



ffgolf®

JOUER AU GOLF

— SOMMAIRE —

INTRODUCTION

Qu'est-ce-que le golf ?
p 2

La ffgolf / La licence
p 3

Un golf
p 4-5

DÉBUTER

Un sport pour tous
À chacun son golf
Jouer au golf entre
collègues

Découvrir le golf
p 7

Apprendre à jouer
p 8

Les départs avancés
p 10

Compétitions
et/ou pratique loisir
Formules de jeu
p 11

Parler golf
p 12

RESPECTER

L'esprit du jeu
p 15

L'Étiquette
p 16-17

JOUER

Votre index
p 19-29

Les différentes
formes de jeu
p 30-31

Les différents
types de camps
p 32-33

Handicap de jeu
des camps selon
les formes de jeu
p 34-35

SÉCURITÉ en cas d'orage

Conseils
p 37

LES RÈGLES CLÉS

Quelques définitions
p 39

Règles locales
p 40-41

Règles sur la balle
p 42-47

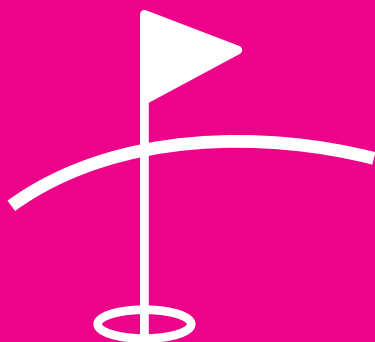
Règles sur le green
p 48

Règles sur les drapeaux
p 48-49

TESTEZ VOS CONNAISSANCES

p 50-62

INTRODUCTION



QU'EST-CE QUE LE GOLF ?

Le golf est un sport de plein air dont l'objectif est d'envoyer une balle, dans les trous successifs d'un parcours, avec des clubs, en un minimum de coups. À l'issue du parcours, l'addition de tous les coups joués constitue le score. Plus le score est bas, mieux vous jouez. Le golf est un sport extrêmement complet qui allie activité physique, précision, concentration et stratégie.

QUELQUES CHIFFRES*

1^{er} sport individuel

au monde avec 90 000 000
de pratiquants

4^e Fédération

française olympique
de sport individuel

► **736**

structures de golf affiliées
à la ffgolf

► **300**

écoles de golf en France

► **1 867**

enseignants professionnels
diplômés d'État

► **407 719**

licenciés ffgolf

► **2 000 000**

de Français déclarent
pratiquer le golf

* R&A/ffgolf 2015 et 2016

1744

Sur agrément royal, l'Honorable Company
of Edinburgh Golfers édicte les premières
règles de golf.

XIX^e siècle

Développement du golf qui s'exporte d'Écosse
et devient un sport universel.

1856

Création du premier parcours Français à Pau,
à l'initiative de résidents et touristes
britanniques.

1906

Premier Open de France.

12 nov. 1912

Création de l'Union des Golfs de France.

13 janv. 1933

L'Union des golfs de France devient la
Fédération française de golf.

LA FFGOLF

Fondée en 1912 sous l'appellation d'Union des Golfs de France, la Fédération française de golf est une association de loi 1901 déclarée d'utilité publique le 9 avril 1975 et agréée par le Ministère des sports.

SES PRINCIPALES MISSIONS SONT :

La promotion et le développement du golf en France.

- Opérations de découverte au golf.
- Essor de la pratique licenciée.
- Structuration territoriale et implantation de petits golfs pour faciliter l'accès et la pratique.
- Reconnaissance de la France comme une destination de tourisme golfique.

L'accompagnement et les services aux clubs.

L'émergence de championnes et champions.

- Formation et accompagnement de l'élite amateur et professionnelle.
- Présence des équipes de France lors des grands rendez-vous et notamment les Jeux Olympiques.

L'environnement.

- Déploiement de la Charte golf et environnement.
- Actions en faveur du développement durable et de la biodiversité.

Les grands tournois internationaux en France.

- L'Open de France.
- Le Lacoste Ladies Open de France.

Les grands événements.

Accueil de la Ryder Cup 2018.



LA LICENCE

- **Votre passeport golf** que vous soyez joueur loisir ou compétiteur.

Votre licence ffgolf vous permet d'être **reconnu à l'accueil des golfs, de jouer et de progresser : obtenir votre PASS Carte Verte** pour accéder au grand parcours, **disputer des compétitions** sur 9 ou 18 trous, décrocher votre premier classement, améliorer votre index et **vous épanouir** sur tous les terrains.

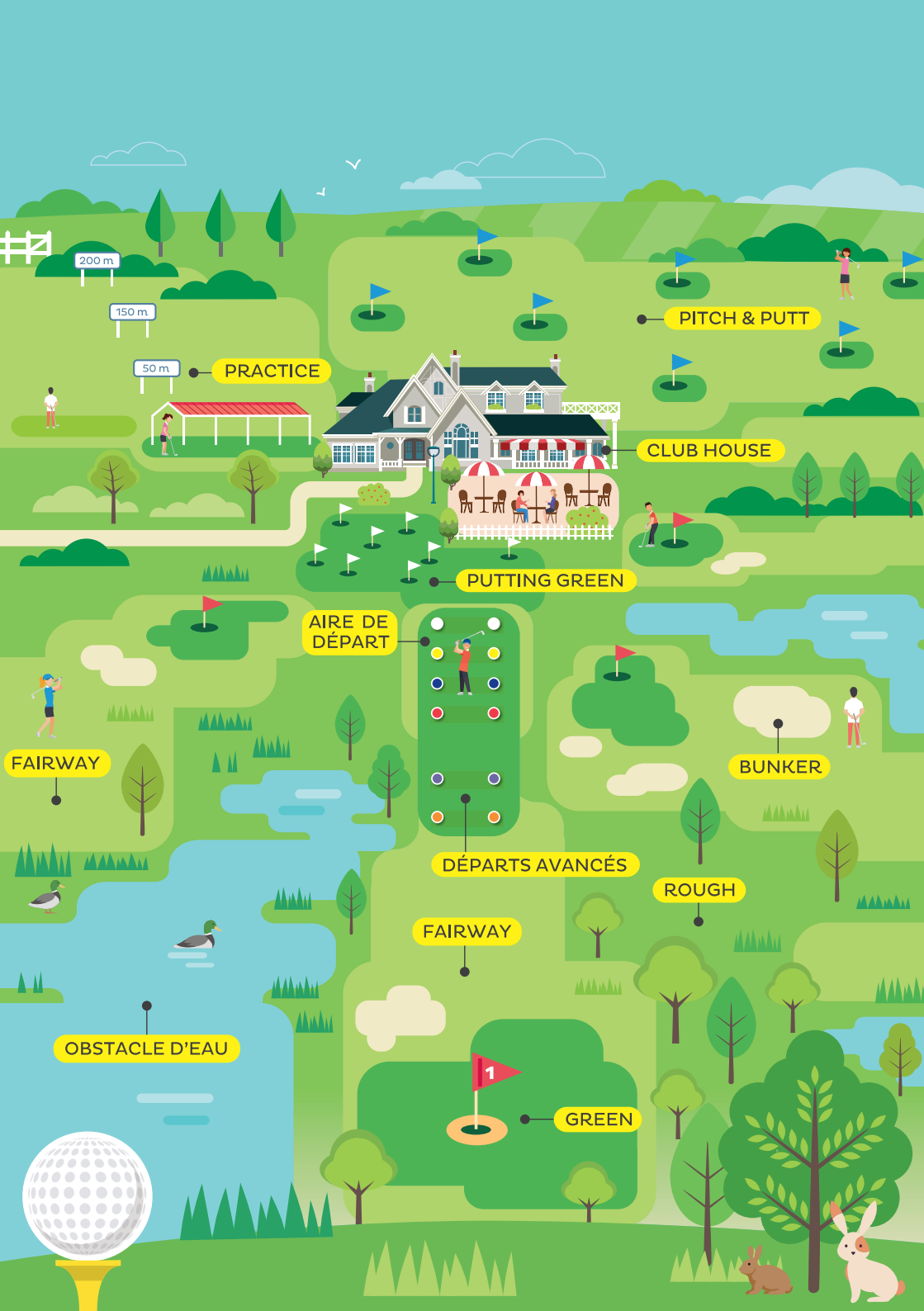
- **Votre Espace licencié**, votre assistant golf.

Votre Espace licencié en ligne, développé par la ffgolf, vous permet d'accéder à **une gamme de services personnalisés** pour organiser votre pratique et suivre votre progression.

- **Des offres exclusives** de la **ffgolf** et de ses partenaires.

La licence ffgolf vous permet de bénéficier de plus de **20 avantages tout au long de l'année** mais aussi d'offres flash destinées à favoriser toujours plus votre pratique.





PITCH & PUTT

PRACTICE

CLUB HOUSE

PUTTING GREEN

AIRE DE DÉPART

FAIRWAY

BUNKER

DÉPARTS AVANCÉS

ROUGH

FAIRWAY

OBSTACLE D'EAU

GREEN

UN GOLF

Un parcours de golf est un espace de jeu aménagé intégré à la nature. Il se compose de différentes surfaces de jeu engazonnées et d'espaces naturels. Il existe plusieurs types de golf :

- Les grands golfs de 9, 18 et jusqu'à 45 trous pour ceux proposant plusieurs parcours. La longueur moyenne d'un 9 trous est de 2 430 m, celle pour un 18 trous est de 5 830 m.
- Les petites structures : golf compact ou golf pitch & putt, dont la longueur moyenne varie entre 580 m et 1 200 m.

Chaque trou de golf comprend

Un départ : aire horizontale, souvent légèrement surélevée, sur laquelle sont placées des marques de couleurs qui délimitent l'emplacement d'où l'on doit jouer pour commencer le trou. Les couleurs des marques différencient les départs de chacun en fonction de son niveau de jeu et des difficultés du parcours. En compétition, la couleur des départs est imposée par l'organisation.

Un fairway : piste engazonnée et bien entretenue, qui relie l'aire de départ au green.

Un green : surface de gazon très fin et tondue ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau que l'on retire pour finir le trou.

En plus de ces trois composantes principales, chacun des éléments qui composent un terrain de golf possède un nom qui lui est propre.

ENTRETIEN & ENVIRONNEMENT*

La surface d'un parcours de golf de 18 trous est en moyenne de 55 hectares dont :

60% de surfaces engazonnées entretenues de manière différenciée

- 1,4 hectare de greens
- 1,4 hectare de départs
- 15 hectares de fairways
- 15 hectares de roughs

40% de surfaces naturelles peu ou pas entretenues

- roughs extensifs (prairies peu entretenues - fauchage tardif)
- zones naturelles (zones humides, massifs et haies, forêts, meulrières, prairies peu ou pas entretenues)

► **25%**
de la surface des
golfs sont arrosés
(en moyenne)

► **90%**
des golfs utilisent
une eau impropre
à la consommation

* Études ffgolf 2013 et 2015

Des roughs : tous les espaces naturels entourant le trou (herbe haute, arbustes, forêt...).

Des bunkers : obstacles, généralement creux et remplis de sable, disposés le long d'un trou, autour du green et destinés à pimenter le jeu.

Des obstacles d'eau : qu'ils soient lacs, étangs, ruisseaux ou rivières, ils sont souvent utilisés ou imaginés par les concepteurs pour agrémenter le paysage et le jeu.

DÉBUTER



UN SPORT POUR TOUS

Tout le monde peut jouer au golf et à tout âge. Il n'est jamais trop tôt ni trop tard pour commencer le golf. Le golf peut se pratiquer dès le plus jeune âge et très longtemps.

C'est un sport non violent également adapté aux seniors, femmes et hommes à la recherche d'une nouvelle activité sportive ou d'un sport de reconversion.

Intergénérationnel, le golf est un sport convivial que l'on peut partager en famille, entre amis, entre collègues et joueurs de différents niveaux.

C'est un sport naturellement ancré dans la nature, il n'y a pas deux golfs identiques et c'est un plaisir sans cesse renouvelé de jouer et de découvrir de nouveaux parcours.

Pour commencer le golf, pas besoin de posséder son propre matériel, il est prêté le plus souvent.

Seule une tenue confortable et des chaussures de sport sont nécessaires.

À CHACUN SON GOLF

La diversité des golfs permet à chacun de trouver le mode de pratique adapté à ses attentes et son rythme de vie. Ainsi, la France compte plus de 736 équipements de golf parmi lesquels des golfs traditionnels de 18 trous mais également des golfs de 9 trous, des pratiques et des petits golfs urbains.

Ces petits équipements sont tout particulièrement adaptés aux débutants comme à des entraînements. Ils sont accessibles géographiquement et financièrement.

Ils sont rapides et faciles à jouer, une heure peut suffire pour progresser et se détendre.

JOUER AU GOLF ENTRE COLLÈGUES

Le Golf Entreprise en France, c'est plus de 900 associations qui permettent aux salariés d'une entreprise de jouer au golf entre collègues. Que ce soit pour découvrir le golf ou bien pour porter haut les couleurs de son entreprise en compétition par équipe, le golf d'entreprise est gage de convivialité, fair play et renforce l'esprit de corps.

DÉCOUVRIR LE GOLF

Tout au long de l'année, vous pouvez découvrir le golf gratuitement, à l'initiative des clubs, des opérations de découverte vous permettent de jouer vos premiers coups de golf lors d'une séance d'initiation encadrée par un enseignant.

LE GUIDE DES GOLFS

Le guide des golfs français est consultable à partir du site de la ffgolf.

LE PASS GO FOR GOLF

Spécifiquement conçu pour tous ceux qui souhaitent découvrir le golf, cette première formule d'enseignement permet pendant un mois et pour 59 €* de bénéficier :

- de 4 heures de cours collectifs ;
- de 4 seaux de balles offerts ;
- du prêt du matériel ;
- d'une attestation PASS GO for GOLF.

Retrouvez la cartographie des golfs participants et modalités de l'offre sur www.passgoforgolf.org

* prix maximum conseillé

APPRENDRE À JOUER

Débuter avec un enseignant, c'est la garantie d'apprendre le bon geste, de progresser et de se faire plaisir rapidement.

École de golf, leçons particulières ou collectives, stages d'initiation ou de perfectionnement. Il existe forcément une formule adaptée à chacun.

ÉCOLE DE GOLF LABELLISÉE FFGOLF

L'école de golf est animée par une équipe d'enseignants professionnels diplômés. Elle est ouverte aux enfants et aux jeunes.

Les drapeaux et les Opens (Objectif Performance Évaluation Nationale en stroke play)

L'apprentissage puis la progression des jeunes au sein de l'école de golf sont jalonnés par les Drapeaux et les Opens.

Le premier drapeau, le vert, sera obtenu au cours de la première année, à l'issue d'une initiation gratuite ou d'un stage découverte en club, ou dans le cadre scolaire.

Les Opens sont un outil d'évaluation et d'entraînement pour les jeunes ayant obtenu au moins le niveau du drapeau d'argent. Il balise une progression en 5 niveaux rouge, bleu, jaune, blanc et noir. Il évalue le niveau du joueur à travers 7 thèmes de jeu et un test de règles.

La détection des jeunes espoirs s'effectue au niveau du club, de la ligue puis de l'inter région. Le premier titre de champion de France que délivre la Fédération française de golf concerne la catégorie des U12.

LE PASS CARTE VERTE

Le PASS Carte Verte est le permis de golfer. Il atteste de la capacité de son détenteur à jouer en autonomie sur le parcours, de façon courtoise et dans le temps imparti.

Différentes formules d'enseignement sont proposées par les clubs pour obtenir le PASS Carte Verte :

- En continu sur une période de plusieurs mois.
- En 3 stage d'une semaine chacun.

À l'image d'autres sports qui permettent un apprentissage gradué dans le temps, notamment à l'occasion de vacances, le PASS Carte Verte peut être obtenu en trois stages d'une semaine chacun. Ainsi, les joueurs qui opteront pour cette formule pourront par exemple obtenir le niveau 1 dans club pendant leurs vacances, puis le niveau 2 quelques mois plus tard dans un autre club et passer leur évaluation finale dans un club qui leur délivrera leur PASS Carte Verte.

Les compartiments de jeu évalués par un enseignant professionnel sont : le putting, le petit jeu, l'Étiquette et les Règles de golf.

Lors de l'obtention du PASS Carte Verte, l'enseignant préconise au joueur la couleur de départ sur le grand parcours qui lui correspond le mieux en fonction de sa distance de mise en jeu.

La cartographie des golfs délivrant le PASS Carte Verte et des golfs ouverts aux détenteurs du PASS Carte Verte est disponible sur le site de la ffgolf, rubrique Débuter/PASS Carte Verte.

PASS Carte Verte, devenez golfeur !

en continu ou 3x1 semaine



Obtenez votre permis de golfer
à votre rythme et accédez à
un grand nombre de parcours
partout en France.



ffgolf®



LES DÉPARTS AVANCÉS

Les départs avancés sont une nouveauté impulsée par la ffgolf dont le principe est de proposer aux joueurs loisirs et aux plus jeunes de jouer depuis le départ qui correspond à leur distance de mise en jeu.

Positionnés devant les traditionnels départs (blanc, jaune, bleu et rouge), ils adaptent le parcours au golfeur et favorisent de meilleurs scores ainsi qu'un jeu plus rapide. Grâce à des trous plus courts et donc plus faciles à jouer, le plaisir est immédiat.

Les golfs sont de plus en plus nombreux à proposer un ou deux départs avancés

- Départ violet pour les joueurs et les joueuses dont la mise en jeu est de 120 à 140 m.
- Départ orange pour les joueurs et joueuses dont la longueur de mise en jeu est inférieure à 120 m.



COMPÉTITION ET/OU PRATIQUE LOISIR

Après les premiers temps d'apprentissage, il est possible de jouer en compétition et obtenir votre premier index qui sera géré par la ffgolf.

Et si vous préférez une pratique loisirs vous pourrez tout simplement partager le plaisir d'un parcours en famille ou entre amis.

PREMIER INDEX ET HANDICAP DE JEU

L'index représente le niveau de jeu d'un joueur et lui permet de se comparer à tous les joueurs en France et dans le monde. Tout au long de votre progression, votre index vous situera également par rapport au score idéal ou par dont vous tenterez de vous rapprocher. Il varie entre 54 et -9.

Le handicap de jeu d'un joueur est déterminé par le parcours auquel il va se trouver confronté et il variera donc en fonction de la difficulté du parcours joué et du repère de départ.

FORMULES DE JEU

Les formules de jeu officielles et non officielles sont nombreuses, elles font la richesse du golf et permettent une pratique ludique entre joueurs de niveaux très différents comme une pratique compétitive individuelle ou par équipes.

Les plus courantes sont le match play, le stroke play et le stableford.

QUELQUES CHIFFRES

► **14**

nombre maximum de clubs qu'un joueur peut emporter dans son sac

► **5 min**

délai autorisé pour retrouver sa balle

► **40 s**

pour frapper sa balle

► **250 km/h**

vitesse que peut atteindre une balle au départ d'un drive

► **42,67 mm**

diamètre minimum d'une balle de golf

► **108 mm**

diamètre d'un trou de golf

► **45,93 g**

poids maximal d'une balle de golf

► **100 mm**

profondeur minimum d'un trou de golf

PARLER GOLF

Adresse : position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup.

Air-shot : tentative de coup passant au-dessus de la balle (compte pour un coup).

Albatros : score inférieur de 3 coups au par.

Approche : coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle le plus près possible du drapeau.

Birdie : score inférieur d'un coup au par.

Bogey : score supérieur d'un coup au par.

- double bogey : + 2
- triple bogey : + 3

Bois : club destiné à faire de longues distances, dont la tête était à l'origine en bois et qui est aujourd'hui fabriquée le plus souvent en métal ou matériaux composites.

Chip : coup d'approche court destiné à porter la balle près du trou en lui donnant une hauteur de vol moyenne.

Club : instrument servant à frapper la balle pour la déplacer. Les clubs ont des têtes en métal ou en matériaux composites et des inclinaisons différentes pour réaliser des distances adaptées aux coups souhaités. Il existe trois familles de clubs : les bois, les fers et les putters.

Club-house : bâtiment qui abrite l'accueil, les vestiaires, le bar, le restaurant, les salles d'animation.

Divot : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant que le joueur doit replacer.

Dog-leg : trou qui tourne à droite ou à gauche.

Drive : le premier coup sur un long trou frappé avec un driver.

Dropper : action consistant à remettre la balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras, à hauteur des épaules.

Eagle : score inférieur de 2 coups au par.

Étiquette : bonne conduite des golfeurs.

Fairway : voie normale tondue ras qui relie l'aire de départ au green.

Golf compact : parcours de 9 ou 18 trous constitué de trous de taille moyenne (par 3 et par 4).

Grip : désigne, soit la manière de tenir son club, soit la partie du club où l'on place les mains.

Green-fee : droit que l'on acquitte pour jouer dans un golf.

Index : niveau de jeu des joueurs amateurs.

Links : type de parcours de golf en général de bord de mer construit sur des dunes.

Par : nombre de coups idéal sur un trou.

Pénalités : nombre de coups déterminé par les règles et que l'on ajoute à son score pour des fautes commises lors du jeu.

Pitch : ce terme désigne la marque faite par la balle en tombant sur le green.

Pitch & putt : parcours de 9 ou 18 trous constitué de trous de petite taille (par 3 de moins de 90 m).

Practice : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

Putter : club à face verticale servant, sur le green, à faire rouler la balle vers le trou.

Putting-green : green d'entraînement.

Swing : tout le geste du golf.

Tee : petit objet en bois ou en plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ.

Topper : frapper la balle sur sa partie supérieure.

Wedge : club très ouvert pour les coups en hauteur (pitching-wedge) ou pour les sorties de bunker (sand-wedge).

AFFICHEZ VOTRE PASSION



DÉCOUVREZ LA CARTE BANCAIRE FÉDÉRATION FRANÇAISE DE GOLF⁽¹⁾
ET BÉNÉFICIEZ DE 50€ OFFERTS SUR VOTRE LICENCE⁽²⁾

PARTICULIERS.SOCIETEGENERALE.FR



**SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE**

DEVELOPPONS ENSEMBLE
L'ESPRIT D'ÉQUIPE

(1) Voir conditions détaillées en agence ou sur le site societegenerale.fr. Tarif de l'option Collection FF Golf est de 24 €/an (hors cotisation carte). Tarif en vigueur au 01/01/2016. (2) Le montant du remboursement de votre licence, à hauteur de 20 EUR maximum pour les moins de 18 ans et de 50 EUR maximum pour les 18 ans et plus, sera versé dès l'ouverture effective du compte courant ou du livret d'épargne. Société Générale, S.A. au capital de 1 009 380 011,25 € - Siège social 29 Bd Haussmann 75009 Paris - 552 120 222 RCS Paris © KMSP / Philippe Millereau. FF GROUP

RESPECTER



L'ESPRIT DU JEU

Le golf est le plus souvent pratiqué sans le contrôle d'un arbitre. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'application des règles.

LES 2 GRANDS PRINCIPES DU JEU

- 1** Jouer le parcours comme il est.
- 2** Faire progresser sa propre balle du départ jusque dans le trou sans la toucher autrement qu'en la frappant à l'aide d'un club.

Ces 2 principes organisent et donnent un sens au golf : jeu de stratégie et de contrôle de balle qui consiste à faire preuve d'adresse dans des situations variées à l'infini.

LES RÈGLES FONDAMENTALES

La plupart des procédures les plus utilisées découlent des 2 principes énoncés ci-dessus.

- Compter pour 1 coup toute tentative de frappe réalisée avec l'intention de déplacer la balle, même si cette tentative est infructueuse.
- N'avoir qu'une seule balle en jeu à la fois sur un trou. Toujours vérifier que la balle que vous venez de trouver est bien la vôtre. Pour éviter tout risque d'erreur et de pénalité, marquez toujours votre balle d'un signe personnel qui vous permettra de l'identifier.
- Ne faire progresser que cette balle.
- Jouer sa balle là où elle s'est arrêtée à l'issue d'un coup, donc replacer toute balle déplacée accidentellement.

- Accepter les déviations ou blocages accidentels de sa balle par tout élément extérieur.
- Si vous êtes dans l'incapacité de jouer la balle où elle se trouve, apprenez à la remettre en jeu sans vous rapprocher du trou, avec un coup de pénalité, en la droppant*, bras tendu à hauteur d'épaule.
- Jouer sans demander ni accepter d'aide ou de conseils extérieurs.

Il vous arrivera de perdre votre balle ou de l'envoyer en dehors des limites du terrain : pour poursuivre le jeu, vous devrez toujours rejouer de l'endroit précis d'où vous avez joué ce coup, en ajoutant un coup de pénalité.

* francisation du verbe to drop qui signifie laisser tomber

L'ÉTIQUETTE

Elle régit le comportement d'un joueur sur le parcours de golf pour que les parties soient sûres et ludiques mais aussi pour ne pas infliger des dommages inutiles au terrain et aux installations mis à sa disposition. En une phrase : le respect des autres joueurs et du terrain.

SÉCURITÉ

- Ne jouez jamais tant que les joueurs qui vous précèdent sont à portée de votre meilleur coup.
- Si vous faites des mouvements d'essai, assurez-vous que ceux qui vous entourent ne risquent pas d'être touchés, de recevoir de la terre ou des graviers que vous pourriez déplacer.
- Si votre balle se dirige dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, vous devez immédiatement crier pour avertir du danger. L'expression habituelle est «balle» en français, «fore» en anglais.

RESPECT DES AUTRES JOUEURS

Lorsqu'un joueur joue son coup évitez :

- de vous déplacer, de bouger, de parler ;
- de vous tenir trop près de lui ;
- de vous placer sur le prolongement de sa ligne de jeu sur un green ou derrière lui quand il joue.

PRIORITÉ SUR LE TERRAIN

- Sauf spécification autre du Comité, la priorité sur le terrain est déterminée par la cadence de jeu d'un groupe.
- Tout groupe jouant un tour complet a le droit de dépasser un groupe jouant un tour incomplet.

TENUE VESTIMENTAIRE

- Simplement correcte. Respectez les usages de chaque club.

CODE DU SPORTIF

Tout sportif, débutant ou champion s'engage à :

1. se conformer aux règles du jeu ;
2. respecter les décisions de l'arbitre ;
3. respecter adversaires et partenaires ;
4. refuser toute forme de violence et de tricherie ;
5. être maître de soi en toutes circonstances ;
6. être loyal dans le sport et dans la vie ;
7. être exemplaire, généreux et tolérant.

Association Française pour un Sport sans Violence
et pour le Fair Play.

CADENCE DE JEU

- Marchez rapidement. Vous devez toujours conserver l'intervalle avec le groupe précédent.
- Évitez les multiples mouvements d'essai.
- Si un groupe se laisse distancer d'un trou franc par celui qui le précède et retarde le groupe suivant, il doit inviter ce dernier à passer, quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.
- Soyez prêt à jouer dès que c'est à votre tour.

En cas de balle perdue

- Si votre balle risque d'être hors limites ou perdue en dehors d'un obstacle d'eau, afin de gagner du temps, jouez une balle provisoire.
- Si vous cherchez une balle difficile à situer, laissez immédiatement passer la partie qui vous suit sans attendre que 5 minutes ne soient écoulées.
- En arrivant au green, mettez votre sac ou votre chariot sur le chemin du départ suivant.
- Préparez votre coup pendant que les autres jouent.
- Quittez immédiatement le green quand le jeu du trou est terminé.

SOIN À APPORTER AU TERRAIN

Un terrain de golf est fragile et doit être protégé d'autant plus que le principe du golf consiste à jouer la balle où elle se trouve. Moins le terrain sera abîmé, moins il y aura de risques de devoir jouer une balle mal placée.

Sur le parcours

Remplacez les divots (mottes de gazon) que vous arrachez en jouant, replaquez-les, dans le bon sens et aplanissez-les.

Sur les départs

Si vous avez vraiment besoin de faire un coup d'essai, faites votre swing d'essai en dehors de l'aire de départ.

Dans les bunkers

Après avoir joué, vous devez soigneusement ratisser vos traces. Même s'il n'y a pas de râteau dans le bunker, vous devez toujours, au moment de quitter celui-ci, niveler le sable en effaçant toutes traces de club et de pas.

Sur les greens

Les greens sont les surfaces les plus fragiles et les plus exigeantes.

- En arrivant sur le green, cherchez le pitch* de votre balle et réparez-le.
- Quand vous attendez sur le green, évitez de vous appuyer sur votre putter.
- Ne traînez pas les pieds, car les soft spikes de vos chaussures laissent des traces.
- Ne vous tenez pas trop près du trou pour ne pas en déformer les abords.
- Ne posez pas votre sac sur le green.
- Ne roulez pas sur les greens (et sur les départs) avec votre chariot.
- Retirez votre balle du trou avec précaution et remplacez correctement le drapeau.

* marque d'impact

JOUER



VOTRE INDEX

L'évaluation du niveau de jeu d'un joueur et la détermination de son index s'appuient sur le score et le parcours sur lequel il est réalisé.

COMMENT ÇA MARCHE ?

En vigueur depuis le 4 janvier 2000, la méthode utilisée par la Fédération française de golf pour la gestion de l'index est celle de l'Association Européenne de Golf.

Cette méthode est fondée sur les principes suivants :

- I. évaluation de la difficulté relative de chaque parcours français fondée sur le scratch score standard (S.S.S.) et le slope ;
- II. handicap de jeu en fonction du S.S.S. et du slope du parcours joué ;
- III. répartition du handicap de jeu en fonction des coups reçus du parcours ;
- IV. calcul de points en stableford ;
- V. évolution de l'index.

I. LE SCRATCH SCORE STANDARD (S.S.S.) ET LE SLOPE

L'évaluation de la difficulté d'un parcours n'est pas toujours une chose facile. Exemple : un bunker de fairway à 220 m des départs

peut être une réelle difficulté pour un joueur scratch (index à 0,0) alors qu'un joueur avec un index de 18 ne s'en préoccupe généralement pas.

Pour apprécier la valeur relative d'un parcours, on lui attribue deux indices :

- le scratch score standard (chiffre à une décimale variant autour de la valeur du par) mesurant la difficulté du parcours pour un joueur scratch ;
- le slope (nombre entier compris entre 55 et 155) qui détermine la difficulté relative du parcours pour le joueur bogey (joueur dont l'index est compris entre 18 et 22) par rapport au joueur scratch.

La valeur neutre de difficulté (parcours pour lequel il est aussi difficile pour un joueur scratch de jouer son index que pour un joueur bogey de jouer le sien) est de 113. Pour cette valeur, l'arrondi de l'index donne le handicap de jeu. C'est cette valeur qui est provisoirement appliquée à

un parcours non encore étalonné.

Ces deux indices sont déterminés après un étalonnage du terrain prenant en compte une multitude de données. Ces éléments, évalués trou par trou et repère par repère, prennent en compte toutes les difficultés (regroupées en 11 catégories) qu'un golfeur peut rencontrer sur un parcours suivant son niveau et son sexe.

1. Longueur réelle du jeu : parcours roulant ou pas, dénivélé, dog-leg, vent dominant.

2. Topographie du trou : stance (position des pieds sur le sol) à plat ou en pente.

3. Fairway : sa largeur et la longueur de franchissement pour l'atteindre.

4. Rough : est-il en jeu au niveau de la zone de réception ? Hauteur, difficulté pour en sortir.

5. Hors limites et rough extrême : distance de la zone de réception ?

6. Obstacles d'eau : sont-ils en jeu au niveau de la zone de réception et distance de franchissement ?

7. Arbres : distance de la zone de réception ? Difficulté pour en sortir ?

8. Bunkers : distance de la zone de réception ? Profondeur ?

9. Green : difficulté pour l'atteindre et rapport entre sa taille et la longueur du coup pour l'atteindre ?

10. Surface du green : pentes, plateaux et vitesse.

11. Psychologie : impact psychologique du trou en fonction des difficultés qu'il présente.

Une fois tous les trous évalués, le parcours se voit attribuer un S.S.S. et un slope pour chacun de ses repères officiels.

Bien évidemment ces indices sont différents en fonction du repère joué et du sexe.

II. HANDICAP DE JEU EN FONCTION DU S.S.S. ET DU SLOPE DU PARCOURS JOUÉ

Le joueur a donc comme seule référence son index lui permettant de se comparer à tous les autres golfeurs en France. Mais lorsqu'il doit se confronter à un parcours de golf, c'est son handicap de jeu qui devient la référence et qui varie en fonction de la difficulté du parcours joué et du repère de départ choisi.

Sur un parcours possédant quatre repères (blanc, jaune, bleu, rouge), un joueur a quatre handicaps de jeu différents.

Pour calculer un handicap de jeu il suffit de connaître :

- l'index du joueur qui est actualisé en temps réel par Fléole (serveur central de la ffgolf qui gère les licences et les index de tous les joueurs français).
- le slope, le S.S.S. et le par du parcours pour le repère de départ choisi.

Calculer un handicap de jeu

Il faut multiplier l'index par le slope, le diviser par 113 et ajouter la différence entre le S.S.S. et le par.

Le résultat arrondi de cette formule donne le handicap de jeu.

Handicap de jeu = $(\text{index} \times \text{slope}) / 113 + (\text{S.S.S.} - \text{par})$ arrondi.

Pour les index supérieurs à 36 :

le différentiel trouvé pour le joueur d'index 36 sera systématiquement utilisé pour les joueurs d'index supérieur.

Exemple : si le joueur d'index 36 bénéficie de 39 coups reçus (+ 3), les coups reçus par un joueur d'index 40 seront de $40 + 3 = 43$ coups.

Pour un joueur 54, cela sera $54 + 3 = 57$ coups.

Rassurez-vous, vous pouvez éviter ce calcul, car :

- pour les parties amicales, un tableau de conversion est affiché dans chaque club.
- pour les compétitions officielles, c'est encore plus simple car tout est calculé automatiquement sur votre carte de score et la répartition des coups rendus est déjà faite.

La calculette slope est disponible sur :

www.ffgolf.org

LA RYDER CUP ARRIVE EN FRANCE
28 - 30 sept. 2018, Le Golf National

Coup de cœur sur le green



FROGGIES LOVE GOLF TOO*



CNDR

Île-de-France



Yvelines
Le Département



AIRFRANCE



vivendi

NOVOTEL

SOCIÉTÉ GÉNÉRALE

L'EQUIPE



CLUB DES PARTENAIRES FRANCE 2018

III. RÉPARTITION DU HANDICAP DE JEU EN FONCTION DES COUPS REÇUS DU PARCOURS

Les coups reçus d'un parcours, c'est l'évaluation de la difficulté des trous les uns par rapport aux autres. Ainsi, le trou qui est coup reçu n°1 est le trou le plus difficile à jouer et le trou qui est coup reçu n°18 est le trou le plus facile à jouer.
Selon la formule jouée en compétition, (lire le § «Différentes formes de jeu»), votre handicap de jeu va être réparti sur chaque trou dans l'ordre des coups reçus affectés à chaque trou : ce sont les coups rendus.

Sur une carte de score, vous devez toujours trouver ces renseignements :

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11

Ci-dessous, des exemples de répartition du handicap de jeu

Ce joueur a un handicap de jeu de 12 réparti sur les 12 trous les plus difficiles (numérotés en coups reçus de 1 à 12).

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11
Coups rendus	1	1		1			1	1	1	1		1	1		1		1	1

Ce joueur a un handicap de jeu de 31 réparti dans un premier temps avec 1 coup rendu sur tous les trous. Dans un deuxième temps, il lui reste à recevoir 31 – 18 = 13 coups rendus répartis à nouveau sur les 13 premiers trous les plus difficiles (numérotés en coups reçus de 1 à 13).

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11
Coups rendus	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2

Ce joueur a un handicap de jeu de 45 réparti dans un premier temps avec 2 coups rendus sur tous les trous. Dans un deuxième temps, il lui reste à recevoir $45 - 36 = 9$ coups répartis à nouveau sur les 9 premiers trous les plus difficiles (numérotés en coups reçus de 1 à 9).

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11
Coups rendus	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2

IV. CALCUL DE POINTS EN STABLEFORD

La méthode stableford connue et jouée dans le monde entier a été inventée par le Docteur Frank Stableford (Wallasey & Royal Liverpool Golf Clubs) en 1898. Mais ce ne fut que le 16 mai 1932 que la première compétition en stableford a été jouée sur le Wallasey Links.

Les formules de jeu permettant de modifier l'index sont :

- le stroke play ;
- le stableford ;
- le contre par.

Pour la gestion de l'index les résultats obtenus en stroke play et contre par sont convertis en stableford. (Lire le § 5 « Évolution de l'index »).

Le principe de la méthode est simple, il consiste à convertir en points le score de chaque trou par rapport au par. Les points acquis sur un trou ne peuvent plus être perdus et l'addition de tous les points donne le résultat final. Cette formule évite de massacrer un score final en raison d'un seul trou catastrophe car la méthode n'intègre pas de points négatifs. Ainsi que vous fassiez 8 ou 12 sur un trou vous ne marquerez pas de points mais vous n'en perdrez pas non plus.

Calculer son score stableford en :

- **Brut** (c'est-à-dire sans prendre en compte votre handicap de jeu). Il suffit de comparer votre score par trou au par.
- **Net** (c'est-à-dire en prenant en compte votre handicap de jeu). Il suffit de comparer votre score par trou au par auquel vous devez ajouter les coups rendus du trou.

Table de conversion

Score par rapport au par	Lexique	Points gagnés
2 et plus au-dessus du par	double bogey et plus	0 point
1 au-dessus du par	bogey	1 point
par	par	2 points
1 en dessous du par	birdie	3 points
2 en dessous du par	eagle	4 points
3 en dessous du par	albatros	5 points

Exemples de conversion

Score	Par	Coups rendus sur le trou	Brut	Net
5	3	2	0 point	2 points

En brut, le joueur fait un double bogey (2 coups au-dessus du par) il marque 0 point.
En net, il faut déjà recalculer le par (par + coups rendus) $3 + 2 = 5$ il réalise donc le par et marque 2 points.

Score	Par	Coups rendus sur le trou	Brut	Net
6	5	3	1 point	4 points

En brut, le joueur fait un bogey (1 coup au-dessus du par) il marque 1 point.
En net, il faut déjà recalculer le par (par + coups rendus) $5 + 3 = 8$ il réalise donc un eagle (2 coups en dessous du par) et marque 4 points.
Le résultat stableford brut permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été le meilleur joueur de la compétition. Le résultat stableford net permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été le meilleur joueur de la compétition par rapport à son handicap de jeu.

Que ce soit en stableford brut ou stableford net la référence est 36.

Pourquoi 36 ? Que ce soit en brut ou en net le par sur chaque trou vaut toujours 2 points. Et $2 \text{ points} \times 18 \text{ trous} = 36 \text{ points}$.

Astuce pour un calcul rapide

Si un joueur fait 30 points en stableford brut c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par. Explication : jouer le par sur les 18 trous donne 36 points. Par déduction si le joueur a marqué 30 points c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par ($36 - 30 = + 6$).

Si un joueur fait 41 points en stableford net c'est qu'il a joué 5 en dessous de son handicap de jeu.

Explication : le par est recalculé en fonction des coups rendus et comme jouer le nouveau par sur les 18 trous donne 36 points. Par déduction, si le joueur a marqué 41 points c'est qu'il a joué 5 en-dessous de son handicap de jeu ($36 - 41 = - 5$).

Conclusion : en stableford brut, un joueur qui marque 36 points a forcément joué le par quels que soient le parcours et le repère de départ. En stableford net, un joueur qui marque :

- moins de 36 points : a moins bien joué que son handicap de jeu, c'est une contre-performance.
- 36 points : a joué son handicap de jeu.
- plus de 36 points : a mieux joué que son handicap de jeu, c'est une performance.

V. ÉVOLUTION DE L'INDEX

L'index d'un joueur est automatiquement modifié en fonction de ses résultats. Les coefficients appliqués pour la hausse ou la baisse de l'index varient selon les catégories de joueurs (ces catégories étant au nombre de 6), les coefficients appliqués étant d'autant plus importants que l'index du joueur est élevé.

Par ailleurs, pour les joueurs d'index inférieur à 18,5, afin de limiter les effets des contre-performances se traduisant par un score inférieur mais proche de 36, il existe une zone tampon à l'intérieur de laquelle le score réalisé sera sans conséquence pour l'index qui demeurera inchangé.

Cette zone tampon varie selon les catégories de joueurs. C'est ainsi que la zone tampon pour un joueur d'index 18,0 se situera entre 33 et 36 points stableford (entre 35 et 36 points pour un joueur d'index 3,0) ; chaque fois que le score du joueur se situera dans cette zone, il n'y aura aucune variation de l'index.

Enfin, on notera qu'il est également tenu compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux, etc.) en procédant automatiquement à un ajustement de la zone tampon sur la base des scores nets réalisés.

1. Catégories de joueurs

Les joueurs sont répartis en 6 catégories, les conditions de variation de l'index étant différentes selon les catégories.

Catégories	Index
1	jusqu'à 4,4
2	de 4,5 à 11,4
3	de 11,5 à 18,4
4	de 18,5 à 26,4
5	de 26,5 à 36
6	de 37 à 54

2. Scores pris en compte pour la gestion de l'index

Les formules de jeu permettant de modifier l'index sont le stroke play, le stableford et le contre par. Elles peuvent être jouées sur 18 trous ou sur 9 trous (et comptant pour l'index uniquement pour les joueurs de catégories 3 à 6). Pour la gestion de l'index, les résultats obtenus en stroke play et contre par sont convertis en stableford. C'est le résultat net stableford qui est pris en compte pour effectuer le calcul du nouvel index.

Les scores pris en compte pour l'évolution de l'index sont uniquement ceux réalisés dans le cadre :

- soit d'une compétition répertoriée aux calendriers ffgolf, ligue, ou club ;
- soit d'une carte index homologuée par la commission sportive du club et réalisée dans les conditions suivantes :

Principe de la carte index (extra day scores) : un joueur peut demander que son index soit géré lors d'un parcours de golf, en dehors d'une compétition officielle.

Pour ce faire, plusieurs conditions sont requises :

- les positions des marques de départ doivent être conformes aux données de l'étalonnage ;
- le joueur doit informer au préalable le secrétariat de son intention de voir son score pris en compte pour la gestion de son index et sa carte doit être paramétrée avant son départ ;
- le joueur doit être accompagné d'autres joueurs ou d'un marqueur qui authentifieront son score ;

- le joueur doit impérativement rendre sa carte quel que soit le score, lequel doit être transmis au serveur Fléole.

Une carte index réalisée en dehors d'une compétition officielle pour la gestion des index n'est acceptable que pour les joueurs de catégories 3 à 6. Ce système n'est pas autorisé pour les joueurs des catégories 1 et 2 (jusqu'à 11.4) et sera limité à 5 cartes par an pour les joueurs U16 (jusqu'à la catégorie minime).

3. Zone tampon et zone tampon ajustée

Lorsque le score réalisé par un joueur est très proche de celui correspondant à son handicap de jeu, ce joueur a quand même plutôt bien joué. Dans ces conditions il paraît inapproprié de modifier son index puisque ce joueur a plus ou moins confirmé son niveau de jeu. La méthode intègre donc une «zone tampon» (marge d'erreur).

Suivant son niveau de jeu, le joueur bénéficie d'un certain degré de tolérance qui lui évite de voir son index remonter dans le cas d'une légère contre-performance. La zone tampon varie selon les catégories de joueurs et selon que le tour pris en compte pour le calcul comporte 18 ou 9 trous.

Catégories de joueurs	Zone tampon (en points stableford)	
	Scores sur 18 trous	Scores sur 9 trous
1	35 – 36	Non applicable
2	34 – 36	Non applicable
3	33 – 36	35 – 36
4	Non applicable	Non applicable
5	Non applicable	Non applicable
6	Non applicable	Non applicable

Afin de tenir compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux, etc.), la zone tampon est automatiquement modifiée en fonction de la performance/contre-performance d'ensemble des joueurs.

La zone tampon ajustée (ZTA) varie selon les résultats, de +1 (en cas de bonne performance générale) jusqu'à -2 (en cas de contre-performance générale). La zone tampon ajustée (ZTA) qui s'applique uniquement aux 3 premières catégories d'index, est calculée dès lors que 10 joueurs de catégorie 1 à 3 auront pris part à la compétition. En revanche il n'y a pas de calcul de ZTA pour les compétitions 9 trous et pour les cartes index.

Un joueur ayant scoré 35 ou 36 points stableford par mauvaises conditions entraînant une contre-performance générale pourra ainsi voir son index inchangé.

Exemple : un joueur d'index 18 appartenant donc à la catégorie d'index n°3 (index compris entre 11,5 et 18,4) bénéficie d'une zone tampon comprise entre 33 et 36. Il réalise un score stableford de 35 points un jour où la zone tampon ajustée est, sur la base des performances d'ensemble des joueurs, calculée à -2. Sa zone tampon devient 31 – 34. Son score de 35 points stableford est donc une performance.

Le tableau ci-après précise pour les différentes catégories de joueurs les modalités d'évolution de l'index en fonction du score réalisé en net stableford et du degré de performance ou de contre-performance que traduit ce score, après prise en compte éventuelle de la zone tampon ajustée et de la zone tampon.

Catégories de joueurs	Index	Contre-performance Points stableford < Zone Tampon	Performance Points stableford > 36
		Variation de l'index -> ajouter	Variation de l'Index Pour chaque point > 36 -> soustraire
1	jusqu'à 4,4	+ 0,1	- 0,1
2	de 4,5 à 11,4	+ 0,1	- 0,2
3	de 11,5 à 18,4	Non applicable	- 0,3
4*	de 18,5 à 26,4	Non applicable	- 0,4
5*	de 26,5 à 36	Non applicable	- 0,5
6*	de 37 à 54	Non applicable	-1,0

* Les joueurs de catégorie 4, 5 et 6 ne remontent pas leur index en cas de contre-performance.

4. Ajustement de l'index sur la base des scores réalisés

L'index d'un joueur peut également être modifié (hausse/baisse) par l'instance du club chargée de suivre les index, en général la commission sportive du club. Deux possibilités existent :

- à tout moment, l'index d'un joueur peut être modifié par les instances compétentes de son club s'il apparaît que cet index ne correspond absolument pas à son niveau général de jeu. Cette possibilité est notamment très utile pour ajuster l'index de joueurs ne disputant que des compétitions en double. Cette procédure ne concerne pas les joueurs de catégorie 1 et 2 pour qui tout changement est du seul ressort de la Fédération ;
- tous les ans, en fin de saison, le système fédéral de gestion procède automatiquement à une revue annuelle des index des

joueurs ayant rendu un nombre suffisant de cartes comptant pour le handycapping (au minimum 8 cartes au cours des 2 dernières années). À l'aide d'un algorithme spécifique, le système signale aux clubs les joueurs dont l'index ne reflète manifestement pas le niveau réel et leur propose la modification à la baisse ou à la hausse de leur index. La décision finale de modification des index sur la base de cette revue annuelle appartient aux clubs (qui connaissent les circonstances particulières pouvant expliquer l'inadéquation de l'index d'un joueur telles que par exemple des raisons médicales ou une maternité), sauf pour les joueurs de catégorie 1 et 2 ainsi que pour les joueurs de catégorie 3 susceptibles d'accéder à la catégorie 2 sur la base de cette revue annuelle pour lesquels la décision finale est du ressort de la seule Fédération.

LES DIFFÉRENTES FORMES DE JEU

LE MATCH PLAY OU PARTIE PAR TROU

Forme de jeu originelle, c'est une opposition directe : deux camps, composés d'un ou deux joueurs chacun, jouent l'un contre l'autre, trou par trou.

Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou. La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restants à jouer.

On dit par exemple qu'un joueur a gagné «5 et 4» lorsqu'il compte cinq trous d'avance au départ du trou numéro 15, car il ne peut plus, en 4 trous, être dépassé ni rejoint par son adversaire.

Lorsqu'un trou ou un match ne peut plus être gagné ou perdu, le trou ou le match est terminé et il n'est pas nécessaire de continuer le jeu.

Si les adversaires réalisent le même score sur un trou, on dit que le trou est partagé. Un joueur a le droit d'accorder le coup suivant ou le trou ou le match à son adversaire.

Un joueur qui mène la partie est «up» et son adversaire «down», si les joueurs sont à égalité ils sont «all square».

On dit d'un camp qu'il est «dormie» quand il est «up» d'autant de trous qu'il reste de trous à jouer.

NB : l'expression vient de dormir.

En effet, celui qui mène ainsi ne peut plus perdre et peut donc s'endormir.

LE STROKE PLAY OU PARTIE PAR COUPS

Cette forme de jeu consiste à additionner les scores réalisés sur tous les trous d'un parcours.

C'est le plus bas score total de l'ensemble des participants (nombre de coups joués y compris les coups de pénalité) qui gagne.

Autrefois, on remettait une médaille au vainqueur d'où l'appellation anciennement utilisée de medal play.

Dans une compétition en net, le gagnant est le camp dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

Une variante de cette forme de jeu constitue un excellent test et permet de faire un match contre le parcours : c'est le contre par.

(cf. *tableau Formes de jeu comptant pour l'index*).

FORMES DE JEU COMPTANT POUR L'INDEX			
Camp composé d'un seul joueur (SIMPLE) en partie PAR COUPS			
Formule	Stroke play	Contre par	Stableford
Objectif	Il s'agit de jouer tous les trous d'un parcours dans le moins de coups possibles - pas de conversion spécifique. Formule difficile, à déconseiller aux débutants.	Variante du stroke play. Il s'agit d'un match contre le parcours, lequel fait le par à chaque trou.	Variante du stroke play. Il s'agit de convertir en points le score de chaque trou par rapport au par. Cette forme de cotation évite de «massacrer» un score final en raison d'un seul trou catastrophe car la méthode n'intègre pas de points négatifs.
Compter	Pas de conversion spécifique	Le joueur qui, sur un trou, réalise : le par (il partage le trou) un bogey ou plus (il perd le trou) un birdie ou mieux (il gagne le trou)	Le joueur qui, sur un trou, réalise : marque 2 et plus au-dessus du par 0 point 1 au-dessus du par 1 point le par 2 points 1 en dessous du par 3 points 2 en dessous du par 4 points 3 en dessous du par 5 points
Vainqueur en brut	On additionne les coups joués sur tous les trous et le vainqueur est celui qui a fait le moins de coups.	On additionne les points en plus et en moins et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.	On additionne les points gagnés et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.
Vainqueur en net	On additionne les coups joués sur tous les trous et on soustrait le handicap de jeu. Le vainqueur est celui qui a fait le moins de coups.	La conversion est effectuée par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. On additionne les points en plus et en moins. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.	La conversion est effectuée par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. On additionne les points gagnés. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.
Pour la gestion de l'index	Les scores trou par trou sont convertis en stableford.	Au résultat final contre le par est ajouté 36 pour obtenir le net stableford. Exemple : un joueur qui termine + 5 aura au final 41 points net stableford $(36 + 5) = 41$. un joueur qui termine -2 aura au final 34 points net stableford $(36 - 2) = 34$.	C'est le résultat net stableford qui est pris en référence pour calculer le nouvel index.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CAMPS

Ces différentes formes de jeu sont jouées par des camps dont la composition est exposée ci-dessous :

Dans les Règles de Golf, le terme camp désigne aussi bien un joueur seul que deux ou plusieurs joueurs associés.

Ces différents types de camps peuvent jouer les différentes formes de jeu, par exemple :

- un stroke play peut être joué en simple, foursome, quatre-balles, etc.
- un match play peut être joué en simple, foursome, quatre balles, etc.

Simple

Le camp comprend un seul joueur.

Double

Le camp se compose de 2 joueurs selon les dénominations suivantes :

- si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueuses, la compétition est dite Dames ;
- si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueurs, la compétition est dite Messieurs ;

- si chaque camp est obligatoirement composé d'un joueur et d'une joueuse, la compétition est dite Mixte ;
- si chaque camp peut être composé librement (2 joueurs, 2 joueuses, ou un joueur et une joueuse), la compétition est dite Mixed-up.

LES FORMULES DE JEU

a) Simple

Le camp est composé d'un seul joueur.

b) Foursome (Règle 29)

Les 2 joueurs du camp jouent une seule balle. Les partenaires doivent jouer alternativement des aires de départs et alternativement durant le jeu de chaque trou.

c) Threesome (Règle 29)

Identique au foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.

d) Match play à trois balles (Règle 30)

Compétition en match play où 3 joueurs constituent chacun un camp, chacun jouant sa propre balle.

Chaque joueur joue deux matchs séparés.

e) Match play à quatre balles (Règle 30)

Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

f) Match play à la meilleure balle (Règle 30)

Identique au quatre-balles, mais un des camps n'est composé que d'un seul joueur, l'autre pouvant l'être de 2 ou 3 joueurs.

g) Stroke play à quatre balles (Règle 31)

Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

LES FORMULES DE JEU NON-OFFICIELLES

a) Greensome

Les 2 joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

b) Chapman

Les 2 joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, alternent pour le 2^e coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

c) Patsome

Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en greensome, les 6 derniers en foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en foursome.

d) Course au drapeau

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S. (exemple :

joueur dont l'handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

e) Course à la ficelle

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

g) Eclectic

Se joue sur 2 ou plusieurs cartes. La carte définitive est reconstituée parmi toutes les cartes jouées, en retenant le meilleur score pour chaque trou.

h) Ringer score

C'est une forme de jeu très voisine de l'éclectic, mais dont les bases sont soit un

nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison. Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve.

i) Scramble

Les joueurs constituent une équipe. Chaque joueur joue un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

HANDICAP DE JEU DES CAMPS SELON LES FORMES DE JEU

Le Handicap de jeu H = arrondi de $((\text{Index SLOPE}) / 113 + (\text{S.S.S} - \text{PAR}))$.

Les valeurs de SLOPE, S.S.S, PAR changent pour chacun des joueurs en fonction des marques de départ utilisées par le joueur et de son sexe. Ces valeurs différentes permettent d'utiliser des marques de départ multiples au sein d'une même compétition, tout en rendant cohérent le calcul des coups rendus. On peut ainsi faire jouer en net : des messieurs partant de marques différentes, des messieurs et des dames partant de marques identiques ou séparées, des mixtes partant des mêmes marques, etc. Dans une compétition utilisant des marques différentes, aucun autre point n'est à rendre en plus des formules ci-dessous.

I . STROKE PLAY

1. Simple

Pour les index inférieurs ou égaux à 36 : Handicap de jeu du joueur H = Index $\times$ (SLOPE / 113) + (S.S.S - PAR) arrondi

Pour les index supérieurs à 36 : $Z = 36 \times (\text{SLOPE} / 113) + (\text{S.S.S} - \text{PAR}) - (36)$ arrondi
Handicap de jeu du joueur H = Index + Z

2. Foursome et threesome

Handicap de jeu du camp est 50% de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs.
 $H (A + B) = 50\% (HA + HB)$ arrondi.

Ex. $HA = 13,3$ $HB = 8,2$ donne au camp $(A + B)$ un handicap de jeu = 10,75
Le joueur isolé du threesome joue avec son handicap de jeu H .

3. Quatre balles

Chaque joueur reçoit 90% de son handicap de jeu.

$HA = 90\%$ HA arrondi

$HB = 90\%$ HB arrondi

4. Greensome et chapman

Handicap de jeu du camp :

$H (A + B) = 60\%HA + 40\%HB$ arrondi, avec ($HA < HB$).

II. COMPÉTITION CONTRE PAR, CONTRE BOGEY ET STABLEFORD

Les coups reçus en compétition contre par, contre bogey ou stableford sont les handicaps de jeu du stroke play mais arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut). Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

Nota : dans le cas particulier des joueurs de très haut niveau dont le handicap de jeu ressortirait négatif des formules, ils rendent des coups au parcours en commençant par le plus facile des trous (classé 18 dans la table des coups reçus).

III. MATCH PLAY

Les coups reçus en match play sont construits sur le handicap de jeu du stroke play et arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut). Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

1. Simple

Le joueur dont l'index est le plus haut reçoit 100% de la différence avec le handicap de

jeu de son adversaire.

Ex. HA = 16,9 contre HB = 13,0 différence 3,9 arrondie à 4.

Le joueur A recevra 4 coups à répartir sur les 4 trous où s'exprime la différence.

Ex. match play opposant 1 joueur disposant de 4 coups reçus avec 1 joueur disposant de 6 coups reçus. Les 2 coups de différence seront affectés aux trous de difficulté 5 et 6.

2. Foursome et threesome

Le camp dont la somme des handicaps de jeu est la plus élevée reçoit 50% de la différence entre le handicap de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Ex. HA + HB = 15,4 contre HC + HD = 36,1
Le camp C + D reçoit 10 coups : $50\% (36,1 - 15,4) = 50\% \text{ de } 20,7 = 10,35$ coups arrondis à 10. En threesome, le joueur isolé reçoit le double de son handicap de jeu pour le calcul de la différence entre les deux camps.

3. Quatre balles

Le joueur dont le handicap de jeu est le plus bas est considéré comme scratch. Les coups reçus des autres joueurs correspondent à 90% de la différence de handicap de jeu avec le joueur au plus bas handicap de jeu. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Ex. A + B contre C + D avec comme handicaps de jeu respectifs 5,4 15,4 25,0 et 34,8.
Coups reçus de A = 0

Coups reçus de B = $90\% (HB - HA) / = 9,0$ arrondi à 9

Coups reçus de C = $90\% (HC - HA) / = 17,64$ arrondi à 18

Coups reçus de D = $90\% (HD - HA) / = 26,46$ arrondi à 26

4. Greensome et chapman

Le handicap de jeu de chaque camp est calculé comme en stroke play : $H (A + B) = 60\% HA + 40\% HB$ avec $(HA < HB)$ vs $H(C + D) = 60\% HC + 40\% HD$ avec $(HC < HD)$

Le camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le handicap de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Ex. A + B contre C + D avec comme handicaps de jeu respectifs 9,8 15,0 5,3 et 25,8
 $H (A + B) = 9,8 \times 60\% + 15,0 \times 40\% = 5,88 + 6,0 = 11,88$

$H (C + D) = 5,3 \times 60\% + 25,8 \times 40\% = 3,18 + 10,32 = 13,5$

Le camp C + D reçoit 2 coups : $13,5 - 11,88 = 1,62$ arrondi à 2

5. Match à la meilleure balle

Traditionnellement, cette forme de jeu se joue en brut. Un joueur isolé défie 2 ou 3 joueurs de handicap plus élevé qui forment le camp adverse. Le camp adverse compte son meilleur score brut, le joueur isolé oppose son score. C'est ainsi que l'écart de niveau de jeu est compensé, sans faire appel aux handicaps.

SÉCURITÉ EN CAS D'ORAGE



CONSEILS

Sur le parcours, les golfeurs sont des cibles potentielles pour la foudre.

Comptez pour anticiper :

- Il y a toujours un coup de tonnerre après un éclair.
- Le temps qui s'écoule entre l'éclair et le coup de tonnerre vous indique la distance du danger : 1 s = environ 300 m.
- En dessous de trois secondes (900 m de l'orage), le danger est très proche.

GRANDS PRINCIPES

Les 3 dangers sont :

- le foudroiement direct par le haut ;
- l'indirect par le côté (ex. par l'intermédiaire d'un arbre) ;
- et le courant de sol par la propagation électrique de pied à pied.

Pour éviter les 2 premiers :

- L'effet de pointe attire la foudre, offrez le moins possible de hauteur par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylônes, etc.).

- Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.
- Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupi et pieds joints.
- N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.

Pour éviter le 3^e :

- Offrez le moins possible de surface par rapport au sol en gardant les pieds joints.

PRÉCAUTIONS

Évitez :

- le swing sous l'orage ;
- le parapluie à manche métallique ;
- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne ;
- la proximité d'un arbre isolé, un pylône ;
- les terrains en hauteur ou creux au voisinage d'une source ;
- les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques ;
- la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage, obstacle d'eau) ;
- ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre ;

- grotte ou paroi rocheuses humides.

Recherchez :

- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats non inondés ;
- les bois denses en gardant au moins 5 m entre vous et le premier tronc à proximité ;
- les abris de maintenance fenêtres et portes fermées ;
- les automobiles fenêtres et portes fermées ;
- le club-house fenêtres et portes fermées.

EN CAS D'ACCIDENT ?

Appeler le 15

Décrire les faits et préciser si le joueur est (ou non) en état de conscience.

En attendant les secours, si la victime est inconsciente, utiliser un défibrillateur ou procéder à un massage cardiaque.

En effet, le foudroyé peut être en état de mort apparente mais le bon geste de premier secours peut le sauver.

RÈGLES CLÉS



QUELQUES DÉFINITIONS

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.

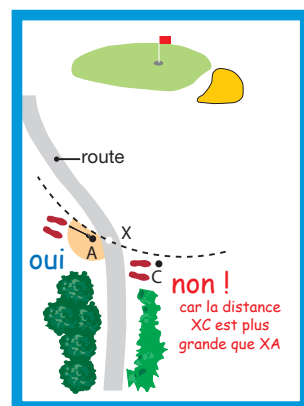
Un arbitre, un marqueur, un commissaire ou un cadet-éclairer sont des éléments extérieurs.

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.

Dégagement d'une obstruction inamovible, d'un terrain en condition anormale ou d'un mauvais green.



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.

Parcours

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.

LONGUEUR EN MÈTRES		PAR du trou
MESSIEURS	DAMES	
0 à 235	0 à 200	3
220 à 450	185 à 385	4
415 et plus	350 et plus	5

I. GÉNÉRALITÉS

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

Endroit où commence un trou à jouer. Rectangle d'une profondeur égale à 2 longueurs de club dont l'avant et les côtés sont définis par les limites extérieures de 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

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 part le premier, c'est-à-dire prend l'honneur.

Sur le terrain

Le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou devra toujours 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 détrit

Définition : objets naturels tels que les pierres, les feuilles, les brindilles, les 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 détrit, mais en aucun autre endroit du terrain.

La neige et la glace naturelle sont, au choix du joueur, eau fortuite ou détrit.

La rosée et le givre ne sont pas des détrit.

Si un détrit vous gêne que pouvez-vous faire ?

Avant de jouer la balle, vous pouvez enlever tous les détrit qui vous gênent pour

l'exécution de votre coup sauf un obstacle.

Si l'enlèvement d'un détrit provoque le déplacement de votre balle, vous devez la replacer à l'endroit initial et vous encourez une pénalité d'un coup (sauf si la balle repose sur le green) aussi bien en stroke play qu'en match play.

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 des branches d'arbres ou tout ce qui pousse du sol comme de grandes herbes.

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.

II. RÈGLES SUR LA BALLE

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 procéder 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.

Mauvaise balle

Avant de jouer, vérifiez bien qu'il s'agit de la vôtre.

En effet, si vous jouez une autre balle que votre balle en jeu, que votre balle provisoire ou qu'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. 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

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

Comment dropper ?

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 (sauf cas autorisés), 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 (sauf cas autorisés), vous devez la placer à l'endroit exact où elle a touché le sol lorsque qu'elle a été redroppée.

Balle hors limites ou perdue

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.

Une balle est considérée comme perdue dans les cinq cas suivants :

1. vous ne l'avez pas retrouvée et identifiée 5 minutes après avoir commencé sa recherche ;
2. 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 ;
3. vous avez remis une autre balle en jeu et renoncé à chercher la première ;
4. 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 ;
5. vous avez exécuté un coup sur une balle substituée.

Balle provisoire

Vous avez frappé votre balle, 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.

Par conséquent :

- 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 bunker

Vous n'avez pas le droit de :

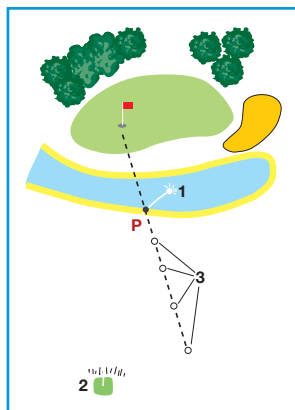
- poser votre club sur le sable ;
- toucher ou déplacer les débris reposant dans le bunker (des feuilles ou des brindilles par exemple) ;
- améliorer la position de votre balle en effaçant par exemple des traces de pas dans le bunker.

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

Balle dans obstacle d'eau

Définition : 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.



p = point d'entrée

1. 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 deux coups en stroke play et vous perdrez le trou en match play.

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

2. 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.
3. 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 déposer en arrière aussi loin que vous le souhaitez.

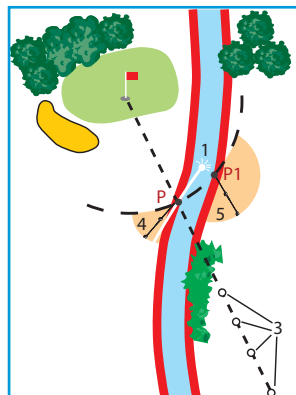
Balle dans un obstacle d'eau latéral

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,

rejouer de l'endroit initial (1,2,3), déposer la balle.



Deux autres possibilités : en déposant 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 :

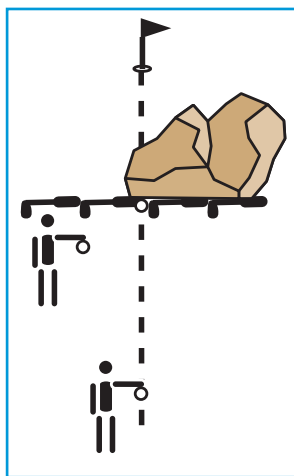
- soit du point où la balle a franchi en dernier lieu la lisière de l'obstacle ;
- soit du point situé sur la lisière opposée de l'obstacle à la même distance du trou.

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 injouable à cause d'une obstruction

Définition : toute chose artificielle érigée, construite, placée ou abandonnée sur le terrain, y compris les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins.

Ex. râtelier, banc, bouteille, route goudronnée, bordure de chemin en ciment...

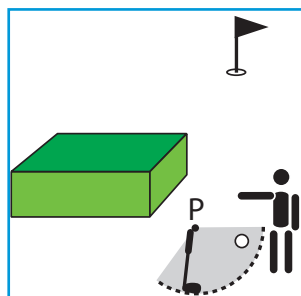
Ne sont pas des obstructions, tout ce qui indique les hors limites (poteaux, clôtures...). Si vous êtes gêné par une obstruction amovible, vous pouvez déplacer cette obstruction même dans un obstacle. Si en opérant ainsi vous déplacez votre balle, vous devez la replacer, sans pénalité, à l'emplacement 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 : 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.

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. Jouer la balle à l'endroit où elle s'immobilisera sans y toucher	Pas de pénalité
Élément 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, si le coup était joué depuis le green, le coup doit être rejoué
En match play, votre adversaire ou son camp, ou l'équipement transporté par ce camp (sacs ou chariots...)	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.	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	stroke play et match play : 1 coup de pénalité pour votre camp	
Une autre balle	Pas de pénalité pour le propriétaire de la balle tamponnée. Si les deux balles reposaient sur le green : en stroke play : le propriétaire de la balle tamponneuse encourt 2 coups de pénalité en match play : aucune pénalité	
Camp : un joueur, 2 joueurs (ou davantage) qui sont partenaires.		

III. RÈGLES SUR 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 replacée.

En match play : vous n'encourez pas de pénalité.

RÈGLES SUR 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.

ZOOM SUR

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

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

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.

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.

► coups reçus

Vous trouverez sur la plupart des cartes de score, une ligne indiquant les coups reçus (ou handicap de jeu). Ils servent dans un match play entre joueurs de niveaux différents, à situer les trous où le meilleur rendra des points.

Par extension ils fixent les coups reçus par chaque joueur en stableford ou contre par. Généralement ils sont classés de 1 à 18, du trou le plus difficile au trou le plus facile.

► piquets

Les piquets délimitant les obstacles d'eau, les terrains en réparation, et les distances sont des obstructions qui peuvent éventuellement être déplacées (sauf règles locales).

Les piquets définissant les hors limites ne peuvent jamais être déplacés.

TESTEZ VOS CONNAISSANCES

Ce questionnaire d'entraînement portant sur les règles a été réalisé par la Direction technique nationale de la Fédération française de golf et des arbitres internationaux.

Consacrez-lui quelques minutes et vous constaterez qu'il existe beaucoup d'idées reçues, vous éclairerez certaines situations qu'un jour vous avez connues ou connaîtrez, et vous progresserez dans votre connaissance des règles du jeu de golf.

Il vous aidera aussi à acquérir les connaissances indispensables à la gestion des situations pratiques qu'il faut maîtriser avant d'accéder au test final sur le parcours :

- jouer la balle là où elle repose ;
- balle perdue ou hors limites ;
- balle dans un obstacle d'eau ;
- balle injouable ;
- balle au repos déplacée autrement que par un coup.

Il ne doit pas être utilisé comme test dans le cadre du PASS Carte verte. En effet, comme pour les tests drapeaux et OPENS, l'évaluation se fait sur le terrain, en situation pratique.

Les réponses à ce questionnaire figurent à la fin de ce livret.

Nota : pour certaines questions plusieurs réponses sont possibles.

1. La totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer est désigné dans les règles de golf par le terme :
A • terrain B • parcours
2. Quand le terme parcours est utilisé dans les règles de golf, il désigne la totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer excepté :
 - le départ et le green du trou que l'on joue ;
 - tous les obstacles du terrain.A • vrai B • faux
3. Quand le terme obstacles est utilisé dans les règles de golf, il désigne :
A • les bunkers B • les arbres
C • les taupinières D • les rivières
E • l'eau fortuite
4. Vous jouez dans une partie de 2 joueurs et vous êtes suivis par une partie de 3 joueurs. Manifestement cette partie joue plus vite que la vôtre car elle attend souvent derrière vous pour jouer ses coups. D'après les règles de l'Étiquette vous ne devez pas obligatoirement les laisser passer car vous êtes moins nombreux et avez donc priorité.
A • vrai B • faux
5. Dans les situations suivantes, quelles sont celles où la balle est en jeu selon la définition :
A • balle posée sur un tee sur le départ avant que le joueur n'ait exécuté un coup
B • balle reposant sur le parcours au cours du jeu d'un trou
C • balle reposant dans un bunker au cours du jeu d'un trou
D • balle entrée dans le trou
E • balle reposant hors limites au cours du jeu d'un trou
F • balle dans la main du joueur après qu'elle a été marquée sur le green et relevée
G • balle venant d'être droppée selon les règles en arrière d'un obstacle d'eau pour une balle perdue dans l'obstacle.
6. Faire des coups d'essai sur les départs est :
A • interdit par les règles
B • à éviter car on abîme sans raison les départs
7. Une compétition où l'on compte le total des coups joués sur les 18 trous du parcours et où l'on joue contre tous les autres compétiteurs est :
A • un match play B • un stroke play
8. Lorsque dans une compétition en double, le camp a une seule balle en jeu frappée alternativement par chaque partenaire, la forme de jeu est un :
A • greensome B • foursome C • quatre balles
9. Après avoir terminé le trou, alors qu'un autre groupe de joueurs vous suit :
A • vous laissez tout en l'état et vous partez rapidement
B • vous comptez vos points avant de quitter le green
C • après avoir remis le drapeau en place, réparé les dégâts faits au green par les balles et les clous de chaussures, vous allez rapidement au départ suivant où vous compterez vos points et marquerez votre carte.
10. La partie dans laquelle vous jouez a égaré une balle, d'autres parties suivent :
A • vous avez 5 minutes pour chercher, la partie qui suit doit attendre
B • après 3 minutes de vaines recherches, vous faites signe de passer
C • Dès que vous constatez que la balle sera difficile à retrouver, vous faites signe de passer
11. En stroke play, vous commencez une compétition avec 15 clubs et vous le découvrez au trou n°3 ; la pénalité est de :
A • 2 coups B • 4 coups
C • 6 coups
12. En match play, vous avez gagné les 4 premiers trous. Avant de prendre le départ du n°5 vous vous apercevez que vous avez 16 clubs dans votre sac depuis le début de la partie. Vous êtes pénalisé et ne menez plus dans la partie que de :
A • 1 trou (un up) B • 2 trous (deux up)
C • 3 trous (trois up)
13. En stroke play, un joueur place sa balle en dehors de l'aire de départ et la joue. Il est pénalisé de :
A • 2 coups et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas
B • 1 coup et doit continuer de jouer la 1^{re} balle
C • 1 coup et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, le coup joué ne compte pas

Testez vos connaissances

14. En match play, vous commencez un trou en jouant en dehors de l'aire de départ :
- A • vous êtes pénalisé de 2 coups et devez rejouer une autre balle de l'int. de l'aire de départ
 - B • votre adversaire ne dit rien et vous continuez avec la 1^{re} balle
 - C • votre adversaire peut exiger que vous rejouiez une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ, sans pénalité
 - D • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez continuer avec la 1^{re} balle.
15. En stroke play, au départ d'un trou, vous jouez avant votre tour :
- A • il faut annuler le coup et rejouer une autre balle à votre tour
 - B • votre balle est en jeu sans pénalité
 - C • votre balle est en jeu avec un coup de pénalité
16. En match play, votre adversaire gagne le trou n°3. Au trou n°4, vous prenez le départ le 1^{er} :
- A • votre adversaire ne dit rien et vous continuez le jeu avec la balle jouée
 - B • votre adversaire vous demande d'annuler le coup joué et de rejouer une balle à votre tour sans pénalité
 - C • votre balle est en jeu avec un coup de pénalité
17. Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui sont des obstructions :
- A • branche morte B • bouteille
 - C • assiette en carton D • pomme de pin
18. Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui ne sont pas des détritrus :
- A • râteau B • capuchon de club
 - C • rejets de vers D • brindille de bois
19. En stroke play, sur le parcours, votre balle est contre une petite branche morte. Avant de jouer, vous enlevez la branche ce qui provoque le déplacement de votre balle :
- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
 - B • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
 - C • vous n'êtes pas pénalisé et devez replacer la balle à l'endroit initial
20. En match play, sur le parcours, votre balle est contre une pomme de pin. Avant de jouer, vous enlevez la pomme de pin ce qui provoque le déplacement de votre balle :
- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle à l'endroit où elle se trouve
 - C • vous n'êtes pas pénalisé et avez le choix de jouer la balle où elle se trouve ou de la replacer à l'endroit initial
21. En stroke play, sur le parcours, votre balle est contre une bouteille abandonnée. Avant de jouer vous enlevez la bouteille et la balle se déplace :
- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
 - C • vous n'êtes pas pénalisé et devez replacer la balle à l'endroit initial
22. En match play, votre balle se trouve dans un bunker contre une assiette en carton abandonnée. Avant de jouer vous enlevez l'assiette et votre balle se déplace :
- A • vous n'êtes pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • vous n'êtes pas pénalisé et vous devez dropper la balle à l'endroit initial
 - C • vous perdez le trou.
23. En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker, contre une petite branche morte. Avant de jouer vous enlevez la petite branche et votre balle ne se déplace pas :
- A • vous n'êtes pas pénalisé
 - B • vous êtes pénalisé de 1 coup
 - C • vous êtes pénalisé de 2 coups
24. Au cours d'un stroke play, en faisant un coup d'essai, un joueur s'aperçoit que dans la montée de son club en arrière il est gêné par une branche d'arbre. Il élimine cette gêne en courbant la branche sans la casser :
- A • le joueur n'est pas pénalisé
 - B • le joueur est pénalisé de 1 coup
 - C • le joueur est pénalisé de 2 coups

- 25.** Au cours d'un match play, sur le parcours, un peu de sable se trouve derrière la balle d'un joueur et le gêne. Avant d'exécuter son coup, il enlève le sable :
- A • le joueur n'est pas pénalisé
 - B • le joueur perd le trou
 - C • le joueur est pénalisé de 2 coups
- 26.** Sur le parcours, en stroke play, un joueur se trompe de balle et joue 3 coups sur une balle qui n'est pas la sienne. Il s'en aperçoit et retrouve sa propre balle. Que doit-il faire ?
- A • jouer sa propre balle en comptant en plus les 3 coups joués sur la mauvaise balle
 - B • jouer sa propre balle, avec 2 coups de pénalité
 - C • continuer avec la balle jouée par erreur avec 2 coups de pénalité
- 27.** Sur le parcours, en stroke play, un joueur se trompe de balle et joue 1 coup sur une balle qui n'est pas la sienne. Il s'en aperçoit et retrouve sa propre balle. Que doit-il faire ?
- A • le joueur doit jouer sa propre balle. Il n'est pas pénalisé car il n'a joué qu'un coup sur la balle jouée par erreur
 - B • le joueur doit jouer sa propre balle avec 1 coup de pénalité
 - C • le joueur doit jouer sa propre balle avec 2 coups de pénalité
- 28.** En exécutant un coup votre balle se brise en deux morceaux :
- A • vous devez rejouer du même endroit une nouvelle balle sans pénalité
 - B • vous devez dropper une balle à l'endroit où se trouve le morceau de votre choix, et jouer cette balle.
- 29.** En application d'une règle vous devez dropper une balle ; ce que vous faites. La balle droppée, après avoir touché le sol, roule et heurte votre pied :
- A • vous devez redropper avec 1 coup de pénalité
 - B • vous devez redropper sans pénalité
 - C • vous avez le choix de jouer la balle où elle se trouve ou de redropper dans les deux cas sans pénalité.
- 30.** Votre balle reste enfoncée dans son propre impact. Pouvez-vous, quel que soit l'endroit, la relever sans pénalité, et la dropper aussi près que possible de l'endroit où elle se trouvait enfoncée (sans la rapprocher du trou) ?
- A • oui
 - B • non
- 31.** Une balle n'est perdue que dans un certain nombre de cas précis. Dans l'énumération suivante cochez les propositions correspondant aux cas où la balle doit être considérée comme perdue :
- A • la balle n'a pas été retrouvée 5 minutes après que sa recherche a commencé
 - B • après avoir cherché 2 minutes, le joueur abandonne sa balle et repart en arrière dans le but d'en jouer une autre
 - C • le joueur remet une deuxième balle en jeu renonçant à chercher la première
 - D • le joueur joue une balle provisoire sans l'annoncer à son marqueur ou à son adversaire
 - E • le joueur joue un coup sur une balle provisoire d'un point situé plus loin du trou que l'endroit où sa balle peut vraisemblablement se trouver
- 32.** Après avoir joué un coup sur une balle, un joueur a toujours le droit de jouer une balle provisoire :
- A • vrai
 - B • faux
- 33.** En jouant votre deuxième coup sur le parcours, vous envoyez votre balle hors limites. Vous droppez une autre balle à l'endroit d'où vous avez joué le deuxième coup ; vous jouez sur cette nouvelle balle, en comptant la pénalité, votre :
- A • 3^e coup
 - B • 4^e coup
 - C • 5^e coup
- 34.** En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker. En vous préparant à exécuter un coup, vous touchez le sable avec votre club derrière la balle :
- A • vous êtes pénalisé de 2 coups
 - B • vous êtes pénalisé de 1 coup
 - C • vous n'êtes pas pénalisé
- 35.** En stroke play, votre balle est au repos sur le terrain. Un spectateur, d'un coup de pied la déplace :
- A • avant de jouer, vous devez la replacer sans pénalité à l'endroit d'où elle a été déplacée
 - B • vous devez la jouer là où elle se trouve sans pénalité

Testez vos connaissances

- 36.** En match play, votre balle est au repos sur le terrain. Avant de jouer le coup, vous la déplacez accidentellement d'un coup de pied :
- A • vous perdez le trou
 - B • vous êtes pénalisé d'un coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
 - C • vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle où elle se trouve
- 37.** En cherchant votre balle dans un rough épais, votre cadet la déplace accidentellement avec le pied :
- A • en stroke play, vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer votre balle à l'endroit initial
 - B • en match play, vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer votre balle à l'endroit initial
 - C • en match play, vous perdez le trou
- 38.** En adressant votre balle en jeu, vous causez son déplacement :
- A • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • vous devez jouer la balle où elle se trouve sans pénalité
 - C • vous devez jouer la balle où elle se trouve avec 1 coup de pénalité
 - D • vous devez jouer la balle où elle se trouve avec 2 coups de pénalité
- 39.** En match play, en vous aidant à chercher votre balle dans un rough épais, votre adversaire la déplace accidentellement avec le pied :
- A • la balle doit être replacée à l'endroit initial et votre adversaire n'est pas pénalisé
 - B • la balle doit être replacée à l'endroit initial et votre adversaire est pénalisé d'un coup
 - C • la balle doit être jouée où elle se trouve, et votre adversaire n'est pas pénalisé.
- 40.** En match play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours. Votre adversaire la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :
- A • votre adversaire est alors pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
 - C • votre adversaire n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- 41.** En stroke play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours. Le concurrent avec qui vous jouez la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :
- A • le concurrent est pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
 - B • il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
 - C • le concurrent n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- 42.** En stroke play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est déviée par votre chariot :
- A • Vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
 - B • Vous êtes pénalisé de 2 coups et devez jouer la balle où elle se trouve
 - C • Vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
 - D • Vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle où elle se trouve
- 43.** En stroke play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est accidentellement déviée par le chariot du concurrent qui joue avec vous :
- A • il n'y a pas de pénalité et vous devez jouer la balle où elle se trouve
 - B • le concurrent est pénalisé de 2 coups et vous devez jouer la balle où elle se trouve
 - C • vous êtes pénalisé de 2 coups et vous devez jouer la balle où elle se trouve
- 44.** En match play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est accidentellement déviée par le chariot de votre adversaire :
- A • votre adversaire perd le trou
 - B • vous perdez le trou
 - C • vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
 - D • vous avez le choix, sans pénalité, de jouer votre balle où elle se trouve ou bien d'annuler le coup et avant que votre adversaire ne joue, de le rejouer en droppant la balle à l'endroit initial
- 45.** La balle jouée du point X est perdue dans la zone Y. En comptant les coups joués avec la première balle :
- A • vous devez rejouer une autre balle en X avec 1 coup de pénalité
 - B • vous devez rejouer une autre balle en zone Y avec 2 coups de pénalité
 - C • vous avez le choix entre (A) et (B)

46. Lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau latéral, vous avez, pour continuer le jeu, deux possibilités de plus que dans le cas d'un obstacle d'eau :

- A • vrai B • faux

47. Lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau latéral, vous avez, pour continuer le jeu, les mêmes possibilités que pour un obstacle d'eau avec en plus :

- A • une autre possibilité
B • deux autres possibilités
C • trois autres possibilités

48. En stroke play, votre balle est dans un obstacle d'eau où l'eau est peu profonde.

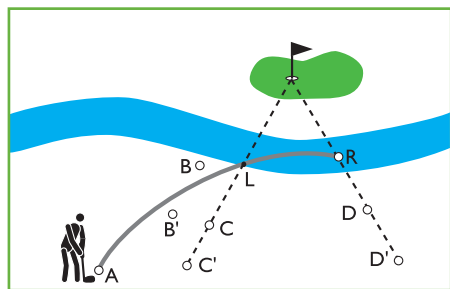
Vous décidez de la jouer et à l'adresse vous touchez l'eau avec le club :

- A • vous n'êtes pas pénalisé
B • vous êtes pénalisé de 1 coup
C • vous êtes pénalisé de 2 coups

49. La balle jouée de A vers le green atterrit dans un obstacle d'eau situé devant le green. Elle a franchi la lisière de l'obstacle au point L et est venue reposer en R dans l'obstacle. Pour continuer le jeu, le joueur peut jouer la balle avec 1 coup de pénalité aux points suivant :

Dans cette liste, cochez d'une croix les solutions exactes :

- A B B' C C' D D'



50. Les obstacles d'eau et les obstacles d'eau latéraux sont délimités par des piquets ou des lignes de couleurs différentes. Parmi les trois couleurs jaune, blanche, rouge, indiquez celle qui est utilisée par un :

- A • obstacle d'eau B • obstacle d'eau latéral

51. Le joueur trouve sa balle dans un énorme buisson. Il la considère injouable :

A • il droppe une balle avec 1 coup de pénalité à moins de deux longueurs de club du bord du buisson, mais sans se rapprocher du trou

B • il droppe une balle avec 1 coup de pénalité, à moins de 2 longueurs de club du point où la balle reposait, mais sans se rapprocher du trou

52. En jouant du départ d'un trou, un joueur fait un très mauvais coup et envoie sa balle à quelques mètres devant le départ dans de très hautes herbes. Il la considère injouable et décide de rejouer avec un coup de pénalité du départ en plaçant sa balle sur un tee. A-t-il le droit ?

- A • oui B • non

53. Un joueur considère sa balle injouable dans un bosquet de quelques mètres de haut.

Pour continuer le jeu il décide de dropper une balle en arrière du point où la balle reposait en gardant ce point entre lui et le trou. Mais pour pouvoir passer facilement au-dessus des arbres il recule de plus de deux longueurs de clubs. En a-t-il le droit ?

- A • oui B • non

54. Votre balle se trouve dans un bunker dans une trace profonde de pas qu'un joueur précédent, peu respectueux de l'Étiquette, n'a pas ratissée. Vous considérez votre balle injouable et décidez de la dropper avec un coup de pénalité en arrière du point où elle reposait en gardant ce point entre vous et le trou. Êtes-vous obligé de dropper la balle dans le bunker ?

- A • oui B • non

55. La balle d'un joueur se trouve dans un bunker contre un râteau. Il enlève le râteau et la balle ne bouge pas :

A • le joueur est pénalisé de 1 coup pour avoir enlevé le râteau puisque sa balle était dans le bunker

B • le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir enlevé le râteau puisque sa balle était dans le bunker

C • le joueur avait le droit d'enlever le râteau qui est une obstruction amovible et n'est pas pénalisé

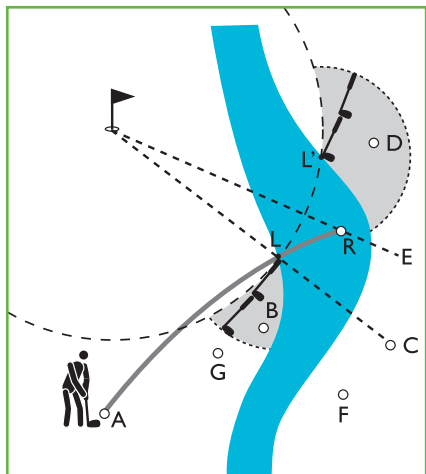
Testez vos connaissances

- 56.** La balle d'un joueur se trouve dans un bunker contre une bouteille. Il enlève la bouteille et la balle se déplace :
A • le joueur est pénalisé de 1 coup et doit replacer la balle à l'endroit initial
B • le joueur n'est pas pénalisé et doit replacer la balle à l'endroit initial
C • le joueur n'est pas pénalisé et doit dropper la balle à l'endroit initial
- 57.** La balle d'un joueur se trouve très près d'un banc fixé au sol. Le joueur est gêné par le banc pour prendre sa position et exécuter son coup. Peut-il sans pénalité dropper la balle, selon les règles, pour éviter cette gêne ?
A • oui B • non
- 58.** La balle d'un joueur se trouve à 3 mètres d'un banc fixé au sol. Le banc est situé entre la balle et le trou, et s'interpose donc sur la ligne de jeu. Le joueur peut-il sans pénalité dropper la balle, selon les règles, pour éviter cette gêne ?
A • oui B • non
- 59.** Après une forte pluie, de l'eau est restée dans un creux sur le parcours. Est-ce ?
A • de l'eau fortuite B • un obstacle d'eau
C • un terrain en réparation
- 60.** Une taupinière est une obstruction :
A • vrai B • faux
- 61.** Votre balle se trouve contre une taupinière et celle-ci vous gêne dans l'exécution de votre mouvement. Pouvez-vous, sans pénalité, dropper la balle selon les règles, pour éviter cette interférence ?
A • oui B • non
- 62.** Votre balle repose près d'une taupinière et en prenant normalement votre position pour exécuter le coup votre pied se trouve sur la taupinière. Pouvez-vous, sans pénalité, dropper la balle selon les règles, pour éviter cette interférence ?
A • oui B • non
- 63.** En stroke play, la balle du joueur A est plus près du trou que celle du joueur B. Le joueur A joue avant le joueur B :
A • le joueur A n'est pas pénalisé et ne doit pas rejouer le coup
B • le joueur A est pénalisé de 1 coup pour avoir joué avant son tour, mais il ne doit pas recommencer le coup
C • le joueur A n'est pas pénalisé et doit recommencer le coup
D • le joueur B peut exiger de A qu'il rejoue le coup sans pénalité
- 64.** En match play, la balle du joueur A est plus près du trou que celle du joueur B. Le joueur A joue avant le joueur B. Le joueur B peut exiger de A qu'il annule son coup et le rejoue à son tour, sans pénalité :
A • vrai B • faux
- 65.** La balle d'un joueur est sur le green, un peu de boue adhère à la balle. Le joueur marque la position de la balle, la relève et la nettoie. Avant de la replacer, il répare un impact de balle (pitch) qui se trouve sur la ligne de putt :
A • le jour est pénalisé de 2 coups pour avoir touché sa ligne de putt
B • le jour est pénalisé de 2 coups pour avoir nettoyé sa balle
C • le joueur n'est pas pénalisé
- 66.** En stroke play, la balle d'un joueur est sur le green. Avant de jouer, il aperçoit sur sa ligne de putt quelques brins d'herbe relevés par les clous de chaussures d'un joueur précédent peu respectueux de l'étiquette. Le joueur écrase les brins d'herbe avec son putter :
A • il est pénalisé de 2 coups
B • il est pénalisé de 1 coup
C • il n'est pas pénalisé, car ce n'est pas lui qui avait détérioré le green
- 67.** En match play, la balle d'un joueur est sur le green ; avant de jouer, il fait rouler une autre balle sur le green pour tester sa surface :
A • le joueur perd le trou
B • le joueur est pénalisé de 1 coup
C • le joueur est pénalisé de 2 coups

- 68.** En stroke play la balle d'un joueur repose à 30 cm du green. Entre la balle et le trou se trouve du sable sur l'avant green.
Désirant putter le joueur enlève le sable et joue :
A • il n'est pas pénalisé
B • il est pénalisé d'un coup
C • il est pénalisé de deux coups
- 69.** En stroke play, la balle d'un joueur est sur le green, il putte et sa balle en mouvement frappe une autre balle située aussi sur le green :
A • le joueur est pénalisé de 1 coup et doit jouer sa balle où elle se trouve
B • le joueur est pénalisé de 2 coups et doit jouer sa balle où elle se trouve
C • le joueur n'est pas pénalisé
- 70.** En stroke play, la balle d'un joueur est sur le green ; il putte et sa balle en mouvement frappe une autre balle située aussi sur le green :
A • l'autre balle doit être remplacée
B • l'autre balle doit être jouée où elle se trouve
- 71.** Un joueur ne peut faire prendre en charge le drapeau que par son cadet ou son partenaire :
A • vrai B • faux
- 72.** La balle d'un joueur est sur le green Il putte et sa balle heurte le drapeau qui était resté dans le trou :
A • en stroke play et match play, le joueur est pénalisé de 1 coup
B • en stroke play, le joueur est pénalisé de 2 coups
C • en match play, le joueur perd le trou
- 73.** En match play, votre adversaire prend en charge le drapeau avec votre accord. Lorsque vous jouez, il ne fait pas attention et n'enlève pas le drapeau que votre balle en mouvement frappe :
A • votre adversaire perd le trou
B • vous perdez le trou
- 74.** En stroke play, votre marqueur prend en charge le drapeau avec votre accord. Lorsque vous jouez, il ne fait pas attention et n'enlève pas le drapeau que votre balle en mouvement frappe :
A • vous êtes pénalisé de 1 coup
B • vous êtes pénalisé de 2 coups
C • vous n'êtes pas pénalisé
- 75.** Certaines zones du terrain doivent être délimitées par des lignes ou des piquets de différentes couleurs, d'autres non. Dans la liste ci-dessous, indiquez les couleurs correctes parmi le blanc, bleu, rouge, jaune, pour les zones qui doivent être délimitées
A • bunker B • terrain en réparation
C • obstacle d'eau D • obstacle d'eau latéral
E • eau fortuite F • hors limites
- 76.** Une balle droppée sur le parcours correctement et au bon endroit s'immobilise : parmi les situations énumérées, cochez celles où l'on doit redropper sans pénalité :
A • à plus de deux longueurs de clubs de l'endroit où elle a touché le sol
B • dans les hautes herbes, lorsque la balle est injouable
C • plus près du trou que le point le plus proche de dégagement
D • dans un bunker
E • dans un obstacle d'eau
F • hors limites
G • contre un arbre
- 77.** La balle d'un joueur est contre une clôture de hors limites, il ne peut pas exécuter un coup :
A • il droppe sans pénalité à moins d'une longueur de club
B • il droppe sans pénalité à moins de deux longueurs de club
C • il considère la balle injouable
D • il détermine le point le plus proche où il n'est plus gêné, et à partir de ce point il droppe sans pénalité suivant la règle de l'obstruction inamovible
- 78.** Dans un bunker, votre balle est dans un trou creusé par un lapin :
A • vous pouvez dropper où vous voulez dans le bunker, sans pénalité
B • vous pouvez dropper, avec un coup de pénalité, en arrière du bunker, en dehors de celui-ci, en laissant entre vous et le trou le point où la balle reposait
C • vous pouvez dropper, sans pénalité, dans le bunker, le plus près possible de l'endroit où reposait la balle, sans vous rapprocher du trou, sur une zone du bunker qui permet d'améliorer le plus possible cette situation

Testez vos connaissances

- 79.** Un joueur se trouvant dans le rough après son 1^{er} coup, joue une balle qu'il croit être la sienne et s'aperçoit de son erreur dès qu'il a terminé le trou en 5 coups :
- A • en stroke play et en match play, il ajoute deux coups de pénalité à son score (5+2) et continue
B • en stroke play, il doit retourner jouer sa propre balle et ajoutera 2 coups de pénalité au score fait avec sa propre balle
C • en match play, il perd le trou
- 80.** Lorsque l'on joue le trou n°1, qu'est-ce qui n'est pas considéré comme étant le parcours :
- A • le green du trou n°1
B • tous les greens du parcours
C • le départ du trou n°2
D • le fairway du trou n°2
E • un bunker
- 81.** Par rapport à la surface du terrain, la surface du parcours est :
- A • plus grande B • plus petite
C • la même
- 82.** Sur le départ, en se préparant à exécuter un coup, un joueur fait tomber la balle du tee. Est-il pénalisé ?
- A • oui B • non
- 83.** Dans les situations suivantes, cochez celles où le joueur peut nettoyer sa balle sans être pénalisé :
- A • lorsqu'il la relève d'un endroit injouable
B • lorsqu'il la relève d'une obstruction
C • lorsqu'il la relève de l'eau fortuite sur le parcours
D • lorsqu'il la relève d'un green qui n'est pas celui qui est joué
E • lorsqu'un autre joueur lui demande sur le parcours de la marquer
- 84.** En stroke play, la balle d'un joueur est à quelques mètres du green, en dehors de celui-ci. Un cadet prend le drapeau en charge à la demande du joueur. Le joueur joue son coup et la balle en mouvement touche le drapeau :
- A • le coup doit être rejoué sans pénalité
B • la balle doit être jouée où elle se trouve, il n'y a pas de pénalité car le coup a été joué en dehors du green
C • la balle doit être jouée où elle se trouve et le joueur est pénalisé de 2 coups
- 85.** En jouant d'un point du parcours, un joueur envoie sa balle dans un rough épais et ne la retrouve pas.
Il revient en dropper une autre à l'endroit où il avait joué :
- A • la deuxième balle est en jeu dès qu'elle a été droppée
B • la deuxième balle n'est en jeu que lorsque le joueur a frappé un coup sur elle
- 86.** En jouant du départ, un joueur envoie sa balle dans un rough épais et ne la retrouve pas. Il revient au départ en mettre une autre en jeu :
- A • la deuxième balle est en jeu dès qu'elle a été posée sur un tee sur le départ
B • la deuxième balle n'est en jeu que lorsque le joueur a frappé un coup sur elle du départ
- 87.** Au cours d'un foursome stroke play, les joueurs A et B sont partenaires sur le parcours. C'est à A de jouer mais avant de le faire il déplace accidentellement sa balle. Le camp est pénalisé de 1 coup et la balle doit être replacée. Qui doit jouer ?
- A • le joueur A B • le joueur B
- 88.** Au cours d'une compétition en stroke play, qui est responsable du décompte des coups enregistrés pour chaque trou par le marqueur ?
- A • le compétiteur B • le marqueur
- 89.** Au cours d'une compétition stroke play, qui est responsable de l'addition du décompte des coups consignés sur la carte de score ?
- A • le compétiteur
B • le comité de l'épreuve
- 90.** La balle jouée de A vers le green atterrit dans un obstacle d'eau latéral. Elle franchit la lisière au point L et vient reposer en R dans l'obstacle. Pour continuer le jeu, le joueur peut jouer une balle droppée, avec un coup de pénalité, aux points suivants (cocher les solutions exactes) :
- A B C D E F G
- Les distances entre B et L et entre D et L' sont inférieures à deux longueurs de club.
La distance entre G et L est supérieure à deux longueurs de club.



91. Lorsqu'un joueur enlève un détritrus près de sa balle, il prend le risque d'être pénalisé si cela provoque le déplacement de sa balle. Dans les trois situations suivantes cochez le ou les cas où l'on doit considérer que la balle est déplacée :

A • la balle sur le sol quitte sa position initiale et s'immobilise à un autre endroit
 B • la balle suspendue dans de hautes herbes s'enfonce dans celles-ci
 C • la balle sur le sol oscille et après avoir quitté sa position initiale, y revient

92. Un joueur relève sa balle sur le green après l'avoir marquée. Il la nettoie et la replace correctement. Avant qu'il ne joue, une bourrasque de vent éloigne la balle du trou.

A • le joueur replace la balle à l'endroit initial et la joue, sans pénalité
 B • le joueur joue la balle à l'endroit où elle repose, sans pénalité

93. En stroke play, un joueur est gêné dans l'exécution de son swing par un piquet de hors limites.

Il enlève le piquet, joue et le remet ensuite :

A • le joueur n'est pas pénalisé, car le piquet est amovible
 B • le joueur est pénalisé de 1 coup, car le piquet n'est pas une obstruction
 C • le joueur est pénalisé de 2 coups, car un piquet de hors limites n'est pas une obstruction.

94. En match play, un joueur est gêné dans l'exécution de son swing par une clôture de hors limites. Il relève et droppe sa balle en appliquant la règle de l'obstruction inamovible. Avant de jouer il se souvient qu'une clôture de hors limites n'est pas une obstruction. Il replace sa balle sur la position initiale et joue :

A • il n'est pas pénalisé parce qu'il n'avait pas joué de coup
 B • il est pénalisé de 1 coup pour avoir relevé sa balle
 C • il est pénalisé de 2 coups pour avoir relevé sa balle selon une règle inapplicable.

95. Avant de commencer un trou, un joueur fait un coup d'essai sur le départ près de sa balle (ce qui n'est pas recommandé par l'Étiquette).

Au cours de ce coup d'essai, il touche sa balle et l'envoie quelques mètres en arrière du départ :

A • le joueur n'est pas pénalisé et doit jouer la balle où elle repose
 B • le joueur n'est pas pénalisé et doit mettre la balle en jeu en la jouant du départ
 C • le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir déplacé sa balle et doit la jouer où elle repose

96. Sur le parcours, un joueur fait un coup d'essai près de sa balle. Il la touche et la déplace. Que doit-il faire ?

A • remplacer la balle à l'endroit initial avec 1 coup de pénalité
 B • remplacer la balle à l'endroit initial avec 2 coups de pénalité
 C • jouer la balle où elle repose avec 1 coup de pénalité

97. Un joueur commence au trou n°1 avec 14 clubs dans son sac. Sur le green du trou n°4, après un putt manqué, il casse son putter de colère. Peut-il envoyer son cadet en chercher un autre pour le remplacer ?

A • oui B • non

98. Un joueur commence au trou n°1 avec 13 clubs dans son sac. Sur le green du trou n°4, après un putt manqué, il casse son putter de colère. Peut-il envoyer son cadet en chercher un autre pour le remplacer ?

A • oui B • non

Testez vos connaissances

- 99.** Les joueurs A et B jouent une compétition en stroke play. Au départ du trou n°4, le joueur A par distraction joue 1 m devant les repères du départ. Les joueurs A et B connaissent bien la règle 11- 4b qui impose à A de rejouer du départ avec 2 coups de pénalité. Ils décident cependant que A peut continuer à jouer avec la première balle qu'il a mise en jeu incorrectement. Quelle est la décision ?
A • A et B sont pénalisés chacun par 2 coups
B • A et B sont disqualifiés
C • A est disqualifié, B est pénalisé de 2 coups
D • A est disqualifié, B n'est pas pénalisé
- 100.** Au cours du trou n°4, un joueur abîme sa balle à la suite d'un coup de wedge dans le rough. Il ne s'en aperçoit pas, termine le trou et continue au départ du trou n°5 avec la même balle. Arrivé sur le green, il voit que sa balle est détériorée et demande de la changer pour finir le trou. Peut-il la changer ?
A • oui B • non
- 101.** Un joueur commence une compétition au trou n°1 avec un cadet qui l'abandonne à la fin du trou n°6. Au départ du trou n°10 en passant près du clubhouse, le joueur prend un autre cadet pour les 9 derniers trous. Le joueur en a-t-il le droit ?
A • oui B • non
- 102.** En attendant de prendre le départ du trou n°1 d'une compétition en stroke play, un joueur s'entraîne en faisant quelques petites approches sur ce départ :
A • le joueur est pénalisé de 2 coups
B • le joueur est disqualifié
C • le joueur est autorisé à s'entraîner ainsi
- 103.** Un joueur envoie sa balle dans un rough épais à 100 m du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 20 m du green. Il s'avance et, sans chercher sa première balle, joue un deuxième coup sur la balle provisoire. On retrouve tout de suite après la première balle. Avec quelle balle doit-il continuer ?
A • la première balle B • la balle provisoire
- 104.** Un joueur envoie sa balle dans un rough épais à 20 m du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 100 m du green. Il s'avance et joue un deuxième coup sur la balle provisoire. On retrouve tout de suite après la première balle. Avec quelle balle doit-il continuer ?
A • la première balle B • la balle provisoire
- 105.** Dans un foursome stroke play A et B sont partenaires. Au trou n°6 A joue en dehors des limites de l'aire de départ. Le camp est pénalisé de 2 coups et doit rejouer dans les limites de l'aire de départ. Qui doit jouer ?
A • le joueur A B • le joueur B
- 106.** Un joueur est dans un bunker se préparant à jouer le coup. Il hésite et décide de changer de club. En a-t-il le droit ?
A • oui B • non
- 107.** En match play, un joueur jouant une balle vers un green aveugle demande à un spectateur de lui indiquer la ligne de jeu. L'adversaire proteste et précise que seul le cadet du joueur a le droit de lui indiquer la ligne de jeu. Ce qu'affirme l'adversaire est :
A • vrai B • faux
- 108.** Le sable est considéré comme un détrit sur le green, mais pas ailleurs :
A • vrai B • faux
- 109.** En stroke play, un compétiteur remet sa carte au Comité. Le score trou par trou est correct, mais le total des derniers trous laisse apparaître un score inférieur de 1 coup au score réel. Quelle est la décision ?
A • pas de pénalité, le Comité devra corriger l'addition
B • deux coups de pénalité et le Comité devra corriger l'addition
C • disqualification du compétiteur
- 110.** En stroke play, votre balle se trouve dans un bunker contre une assiette en carton abandonnée. Avant de jouer, vous enlevez l'assiette et votre balle ne bouge pas :
A • vous n'êtes pas pénalisé parce que votre balle n'a pas bougé
B • vous avez 2 coups de pénalité pour avoir enlevé l'assiette, votre balle étant dans le bunker
C • vous n'êtes pas pénalisé parce que l'assiette est une obstruction amovible

111. Un joueur envoie sa balle dans un rough épais. Il joue une balle provisoire et réussit un très bon coup. Il souhaite continuer avec la balle provisoire, mais avant de jouer un 2^e coup, on retrouve la 1^{re}. Peut-il abandonner la 1^{re} balle ?
A • oui B • non
112. Un joueur considère sa balle injouable en un point du parcours. Comme il en a le droit, il décide de dropper une balle, avec un coup de pénalité à une longueur et demie de club de l'endroit où sa balle reposait sans se rapprocher du trou. La balle ainsi droppée roule à une longueur et demie de club de l'endroit où elle a touché le sol au cours du drop. Elle se trouve alors à 3 longueurs du club de l'endroit où elle a été considérée injouable, mais pas plus près du trou que cet endroit. Que doit faire le joueur ?
A • jouer la balle là où elle repose sans pénalité
B • recommencer le drop, sans pénalité
C • placer la balle à l'endroit où elle a touché le sol au cours du drop, sans pénalité.
113. La balle d'un joueur repose juste en dehors d'un bunker. Dans le bunker se trouve une pomme de pin qui gêne le joueur dans sa ligne de jeu. Peut-il l'enlever ?
A • oui B • non
114. Au cours du jeu d'un trou, un joueur, par distraction, joue sa balle qui repose hors limites. Son marqueur lui fait remarquer que selon les règles il a joué une mauvaise balle. Est-ce ?
A • vrai B • faux
115. La balle du joueur A est à 3 m du green. La balle de B est sur le green et c'est à A de jouer. Estimant que la balle de B le gêne, A lui demande de relever sa balle. B refuse sous le prétexte que la balle de A n'est pas sur le green. Le joueur B a-t-il raison ?
A • oui B • non
116. Au cours du jeu d'un trou, un joueur qui n'a pas eu la prudence de faire sur sa balle une marque d'identification retrouve, proches l'une de l'autre, deux balles de même marque et de même numéro. Il est donc incapable d'identifier sa propre balle :
A • le joueur peut continuer le jeu, sans pénalité, en choisissant une des deux balles
B • le joueur peut continuer le jeu, sans pénalité, mais il doit choisir la balle la plus éloignée du trou
C • la balle du joueur est considérée comme perdue, et pour continuer le jeu, il doit adopter la procédure correspondante
117. Après un coup joué vers un green, votre balle en mouvement rebondit sur un arroseur automatique du green et atterrit dans un bunker :
A • en stroke play et en match play, vous jouez la balle où elle se trouve sans pénalité
B • en match play, vous avez le choix de jouer la balle où elle se trouve sans pénalité ou d'annuler le coup et de rejouer en remplaçant la balle à l'endroit où elle se trouvait initialement
C • en stroke play et en match play, vous devez annuler le coup et le rejouer en remplaçant la balle à l'endroit initial
118. En stroke play, un joueur joue un coup sur une balle se trouvant dans un bunker et l'envoie sur le green. Arrivé sur le green, il s'aperçoit que la balle qu'il a jouée n'était pas la sienne. Il retrouve la sienne derrière le green :
A • le joueur a deux coups de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle et il doit continuer avec sa propre balle, les coups joués avec la mauvaise balle ne comptant pas
B • le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué une mauvaise balle dans un bunker et il doit continuer avec sa propre balle, les coups joués avec la mauvaise balle ne comptant pas
119. Au cours de l'exécution d'un coup, le club d'un joueur frappe la balle deux fois. Au total, le joueur devra compter :
A • deux coups B • trois coups
C • quatre coups
120. En stroke play, la balle d'un joueur est à 1 m du green, il enlève comme il en a le droit quelques brindilles de bois sur sa ligne de jeu et il joue. Pendant que sa balle est en mouvement, son cadet enlève une brindille oubliée sur la ligne de jeu :
A • le joueur n'est pas pénalisé
B • le joueur est pénalisé de 1 coup
C • le joueur est pénalisé de 2 coups

Test : réponses aux questions de 1 à 75

1 A	21 C	41 C	60 B
2 A	22 A	42 A	61 A
3 A,D	23 C	43 A	62 A
4 B	24 C	44 D	63 A
5 B,C,G	25 B	45 A	64 A
6 B	26 B	46 A	65 C
7 B	27 C	47 B	66 A
8 B	28 A	48 C	67 A
9 C	29 B	49 A,C,C'	68 C
10 C	30 B	50 A : jaune	69 B
11 B	31 A,C,D	B : rouge	70 A
12 B	32 B	51 B	71 B
13 A	33 B	52 A	72 B,C
14 B,C	34 A	53 A	73 B
15 B	35 A	54 A	74 B
16 A,B	36 B	55 C	75 B : bleu
17 B,C	37 A,B	56 B	C : Jaune
18 A,B	38 A	57 A	D : rouge
19 B	39 A	58 B	F : blanc
20 A	40 A	59 A	

Test : réponses aux questions de 76 à 120 et références aux règles

76	A,C,D,E,F	R20-2c	100	B	R5-3
77	C	Déf. : Obstruction	101	A	R6-4
78	B,C	R25-1.b(ii)	102	C	R7-1b
79	B,C	R15-3	103	B	R27-2b
80	A,E	Déf. : Parcours	104	A	R27-2c
81	B	Déf. : Parcours et terrain	105	A	R29-1
82	B	Déf. : Balle en jeu	106	A	Aucune règle ne l'interdit
83	A,B,C,D	R21	107	B	R8-2a
84	C	R17-3	108	A	Déf.: Détrit
85	A	R20-4	109	A	R33-5
86	B	Déf. : Balle en jeu	110	C	R24-1
87	A	R29-1	111	B	R27-2c
88	A	R6-6	112	A	R20-2c
89	B	R6-6 et R33-5	113	A	R23-1
90	A,B,C,D	R26-1	114	A	Déf. : Balle en jeu et Mauvaise balle
91	A,B	Déf. : Balle déplacée	115	B	R22-2
92	B	Déf. : Élément extérieur et R18-1	116	C	Déf.: Balle perdue et R12-2
93	C	Déf. : Obstruction et R13-2	117	A	Déf. : Élément extérieur et R19-1
94	B	R24	118	A	R15-3b
95	B	Déf.: Balle en jeu et coup	119	A	R14-4
96	A	R18-2a (I) et (II)	120	C	R23-1
97	B	R4-4a	Les éléments de réponse figurent dans le recueil officiel des Règles de golf disponible en ligne sur le site de la ffgolf.		
98	A	R4-4a			
99	B	R1-3			

ffgolf®

Licence 2017

Cap sur la Ryder Cup



Demandez votre licence 2017 !

© 2017 ffgolf. Tous droits réservés. Reproduction interdite sans autorisation écrite de ffgolf. 11 000 401 - Appareil photo



Céline Aubert
membre ffgolf pour la 1^{re} année

2017

VOTRE ESPACE LICENCIÉ, TOUT UN UNIVERS DE SERVICES COMMUNAUTAIRES EXCLUSIFS

Location et échange d'hébergements, covoiturage,
organisation de parties amicales...

Connectez-vous pour découvrir tous vos avantages
et faciliter votre vie de golfeur !

www.ffgolf.org



PARTENAIRES OFFICIELS



**SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE**



ROLEX



FOURNISSEURS OFFICIELS



NOVOTEL
HOTELS, SUITES & RESORTS



AIRFRANCE 

PARTENAIRES MÉDIA

LE FIGARO

L'ÉQUIPE

68, rue Anatole-France, 92309 Levallois-Perret Cedex
Indicatif éditeur 978-2-9521478
ISBN 978-2-9521478-6-6 • EAN 9782952147866

© Fédération française de golf
Tous droits de traduction, reproduction et adaptation totales ou partielles réservés pour tous pays.

18^e édition • 2016 • 40 000 exemplaires • Offert par la ffgolf. Ne peut être vendu.

Direction Communication, Médias, Marketing et Partenariats • Licences
Remerciements à tous ceux qui ont participé à la rédaction de cet ouvrage

© Pictos : Art Presse

BMW X1



Le plaisir
de conduire

www.bmw.fr

Équipements de série ou en option selon versions. Consommations en cycle mixte de la BMW X1 : 3,9 à 6,6 l/100 km. CO₂ : 104 à 152 g/km selon la norme européenne NEDC. BMW France, S.A. au capital de 2 805 000 € - 722 000 965 RCS Versailles - 3 avenue Ampère, 78180 Montigny-Le Bretonneux.

BMW Partenaire
Officiel

ffgolf®



BMW X1. PLUS AFFÛTÉE QUE JAMAIS.

- Design et proportions typiquement BMW X
- Appel d'Urgence Intelligent de série
- Pilotage automatique en embouteillage
- À partir de 3,9 l/100 km et 104 g/km de CO₂
- Banquette arrière coulissante et rabattable par commande électrique, pour un espace de chargement jusqu'à 1 550 litres
- Affichage Tête Haute HUD couleur sur pare-brise
- Nouveaux moteurs essence et diesel, de 116 à 231 ch

