



Règles élémentaires

Adresser la balle Un joueur a «adressé la balle» lorsqu'il a posé son club sur le sol immédiatement devant ou derrière la balle.

Le terrain est la totalité du territoire à l'intérieur duquel le jeu est autorisé.

Balle en jeu Une balle est «en jeu» dès que le joueur a effectué un coup sur l'aire de départ. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait été entrée, sauf si elle est perdue, hors limites ou relevée, ou qu'une autre balle lui a été substituée.

Balle déplacée Une balle est considérée comme s'étant «déplacée» si elle quitte sa position et s'immobilise à un tout autre endroit.

Un conseil est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, au choix d'un club ou à la façon d'effectuer un coup. Un renseignement concernant les Règles, les distances ou des faits notoirement connus, tels que la position des obstacles ou du drapeau sur le green, n'est pas un conseil. Pénalité pour infraction : en stroke play, deux coups et perte du trou en match play.

Un coup est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper la balle pour la déplacer.

Un coup de pénalité est un coup ajouté au score d'un joueur ou d'un camp selon certaines Règles. Dans une partie par équipes les coups de pénalité n'influent pas sur l'ordre de jeu.

Un élément extérieur est tout élément ne faisant pas partie du match ou, en stroke play, ne faisant pas partie du camp du compétiteur. Un arbitre, un marqueur, un commissaire ou un cadet éclaireur sont des éléments extérieurs.

Un obstacle est tout bunker ou obstacle d'eau. Il est interdit de toucher le sol ou l'eau avant d'effectuer son coup.

On appelle **obstruction** tout ce qui est artificiel, à l'exception de :

- tout ce qui indique les hors limites, tels que murs, clôtures, piquets, palissades...
- toute construction définie par le Comité comme faisant partie intégrante du terrain.

Règles locales

Le Comité d'un golf définit toujours des règles locales spécifiques à son parcours et qui concernent le plus souvent, les têtes d'arrosage, les pierres dans les bunkers, la protection des jeunes arbres, le terrain en réparation...

Ces règles sont généralement imprimées sur la carte de score ou affichées au secrétariat du club.

Le parcours est la totalité du terrain, à l'exception :

- du départ et du green du trou que l'on joue.
- de tous les obstacles du terrain.

LES BALLES ET LES 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 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

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 le terrain 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 LE TERRAIN

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 débris 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 débris, mais en aucun autre endroit du terrain.

La neige et la glace naturelles sont, au choix du joueur, eau fortuite ou débris.

La rosée et le givre ne sont pas des débris.

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 l'enlèvement d'un débris provoque le déplacement de 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 procédez 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 cocompétiteur 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
- 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 du terrain 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.



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 allons étudier.

Dropper et redropper

Si en tombant ou après être tombée, la balle touche une personne ou l'équipement d'un joueur, 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 de club ou s'arrête plus près du trou*, vous devez la placer à l'endroit exact où elle a touché le sol lorsque qu'elle a 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 de routes, propriétés, terrains cultivés... Les limites du terrain sont indiquées par des grillages ou des palissades ou quelquefois simplement par des piquets blancs. Il est interdit de jouer sur une partie du terrain définie comme hors limites.

Quand une balle est-elle considérée comme perdue ?

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

- a. vous ne l'avez pas retrouvée et identifiée** cinq minutes après avoir commencé sa recherche,
- b. 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,
- c. vous avez remis une autre balle en jeu et** renoncé à chercher la première,
- d. vous avez mis une autre balle en jeu** parce qu'il était sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée a été déplacée par un élément extérieur ou bien se trouve dans une obstruction, un terrain en condition anormale ou un obstacle d'eau,
- e. vous avez exécuté un coup sur une balle** substituée.



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 dropper 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 vous êtes sûr ou quasiment certain que votre balle est 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 OBSTACLE D'EAU

Définition

Un obstacle d'eau c'est toute mer ou 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, 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.

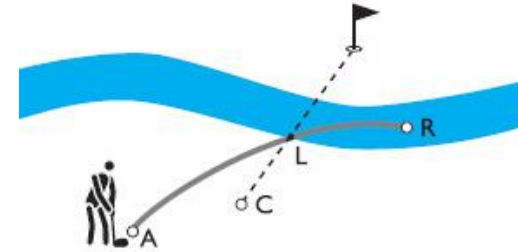
Si vous ne pouvez jouer votre balle (eau trop profonde) ou si elle est à l'évidence perdue dans l'obstacle d'eau (c'est-à-dire que vous et d'autres joueurs l'ont vue tomber dans l'eau), vous pourrez dropper une balle avec un coup de pénalité :

➤ soit en arrière de l'obstacle d'eau en laissant entre vous et le trou le point où la balle avait franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau.

Sur cette ligne 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.

Si la balle avait été jouée du départ vous pouvez la replacer sur un tee.



BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU LATÉRAL

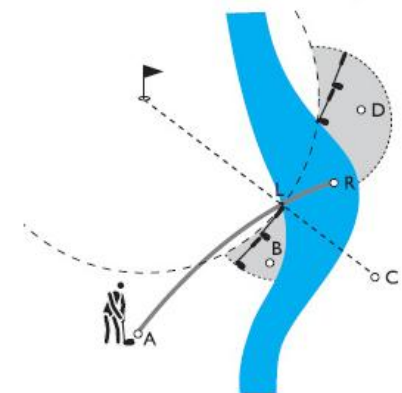
Un obstacle d'eau latéral est délimité par des piquets ou lignes de couleur rouge.

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.**

➤ 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,
- soit du point situé sur la lisière opposée de l'obstacle à la même distance du trou.



BALLE INJOUABLE À CAUSE D'UN ÉLÉMENT NATUREL

Un joueur a toujours la possibilité, sauf dans un obstacle d'eau, de considérer 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.

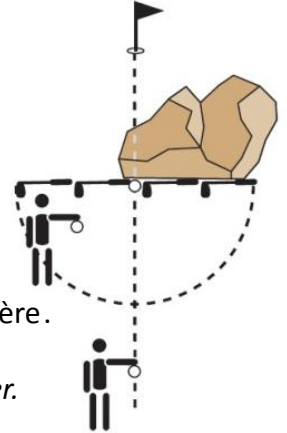
Si votre première balle avait été jouée du départ, vous pouvez la placer sur un tee.

➤ à 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.

Attention !

Pour ces 2 dernières options, si vous déclarez votre balle injouable dans un bunker, vous devez la dropper dans le bunker.



BALLE DANS UN BUNKER

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

➤ poser votre club sur le sable,

➤ toucher ou déplacer les débris 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 INJOUABLE À 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...

Ne sont pas des obstructions : tout ce qui indique les hors limites, poteaux, clôtures...

➤ 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, à l'emplacement où elle reposait.

➤ Si vous êtes gêné par une «**obstruction inamovible**»

Vous pouvez considérer être gêné par une obstruction inamovible :

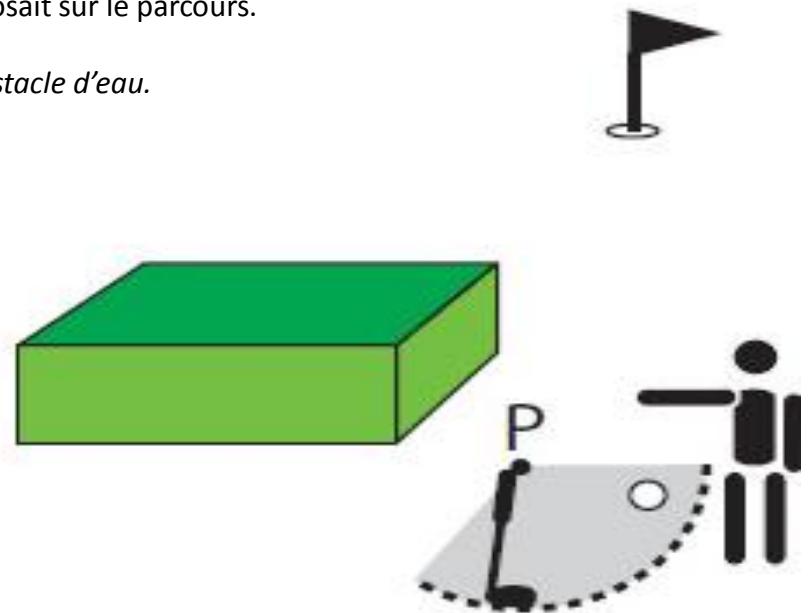
- quand votre balle repose dans ou sur l'obstruction.
- quand votre balle est si proche de l'obstruction inamovible que vous ne pouvez pas prendre votre stance ou exécuter votre mouvement pour la jouer.
- par contre, si l'obstruction inamovible s'interpose seulement sur votre ligne de jeu, il n'y a pas 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 le plus proche de dégagement» de l'endroit où reposait votre balle 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 ! Vous ne pouvez pas vous dégager

sans pénalité d'une obstruction inamovible si votre balle repose dans un obstacle d'eau.



BALLE REPOSANT DANS UN TERRAIN EN CONDITION ANORMALE

Quels sont les différents terrains en conditions anormales ?

Eau fortuite

C'est une accumulation temporaire d'eau sur le terrain, ailleurs que dans un obstacle d'eau, qui est visible avant ou après que le joueur a 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 du terrain 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. Ces surfaces sont généralement délimitées par des piquets bleus ou par des lignes blanches ou bleues.

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»).

Attention ! Vous ne pouvez pas vous dégager

sans pénalité d'un terrain en condition anormale 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.



LE GREEN

Une balle est considérée sur le green lorsqu'elle est entièrement sur le green ou lorsqu'une partie de celle-ci le touche.



LES DROITS

Relever votre balle : sur le green, vous avez le droit de relever votre balle, sans pénalité, pour la nettoyer ; vous devez, avant de la relever, marquer sa position, en plaçant juste derrière la balle une marque ou tout autre petit objet.

Réparer les anciens trous et les marques de balles : vous pouvez réparer les bouchons des anciens trous et les dommages causés au green par l'impact des balles (pitches), même lorsque votre balle ne repose pas sur le green.

LES INTERDICTIONS

Toucher la ligne de putt

C'est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup joué sur le green.

Avant de jouer, vous n'avez pas le droit de toucher cette ligne de putt, en aplanissant, par exemple avec votre putter, un défaut du green ou des marques de clous. Il y a cependant quelques exceptions ; vous êtes autorisé à :

- enlever du sable, de la terre meuble ou des débris, soit en les ramassant, soit en les balayant latéralement mais sans tasser quoi que ce soit.
- réparer les bouchons des anciens trous ou les marques de balles (pitches) sur cette ligne.
- mesurer, avec le drapeau par exemple, quelle est la balle la plus éloignée du trou.

Tester la surface du green en faisant rouler une balle.

Putter entre les jambes

En plaçant vos pieds de part et d'autre de la ligne de putt ou en touchant avec l'un ou l'autre de vos pieds le prolongement de la ligne de putt ou en touchant avec l'un ou l'autre de vos pieds le prolongement de la ligne de putt en arrière de la balle.

Dans les trois cas que nous venons de préciser :

En stroke play : deux coups de pénalité.

En match play : perte du trou.

SI VOUS TOUCHEZ UNE AUTRE BALLE EN PUTTANT :

En stroke play, si, lorsque vous puttez sur le green, votre balle touche une autre balle située elle aussi sur le green vous serez pénalisé de deux coups et vous jouerez votre balle où elle se trouve. Par contre, l'autre balle sera remplacée. En match play vous n'encourez pas de pénalité.

Règles concernant le drapeau

PRISE EN CHARGE DU DRAPEAU

Vous pouvez faire prendre en charge le drapeau par votre cadet, votre partenaire, votre marqueur ou adversaire ou même un spectateur.

La prise en charge qui ne peut se faire qu'avec l'accord de celui qui doit jouer, consiste à se tenir près du drapeau de manière à pouvoir le retirer dès que la balle est en mouvement.

Balle touchant le drapeau ou celui qui l'a pris en charge

Si votre balle après avoir été jouée, touche :

- le drapeau qui est dans le trou si vous avez joué du green,
- le drapeau pris en charge avec votre accord,
- la personne qui a pris en charge le drapeau avec votre accord,

vous serez pénalisé de deux coups en stroke play ou de la perte du trou en match play.

Balle reposant contre le drapeau

Si, en arrivant sur le green, vous trouvez votre balle reposant contre le drapeau resté dans le trou, vous aurez le droit de le retirer ou de le faire retirer. Si votre balle tombe alors dans le trou, vous serez censé l'y avoir entrée à votre dernier coup. Dans le cas contraire, si elle est déplacée, vous devrez la replacer sur le bord du trou, sans pénalité.

