

La Règle 1 dit : "Le jeu de Golf consiste à jouer une balle de l'aire de départ jusque dans le trou en la frappant d'un ou plusieurs coups successifs conformément aux Règles".

Nous allons essayer de vous donner un aperçu des principales Règles dans les situations de jeu où vous les rencontrerez.

LES BALLE ET LÉS CLUBS

En général le matériel acheté dans les boutiques spécialisées est conforme aux Règles. Sur le terrain, vous n'avez pas le droit d'emporter plus de 14 clubs.

Que se passera-t-il si vous dépassez ce nombre ?

- **En stroke play** : vous serez pénalisé de 2 coups par trou où l'infraction aura été commise avec un maximum de 4 coups par tour.

- **En match play** : vous serez pénalisé de 1 trou par trou où l'infraction aura été commise avec un maximum de 2 trous par tour.

L'AIRE DE DÉPART

C'est l'endroit où commence un trou à jouer : c'est un rectangle d'une profondeur égale à 2 longueurs de

club dont l'avant et les côtés sont définis par les limites extérieures des marques de départ.

Pour prendre le départ, vous devez placer votre balle dans cette surface. Vous pouvez soit la mettre sur le sol, soit la surélever sur un tee.



Que se passe-t-il si vous jouez d'en dehors de l'aire de départ ?

- **En stroke play** : vous serez pénalisé de 2 coups et vous devrez rejouer obligatoirement de l'intérieur de l'aire de départ.

- **En match play** : votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup de l'intérieur de l'aire de départ mais sans pénalité.

ORDRE DE JEU

• AU DÉPART

Lorsque vous jouez une compétition avec un ou plusieurs co-compétiteurs ou adversaires. l'ordre dans lequel vous prendrez le départ est déterminé de la façon suivante:

- au départ du premier trou. chaque joueur ou camp joue dans l'ordre décidé par le règlement de la compétition ou par tirage au sort

- au départ des trous suivants, le joueur ou camp qui gagne le trou précédent (c'est-à-dire le termine en moins de coups) part le premier. c' est-à-dire prend l'honneur.

• SUR L'AIRE DE JEU

Sur l'aire de jeu c'est toujours le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou qui devra jouer le premier.

• PÉNALITÉS

Si un compétiteur joue avant son tour :

- **En stroke play** : il n'encourt aucune pénalité, sa balle est en jeu et il n'a pas à rejouer.

- **En match play** : son adversaire peut immédiatement exiger qu'il rejoue le coup. sans pénalité.

SUR L'AIRE DE JEU

Sauf cas particuliers que nous verrons plus loin, vous devez



jouer votre balle où elle se trouve, sans améliorer la façon dont elle repose ou la zone de votre mouvement.

LES DÉTRITUS

On appelle détrituts les objets naturels tels que pierres. feuilles. brindilles, branches ou similaires. les excréments. les vers et les insectes ainsi que les rejets ou tas faits par eux, à condition que ces objets ne soient pas fixés, ne poussent pas, ne soient pas solidement incrustés dans le sol et n'adhèrent pas à la balle.

- Sur le green. le sable et le sol meuble sont considérés comme des détrituts. mais en aucun autre endroit du terrain.

- La neige et la glace naturelle sont au choix du joueur. eau fortuite (cf page 38) ou détrituts.

- La rosée et le givre ne sont pas des détrituts.

- Si un débris vous gêne, que pouvez-vous faire ?

Avant de jouer la balle, vous pouvez enlever tous les débris qui vous gênent pour l'exécution de votre coup **SAUF DANS UN OBSTACLE**. Si ce faisant, vous déplacez votre balle, vous devez la replacer à l'endroit initial et vous encourez une pénalité d'un coup aussi bien en stroke play qu'en match play (sauf si la balle repose sur le green).

Mais vous ne pouvez pas améliorer la position de votre balle ni la zone qui vous est nécessaire pour exécuter votre mouvement en déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui pousse du sol comme de grandes herbes ou des branches d'arbres ...

De même, sauf sur le green, vous n'avez pas le droit d'enlever ou d'aplanir le sable et le sol meuble qui entourent votre balle. Si vous faites une de ces fautes vous serez pénalisé de 2 coups en stroke play, et par la perte du trou en match play.

BALLE IMPROPRE AU JEU

Dans certaines circonstances il peut vous arriver de penser que votre balle est devenue impropre au jeu : ouverte par le coup précédent, abîmée ou déformée par une chute sur une pierre coupante... Vous avez la possibilité. Sans pénalité de la remplacer par une nouvelle balle et vous devez pro-

céder de la façon suivante :

- vous préviendrez de votre intention votre adversaire ou un co-compétiteur.

- vous marquerez votre balle et la relèverez pour faire constater à votre adversaire ou un co-compétiteur qu'elle est impropre au jeu.

- vous replacerez votre nouvelle balle à l'endroit où se trouvait votre balle d'origine.

Au départ d'un trou vous avez toujours la possibilité de jouer une nouvelle balle mais l'Étiquette veut que vous fassiez part de ce changement à votre adversaire ou co-compétiteur.

Enfin, si en exécutant un coup votre balle se brise en morceaux, vous devez rejouer du même endroit une nouvelle balle sans pénalité.

ERREUR DE BALLE

Avant de jouer, vérifiez bien qu'il s'agit de votre balle. En effet si vous jouez une autre balle que

votre balle en jeu

votre balle provisoire (cf page 32)

une balle jouée dans le cas d'un doute de procédure.

vous serez pénalisé

- **En stroke play** de 2 coups et vous devrez rejouer votre balle, tous les coups joués sur la mauvaise balle étant annulés.

- **En match play** par la perte du trou.

BALLE DANS SON PROPRE IMPACT

Nous venons de voir que la balle doit être jouée où elle se trouve. Il y a toutefois une exception à cette règle générale : en effet, lorsque la balle en tombant sur le sol fait un trou et reste enfoncée dans son propre impact, il est possible de la relever sans pénalité, de la nettoyer et de la dropper aussi près que possible de l'endroit où elle se trouvait mais sans se rapprocher du trou.

Attention ! Ceci n'est autorisé que sur une zone tondue ras (partie de l'aire de jeu y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins) et la marque de votre pitch ne doit pas être réparée avant de dropper.

(Sur le green : cf page 40)

DROPPER UNE BALLE

Dropper, c'est la façon qui vous permet de remettre la balle en jeu en application de certaines règles.

• Comment dropper ?

Pour dropper une balle vous opérez de la façon suivante: prenez la balle dans votre main, tenez vous droit, tendez votre bras horizontalement et laissez-la tomber sur le sol en un endroit qui est précisé par les Règles que nous étudierons ultérieurement.

• Dropper et redropper

Si en tombant ou après être

tombée, la balle vous touche ou touche votre équipement, vous devez redropper sans pénalité.

- De même, si après avoir touché le sol, la balle roule à plus de 2 longueurs de club ou s'arrête plus près du trou que l'endroit où elle était initialement, vous devez la redropper sans pénalité. Si de nouveau elle roule à plus de 2 longueurs du club ou s'arrête plus près du trou, vous devrez la placer, toujours sans pénalité, à l'endroit exact où elle avait touché le sol lorsque qu'elle avait été redroppée.

sauf cas autorisés



BALLE HORS LIMITES OU PERDUE

- Qu'est-ce qu'un "hors-limites" ?

Le terrain de golf n'est pas infini. Il est en général bordé par des routes, des propriétés, des terrains cultivés... Les limites de l'aire de jeu sont indiquées par des grillages, des palissades ou quelquefois simplement par des piquets blancs. Il est interdit de jouer sur une partie du terrain définie comme hors-limites.

Une balle est hors-limites lorsqu'elle repose tout entière au-delà de ces limites, mais un joueur peut se tenir hors-limites pour jouer une balle reposant à l'intérieur des limites.

- **Quand une balle est-elle considérée comme perdue ?**

Votre balle doit être considérée comme perdue dans les quatre cas suivants :

- vous ne l'avez pas retrouvée et identifiée cinq minutes après avoir commencé sa recherche,
- vous avez remis une autre balle en jeu et renoncé à chercher la première.
- vous avez rejoué une balle sans annoncer qu'il s'agissait d'une "balle provisoire".
- vous avez joué une "balle provisoire" et joué un coup sur cette balle d'un point situé plus près du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine.



- *Balle provisoire*

Nous venons de voir apparaître une nouvelle notion : la balle provisoire. Lorsque vous avez frappé votre balle et que vous pensez l'avoir envoyée soit hors-limites soit dans une zone de terrain où vous aurez du mal à la trouver (buisson, forêt, grandes herbes...), pour accélérer le jeu et avant de quitter l'endroit où vous avez joué vous pouvez jouer une balle provisoire en employant la procédure suivante

- vous devez annoncer à votre marqueur ou adversaire votre intention de jouer une balle provisoire.

- vous devez déposer votre balle provisoire aussi près que possible de l'endroit d'où vous avez joué votre première balle : sur le départ, vous pouvez placer votre balle provisoire sur un tee.

- vous pouvez jouer cette balle tant que celle-ci est plus éloignée du trou que l'endroit où votre première balle se trouve vraisemblablement.

Attention !

- Vous n'avez pas le droit de jouer une balle provisoire si votre balle d'origine est allée, ou est perdue, dans un obstacle d'eau.

- Vous devez obligatoirement abandonner votre balle provisoire lorsque vous avez retrouvé votre balle d'origine.

- Que devez-vous faire si votre balle est perdue ou hors-limites ?

- Vous devez retourner à l'endroit où vous aviez joué votre balle.

- Vous remettez en jeu une autre balle soit en la droppant, soit en la plaçant sur un tee si elle avait été jouée du départ.

Si vous avez joué une balle provisoire vous continuerez en jouant cette dernière.

- Décompte des coups joués

- Votre score cumulera tous les coups joués avec la première balle. tous les coups joués avec la deuxième, plus un coup de pénalité.

- Si vous aviez joué une balle provisoire votre score totalisera tous les coups joués avec la première balle, tous les coups joués avec la

balle provisoire plus un coup de pénalité.

BALLE

DANS UN BUNKER

Lorsque votre balle est dans un bunker, vous n'avez pas le droit de

- poser votre club sur le sable à l'adresse,
- toucher ou déplacer les détritres reposant dans le bunker (des feuilles ou des brindilles par exemple).
- améliorer la position de votre balle (en effaçant par exemple des traces de pas dans le bunker)



Si vous transgressez ces règles, vous aurez 2 coups de pénalité en stroke play et vous perdrez le trou en match play.

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

• Définition

Un obstacle d'eau c'est toute mer, étang, lac, rivière, fossé, fossé de drainage, ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau) et tout ce qui est de même nature.

Un obstacle d'eau est délimité par des piquets ou des lignes de couleur jaune. Toute surface ou eau située à l'intérieur des limites d'un obstacle d'eau fait partie de cet obstacle d'eau.

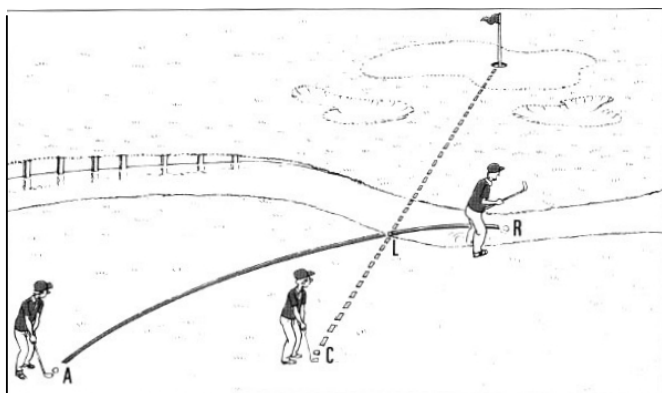
• Si votre balle est jouable

(s'il y a peu ou pas d'eau). **vous pouvez la jouer là où elle se trouve (R)**, mais à l'adresse vous ne devez toucher ni le sol ni l'eau avec la tête de votre club. Sinon vous serez pénalisé de 2 coups en stroke play et vous perdrez le trou en match play.

• Si vous ne pouvez jouer votre balle

(eau trop profonde) ou si elle est à l'évidence perdue dans l'obstacle d'eau (c'est-à-dire que vous et d'autres joueurs l'ont vue tomber dans l'eau). vous pourrez dropper une balle avec un coup de pénalité - Soit **en arrière de l'obstacle d'eau** en laissant entre vous et le trou le point (L) où la balle avait franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau. Sur cette ligne (trou-point L) ainsi définie vous pouvez la dropper en arrière aussi loin que vous le souhaitez .

- Soit **aussi près que possible du point d'où la balle** a été jouée avant d'entrer dans l'obstacle (A). Si la balle avait été jouée du départ vous pouvez la replacer sur un tee.



BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU LATÉRAL

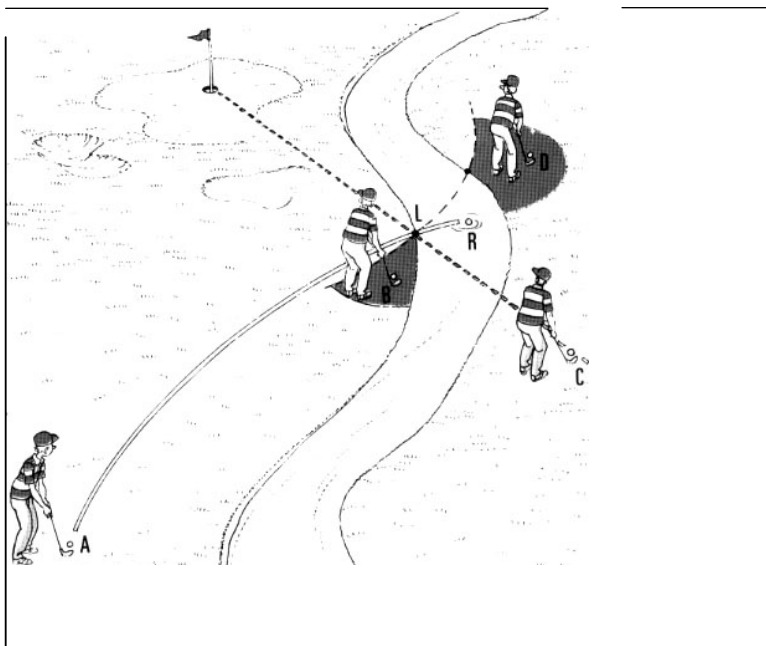
Un obstacle d'eau latéral est délimité par des piquets ou lignes de couleur rouge. Que votre balle soit jouable ou non, ou à l'évidence perdue dans un obstacle d'eau latéral, vous aurez cinq possibilités pour continuer à jouer :

- *les trois possibilités précédemment décrites pour un obstacle d'eau* : jouer la balle dans l'obstacle, dropper la balle, rejouer de l'endroit initial (**R, C, A**).

- *deux autres possibilités* : en droppant une balle avec un coup de pénalité à l'extérieur de l'obstacle d'eau, à moins de 2 longueurs de club et sans se rapprocher du trou.

- soit du **point où la balle a franchi en dernier lieu la lisière de l'obstacle** (B),

- soit du **point situé sur la lisière opposée de l'obstacle à la même distance du trou** (D).



BALLE INJOUABLE A CAUSE D'UN ÉLÉMENT NATUREL

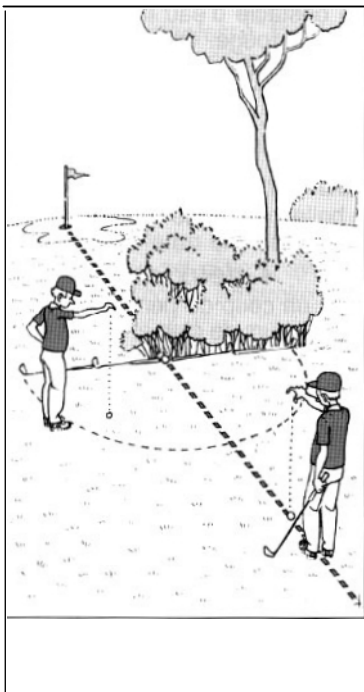
Un joueur a toujours la possibilité, sauf dans un obstacle d'eau, de déclarer sa balle injouable ; une balle contre un arbre ou dans un buisson sont les exemples les plus fréquents.

Si vous jugez votre balle injouable, vous devez dropper votre balle avec un coup de pénalité :

- Aussi près que possible de l'endroit d'où vous avez joué votre coup précédent. Si votre première balle avait été jouée du départ, vous pouvez la placer sur un tee.

- A moins de deux longueurs de club du point où reposait votre balle, mais sans vous rapprocher du trou .

- En arrière du point où votre balle reposait, sur une ligne formée par ce point et le trou, sans qu'il y ait de limite arrière.



BALLE INJOUABLE A CAUSE D'UNE OBSTRUCTION

- ***Qu'est-ce qu'une obstruction ?***

C'est toute chose artificielle érigée, construite, placée ou abandonnée sur le terrain, y compris les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins. Quelques exemples : un râteau, un banc, une bouteille, une route goudronnée, une bordure de chemin en ciment...

Attention !

Pour ces deux dernières options, si vous déclarez votre balle injouable dans un bunker, vous devez la dropper dans le bunker.

- *Ne sont pas des obstructions*

- tout ce qui indique les hors-limites : poteaux, clôtures...,
- les piles ou ponts situés dans un obstacle d'eau.
- les rives et lits artificiels des obstacles d'eau.

- *Si vous êtes gêné par une "obstruction amovible"*

Vous pouvez déplacer cette obstruction même dans un obstacle. Si en opérant ainsi vous déplacez votre balle, vous devez la replacer, sans pénalité, sur le point exact où elle reposait.

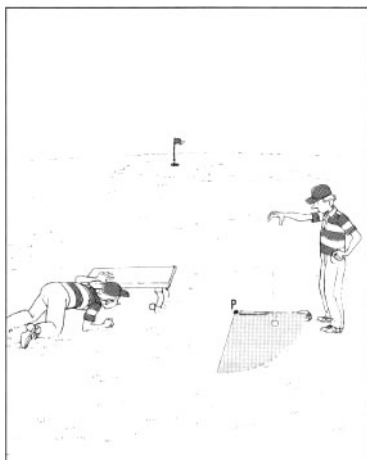
- *Si vous êtes gêné par une "obstruction inamovible"*

Vous pouvez considérer être gêné par une obstruction inamovible :

- quand votre balle repose dans ou sur l'obstruction
- quand votre balle est si proche de l'obstruction inamovible que vous ne pouvez pas prendre votre stance ou exécuter votre mouvement pour la jouer
- par contre, si l'obstruction inamovible s'interpose seulement sur votre ligne de jeu, il n'y a pas de gêne.

Vous pouvez alors relever votre balle et la dropper, sans pénalité, à moins d'une longueur de club d'un point que nous appellerons "**point de dégagement le plus proche**" de l'endroit où reposait votre balle (point "P" sur le croquis) et qui :

- n'est pas plus proche du trou
- est situé à un endroit où vous n'êtes plus gêné par l'obstruction pour prendre votre stance ou pour exécuter votre mouvement.
- n'est ni sur un green, ni dans un obstacle, si initialement votre balle reposait sur le parcours.



Attention !

Si votre balle reposait initialement dans un bunker, elle devra être droppée dans le bunker.

BALLE REPOSANT DANS UN TERRAIN EN CONDITIONS ANORMALES

• QUELS SONT LES DIFFÉRENTS TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES ?

.eau fortuite



C'est une accumulation temporaire d'eau sur l'aire de jeu, ailleurs que dans un obstacle d'eau, qui est visible avant ou après que le joueur ait pris son stance.

• Dégâts causés par des animaux

Trous, rejets, pistes faits par un animal fouisseur (grattes de lapins, taupinières...), un reptile ou un oiseau ...

• Terrain en réparation

Toute partie de l'aire de jeu désignée comme telle par le Comité. Le plus souvent il s'agit de surfaces en mauvais état ou sur lesquelles sont effectués des travaux de réparation. Les terrains en réparation sont généralement délimités par des lignes ou des

piquets bleus.

• QUE FAIRE ALORS ?

Vous pouvez jouer votre balle où elle se trouve.

Mais, si vous êtes gêné :

- lorsque votre balle repose dans l'une de ces trois situations.

- pour prendre votre stance.

- pour exécuter votre mouvement, Vous pouvez, sans pénalité, opérer comme dans le cas de la gêne par une obstruction inamovible. c'est-à-dire dropper à moins d'une longueur de club du point déterminé comme étant le point le plus proche tout en respectant les autres contraintes (voir ci-dessus "Gêne causée par une obstruction inamovible").

NOTA

- Attention ! Vous ne pouvez pas vous dégager sans pénalité d'un terrain en conditions anormales si votre balle repose dans un obstacle d'eau.

- Les chutes de gazon coupé ou tout autre matériau laissés sur le terrain et qui ont été abandonnés sans intention d'être enlevés ne sont pas considérés comme terrain en réparation à moins d'être indiqués comme tel.



BALLES DÉPLACÉES, DÉVIÉES OU ARRÊTÉES

BALLE DÉPLACÉE

alors qu'elle était immobile

BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

alors qu'elle était en mouvement

QUE FAIT-ON DE LA BALLE ?

REPLACER LA BALLE

exactement là où elle reposait avant d'être déplacée (sauf exception mentionnée)

JOUER LA BALLE OÙ ELLE S'IMMOBILISERA

(sauf exception mentionnée)

CAUSES du déplacement, de l'arrêt ou de la déviation	QUELLES SONT LES PÉNALITÉS ?	
ÉLÉMENT NATUREL Le vent, la pluie, la pente sur laquelle reposait la balle.	Pas de pénalité et jouer la balle à l'endroit où elle s'immobilisera sans y toucher	Pas de pénalité
ELEMENT EXTÉRIEUR MOBILE OU ANIMÉ NE FAISANT PAS PARTIE DE VOTRE CAMP (spectateur, chien, oiseau) ET CEUX QUI JOUENT DANS VOTRE PARTIE, si ce n'est pas un match play.	Pas de pénalité	Pas de pénalité
EN MATCH PLAY VOTRE ADVERSAIRE, OU SON CAMP, OU L'ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ PAR CE CAMP (Sacs ou chariots, ...)	<ul style="list-style-type: none"> • Si le camp adverse vous aidait à chercher votre balle : pas de pénalité. • En dehors d'une recherche : un coup de pénalité pour le camp adverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de pénalité : vous avez le choix soit de jouer la balle là où elle s'immobilisera soit d'annuler votre coup et de rejouer
VOUS-MÊME OU VOTRE CAMP OU L'ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ PAR VOTRE CAMP (Sacs ou chariots, ...)	Stroke play et match play : 1 coup de pénalité pour votre camp	Stroke play : 2 coups de pénalité pour votre camp Match play : Trou perdu pour votre camp
UNE AUTRE BALLE	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de pénalité pour le propriétaire de la balle "tamponnée" • Si les deux balles reposaient sur le green : <ul style="list-style-type: none"> - en stroke play : le propriétaire de la balle "tamponneuse" encourt 2 coups de pénalité - en match play : aucune pénalité 	

Camp : un joueur seul et son cadet, ou 2 joueurs (ou davantage) qui sont partenaires ainsi que leurs cadets