

Les règles du Golf : l'essentiel de ce qu'il faut savoir



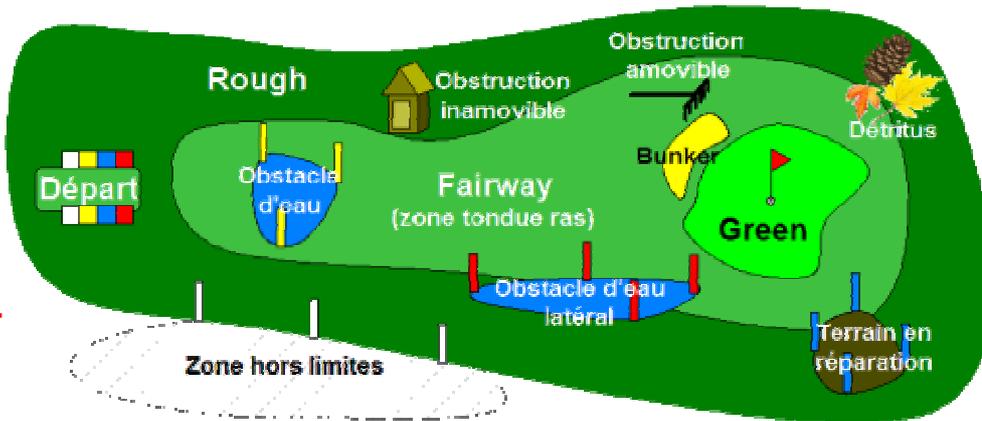
Document réalisé selon une idée originale de Pierre SCHMITT



Ce document à but éducatif ne saurait en aucun cas se substituer aux règles officielles publiées par la Fédération Française de Golf.

PRINCIPE DE BASE : on joue la balle comme elle repose. Votre score est le nombre de fois où vous avez frappé ou voulu frapper (p. ex. air shot) la balle, augmenté de vos coups de pénalité.

Un trou de golf ... et ce que vous y rencontrez.



Définitions importantes :

Détritus : objets naturels non fixés au sol et n'adhérant pas à la balle : pierres, brindilles, feuilles, rejets d'animaux, et, uniquement sur le green, sable et terre meuble.

- Peuvent être enlevés sauf dans un obstacle.

Obstacle : bunker ou obstacle d'eau

Obstruction : tout ce qui est artificiel à l'exception de ce qui délimite le terrain. Peut être :

- amovible : peut être enlevée,
- inamovible : ne permet pas de dégagement si la seule gêne est l'interposition sur la ligne de jeu

Terrain : ensemble du territoire sur lequel il est permis de jouer

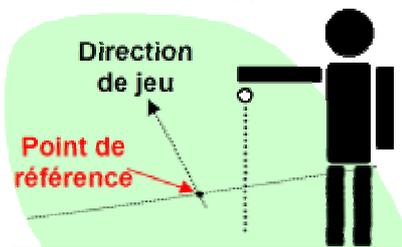
Parcours : le terrain excepté :
- le départ et le green du trou en cours,
- tous les obstacles du terrain.

Comment dropper

Le bras tendu à l'horizontale, lâchez la balle.

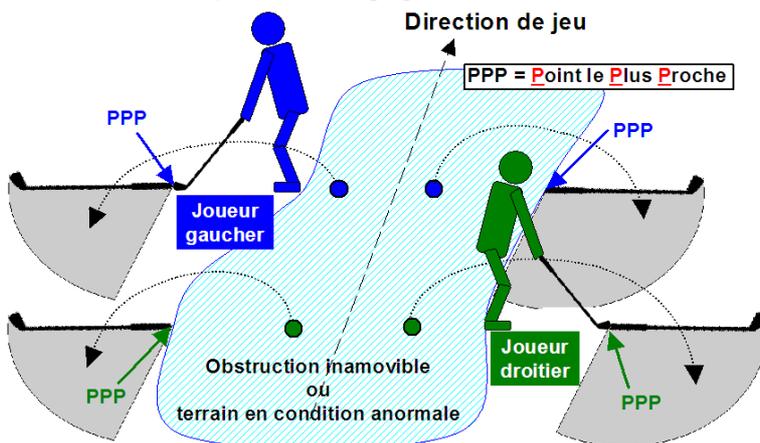
- Si elle vient reposer à plus de 2 longueurs de club du point d'impact ou plus près du trou que le point de référence, recommencez.

- Si elle vient reposer à nouveau à plus de 2 longueurs de club du point d'impact ou plus près du trou que le point de référence, placez-la au point où elle a touché une partie du terrain la seconde fois.



La distance et l'emplacement du point d'impact par rapport au point de référence dépendent du cas de drop

Détermination du point de dégagement et de la zone de drop



Fondamental : déterminez le point de dégagement le plus proche de la balle

Aire de départ



SP strokeplay
Concours par coups contre le parcours

MP matchplay
Concours par trous contre un adversaire

Balle provisoire • ne se joue, pour gagner du temps, que s'il y a présomption de balle hors limites ou perdue hors d'un obstacle d'eau

à jouer au plus près du point d'où la balle d'origine a été jouée en dernier.

- doit être annoncée comme telle et jouée **avant** de partir **en avant** à la recherche de la balle d'origine
- doit être abandonnée si la balle d'origine n'est ni perdue, ni hors limites
- devient la balle en jeu, avec 1 coup de pénalité,
 - si la balle d'origine est hors limites ou perdue hors d'un obstacle d'eau
 - si elle est jouée d'un point plus proche du trou que la position présumée de la balle d'origine

Relevez vos pitches, remplacez vos divots, ratissez vos marques dans les bunkers !
Évitez le jeu lent; arrivé sur le green, placez votre sac en direction du départ suivant.
Laissez passer les parties que vous retardez.



La licence et le certificat médical sont exigibles sur les parcours

Les règles du Golf : l'essentiel de ce qu'il faut savoir

- Pénalités génériques** :
- problème de jeu (balle perdue, injouable, ...) : 1 coup
 - infraction aux règles : strokeplay **SP** 2 coups matchplay **MP** perte du trou
 - infraction grave (tricherie, refus de se conformer aux règles, non correction d'une erreur) : disqualification

Lignes et piquets : **blanc** = hors limites; **jaune** = obstacle d'eau; **rouge** = obstacle d'eau latéral; **bleu** ou autre marque distinctive précisée par le comité = terrain en réparation.

Balle perdue (non trouvée dans les **5 minutes**) ou **hors limites** : on joue le coup suivant avec une balle droppée (sur le départ : placée) au plus près de l'endroit où l'on a joué la balle d'origine et avec **1 coup de pénalité**.

Cas de Drop : **Jamais plus près du drapeau** que l'endroit où se trouvait la balle (**exception** : Dropping zone)

- **D1** = drop sans pénalité à moins d'une longueur de club de ...
- **D2** = drop avec 1 coup de pénalité à moins de deux longueurs de club de ...

Cas	Point de drop ou de placement	Pénalité
obstruction inamovible : balle dans l'obstruction ou si proche que le mouvement ne peut être exécuté	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
votre balle, ou vous-même pour la jouer, êtes dans un terrain en condition anormale (eau fortuite, terrain en réparation, dégâts causés par des animaux)	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
balle sur le green d'un autre trou (mauvais green)	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
balle injouable Note : vous avez toujours le droit de déclarer votre balle injouable <u>sauf dans un obstacle d'eau</u>	- point de départ de la balle - D2 point où repose la balle - aussi loin en arrière du point où repose la balle et dans la ligne du drapeau	1 coup
balle dans un obstacle d'eau (piquets jaunes) Variante : obstacle d'eau latéral (piquets rouges).....	- point de départ de la balle - aussi loin en arrière du dernier point d'entrée dans l'OE dans la ligne du drapeau possibilités additionnelles : D2 point d'entrée dans l'obstacle D2 point de l'autre rive à même distance du drapeau que le point d'entrée	1 coup
obstruction inamovible ou terrain en condition anormale s'interposant entre votre balle située sur le green et le trou	point de dégagement le plus proche (balle placée)	aucune

si votre balle repose dans un bunker, vous devez la dropper dans le bunker.

Balle déplacée : une balle déplacée autrement que par un coup, par le vent, ou par l'eau, doit toujours être replacée le plus près possible de son point d'origine.

Cas	Pénalité
vous déplacez votre balle en jeu	1 coup
Exceptions : déplacement pendant la recherche de la balle dans un obstacle	aucune
déplacement dû à l'enlèvement d'une obstruction amovible ou, sur le green, de débris	aucune
vous déplacez involontairement la balle d'un concurrent	aucune
sauf en aidant votre adversaire à chercher sa balle	1 coup
votre balle déplace celle d'un concurrent et vous avez joué depuis l'extérieur du green	aucune
votre balle déplace celle d'un concurrent et vous avez joué depuis l'intérieur du green	2 coups aucune

vous pouvez, sauf dans un obstacle, enlever les débris, mais sans déplacer votre balle.

Balle déviée ou arrêtée

- par le joueur ou son équipement : **1 coup de pénalité**, balle jouée comme elle repose
- par un co-compétiteur adverdaire, ou son équipement : **aucune pénalité** et balle jouée comme elle repose sauf le coup peut être annulé et rejoué depuis le point de départ

Sur le green, pensez à marquer votre balle : lorsque votre balle repose sur le green, vous pouvez toujours, et vous devez si un concurrent vous le demande, marquer votre balle : posez une marque derrière votre balle, puis relevez-la; vous pouvez la nettoyer avant de la replacer pour jouer.

Actions sans pénalité autorisées UNIQUEMENT SUR LE FAIRWAY :

- **Balle enfoncée dans son propre impact** : vous pouvez la relever, la nettoyer et la dropper aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, et pas plus près du trou.
- **Placer sa balle** : si, compte tenu de l'état du terrain, le comité donne cette indication (généralement affichée au départ du 1), vous pouvez marquer votre balle, la relever, la nettoyer, et la replacer à proximité de l'endroit où elle reposait, la distance maximale étant définie par le comité (généralement 1 carte de score), et pas plus près du trou. **Relever sans avoir marqué = 1 coup de pénalité.**

Contact multiple : si, lors de l'exécution de votre coup, votre club frappe la balle plus d'une fois : **1 coup de pénalité.**

Autres actions entraînant 2 coups de pénalité ou la perte du trou :

- **toucher avec votre club ou votre main le sol d'un obstacle ou l'eau d'un obstacle d'eau** avant de procéder au mouvement en avant de votre club pour frapper la balle
- **tester ou modifier la surface du green** (hors réparation de pitch et élimination de débris) avant de jouer
- **heurter le drapeau** avec votre balle jouée depuis le green
- **putter "entre les jambes"** (vos 2 pieds doivent être du même côté de la ligne de putt)
- **jouer une mauvaise balle** (une balle qui n'est pas la vôtre) **et vous devez corriger votre erreur**