

MYTHES ET LEGENDES DES REGLES DE GOLF

On ne connaît pas toujours les règles qui existent, mais il arrive aussi que l'on applique des règles qui n'existent pas.

Cette liste de légendes a été établie pour faire le point sur certaines d'entre elles.

Une légende tenace exagère le rôle du marqueur en stroke play. On croit qu'il devrait dire au joueur ce qu'il doit faire, mais d'après les règles, il n'est ni l'arbitre, ni le conseiller du joueur. Il ne donne pas de pénalités, il rappelle au joueur qu'il encourt une pénalité. Il garantit que les scores indiqués sur la carte sont sincères. Il doit attirer l'attention du joueur qui serait sur le point de commettre une faute, mais le joueur sûr de la procédure à suivre peut, tout en restant courtois, ignorer l'avis du marqueur. Attention à ne pas entrer en conflit avec son marqueur (ou même avec un responsable de la compétition) en s'appuyant sur ces informations partielles qui ne se substituent pas aux règles de golf.

Les règles fantômes ou légendes sont inscrites en rouge pour indiquer qu'elles sont erronées.

Dans ce qui suit, lorsqu'il est fait référence à une « règle », il s'agit d'une règle publiée dans le livret des « Règles de Golf 2012-2015 ». Lorsqu'il est fait référence à une « décision », il s'agit d'une décision décrite dans le livre des « Décisions sur les Règles de Golf 2012-2013 ». Il est rappelé qu'une version téléchargeable de ces documents est disponible sur le site internet de la FFG

Les règles locales peuvent modifier certaines des remarques ci-dessus. Le présent texte ne se substitue pas aux règles et règlements en vigueur que les arbitres et les joueurs devraient posséder et connaître parfaitement.

LES LEGENDES

Les balles en dehors du green doivent être jouées d'abord.

Voir les règles 10-1b et 10-2b.

Balle injouable : on peut dropper à 2 longueurs de club du bord du buisson.

Voir la règle 28.

Pour pouvoir déclarer une balle injouable, il faut la trouver et l'identifier.

Voir décision 28/1. Ce n'est vrai que si l'on veut dropper à 2 clubs ou dans l'alignement drapeau-balle.

Si un bunker est plein d'eau et que l'on ne peut pas se dropper sans se rapprocher du trou, on peut se dropper à l'extérieur sans pénalité.

Voir la règle 25-1b (ii).

De même s'il est marqué d'un piquet bleu.

Voir la règle 25-1b (ii) et la décision 25/13. Ce n'est vrai que si la totalité du bunker est défini comme terrain en réparation.

Sur le green on ne peut utiliser qu'un putter.

Aucune règle ne l'oblige.

Le joueur qui a le plus bas index a l'honneur au départ du trou N° 1

Voir la règle 10-1a ou 10-2a.

On peut partir du départ du N°1 avec plus de 14 clubs, pourvu que l'on en déclare un hors-jeu.

Voir la règle 4-4a.

On ne peut pas placer sa marque de balle directement à une tête de putteur sur le côté, il faut d'abord mettre la marque derrière la balle, puis déplacer la marque.

Voir la règle 20-1 (note).

Le joueur qui oublie d'annoncer à son marqueur qu'il a changé de balle au départ d'un trou a 2 coups de pénalité.

La courtoisie demande d'annoncer le changement de balle : possible difficulté d'identification suivie de contestations préjudiciables au joueur si la balle va dans le rough.

Si un joueur rentre depuis le green un putt alors qu'une autre balle repose au fond du trou, il encourt 2 coups de pénalité.

La règle 19-5a ne s'applique pas : voir les définitions. La balle au fond du trou n'est plus en jeu (et elle n'était pas sur le green).

Si votre balle est dans un bunker, vous ne devez pas toucher le sable avec la main en prenant le râteau.

Rien ne l'interdit.

Vous ne pouvez pas putter d'une main et tenir le drapeau de l'autre.

Voir la décision 17-1/5.

Vous ne pouvez pas putter une balle très proche du trou en ayant les pieds de l'autre côté du trou.

Voir la règle 16-1e.

Vous devez toujours marquer votre balle avant de la relever pour vous dégager d'une obstruction inamovible ou d'un terrain en réparation.

Les règles n'obligent pas à marquer la balle avant un drop, contrairement à la balle qui doit être replacée (règle 20-1). Cependant il faut être en mesure de prouver que l'on s'est bien droppé dans la zone autorisée ; le joueur sera toujours bien inspiré de marquer : balle, point de dégagement le plus proche, limite de drop à 1 ou 2 clubs.

Vous ne pouvez pas retirer un piquet d'obstacle d'eau si votre balle est dans l'obstacle d'eau.

Voir la règle 24-1. Les piquets sont souvent des obstructions amovibles (sauf règle locale).

On ne peut balayer les débris sur la ligne de putt qu'avec le dos de la main, pas la paume.

Voir la règle 16-1a (i) et la décision 16-1a/9. Mais il est interdit de tasser ou de tester la ligne de putt.

Les corrections sur la carte de score doivent être paraphées.

Voir la décision 6-6a/6.

Une balle qui doit être replacée ne peut l'être que par celui qui l'a relevée.

Voir la règle 20-3a.

Pour identifier ma balle j'appelle mon marqueur qui la marque, la relève, l'identifie et la replace.

Voir la règle 12-2.

Les traces de tracteur sont des trous faits par le green keeper.

Voir la décision 25/16. Le comité devrait définir les empreintes profondes comme terrain en réparation, mais pas les empreintes superficielles.

Les mots « fairway » et « rough » ne figurent pas dans les règles.

Cherchez et vous trouverez.

Un joueur qui a 5 d'index connaît mieux les règles qu'un joueur de 25 d'index.

Il n'y a qu'une faible corrélation entre le niveau d'un joueur et sa connaissance des règles. Avoir joué de nombreuses compétitions est très utile mais pas suffisant.

Les obstructions inamovibles à l'intérieur d'un obstacle d'eau font partie intégrante du terrain.

Voir les définitions et la règle 24-2. Une obstruction, où qu'elle soit, est ce qui correspond à la définition d'une obstruction (poteau, rives bétonnées de rivière, etc.). C'est la position de la balle qui autorise ou non le dégagement.

Les départs sont des zones d'où le jeu est interdit.

Ce n'est indiqué nulle part.

Quand on se dégage d'une obstruction inamovible, d'un terrain en condition anormale, on ne doit pas améliorer sa ligne de jeu.

On doit se dégager selon la règle ; si la ligne de jeu est améliorée tant mieux, si elle est détériorée tant pis. Le joueur avisé regarde où il pourra se dégager avant de relever sa balle.

On doit déclarer une balle injouable à son marqueur.

C'est hautement recommandé pour éviter toute suspicion, mais les règles ne l'exigent pas si la procédure est sans ambiguïté. Attention aux déplacements de balle, aux cas de dégagement : il est imprudent de ne pas annoncer son intention de considérer sa balle injouable.

Si la balle n'est pas sur le green, on n'a pas le droit de réparer les marques de pitch sur le green.

Attention toutefois si le pitch est sur l'avant-green.

On n'a pas le droit de jouer une balle provisoire si la balle d'origine est probablement allée, ou est perdue, dans un obstacle d'eau

Ce n'est pas ce que dit la règle : si la balle est peut-être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, le joueur peut jouer une balle provisoire (voir décisions 27-2a/2, 27-2a/2.5 et 27-2a/3).

Sur le green, si le marque-balle est encore en place et qu'un coup de vent déplace la balle, je dois replacer ma balle.

Voir décision 18-2a/7. Il existe bien entendu des obligations de replacer la balle, avec ou sans pénalité, mais ce n'est pas lié au fait que la position de la balle soit marquée.

On peut déclarer sa balle perdue.

En 1744, la règle pour une balle perdue était la même que la règle 27 actuelle : coup et distance. Pendant une courte période on a pu déclarer sa balle perdue, et c'était il y a un demi-siècle. Il n'y a aucune raison pour que cette légende perdure.

Voir la définition.