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

Rev.2022

ffgolf

UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

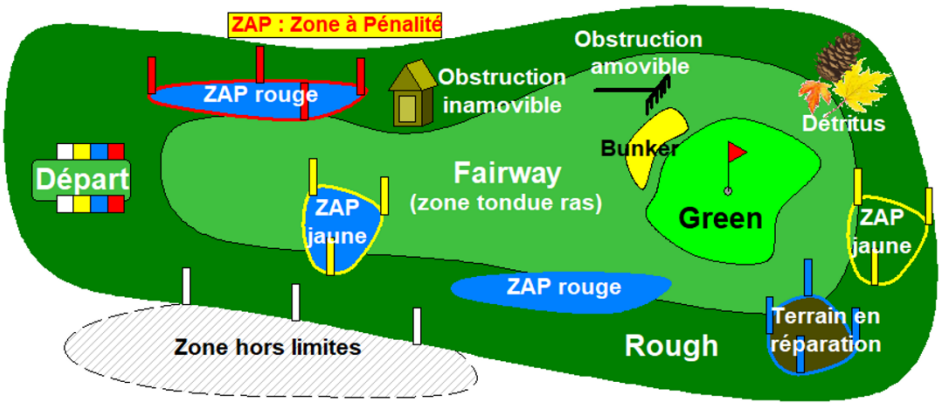
Document réalisé selon une idée originale de Pierre SCHMITT

USEP AMY Section Golf

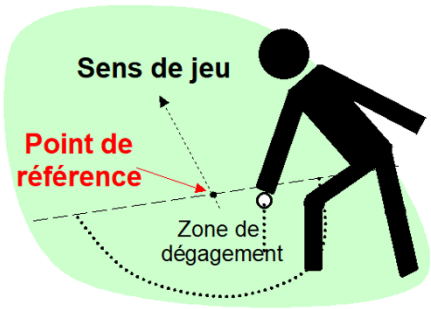
Ce document à but éducatif ne saurait en aucun cas se substituer aux règles officielles publiées par la Fédération Française de Golf.

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.



Comment dropper



La balle étant tenue à hauteur du genou, lâchez-la.
- Si elle vient reposer hors de la zone de dégagement, recommencez.
- Si elle vient à nouveau reposer hors de la zone de dégagement, placez-la au point où elle a touché une partie du parcours la seconde fois.

La dimension de la zone de dégagement dépend du cas de drop.

Définitions importantes :

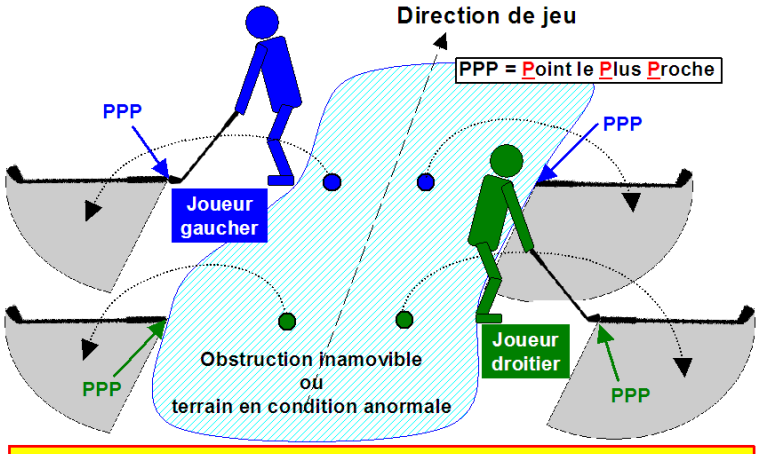
Parcours : ensemble du territoire sur lequel il est permis de jouer

Zone générale : le parcours à l'exception du départ et du green du trou en cours, des zones à pénalité (ZAP) et des bunkers.

Détritus : objets naturels non fixés au sol et n'adhérant pas à la balle : pierres, brindilles, feuilles, rejets d'animaux. Peuvent toujours être enlevés mais sans déplacer la balle. *Sur le green, sable et terre meuble obéissent aux mêmes règles que les détritus.*

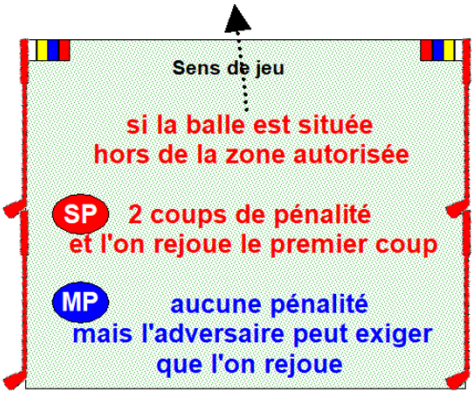
Obstruction : tout ce qui est artificiel à l'exception de ce qui délimite le terrain. Peut être :
· amovible : peut être enlevée,
· inamovible : ne permet pas de dégagement si l'unique gène est l'interposition sur la ligne de jeu

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	MP matchplay
Concours par coups contre le parcours	Concours par trous contre un adversaire

Balle provisoire

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

- ne se joue, pour gagner du temps, que s'il y a présomption de balle hors limites ou perdue hors d'une zone à pénalité
- 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'une zone à pénalité
  - si elle est jouée d'un point plus proche du trou que la position présumée de la balle d'origine

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

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** = zone à pénalité (ZAP) jaune; **rouge** = ZAP rouge; **bleu** ou autre marque distinctive précisée par le comité = terrain en réparation.
⚠ *Une zone d'eau permanente non marquée est considérée comme une ZAP rouge.*

Balle perdue (non trouvée dans les **3 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 du point de référence
- **D2 =** drop avec 1 coup de pénalité à moins de deux longueurs de club du point de référence

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 sauf dans une ZAP (*) Possibilité additionnelle : si votre balle repose dans un bunker et que vous la droppez hors du bunker ……	- point de départ de la balle - **D2** point où repose la balle (*) - **D1** aussi loin en arrière du point où repose la balle dans la ligne du drapeau (*) ……	1 coup 2 coups
balle dans une **ZAP** possibilité additionnelle en **ZAP rouge**……	- point de départ de la balle - **D1** aussi loin en arrière du dernier point d'entrée dans l'a ZAP dans la ligne du drapeau **D2** point d'entrée dans la ZAP	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

Balle déplacée : une balle déplacée autrement que par un coup, par l'eau, par le vent ou par une influence extérieure (c.à.d. *toute personne sauf le joueur, tout animal, tout élément naturel ou artificiel sauf les forces naturelles*) doit toujours être replacée le plus près possible de son point d'origine.

Cas	Pénalité
vous déplacez votre balle en jeu …… **Exceptions** : déplacement pendant la recherche de la balle …… déplacement dû à l'enlèvement d'une obstruction amovible ou, sur le green, de détritus	1 coup aucune aucune
vous déplacez involontairement la balle d'un concurrent MP sauf en aidant votre adversaire à chercher sa balle ……	SP aucune MP 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	SP 2 coups MP aucune

Balle accidentellement déviée ou arrêtée : la balle doit être jouée **sans pénalité** comme elle repose.

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**.

Autres actions entraînant SP 2 coups de pénalité ou MP la perte du trou :
- **toucher le sable d'un bunker** a) pour en tester l'état, b) juste devant ou derrière votre balle, c) en faisant un swing d'essai, d) en faisant votre backswing
- **tester ou modifier la surface du green** (hors réparation de dégâts et élimination de détritus) avant de jouer
- **jouer "entre les jambes"** (vos 2 pieds doivent être du même côté de la ligne de jeu)
- **jouer une mauvaise balle** (une balle qui n'est pas la vôtre) SP **et vous devez corriger votre erreur**
- **Déplacer, courber ou casser** tout élément naturel poussant ou fixé pour améliorer le lie de la balle, la zone de stance ou de swing intentionnel, la ligne de jeu, ou la zone de dégagement pour dropper ou placer

Merci d'adresser vos remarques et commentaires à pierre.schmitt.golf@gmail.com