.

Note: La règle 5.6a (retard déraisonnable) demeure toujours applicable.

6. **Arrêt et reprise du jeu (règle 5.7)** - La règle locale type J-1 est en vigueur comme suit :
- Suspension immédiate** (situation dangereuse) : une note de sirène prolongée.
 - Suspension ordinaire** (situation non dangereuse) : trois notes courtes de sirène
 - Reprise du jeu** : deux notes courtes de sirène.

Note : Lors d'une suspension immédiate pour situation dangereuse, toutes les aires d'entraînement sont fermées jusqu'à ce que le comité de la compétition les déclare ouvertes. Un joueur qui s'entraîne dans ces zones lorsqu'elles sont fermées sera passible de pénalités en vertu du code de conduite.

7. **Pratique (règle 5.2 et 5.5)**

- a. **Avant et entre les rondes en partie par coups** – La règle locale type I-1.1 est en vigueur et la règle 5.2b est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le terrain le jour de la compétition ou entre les rondes.
Pénalité pour une première infraction : **Pénalité générale** (appliquée au premier trou du joueur).
Pénalité pour une deuxième infraction : **Disqualification.**

- b. **Entre les trous en partie par coups** – La règle locale type I-2 est en vigueur et la règle 5.5b est modifiée comme suit : Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas :
- Effectuer un coup d'entraînement sur ou près du vert du dernier trou complété, **OU**
 - Éprouver la surface de ce vert en faisant rouler une balle ou en frottant la surface.

8. **Transport**

L'utilisation de transport motorisé est permis lors des compétitions de la PGA du Québec.

Le nombre de voiturettes est limité à deux par groupe.

- a. Lorsqu'une voiturette motorisée est utilisée, le joueur ne doit pas:
- i) Permettre à quiconque autre que les joueurs autorisés ou l'un ou l'autre de leurs cadets de conduire la voiturette (sinon dans le but de la déplacer sur une courte distance pour faciliter le jeu);
 - ii) Permettre à quiconque autre que les joueurs autorisés ou l'un ou l'autre de leurs cadets de monter à bord de la voiturette;
 - iii) Se rendre plus loin que la position de sa balle pour juger de la distance ou pour recueillir toute autre information pertinente à propos du trou
 - iv) Les joueurs auront toujours priorité sur les cadets pour embarquer dans les voiturettes.

Un joueur qui contrevient à cette condition sera pénalisé de la façon suivante :

Partie par coups : Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue. (Règle locale type G6 en vigueur)

9. Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles) (règle 16)

Terrain en réparation – La règle 16.1 comprend :

- a. Les zones définies par des lignes blanches;
- b. Les tranchées de drainage remplies de pierres;
- c. **Les joints de gazon en plaques** – La règle local type F-7 est en vigueur. Il y a embarras si la balle du joueur repose dans ou touche à un joint entre les plaques de gazon, ou si la condition gêne l'espace requis pour l'élan du joueur. **Cependant**, il n'y a pas embarras si le joint entre les plaques de gazon ne gêne que la prise de position du joueur. Tous les joints dans un espace de plaques de gazon sont considérés, pour les fins de dégagement, comme étant le même joint.
- d. **Obstructions inamovibles** – Les zones de terrain en réparation marquées d'une ligne blanche et les routes ou sentiers à surface artificielle ou autres obstructions identifiées auxquelles elles sont reliées sont considérées comme étant une seule condition anormale de terrain lorsqu'on prend un dégagement selon la règle 16.1.

10. Copeaux et paillis – Les copeaux et paillis sont des détritrus.

11. Parties intégrantes – Les objets suivants sont des parties intégrantes d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis :

- a. La partie des câbles, fils, enveloppes et autres objets semblables qui sont attachés de près aux arbres;
- b. Les murs artificiels de rétention et/ou les pieux qui sont à l'intérieur d'une zone à pénalité ou adjacents à la limite des fosses de sable;
- c. Les membranes présentes à leur emplacement prévu dans les fosses de sable. Une membrane exposée peut être traitée comme terrain en réparation par le comité. **Cependant**, il n'y a pas embarras si la membrane ne gêne que la prise de position du joueur.

12. Obstruction inamovibles temporaires

La règle locale type F-23 est en vigueur. Les obstructions inamovibles temporaires incluent, mais pas uniquement, les tentes qui servent aux départs, à la remise des cartes de scores et au contrôle du temps de jeu.

13. Zones à pénalité (règle 17) – Lorsqu'une zone à pénalité marquée rouge est définie seulement sur un côté, elle est présumée s'étendre à l'infini. Lorsqu'une zone à pénalité marquée rouge est adjacente à la limite du terrain, la limite de la zone à pénalité s'étend jusqu'à et coïncide avec la limite du terrain.

14. Zone de jeu interdit (règle 16.1f)

Toutes les plates-bandes et gazonnières/pépinières sont des zones de jeu interdit. Le joueur **DOIT** prendre un dégagement si sa balle se trouve dans cette zone, que la zone de jeu interdit cause embarras à l'espace choisi par le joueur pour prendre position ou pour effectuer son élan selon la Règle 16.1f and 17.1e.

15. Code de conduite (règle 1.2)

La PGA du Québec a adopté la règle locale en vertu de la règle 1.2b établissant des normes de conduite pour le joueur sur le terrain durant le jeu de toute compétitions. La politique complète est disponible dans ce document aux pages précédentes.

16. Responsabilités concernant la carte de scores

a. Remise de la carte de scores – La carte de scores d'un joueur a été remise au comité lorsque le joueur a complètement quitté la zone officielle désignée pour la remise des scores, à moins que le joueur, avant de quitter, avise verbalement le comité de son intention de quitter cette zone officielle et qu'il reçoit l'autorisation du comité de quitter.

b. Absence de certification du joueur ou du marqueur - La Règle locale type L-1 est en vigueur et la Règle 3.3b(2) est modifiée de la manière suivante - Si un joueur rend une carte de score sans que les scores des trous soient certifiés soit par le joueur, soit par le marqueur, soit par les deux, le joueur se voit infliger **la pénalité générale**. La pénalité s'applique au dernier trou de la ronde du joueur.

17. **Clôture de la compétition** – La compétition est considérée comme étant terminée lorsque tous les scores ont été validés dans le système informatique et approuvés par le comité ou lorsque le trophée a été présenté au gagnant.