



Condensé des Règles de Golf

Ce guide se concentre sur des situations de Règles fréquemment rencontrées et tente de fournir une explication simple de ces règles. Ce condensé ne constitue pas un substitut des Règles de Golf qui devraient être consultées chaque fois qu'un doute survient. Pour plus d'informations sur les points couverts par ce Condensé, il convient de se reporter à la Règle concernée.

Généralités

Le golf devrait être joué dans l'esprit correct du jeu et pour comprendre cet esprit vous devriez lire la section sur l'étiquette dans les Règles de Golf. En particulier :

- Respecter les autres joueurs
- Jouer à un bon rythme et être prêt à inviter les groupes plus rapides à passer, et
- Prendre soin du terrain en nivelant les bunkers, en remplaçant les divots et en réparant les impacts de balles sur les greens.

Avant de commencer un tour :

- Lisez les Règles Locales reproduites sur la carte de score ou affichées au tableau d'information.
- Faites une marque d'identification sur votre balle ; de nombreux golfeurs jouent des balles de la même marque et du même type et si vous ne pouvez identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue (Règles 12-2 et 27-1).
- Comptez vos clubs ; un maximum de 14 clubs est autorisé (Règle 4-4).

Durant le tour :

- Ne demandez aucun conseil à quiconque excepté à votre partenaire (i.e. un joueur de votre camp), à votre cadet ou au cadet de votre partenaire, ne donnez de conseil à personne excepté à votre partenaire. Vous pouvez demander des informations sur les Règles, les distances et la position des obstacles, du drapeau etc. (Règle 8-1)
- Ne jouez aucun coup d'entraînement durant le jeu d'un trou (Règle 7-2)
- N'utilisez aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel, à moins que ce ne soit autorisé spécifiquement par une Règle Locale (Règle 14-3).

A la fin du tour :

- En match play, assurez-vous que le résultat du match est enregistré.
- En stroke play, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie (signée par vous et votre marqueur) et rendue aussitôt que possible (Règle 6-6).

Les Règles du jeu

Coup de départ (Règle 11)

Jouez votre coup de départ entre les marques de départ et non pas devant celles-ci. Vous pouvez jouer votre coup de départ jusqu'à deux longueurs de club en arrière de la ligne joignant les extrémités avant des marques de départ. Si vous jouez votre coup de départ d'en dehors de cette aire :

- en match play il n'y a pas de pénalité mais votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup, à condition qu'il le fasse immédiatement ;
- en stroke play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez jouer une balle de l'intérieur de l'aire appropriée.



Jouer la balle (Règles 12, 13, 14 et 15)

Si vous pensez qu'une balle est la vôtre mais que vous ne pouvez voir votre marque d'identification, vous avez le droit, après avoir informé votre marqueur ou votre adversaire, de marquer la position de cette balle et de la relever afin de l'identifier (Règle 12-2).

Jouez la balle comme elle repose. N'améliorez pas votre lie, la zone de votre stance ou mouvement intentionnels, ou votre ligne de jeu en :

- déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui est fixé ou qui pousse sauf en prenant correctement votre stance ou en effectuant votre mouvement, ou tassant quoi que ce soit (Règle 13-2).

Si votre balle est dans un bunker ou un obstacle d'eau,

- ne touchez pas avec votre main ou votre club le sol (ou l'eau dans l'obstacle d'eau), avant votre mouvement de descente, ou

- ne touchez aucun débris (Règle 13-4).

Si vous jouez une mauvaise balle :

- en match play vous perdez le trou

- en stroke play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez corriger votre erreur en jouant la balle correcte (Règle 15-3).

Sur le green (Règles 16 et 17)

Sur le green, vous pouvez :

- marquer, relever et nettoyer votre balle; (toujours la replacer à l'emplacement exact), et
- réparer les impacts de balle et les bouchons d'anciens trous, mais aucun autre dommage tel que des marques de clou (Règle 16-1).

Lorsque vous jouez un coup sur un green, vous devez vous assurer que le drapeau a été enlevé ou pris en charge. Le drapeau peut également être enlevé ou pris en charge lorsque la balle repose à l'extérieur du green (Règle 17).

Balle au repos déplacée (Règle 18)

En général, lorsque votre balle est en jeu, si :

- vous provoquez accidentellement son déplacement,
- vous la relevez alors que cela n'est pas autorisé alors vous ajoutez une pénalité d'un coup et remplacez votre balle (mais regardez les exceptions énumérées dans la Règle 18-2).

Si quelqu'un d'autre que vous, votre partenaire ou vos cadets déplace votre balle au repos, ou si elle est déplacée par une autre balle, remplacez votre balle sans pénalité.

Si une balle au repos est déplacée par le vent ou se déplace d'elle-même, jouez-la sans pénalité comme elle repose.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée (Règle 19)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par vous-même, votre partenaire, votre cadet ou votre équipement, vous encourez une pénalité d'un coup et vous jouez la balle comme elle repose (Règle 19-2).

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, en général il n'y a pas de pénalité et la balle sera jouée comme elle repose. Cependant, en stroke play seulement, vous encourez une pénalité de deux coups si les deux balles reposaient sur le green avant que vous n'exécutiez votre coup (Règle 19-5a).



Relever, dropper et placer la balle (Règle 20)

Avant de relever une balle qui doit être replacée (par ex. lorsque la balle est relevée sur un green pour être nettoyée), la position de la balle doit être marquée (Règle 20-1).

Lorsque la balle est relevée afin d'être droppée ou placée à une autre position, (par ex. en droppant à l'intérieur de deux longueurs de club selon la Règle de la balle injouable), il n'est pas obligatoire de marquer sa position bien qu'il soit recommandé de le faire.

Lorsque vous droppez, vous devez vous tenir droit, tenir la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et la laisser tomber.

Les situations les plus courantes dans lesquelles une balle droppée doit être redroppée sont quand la balle :

- roule dans une position où il y a interférence de la situation pour laquelle le dégagement sans pénalité est pris (par ex. une obstruction inamovible)
- vient reposer à plus de deux longueurs de club d'où elle avait été droppée, ou
- vient reposer plus près du trou que sa position d'origine, le point le plus proche de dégagement ou d'où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau.

Il existe au total neuf situations où une balle droppée doit être redroppée et elles sont couvertes par la Règle 20-2c.

Si une balle droppée pour la seconde fois roule dans n'importe laquelle de ces positions, vous la placez là où elle a touché en premier le terrain lorsqu'elle a été redroppée.

Balle aidant ou gênant le jeu (Règle 22)

Vous pouvez :

- relever votre balle ou faire relever toute autre balle si vous pensez qu'elle pourrait aider tout autre joueur, ou
- faire relever toute autre balle qui pourrait gêner votre jeu.

Vous ne devez pas vous mettre d'accord pour laisser en position une balle afin d'aider un autre joueur.

Une balle qui est relevée parce qu'elle aide ou gêne le jeu, ne doit pas être nettoyée sauf si elle est relevée sur un green.

Détritus (Règle 23)

Vous pouvez déplacer un détrit (c'est-à-dire un objet naturel abandonné tel que des pierres, des feuilles détachées et des brindilles) à moins que le détrit et votre balle soient dans le même obstacle. Si vous déplacez un détrit et que ceci provoque le déplacement de votre balle, la balle doit être replacée et (à moins que votre balle se trouve sur le green) vous encourez une pénalité d'un coup (Règle 23-1).

Obstructions amovibles (Règle 24-1)

Les obstructions amovibles (c'est-à-dire des objets artificiels amovibles tels que des râdeaux, des bouteilles, etc.) où qu'elles soient, peuvent être enlevées sans pénalité. Si de ce fait la balle se déplace, elle doit être replacée sans pénalité.

Si une balle repose sur une obstruction amovible, elle peut être relevée, l'obstruction peut être enlevée et la balle droppée, sans pénalité, à l'emplacement situé directement en dessous d'où la balle reposait sur l'obstruction, sauf que sur le green la balle est placée à cet emplacement.

Obstructions inamovibles et terrains en conditions anormales (Règles 24-2 et 25-1)

Une obstruction inamovible est un objet artificiel sur le terrain qui ne peut pas être déplacé (par ex. un bâtiment) ou difficilement déplacé (par ex. un poteau directionnel solidement enfoncé). Les objets définissant les hors limites ne sont pas traités comme des obstructions. Un terrain en condition anormale est soit de l'eau fortuite, soit un terrain en réparation, soit un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

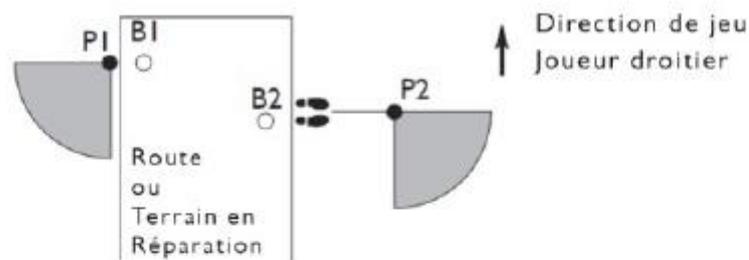
Sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau, il est possible de vous dégager sans pénalité d'une obstruction inamovible et de terrains en conditions anormales lorsqu'ils interfèrent physiquement avec le lie de la balle, votre stance ou votre mouvement. Vous pouvez relever la balle et la déposer à l'intérieur d'une longueur de club du "point le plus proche de dégagement" (voir la définition du "Point le plus proche de dégagement") mais pas plus près du trou que ce point (voir schéma illustré ci-dessous).

Si la balle est sur le green, elle est placée au point le plus proche de dégagement qui peut être hors du green.

Il n'y a pas de dégagement pour une interposition sur votre ligne de jeu à moins que la balle et l'interférence se trouvent toutes les deux sur le green.

En tant qu'option additionnelle, lorsque la balle se trouve dans un bunker, vous pouvez vous dégager de l'interférence en arrière du bunker avec une pénalité d'un coup.

Le schéma ci-dessous indique où se trouve le "point le plus proche de dégagement" pour un joueur droitier en application des Règles 24-2 et 25-1.



B1 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.

P1 = point le plus proche de dégagement

P1 zone grisée = zone dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P1, mesurée avec n'importe quel club

B2 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.

☞ = stance théorique du joueur pour jouer la balle en P2 avec le club que le joueur a l'intention de jouer

P2 = point le plus proche de dégagement

P2 zone grisée = zone dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P2, mesurée avec n'importe quel club

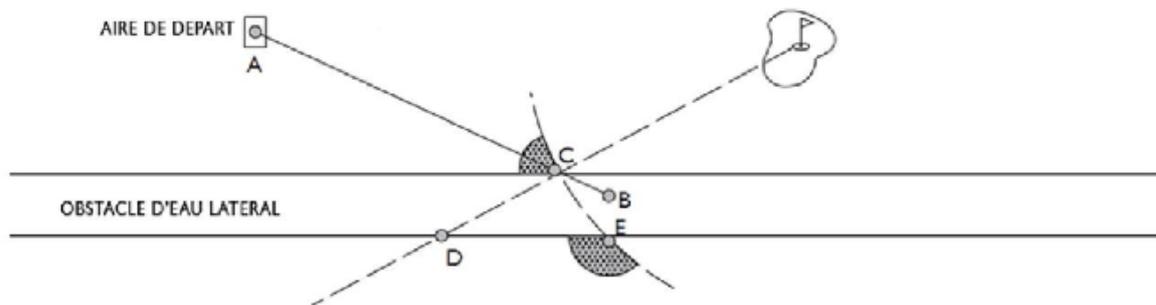
Obstacles d'eau (Règle 26)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau (piquets et/ou lignes jaunes), vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, avec une pénalité d'un coup :

- jouer une balle d'où votre dernier coup a été joué, ou
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière de l'obstacle d'eau en conservant alignés le trou, le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau et l'emplacement où la balle est droppée.

Si votre balle est dans un obstacle d'eau latéral (piquets et/ou lignes rouges), en plus des options pour une balle dans un obstacle d'eau (voir ci-dessus), vous pouvez avec une pénalité d'un coup dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club, mais pas plus près du trou que :

- le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, ou
- d'un point sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau à la même distance du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière.



Une balle, jouée depuis l'aire de départ au point A, vient reposer dans l'obstacle d'eau latéral au point B, ayant franchi en dernier la lisière de l'obstacle au point C.

Les options du joueur sont les suivantes :

- jouer la balle comme elle repose, sans pénalité, au point B, ou avec une pénalité d'un coup :
- jouer une autre balle de l'aire de départ
- dropper une balle derrière l'obstacle d'eau n'importe où sur la ligne pointillée en arrière du point D
- dropper une balle dans la zone ombrée au point C (c.à.d. dans les deux longueurs de club du point C, mais pas plus près du trou que le point C), ou
- dropper une balle dans la zone ombrée au point E (c.à.d. dans les deux longueurs de club du point E, mais pas plus près du trou que le point E).

Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire (Règle 27)

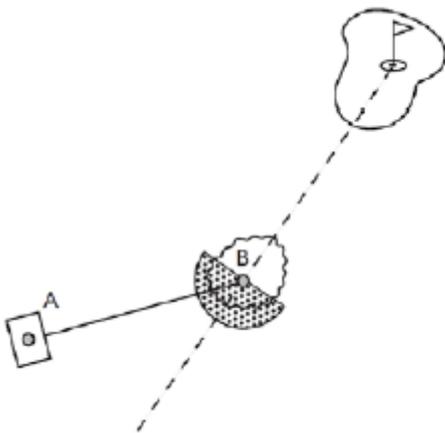
Vérifiez les Règles Locales sur la carte de score afin de bien identifier les limites du terrain. Elles sont normalement définies par des clôtures, des murs, des piquets blancs ou des lignes blanches. Si votre balle est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites, vous devez jouer une autre balle de l'emplacement d'où le dernier coup a été joué, avec une pénalité d'un coup, c.à.d. coup et distance. Vous avez droit à cinq minutes pour chercher une balle. Passé ce délai, la balle est perdue. Si, après avoir joué un coup, vous pensez que votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limites, vous devriez jouer une "balle provisoire". Vous devez déclarer qu'il s'agit d'une balle provisoire et la jouer avant de partir en avant pour chercher la balle d'origine.

Si la balle d'origine est perdue (ailleurs que dans un obstacle d'eau) ou est hors limites, vous devez continuer avec la balle provisoire, moyennant une pénalité d'un coup. Si la balle d'origine est retrouvée dans les limites du terrain endéans les 5 minutes, vous devez continuer le jeu du trou avec cette balle et vous devez arrêter de jouer la balle provisoire.

Balle injouable (Règle 28)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau, et que vous ne souhaitez pas la jouer comme elle repose, vous devez procéder selon la règle de l'obstacle d'eau - la Règle de la balle injouable ne s'applique pas. Partout ailleurs sur le terrain, si vous estimez que votre balle est injouable, vous pouvez avec une pénalité d'un coup :

- jouer une balle d'où le dernier coup a été joué, ou
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière du point où la balle repose en conservant alignés le trou, le point où la balle repose et l'emplacement où la balle est droppée, ou
- dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club d'où la balle repose mais pas plus près du trou. Si votre balle repose dans un bunker, vous pouvez procéder comme indiqué ci-dessus, sauf que si vous décidez de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club ou en arrière sur une ligne, vous devez dropper dans le bunker.



Une balle, jouée de l'aire de départ au point A, vient reposer dans un buisson au point B. Si le joueur considère sa balle injouable, les options, avec une pénalité d'un coup, sont les suivantes :

- Jouer une balle depuis l'aire de départ
- Dropper une balle sur la ligne pointillée en arrière du point B
- Dropper une balle dans la zone ombrée (c-à-d dans les 2 longueurs de club du point B, mais pas plus près du trou que le point B)