



Introduction aux Règles de Golf

Juin 2017

fabrice@duluins.be

Les Règles

- Régies par le R&A et la United States Golf Association
- Les Règles: revues tous les 4 ans (2016-2019)
- Les Décisions: revues tous les 2 ans (2016-2017)
- Prévoir l'imprévisible

*Refonte en cours pour 2019
vers une simplification et une meilleure lisibilité*

Les Règles...

- Les Règles (34)
- Les Règles locales
- Les Règles locales temporaires
- Les Règles de compétition

L'Examen Théorique

- Pourquoi un examen?
 - Il faut montrer que l'on connaît les règles de base et surtout démontrer que l'on sait trouver la règle à appliquer.
 - Malheureusement pas d'examen pratique pour vérifier la bonne application des règles.
- Comment s'y préparer?
 - Apprendre à utiliser le livret de règles (qui pourra être utilisé lors de l'examen)
 - Connaître les définitions !
 - Parcourir le livret illustré des règles
 - Visualiser les vidéos
 - S'entraîner avec les quizz

L'Examen

- Temps: 80 minutes
- Examen écrit pour les adultes (plus de 16 ans)
- Questionnaire à choix multiples
 - Etiquette: 10 questions
 - Définitions: 5 questions
 - Règles de golf (1-28): 15 questions
- Réussite: 24 bonnes réponses sur les 30
- Livre sur les Règles des Règles de Golf autorisé

Les Principes du Golf

Jouez la balle comme elle repose,

Jouez le terrain comme vous le trouvez,

Et si vous ne pouvez pas faire ni l'un ni
l'autre, faites ce qui est juste,

Mais pour faire ce qui est juste, vous avez
besoin de connaître les Règles de Golf.

Comment utiliser le livret des règles?

Comprendre les mots	Définitions	Condensé des règles
<p>Peut : action optionnelle</p> <p>Devrait : action recommandée</p> <p>Doit : action obligatoire</p>	<p>Bien connaître les définitions</p>	<p>Connaître le condensé des règles</p>
<p><i>Page 10 du livret</i></p>	<p><i>Page 25 du livret</i></p>	<p><i>Page 12 du livret</i></p>

*Savoir utiliser l'**index** !*

L'Etiquette ou le savoir vivre du golf

L'esprit du jeu

Le jeu de golf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre. Les joueurs doivent donc se conduire d'une manière disciplinée, faire preuve de courtoisie en toute circonstance.

SECURITE

- Toujours s'assurer que personne ne se tient à proximité lors d'un coup d'essai ou d'un coup de golf.
- Ne jamais jouer avant que les joueurs qui sont devant soient hors d'atteinte.
- Alerter les ouvriers du terrain lors d'un coup qui pourrait les mettre en danger.
- Ne jamais jouer sur un green dont le drapeau est posé à terre.
- Alerter les autres joueurs lors qu'une balle risque de frapper quelqu'un en criant haut et fort «FORE».

Respect des autres joueurs

- Ne pas gêner ou déranger (ex. parler trop fort) les autres joueurs sur le terrain.
- Attention aux équipements électroniques (ex. GSM) emportés sur le parcours.
- Sur l'aire de départ veiller à ne pas se tenir derrière le joueur ou trop près de celui-ci.
- Sur le green, éviter de se tenir derrière la ligne de putt ou dans le prolongement de celle-ci.
- Rester sur le green tant que tous les joueurs n'ont pas terminé le trou.
- Le joueur ayant fini de putter le premier devrait prendre le drapeau en charge pour le remettre au plus vite dans le trou.
- Marquer le score en se rendant au départ du trou suivant et penser à vérifier le score avec le joueur concerné.

Pour un plaisir partagé, veillons à la Cadence de Jeu

- Le **Rythme de Jeu**
 - Selon les Règles de golf vous disposez de **50 secondes** pour le premier joueur et **40 secondes** pour les autres joueurs pour jouer votre coup à partir du moment où vous arrivez à votre balle.
 - *Rigenée: une partie de 3 balles: 3h54; une partie de 4 balles: 4h10*
 - Bon à savoir: 5 secondes supplémentaires par coup pour une partie de 4 balles c'est 30 minutes de plus de temps de jeu à l'arrivée !
- Jouons plus vite, ayons les bons réflexes

Je suis toujours prêt, je marche d'un bon pas, je suis la partie de devant !, je lis ma ligne de putt quand l'autre joue, à ma balle je joue, je place mon sac au sortir du green en direction du départ suivant, je note le score après avoir dégagé le green



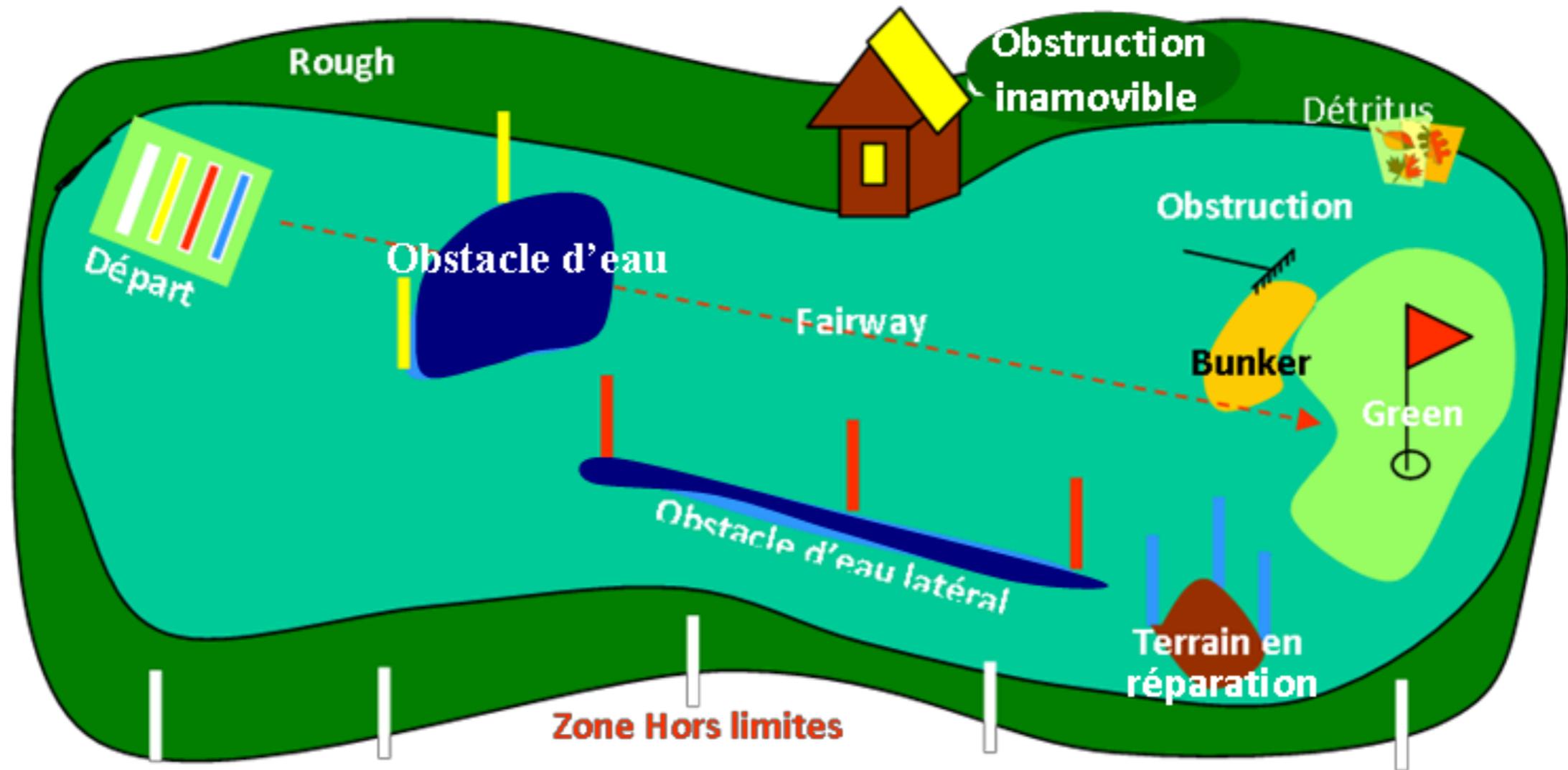
Types de jeu

- Stroke Play
 - Concours par **coups** avec co-compétiteur
- Match Play
 - Concours par **trou** contre un adversaire
- Stableford
 - Compétition jouée **trou par trou**

Pénalités: principe

<p>Problème de jeu balle injouable, balle perdue, hors limite, balle déplacée mais replacée ...</p>	<p>1 coup</p>
<p>Infraction aux règles mauvaise balle, mauvais green, ...</p>	<p>Stroke play: 2 coups Match play: perte du trou</p>
<p>Infraction grave tricherie, refus de se conformer à une règle</p>	<p>Disqualification</p>

Un trou de golf et ce que l'on y rencontre



Fairway : zone tondu ras

Obstacle : Bunker ou obstacle d'eau

Obstruction : Eléments artificiels peuvent être amovibles ou inamovibles

Détritus : objets naturels non fixés

Bunker : obstacle rempli de sable

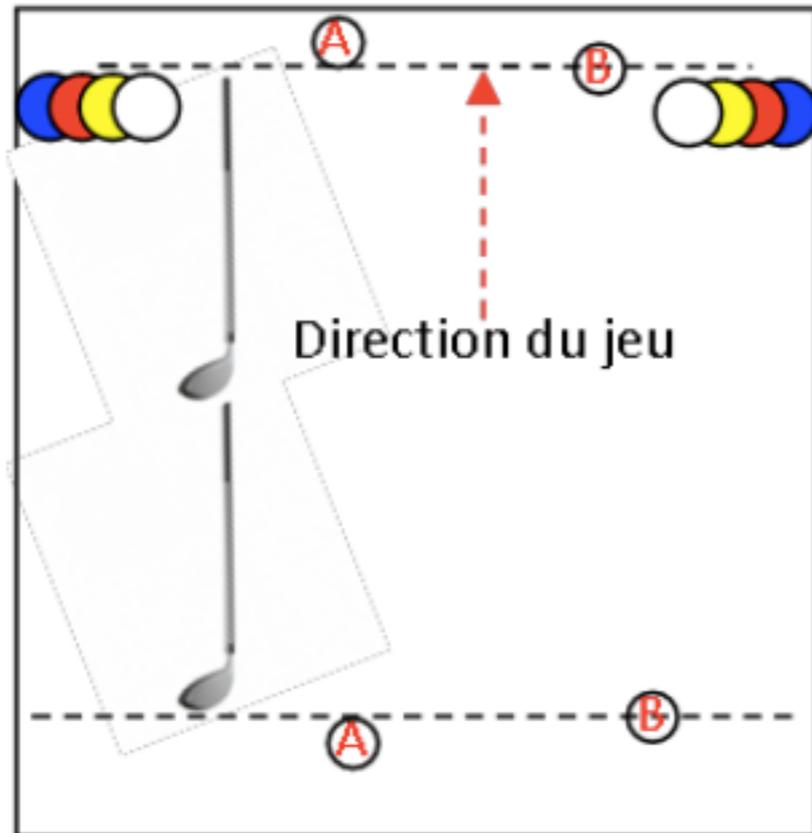
Terrain : totalité de la zone de jeu

Terrain en condition anormale : terrain en réparation, eau fortuite, ou passage d'animal fouisseur (ex. taupe)

Air shot : tentative de coup passant au dessus de la balle sans la toucher

Parcours : totalité du terrain sauf l'aire de départ et le green du trou joué et les obstacles du terrain

L'aire de départs (R11)



L'aire de départ est l'endroit où commence le trou.

C'est un rectangle d'une profondeur égale à deux clubs et délimitée en avant par des marques de départ (souvent de couleur).

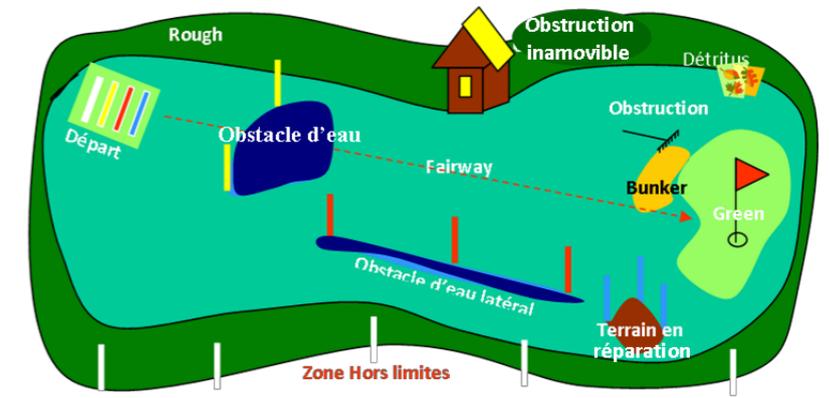
Balle A : située en dehors de l'aire de départ :

- En stroke play : 2 coups
- En match Play : pas de pénalité l'adversaire peut exiger que le coup soit rejoué

Les marques départ sont fixes et ne peuvent être déplacées avant le premier coup. Après le coup de départ joué les marques de départ sont des obstructions amovibles.



Les piquets

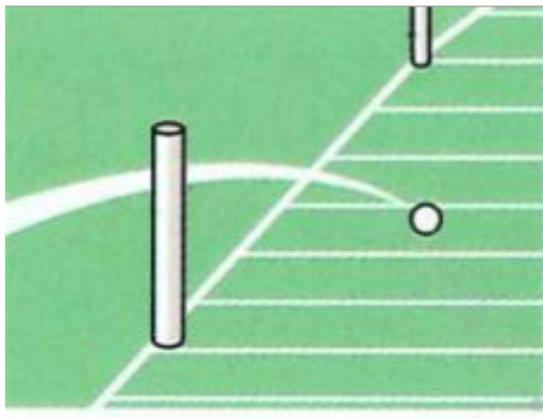


Couleur des piquets	Piquet blanc	Piquet bleu	Piquet jaune	Piquet rouge
Statut	Hors limites	Terrain en réparation	Obstacles d'eau	Obstacles d'eau latéral
Nature des piquets	Pas une obstruction	Obstruction	Obstruction	Obstruction

Piquets et lignes

Les piquets **identifient** le Hors Limites, l'Obstacle ou le Terrain En Réparation.

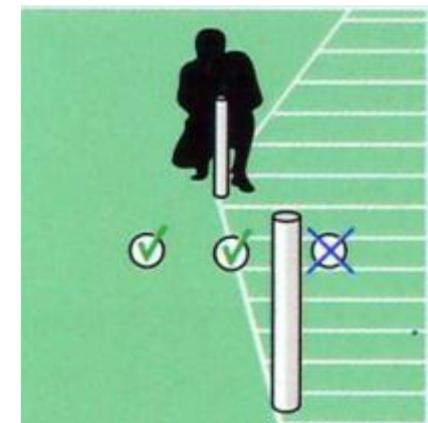
Les lignes **délimitent** le Hors Limites, l'Obstacle ou le Terrain En Réparation.



Une balle est hors limites lorsqu'elle **est entièrement** Hors Limites.

Une balle est dans l'obstacle d'eau si elle **touche** la ligne délimitant l'Obstacle d'Eau.

Une balle est dans un Terrain En Réparation si elle **touche** la ligne délimitant le Terrain En Réparation.



Les actions dans les obstacles (R13-4)

 Actions interdites	 Actions autorisées
<p>Toucher le sol ou Tester l'obstacle</p> <p>Se dégager d'une obstruction dans un obstacle d'eau</p> <p>Toucher le sable dans un bunker</p> <p>Enlever un débris</p>	<p>Toucher l'herbe</p> <p>Poser ses clubs dans un bunker</p> <p>Se dégager d'une obstruction dans un bunker</p> <p>Enlever une obstruction amovible</p>

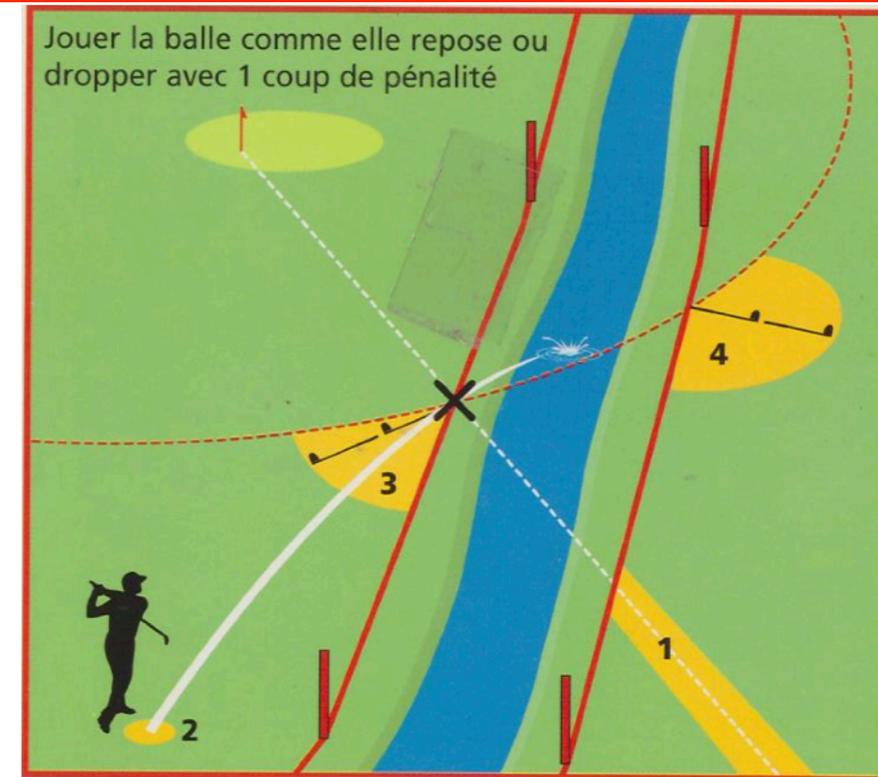


Les obstacles d'eau (R26-1)

Obstacle d'eau (piquet Jaune)



Obstacle d'eau latéral (piquet rouge)



Solution 1: Jouer la balle comme elle repose dans l'obstacle d'eau

Pour l'obstacle d'eau: 2 solutions

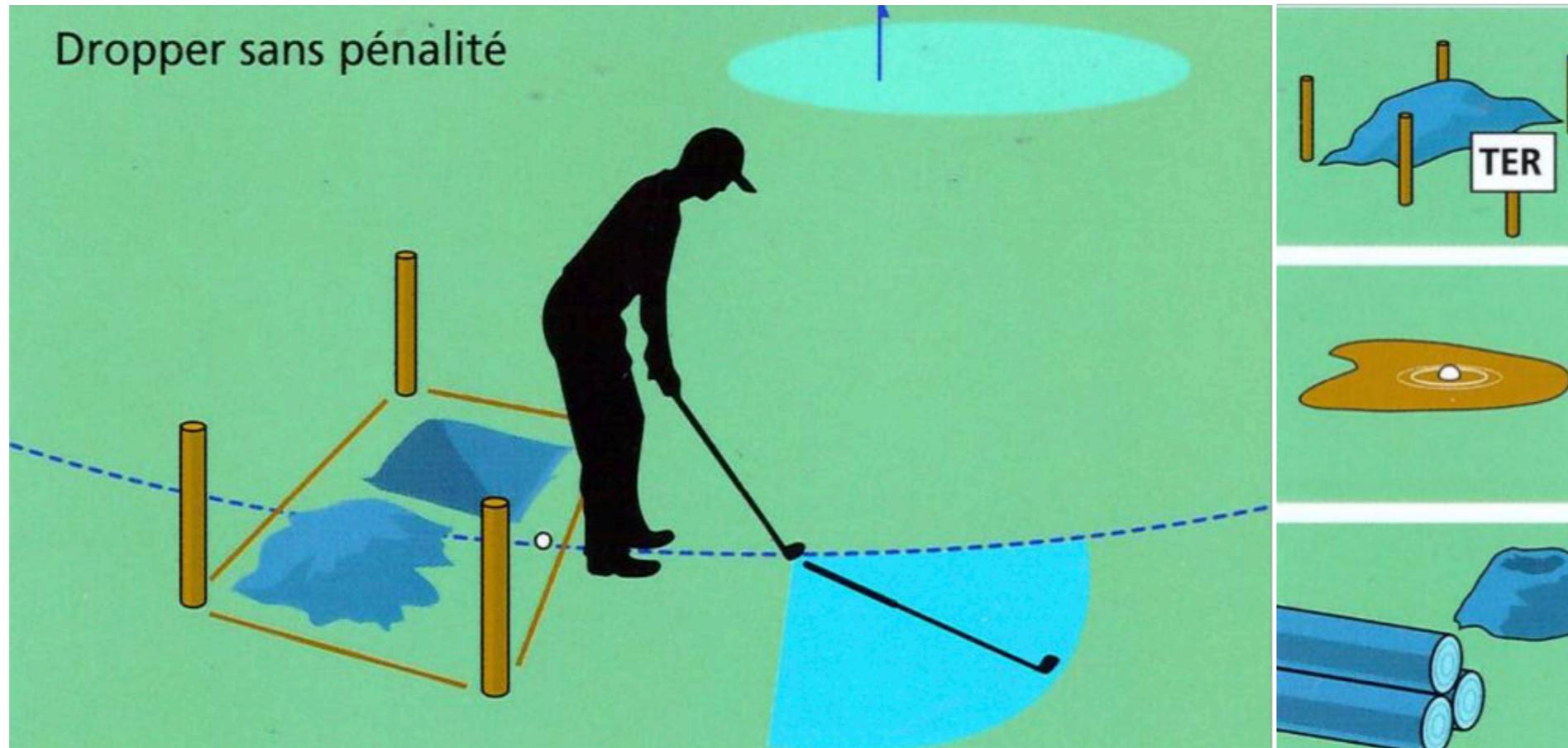
- 1- Jouer la balle en arrière sur la prolongation d'une ligne du dernier point d'entrée (X) de la balle et drapeau
- 2- Jouer du dernier endroit où la balle d'origine avait été jouée dans l'obstacle

Pour l'obstacle d'eau latéral: 4 solutions

- Mêmes possibilités que l'Obstacle d'Eau (1,2) et en option supplémentaire :
- 3- Dropper avec un coup de pénalité à moins de deux longueurs de club depuis le point d'entrée
 - 4- Dropper avec un coup de pénalité à moins de deux longueur de club un point équidistant du trou sur la rive opposée de l'obstacle d'eau latéral.



Détermination du point le plus proche de dégagement pour la zone de Drop



Sur le parcours la balle, dropper à l'intérieur d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche.

Le point de dégagement doit éviter l'interférence du Terrain En Réparation ou de l'obstruction inamovible.

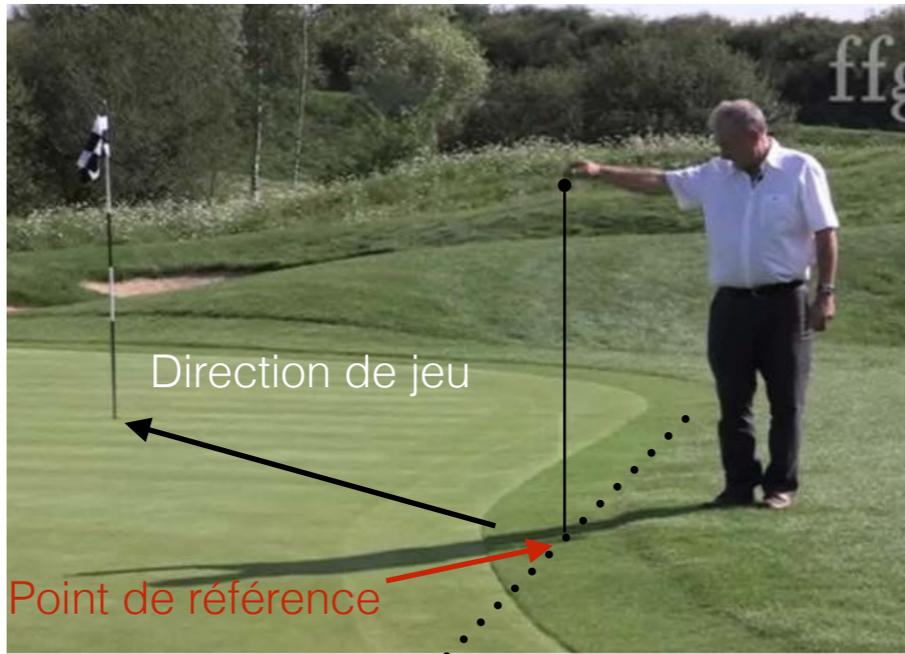
Sur le green la balle sera placée. Le point de dégagement peut se situer en dehors du green.

Dans un bunker le point de dégagement se trouvera dans le bunker.



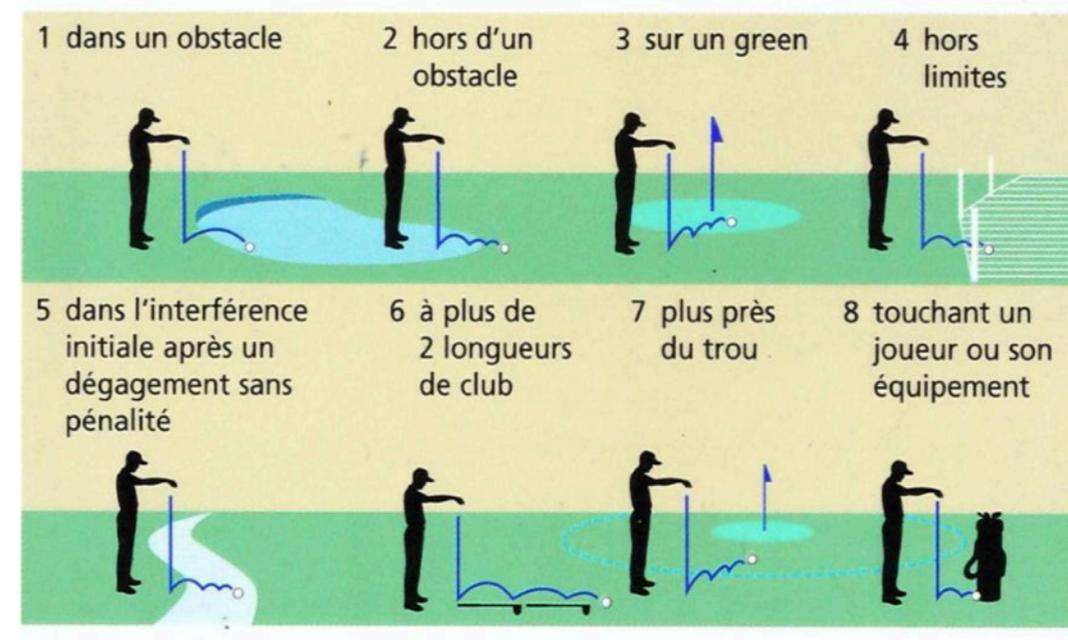
Dropper et re dropper (R20)

Comment Dropper ? R 20-2



Balle à hauteur de l'épaule, bras tendu sans donner de mouvement à la balle.

Quand Redropper ? R 20-2c



(8) Si la balle touche le joueur ou son équipement: redropper sans pénalité et sans limites.

Si la balle roule à plus de 2 longueurs de club du point d'impact plus près du trou: **REDROPPER UNE FOIS.**

Si la balle 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 : **PLACER LA BALLE A L'ENDROIT OU ELLE A TOUCHÉ LE SOL AU DERNIER DROP**



Cas de drop

Drop sans pénalité : à moins d'une longueur de club
(dégagement d'une obstruction par ex.)

Drop avec 1 pénalité : à moins de deux longueurs de club

Exception : dans une dropping zone seul cas où la balle peut se rapprocher du trou

Balle déplacée, déviée ou arrêtée (R18 & R19)

Situation	Cas	Action	Pénalité
Balle au repos déplacée	Par le joueur, son cadet ou son équipement	Replacer la balle	1 coup
	Lors d'un coup d'essai (sauf au départ)	Replacer la balle	1 coup
	Par une autre balle	Replacer la balle	Pas de pénalité
	En l'adressant	Replacer la balle	Pas de pénalité
	En la marquant ou la mesurant	Replacer la balle	Pas de pénalité
	Par un élément extérieur	Jouer où la balle repose	Pas de pénalité
Balle en mouvement déviée ou arrêtée	Par le joueur, son cadet ou son équipement	Jouer où la balle repose	1 coup
	Par une autre balle	Replacer la balle	Pas de pénalité
	Par un élément extérieur	Jouer où la balle repose	Pas de pénalité
	Par un co-compétiteur ou adversaire	Replacer la balle	Pas de pénalité
	Par une balle jouée du green	Replacer la balle	2 coups



Relever sa balle

Balle sur le green	Qu'un autre joueur le demande ou non, une balle sur le green peut ou doit être marquée en plaçant une marque distinctive. Une balle relevée peut être nettoyée.
Balle sur un mauvais green	Se dégager du green et dropper au point le plus proche sans se rapprocher du trou.

Balle relevée sans pénalité sur le Fairway

Balle enfoncée dans son propre impact (R25)

Balle relevée pour l'identifier (R20)

Balle relevée pour déterminer si elle est hors d'usage ou pas (R5)

Balle aidant ou gênant le jeu (R22)

Détritus (R23)

- On peut enlever tous débris partout sur le parcours.
- On ne touche pas aux débris dans un obstacle d'eau ou dans un bunker si la balle s'y trouve!

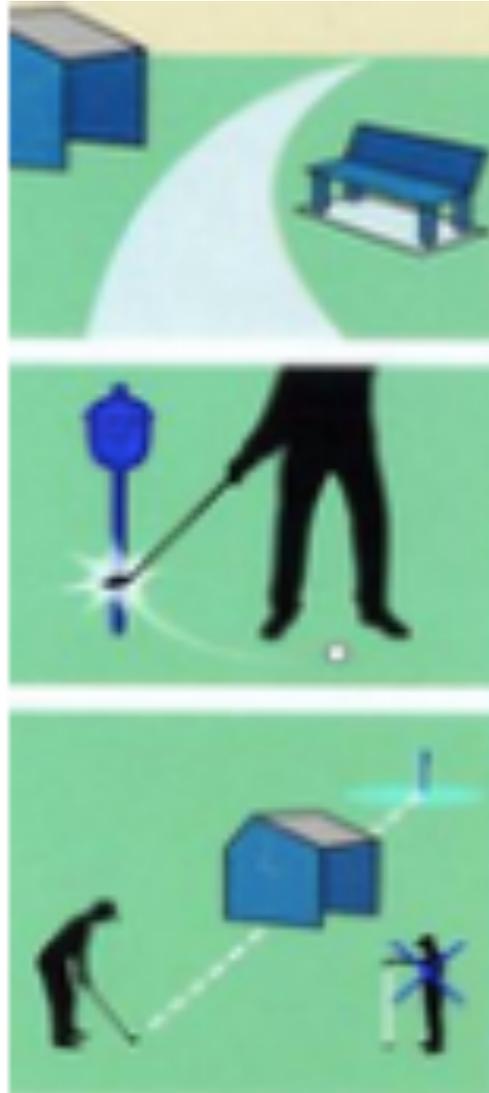
Brindille	oui	Eau	non
Feuilles	oui	Givre	non
Peau de banane	oui	Rejet d'animal fouisseur	oui
Excrément	oui	Carottes d'aération	oui
Ver, insecte	oui		

Résumé des procédures de dégagements

Résumé des procédures de dégagement (pour les procédures détaillées, veuillez consulter la rubrique respective.)	Fairway & rough 	Bunker 	Obstacle d'eau 	Green 
Détritus  Enlever sans pénalité. Si la balle bouge ce faisant:	 replacer, 1 coup de pénalité			 replacer, sans pénalité
Obstructions amovibles  Enlever sans pénalité. Si la balle bouge ce faisant:	 replacer, sans pénalité	 replacer, sans pénalité	 replacer, sans pénalité	 replacer, sans pénalité
Obstructions inamovibles  Dégagement si balle/stance/mouvement gêné!				 aussi en cas de gêne de la ligne de putt
Terrains en conditions anormales  Dégagement si balle/stance/mouvement gêné!				 aussi en cas de gêne de la ligne de putt
Déclarer injouable (avec 1 coup de pénalité!) 				



Obstructions inamovibles (R24)



Toutes les constructions artificielles sur un parcours de golf sont des obstructions inamovibles dont on peut se dégager sans pénalité.

Rechercher le point le plus proche où on n'est plus gêné par l'obstruction.

Dropper à moins d'une longueur de club.

L'obstruction doit rester dans la ligne de jeu, on ne peut s'en dégager.



Eau fortuite dans un bunker (R25)



Balle provisoire (R27)



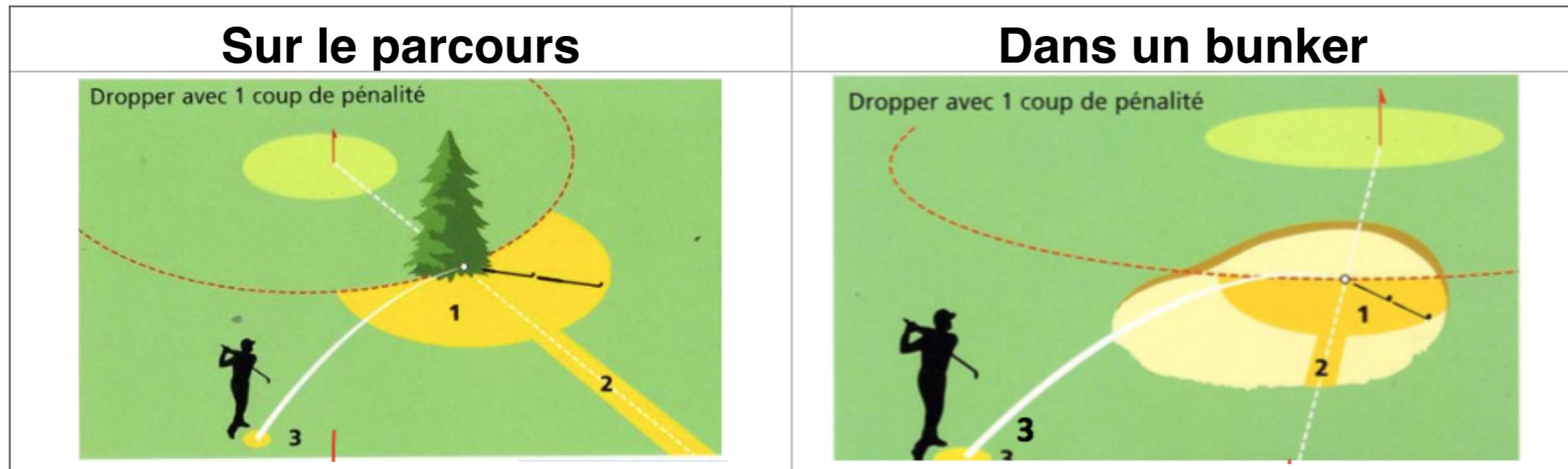
- S'il y a forte présomption qu'une balle soit Hors Limites, perdue ou difficile à trouver dans les délais (5 minutes) et **HORS OBSTACLE D'EAU**
- Elle doit être clairement **annoncée** comme telle (« balle provisoire »), marque et numéro de balle
- Elle doit être **jouée avant de partir** pour rechercher la balle d'origine
- Elle doit être **abandonnée** si la balle d'origine n'est ni perdue, ni Hors Limites
- Elle devient la **balle en jeu** avec *un coup de pénalité*
 - Si la balle d'origine, est hors limites ou perdue en dehors 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.



Balle perdue (R27-1)

- Quand la balle est-elle considérée comme perdue?
 - Balle non retrouvée dans les **5** minutes
 - Balle Hors limites (« out of bounds »)
- Dropper une balle de l'endroit où on a tapé le coup pour jouer le coup suivant
- Pénalité : un coup

Balle injouable (R28)



Procédure de dégagement avec un coup de pénalité

- Marquer la balle
- Dropper la balle à moins de 2 longueurs de club à partir de l'endroit où la balle repose (1)
- Dropper en arrière sur la ligne balle drapeau (2)
- Jouer du dernier endroit (3)

- Dropper dans le bunker à moins de 2 longueurs de club (1)
- Dropper dans le bunker en arrière sur la ligne balle drapeau (2)
- Jouer du dernier endroit (3)



Ligne de jeu et aide à l'alignement



Liens utiles

Les règles de golf AFG

<http://www.afgolf.be/les-regles-de-golf/>

Testez vos connaissances

<http://golfbelgium.info>

En vrac

Nettoyer la balle (R21)	Nettoyer une balle n'est permis que si le Comité a autorisé le placement de la balle. Sinon, sur le green la balle peut toujours être nettoyée. Ailleurs une balle relevée sous une règle peut être nettoyée sauf si elle est relevée pour l'identifier pour déterminer si elle est hors d'usage, si elle gêne ou aide le jeu
Doute sur la procédure (R3-3)	En cas de doute sur la procédure, une 2 ^{ème} balle peut être mise en jeu en Stroke Play
Jouer la balle comme elle repose (R13)	Ne jamais améliorer la ligne de jeu (sauf enlèvement d'un débris). Ne jamais courber ou casser quelque chose qui pourrait améliorer la position de la balle
14 clubs maximum (R4-4)	14 clubs c'est le nombre maximum de clubs qui peuvent être emportés. Enlever les clubs excédentaires avant de commencer un tour
Ballant tombant du tee (R11-3)	La balle peut être reposée sur le tee. Pas de pénalité
Identifier la balle (R12-2)	Marquer la position de la balle et avertir un co-compétiteur de l'intention de relever la balle. Recréer le lie de la balle en la remettant en place.
Balle hors limite (R27-1)	Coup de pénalité et rejouer la balle d'où la balle d'origine a été jouée. Les piquets délimitant un Hors limite ne peuvent pas être déplacés
Balles proches l'une de l'autre	Si deux balles sont proches l'une de l'autre et qu'elles gênent le jeu, l'une des deux peut être marquée et relevée. En la remettant en place il faut recréer au mieux sa position.
Mauvaise balle (R15-3)	Si une balle est jouée à la place d'une autre, le coup ne compte pas mais il y a deux coups de pénalité pour celui qui s'est trompé.
Balle mal droppée (R20-2)	Une balle mal droppée peut être relevée et dropper correctement sans pénalité.
Balle droppée à un mauvais endroit (R20-6 & R20-7)	Une balle droppée à un mauvais endroit doit être redroppée.
Balle droppée de manière erronée (R20-2)	1 coup de pénalité pour un drop mal fait, sans tendre l'épaule ou pas depuis la hauteur d'épaule
Balle touchée deux fois (R14-4)	1 coup de pénalité et jouer la balle où elle repose

