ffgolf

R&A

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF

Applicables en janvier 2023

ROLEX

www.ffgolf.org

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF

La Fédération française de golf et Rolex sont heureux de vous offrir cet exemplaire de l'Essentiel des Règles de golf.

ffgolf®

ROLEX

ffgolf

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF 2023

Ce document fournit une explication simple des situations les plus courantes faisant appel aux Règles. Il ne remplace pas le livret des Règles de Golf qui devrait être consulté en cas de doute et est disponible à partir du site **www.ffgolf.org** Pour plus d'informations sur les points abordés, veuillez vous reporter à la Règle correspondante.

Avant de jouer, ayez le bon réflexe, assurez-vous que votre licence ffgolf est active.

Pour ne pas alourdir le texte, lorsque les Règles font référence à une personne, le **genre** utilisé concerne tous les sexes.
Un **glossaire des termes** apparaissant en bleu dans le texte est disponible à la fin de ce document.

Un golf peut définir des **Règles locales** spécifiques à son parcours, elles sont généralement disponibles sur la carte de score.

Règles de Golf 2023

Accédez aux nouvelles Règles avec l'Application officielle

Available on the App Store

GET IT ON Google Play

Pour la télécharger gratuitement,
scannez le QR code ou visitez :

randa.org/rules/rules-app

On attend de tous les joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité – par exemple en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités et en étant honnête dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres – par exemple en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres et en ne perturbant pas le jeu d'un autre joueur.
- Prenant bien soin du parcours – par exemple en replaçant les divots, aplanissant les bunkers, réparant les impacts de balles et en ne causant pas au parcours des dommages inutiles.

On attend de vous que vous reconnaissiez vos infractions aux Règles et que vous appliquiez honnêtement vos propres pénalités.

Les pénalités sont destinées à annuler tout avantage indu. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Pénalité d'un coup : s'applique en match play comme en stroke play.
- Pénalité générale : perte du trou en match play et pénalité de deux coups en stroke play.
- Disqualification : s'applique en match play comme en stroke play.

POINTS GÉNÉRAUX

Avant de commencer votre tour, il est conseillé de :

- Lire les Règles locales sur la carte de score et sur le tableau d'affichage.
- Mettre une marque d'identification sur votre balle; de nombreux golfeurs jouent la même marque de balle et si vous ne pouvez pas identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue (Règle 18.2).
- Compter vos clubs; vous avez droit à un maximum de 14 clubs (Règle 4.1).

Pendant le tour :

- Ne demandez conseil à personne à l'exception de votre cadet, de votre partenaire (c'est-à-dire un joueur de votre camp) ou du cadet de votre partenaire; ne donnez aucun conseil à aucun joueur sauf à votre partenaire; vous pouvez demander ou fournir des informations sur les Règles, les distances et la position des zones à pénalité, du drapeau, etc. (Règle 10.2)
- Ne jouez pas de coups d'entraînement pendant le jeu d'un trou (Règle 5.5).

À la fin de votre tour :

- En match play, assurez-vous que le résultat du match est affiché.
- En stroke play, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie, qu'elle est signée par vous et votre marqueur et rendue au Comité le plus rapidement possible (Règle 3.3).

FIGURE 3.3b : RESPONSABILITÉS SUR LA CARTE DE SCORE EN STROKE PLAY NET

LE **PARCOURS** ***RÈGLE 2***

Il y a cinq zones du parcours. La zone générale, qui comprend la totalité du parcours sauf les quatre zones du parcours particulières suivantes :
- la zone de départ du trou que vous jouez (Règle 6.2),
- toutes les zones à pénalité (Règle 17),
- tous les bunkers (Règle 12), et
- le green du trou que vous jouez (Règle 13).

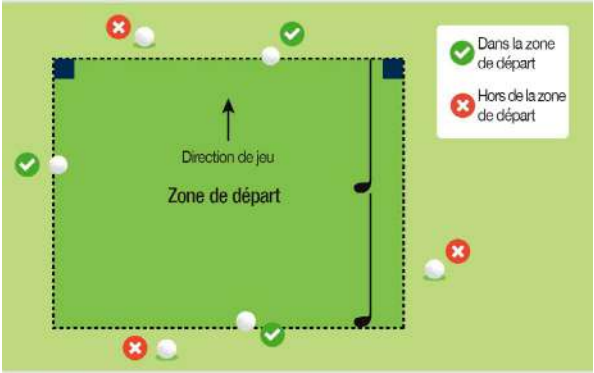
Il est important de connaître la zone du parcours où se trouve votre balle, car cela a une influence sur les Règles qui s'appliquent en jouant votre balle ou en vous dégageant.

FIGURE 2.2 : ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES

LA **ZONE DE DÉPART** ***RÈGLE 6.2***

En commençant un trou, si vous jouez une balle de l'extérieur de la zone de départ (y compris de mauvaises marques de départ sur le même trou ou un trou différent) :
- **Match play.** Il n'y a pas de pénalité et vous jouez votre balle comme elle repose, mais votre adversaire peut annuler le coup, auquel cas vous devrez jouer de l'intérieur de la zone de départ.
- **Stroke play.** Vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** et devez corriger l'erreur en jouant une balle de l'intérieur de la zone de départ. Le coup joué de l'extérieur de la zone de départ et tous les coups ultérieurs avant que l'erreur ne soit corrigée ne comptent pas. Si vous ne corrigez pas l'erreur, vous êtes **disqualifié** (mais en Stableford vous ne marquez pas de point pour le trou au lieu d'être disqualifié).

FIGURE 6.2b : BALLE DANS LA ZONE DE DÉPART



La ligne pointillée définit les bords extérieurs de la zone de départ (voir définition de : Zone de départ). Une balle est dans la zone de départ quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la zone de départ.

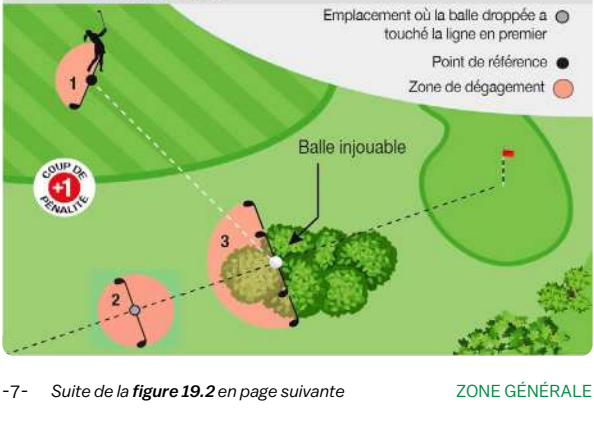
ZONE **GÉNÉRALE**

RÈGLES DE BASE ET SITUATIONS DE DÉGAGEMENT COURANTES

La zone générale est décrite dans la section «Le Parcours» en page 4 et comprend les fairways, les roughs, les buissons, les arbres, etc. qui ne se trouvent dans aucune des quatre zones particulières.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans la zone générale sont les suivantes :

FIGURE 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE



*Suite de la **figure 19.2***

Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a trois options, chacune avec un coup de pénalité :

(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence.

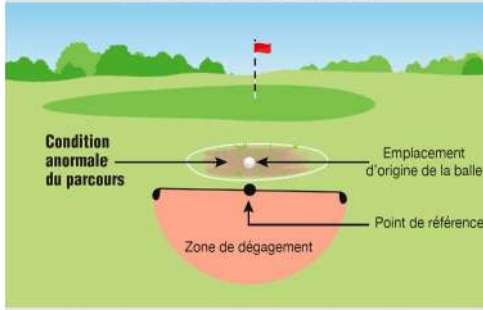
(2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne (sans limite pour la distance de recul) en droppant la balle d'origine, ou une autre balle, sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée (sans limite pour la distance de recul sur la ligne).	Une longueur de club, dans n'importe quelle direction à partir du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que l'emplacement d'origine de la balle, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

(3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement de la balle d'origine.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

FIGURE 16.1b : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS LA ZONE GÉNÉRALE

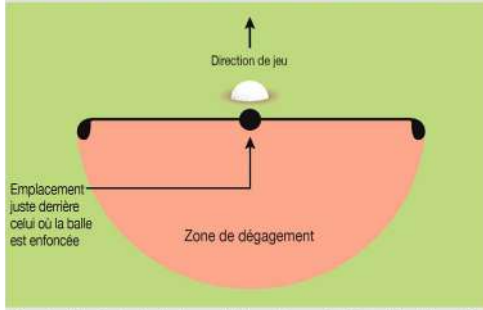


Un dégagement gratuit est autorisé quand la balle est dans la zone générale et qu'il y a une interférence avec une condition anormale du parcours. Le point le plus proche de dégagement complet doit être déterminé et une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la zone générale.

Note au joueur :
En prenant un dégagement, vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence avec la condition anormale du parcours.

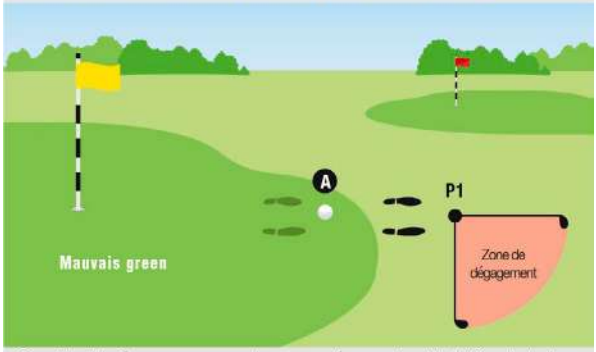
FIGURE 16.3b : DÉGAGEMENT GRATUIT POUR UNE BALLE ENFONCÉE



Quand une balle est enfoncée dans la zone générale, un dégagement gratuit peut être pris. Le point de référence pour se dégager est l'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée. Une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la zone générale.

FIGURE 13.1f : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UN MAUVAIS GREEN



Quand il y a interférence avec un mauvais green, un dégagement gratuit doit être pris. La figure envisage un joueur droitier. La balle A est sur le mauvais green, et le point le plus proche de dégagement complet pour la balle A est le point P1, qui doit être dans la même zone du parcours que celle où repose la balle d'origine (dans ce cas, la zone générale).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet (P1).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Doit être dans la zone générale, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.
Note au joueur : vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence d'un mauvais green.		

LES ZONES **À PÉNALITÉ**

RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES ***RÈGLE 17***

Les zones à pénalité sont définies soit en rouge, soit en jaune. Cela détermine vos options de dégagement (voir les diagrammes page suivante).

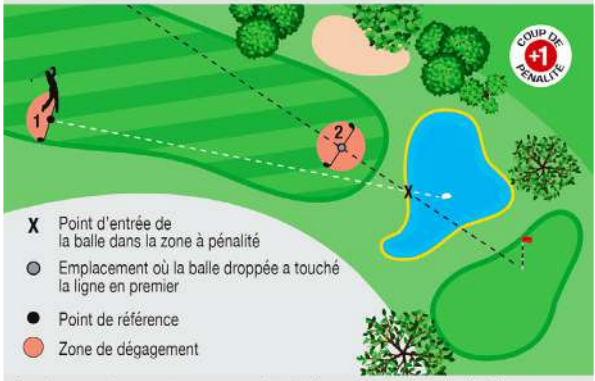
Vous pouvez vous tenir dans une zone à pénalité pour jouer une balle qui repose à l'extérieur de la zone à pénalité, y compris après vous être dégagé de la zone à pénalité.

Votre balle est dans une zone à pénalité lorsqu'une partie quelconque de la balle repose sur ou touche le sol ou n'importe quoi d'autre à l'intérieur des lisières de la zone à pénalité, ou surplombe la lisière ou toute autre partie de la zone à pénalité.

Si votre balle n'a pas été retrouvée et que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle repose dans une zone à pénalité, vous pouvez vous dégager avec pénalité selon cette Règle. Mais si l'on n'est pas sûr ou quasiment certain que votre balle repose dans une zone à pénalité et qu'elle est perdue, vous devez prendre un dégagement coup et distance.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans une zone à pénalité sont les suivantes :

FIGURE #1 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ JAUNE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité jaune et que le joueur souhaite se dégager, le joueur a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité :

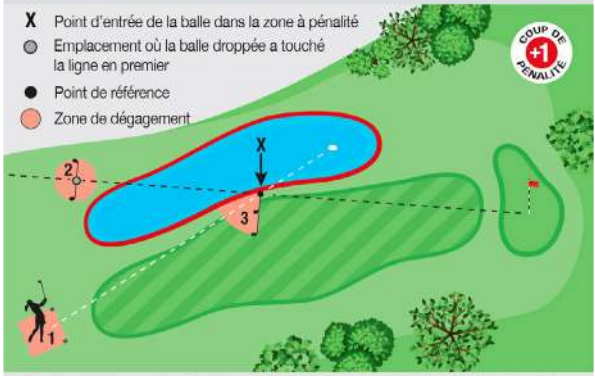
(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.

(2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine, ou une autre balle, en gardant le point X (où la balle est entrée dans la zone à pénalité) entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée, sans limite pour la distance de recul sur la ligne.	Une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point X (point d' entrée dans la zone à pénalité), et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité rouge et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance. (Voir Figure#1 17.1d)
(2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne. (Voir Figure#1 17.1d)
(3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement latéral est le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

LES **BUNKERS**

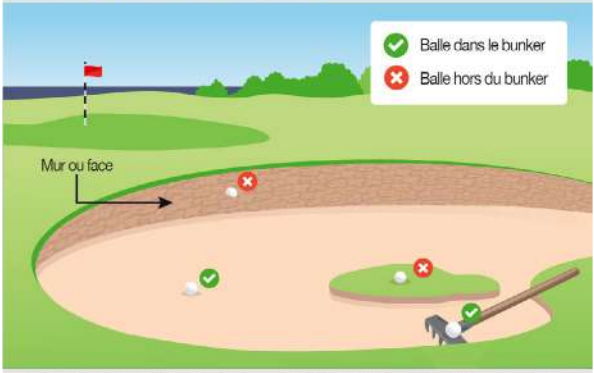
RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES ***RÈGLE 12***

Votre balle est dans un bunker quand une partie quelconque de la balle touche le sable sur le sol à l'intérieur de la lisière du bunker.

Votre balle est également dans un bunker si elle est à l'intérieur de la lisière du bunker et repose sur ou dans un détritus, une obstruction amovible, une condition anormale du parcours ou un élément partie intégrante dans le bunker.

Si votre balle repose sur de la terre, de l'herbe ou sur tout autre élément naturel poussant ou fixé à l'intérieur de la lisière d'un bunker sans toucher de sable, votre balle n'est pas dans le bunker.

FIGURE 12.1 : BALLE DANS UN BUNKER



Conformément à la définition d'un bunker et à la Règle 12.1, la figure fournit des exemples dans lesquels une balle est dans ou hors d'un bunker.

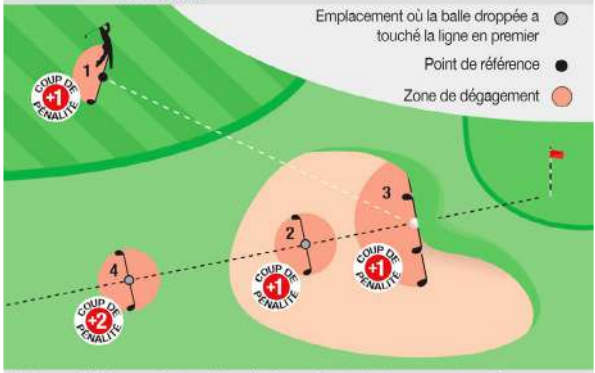
Avant de jouer votre balle dans un bunker, vous pouvez retirer des détritus et des obstructions amovibles.

Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, vous ne devez pas :
- toucher délibérément le sable dans le bunker avec votre main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour votre coup suivant, ou
- toucher le sable dans le bunker avec votre club :
  - dans la zone juste devant ou derrière votre balle (sauf ce qui est autorisé en cherchant correctement votre balle, ou en retirant un détritus ou une obstruction amovible),
  - en faisant un swing d'essai, ou
  - en faisant votre backswing pour un coup.

Sauf dans les situations couvertes par les points ci-dessus, les actions suivantes sont autorisées :
- creuser avec vos pieds pour prendre un stance pour un swing d'essai ou pour le coup,
- aplanir le bunker pour prendre soin du parcours,
- placer vos clubs, votre équipement ou d'autres objets dans le bunker (que ce soit en les jetant ou en les posant),
- mesurer, marquer, relever, replacer ou entreprendre toute autre action selon une Règle,
- vous appuyer sur un club pour vous reposer, garder votre équilibre ou éviter une chute, ou
- frapper le sable de frustration ou de colère.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans un bunker sont les suivantes :

FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

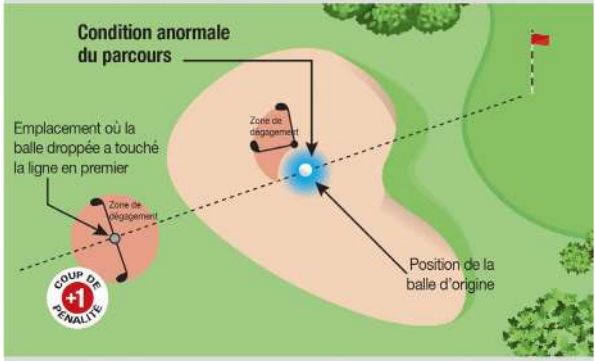
(1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut se dégager selon coup et distance.

(2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne dans le bunker.

(3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker.

(4) Avec un total de deux coups de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne en dehors du bunker.

FIGURE 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS UN BUNKER



- La figure envisage le cas d'un joueur droitier.
- Quand il y a une interférence avec une condition anormale du parcours dans un bunker, un dégagement gratuit peut être pris dans le bunker selon la Règle 16.1b, ou un dégagement en arrière sur la ligne peut être pris en dehors du bunker avec un coup de pénalité.
- Le dégagement en dehors du bunker est pris en droppant une balle à un emplacement qui garde la position de la balle d'origine entre le trou et cet emplacement.

Suite de la ***figure 16.1c***

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée, sans limite pour la distance de recul sur la ligne.	Une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir du point de référence.	Peut être dans n'importe quelle zone du parcours.

LE **GREEN**

RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES ***RÈGLE 13***

Votre balle est sur le green quand n'importe quelle partie de la balle :
- touche le green, ou
- repose sur ou dans quoi que ce soit (par ex. un détritus ou une obstruction) et est à l'intérieur de la lisière du green.

Votre balle sur le green peut être relevée et nettoyée. L'emplacement de votre balle doit être marqué avant de la relever et la balle doit être replacée.

Pendant un tour, vous pouvez entreprendre les deux actions suivantes sur le green, que votre balle soit sur le green ou en dehors :
- Le sable et la terre meuble sur le green (mais nulle part ailleurs sur le parcours) peuvent être enlevés sans pénalité.
- Vous pouvez réparer un dommage sur le green sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le green au plus près possible de sa condition d'origine, mais uniquement :
  - en utilisant votre main, votre pied ou une autre partie de votre corps ou un instrument ordinaire de réparation d'impact de balle (relève-pitch), un tee, un club ou un équipement normal similaire, et
  - sans retarder le jeu de manière déraisonnable.

Mais si vous améliorez l'état du green en entreprenant des actions qui excèdent ce qui est raisonnable pour restaurer le green dans son état d'origine, vous encourez la **pénalité générale**.

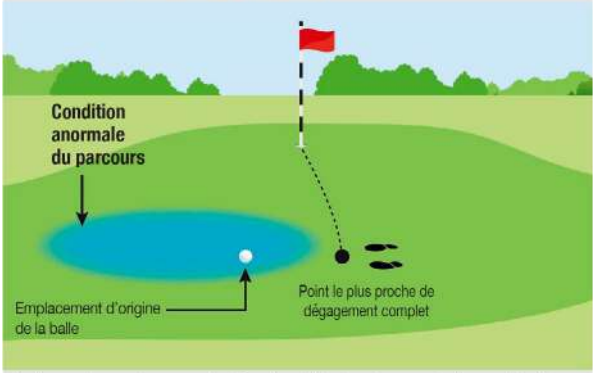
Le terme «dommage sur le green» signifie tout dommage causé par une personne ou une influence extérieure, par exemple :
- les impacts de balle, les dégâts causés par des chaussures (par ex. des marques de clous) et les éraflures ou les marques causées par un équipement ou un drapeau,
- les bouchons d'anciens trous, les bouchons de gazon, les joints de placage de gazon ainsi que les éraflures ou les marques causées par des outils de maintenance ou des véhicules,
- les traces d'animaux ou des empreintes de sabots, et
- les objets enfoncés (par ex. une pierre, un gland ou un tee).

Mais le terme «dommage sur le green» ne comprend pas tout dommage ou condition qui résultent :

- des pratiques ordinaires pour entretenir l'état général du green (par ex. des trous d'aération et des rainures de verticutage),
- de l'irrigation, de la pluie ou d'autres forces naturelles,
- des imperfections naturelles de la surface (par ex. des mauvaises herbes ou des zones dénudées, malades ou ayant une pousse irrégulière), ou
- de l'usure normale du trou.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve sur le green sont les suivantes :

FIGURE 16.1d : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS SUR UN GREEN



La figure envisage un joueur gaucher. Quand une balle est sur le green et qu'il y a une interférence avec une condition anormale du parcours, un dégagement gratuit peut être pris en plaçant une balle à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	La balle doit être placée à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.	Le point le plus proche de dégagement complet doit être : • Soit sur le green, • Soit dans la zone générale.

Notes au joueur :

- En vous dégageant, vous devez vous dégager complètement de toute interférence avec la condition anormale du parcours.
- S'il n'existe pas un tel point de dégagement complet, vous pouvez toujours vous dégager gratuitement en utilisant comme point de référence le point de dégagement maximum possible qui doit être soit sur le green, soit dans la zone générale.

LE **DRAPEAU** ***RÈGLE 13.2***

Vous pouvez soit laisser le drapeau dans le trou, soit avoir le drapeau retiré (ce qui inclut le cas où quelqu'un prend en charge le drapeau et le retire après que la balle est jouée), mais vous devez le décider avant de jouer un coup.

Si vous jouez un coup avec le drapeau laissé dans le trou et que la balle en mouvement frappe alors le drapeau, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

TROUVER **ET IDENTIFIER VOTRE BALLE** ***RÈGLE 7***

Vous pouvez correctement rechercher votre balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier, comme déplacer ou courber de l'herbe, des buissons, des branches d'arbre et d'autres éléments naturels qui poussent ou sont fixés.

Si entreprendre de telles actions raisonnables au cours d'une recherche correcte améliore les conditions affectant le coup, il n'y a pas de pénalité. Mais si l'amélioration résulte d'actions qui excèdent ce qui était raisonnablement nécessaire pour une recherche correcte, vous encourez la **pénalité générale**.

Il n'y a pas de pénalité si votre balle est déplacée accidentellement par vous-même, votre adversaire, ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Vous pouvez identifier votre balle en la voyant venir au repos ou en voyant votre marque d'identification sur la balle.

Si une balle peut être la vôtre, mais qu'il est impossible de l'identifier telle qu'elle repose, vous pouvez relever la balle pour l'identifier. Mais, l'emplacement de la balle doit être d'abord marqué, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification (sauf sur le green).

JOUER LE PARCOURS **COMME VOUS LE TROUVEZ** ***RÈGLE 8***

C'est un principe fondamental du jeu de golf :
«jouer le parcours comme vous le trouvez».

Quand votre balle est au repos, vous devez normalement accepter les conditions affectant le coup et ne pas les améliorer avant de jouer la balle.

Pour vous guider, n'améliorez pas :
- le lie de votre balle au repos,
- la zone de votre stance intentionnel,
- la zone de votre swing intentionnel,
- votre ligne de jeu, et
- la zone de dégagement dans laquelle vous dropperez ou placerez une balle, en déplaçant, courbant ou cassant :
- tout élément naturel poussant ou fixé,
- toute obstruction inamovible,
- tout élément partie intégrante ou
- tout élément de limites.

JOUER VOTRE BALLE **COMME ELLE REPOSE** ***RÈGLE 9***

C'est un principe fondamental du jeu de golf :
«jouer votre balle comme elle repose».

Vous devez jouer votre balle au repos sur le parcours comme elle repose, **sauf** lorsque les Règles exigent de vous ou vous permettent de :
- jouer une balle d'un autre endroit sur le parcours, ou
- relever une balle, puis la replacer à son emplacement d'origine.

Si votre balle est au repos et qu'ensuite elle est déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, vous devez jouer votre balle de son nouvel emplacement. Mais il y a deux exceptions et la balle doit être replacée à son emplacement d'origine lorsque :
- La balle était sur le green et se déplace après que vous l'avez déjà relevée et replacée,
- La balle se déplace vers une autre zone du parcours ou hors limites après avoir été droppée, placée ou replacée.

Si votre balle au repos est relevée ou déplacée par toute personne ou toute influence extérieure avant que le coup ne soit joué, votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine.

Vous devriez faire attention lorsque vous êtes près d'une balle au repos. Si vous causez le déplacement de votre propre balle ou de celle de votre adversaire, vous encourrez normalement une pénalité (sauf sur le green si c'est accidentel).

RELEVER **ET REPLACER VOTRE BALLE**

Avant de relever votre balle selon une Règle exigeant que la balle soit replacée à son emplacement d'origine, vous devez marquer son emplacement, ce qui signifie :
- placer un marque-balle juste derrière ou juste à côté de votre balle, ou
- tenir un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de votre balle.

Votre balle peut être relevée selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne que vous avez autorisée à le faire, mais si votre balle est sur le green votre cadet peut la relever.

Quand votre balle doit être replacée après qu'elle a été relevée ou déplacée, généralement votre balle d'origine doit être utilisée.

Votre balle doit être replacée selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne qui a relevé votre balle ou causé son déplacement.

Votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

DROPPER UNE BALLE DANS UNE ZONE DE DÉGAGEMENT ***RÈGLE 14.3***

Vous pouvez utiliser n'importe quelle balle chaque fois que vous droppez.

Vous devez dropper la balle d'une manière correcte, ce qui signifie satisfaire à chacune des trois exigences suivantes :
1. Vous devez dropper la balle vous-même (personne d'autre ne peut le faire).

2. Vous devez laisser tomber votre balle d'un endroit à hauteur de genou de telle sorte que la balle :
   - tombe verticalement, sans que vous la lanciez, lui donniez de l'effet ou la fassiez rouler ou lui imprimiez tout autre mouvement qui pourrait influer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
   - ne touche pas une partie quelconque de votre corps ni de votre équipement avant qu'elle ne frappe le sol.

«*À hauteur de genou*», signifie à la hauteur de votre genou quand vous êtes en position debout.

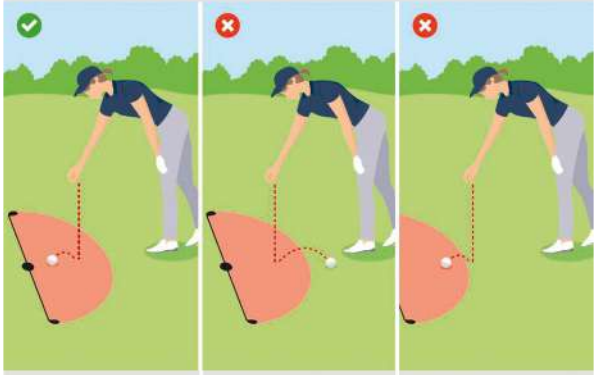
3. La balle doit être droppée dans la zone de dégagement. En droppant votre balle, vous pouvez vous tenir soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de la zone de dégagement.

Vous avez fini de vous dégager seulement quand votre balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone de dégagement.

FIGURE 14.3b : DROPPER À HAUTEUR DE GENOU

La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou . « À hauteur de genou » signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout. Mais, le joueur n'a pas à être en position debout lorsqu'il droppe la balle.

FIGURE #1 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE DROPPÉE DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET VENIR Y REPOSER



La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b et vient reposer dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est alors terminée.

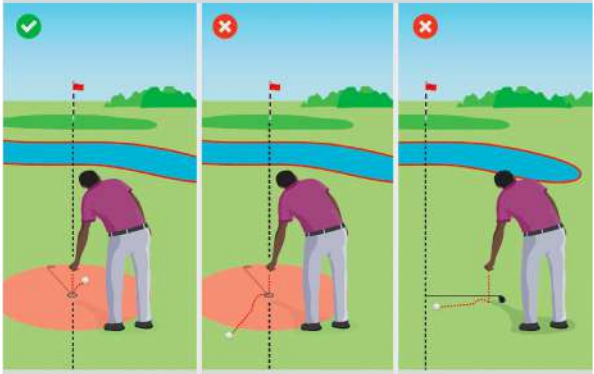
La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement, la balle doit alors être droppée de façon correcte une seconde fois.

La balle est droppée de façon incorrecte car elle est droppée en dehors de la zone de dégagement, la balle doit alors être droppée à nouveau de façon correcte.

Si vous droppez une balle de manière correcte, mais qu'elle vient reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, vous devez dropper une balle de manière correcte une seconde fois.

Si cette balle vient également reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, vous devez alors finir de vous dégager en plaçant une balle à l'emplacement où la balle droppée pour la seconde fois a touché le sol en premier.

FIGURE #2 14.3c : DROPPER EN PRENANT UN DÉGAGEMENT EN ARRIÈRE SUR LA LIGNE



L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier lorsqu'elle est droppée crée une zone de dégagement d'une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir de ce point. La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b et la balle vient reposer dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est alors terminée.

La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement, et la balle doit alors être droppée de façon correcte une seconde fois.

La balle est droppée de façon incorrecte car elle n'a pas été droppée sur la ligne, et la balle doit alors être droppée à nouveau de façon correcte.

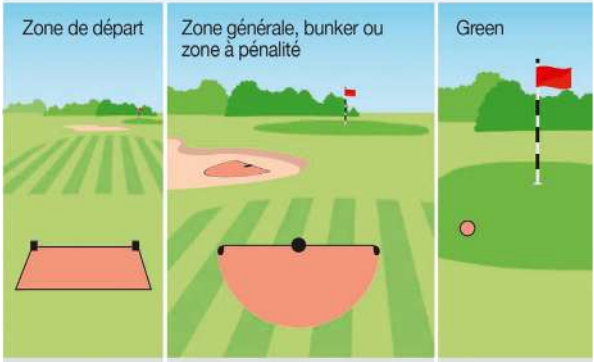
JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

RÈGLE 14.6

Cette Règle s'applique chaque fois que les Règles exigent ou vous permettent de jouer le coup suivant d'où a été joué le coup précédent (autrement dit en prenant un dégagement coup et distance pour une balle perdue ou une balle qui est hors limites).

FIGURE 14.6 : JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

Lorsqu'il est exigé d'un joueur ou qu'il lui est permis de jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué, la façon dont le joueur doit mettre une balle en jeu dépend de la zone du parcours d'où le coup précédent a été joué.



Le coup précédent a été joué de la zone de départ, une balle doit alors être jouée de n'importe où à l'intérieur de la zone de départ.

Le coup précédent a été joué de la zone générale, d'un bunker ou d'une zone à pénalité, le point de référence est alors l'emplacement d'où le coup précédent a été joué. Une balle est droppée à une longueur de club maximum de ce point de référence, mais dans la même zone du parcours que le point de référence et pas plus près du trou que le point de référence.

Le coup précédent a été joué du green, une balle est alors placée à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué.

DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS ET D'OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

RÈGLE 15

Ces éléments naturels et artificiels amovibles ne sont pas considérés comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et vous êtes normalement autorisé à les enlever quand ils interfèrent avec votre jeu.

Mais vous devez être prudent en déplaçant des détritus près de votre balle n'importe où ailleurs que sur le green, car si leur déplacement entraîne le déplacement de votre balle, vous encourrez un **coup de pénalité** (voir Règle 15.1) et devrez replacer la balle avant de jouer (voir Règle 9.4).

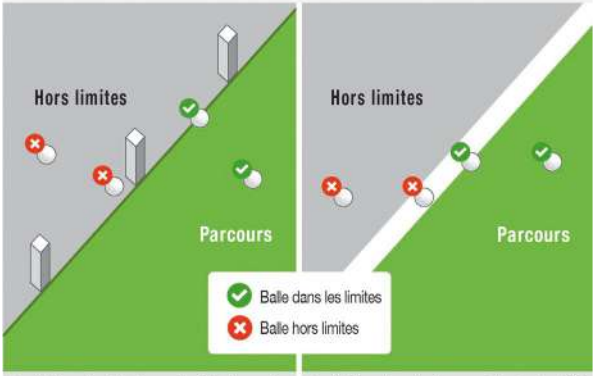
BALLE PERDUE OU HORS LIMITES

RÈGLE 18.2

- Votre balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre cadet avez commencé à la rechercher.
- Votre balle au repos est hors limites uniquement quand elle est toute entière à l'extérieur de la lisière du parcours.

FIGURE 18.2a : BALLE HORS LIMITES

Une balle est hors limites uniquement quand elle est entièrement à l'extérieur de la lisière du parcours. La figure montre des exemples de balles hors limites et dans les limites.



La lisière des limites est définie par la ligne entre les points côté parcours des piquets au niveau du sol, et les piquets sont hors limites.

La lisière des limites est le bord côté parcours de la ligne, et la ligne elle-même est hors limites.

Si votre balle est perdue ou hors limites, vous devez prendre un dégagement coup et distance en ajoutant **un coup de pénalité** et en jouant la balle d'origine ou une autre balle de l'endroit où le coup précédent a été joué (voir Règle 14.6).

BALLE **PROVISOIRE**

RÈGLE 18.3

Si votre balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors limites, pour gagner du temps vous pouvez jouer une autre balle à titre provisoire selon la pénalité coup et distance. **Mais** vous ne pouvez pas jouer de balle provisoire si vous savez que votre balle est dans une zone à pénalité.

Avant de jouer le coup, vous devez annoncer que vous allez jouer une balle provisoire. Il n'est pas suffisant que vous disiez que vous jouez une autre balle ou que vous jouez à nouveau. Vous devez utiliser le mot «provisoire» ou bien indiquer clairement que vous jouez la balle provisoirement selon la Règle 18.3.

Si vous ne l'annoncez pas (même si vous aviez l'intention de jouer une balle provisoire) et jouez une balle de l'endroit où le coup précédent a été joué, cette balle est votre balle en jeu avec la pénalité coup et distance.

Votre balle provisoire devient votre balle en jeu avec la pénalité coup et distance dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est perdue sur le parcours n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité, ou est hors limites.
- Lorsque votre balle provisoire est jouée d'un endroit plus près du trou que celui où votre balle d'origine est estimée être.

Lorsque votre balle provisoire n'est pas encore devenue votre balle en jeu, elle doit être abandonnée dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée sur le parcours à l'extérieur d'une zone à pénalité avant la fin du temps de recherche de trois minutes.
- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée dans une zone à pénalité ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans une zone à pénalité. Vous devez soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit vous dégager avec pénalité (Règle 17).

BALLE **INJOUABLE** ***RÈGLE 19***

Vous êtes la seule personne qui peut décider de considérer votre balle comme injouable. Le dégagement pour une balle injouable est autorisé n'importe où sur le parcours **sauf** dans une zone à pénalité.

Voir les figures de «Zone générale» (page 7) et de «Bunkers» (page 14) pour savoir comment vous dégager pour une balle injouable.

Améliorer : modifier une ou plusieurs des conditions affectant votre coup ou d'autres conditions physiques affectant votre jeu de telle sorte que vous en tirez un avantage potentiel pour votre coup.

Condition anormale du parcours : un trou d'animal, un terrain en réparation, une obstruction inamovible, ou de l'eau temporaire.

Coup et distance : la procédure et la pénalité encourue lorsque vous prenez un dégagement en jouant une balle de l'endroit où votre coup précédent a été joué.

Détritus : tout élément naturel non attaché tel que :
- Les pierres, herbes coupées, feuilles, branches et bâtons,
- Les animaux morts et déchets d'animaux,
- Les vers, insectes et animaux semblables qui peuvent être enlevés aisément, ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent (comme les rejets de vers et les fourmilières), et
- Les mottes de terre compacte (y compris les carottes d'aération).

De tels éléments naturels ne sont pas détachés si :
- Ils poussent ou sont attachés,
- Ils sont solidement enfoncés dans le sol (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être enlevés aisément), ou
- Ils adhèrent à la balle.

Eau temporaire : toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques provenant de la pluie ou d'irrigation ou d'un débordement d'une étendue d'eau) qui n'est pas dans une zone à pénalité, et qui est visible avant que vous ne preniez votre stance ou après que vous l'avez pris (sans appuyer excessivement avec vos pieds).

Enfoncée (balle) : lorsque votre balle est dans son propre impact créé à la suite de votre coup précédent et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Votre balle n'a pas nécessairement à toucher la terre pour être enfoncée (par ex., de l'herbe et des détritus peuvent se trouver entre la balle et la terre).

FIGURE 16.3a : BALLE ENFONCÉE OU PAS

La balle est enfoncée
Une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.
← Niveau du sol

La balle est enfoncée
En dépit du fait que la balle ne touche pas la terre, une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.

La balle n'est PAS enfoncée
Même si la balle est enfoncée dans l'herbe, le dégagement n'est pas possible car aucune partie de la balle ne se trouve en dessous du niveau du sol.

Entrée (balle) : quand votre balle est au repos dans le trou à la suite de votre coup et que la totalité de la balle est au-dessous de la surface du green.

Pour le cas spécial d'une balle reposant contre le drapeau dans le trou, voir Règle 13.2c (votre balle est considérée comme entrée si une partie quelconque de votre balle est en dessous de la surface du green).

Élément partie intégrante : un objet artificiel défini par le Comité comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours et pour lequel un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Longueur de club : la longueur du club le plus long parmi les 14 (ou moins) clubs que vous possédez pendant le tour, autre qu'un putter. Par exemple, si le club le plus long (autre qu'un putter) que vous possédez pendant un tour est un driver de 109,22 cm (43 pouces), une longueur de club est égale à 109,22 cm pour vous et pour ce tour.

Match play : forme de jeu qui se joue entre vous et un adversaire. Celui qui termine le trou avec le moins de coups gagne le trou. En cas d'égalité, le trou est partagé. Le match est gagné par celui qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer (Voir Règle 3.2).

Mauvais green : tout green sur le parcours autre que le green du trou que vous jouez. Les mauvais greens font partie de la zone générale.

Perdue (balle) : statut d'une balle qui n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre cadet (ou votre partenaire ou son cadet) commencez à la rechercher.

Obstruction : (voir aussi obstruction inamovible et amovible) tout objet artificiel, sauf les éléments partie intégrante et les éléments de limites.

Exemples d'obstructions :
- Les routes et les chemins ayant une surface artificielle y compris leurs bordures artificielles.
- Les bâtiments et véhicules.
- Les têtes d'arroseur, les drains et les boîtes d'irrigation ou les boîtiers de commande.
- L'équipement du joueur, les drapeaux et les râteaux.

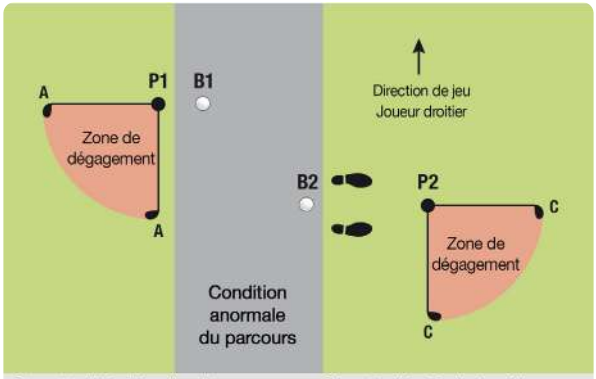
Obstruction amovible : une obstruction qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'obstruction ou le parcours.

Obstruction inamovible : toute obstruction qui ne peut pas être déplacée sans effort déraisonnable ou sans endommager l'obstruction ou le parcours.

Point le plus proche de dégagement complet : votre point de référence pour vous dégager gratuitement d'une condition anormale du parcours ou d'un mauvais green.

C'est le point estimé où reposerait votre balle qui est :
- le plus près de l'emplacement d'origine de votre balle, mais pas plus près du trou que cet emplacement,
- dans la zone du parcours requise, et
- où la condition n'interfère pas avec le coup que vous auriez joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que vous déterminiez le choix du club, le stance, le swing et la ligne de jeu que vous auriez utilisés pour ce coup.



B1 = position de la balle dans la condition anormale du parcours

P1 = point le plus proche de dégagement complet pour B1

Zone de dégagement P1-A-A = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P1

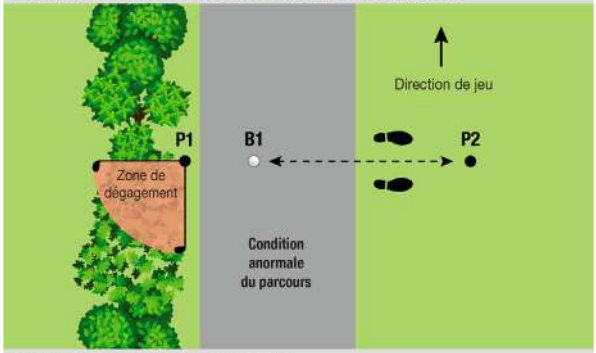
B2 = position de la balle dans la condition anormale du parcours

Stance théorique requis pour jouer la balle en P2 avec le club que le joueur envisage pour jouer le coup

P2 = point le plus proche de dégagement complet pour B2

Zone de dégagement P2-C-C = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P2

FIGURE DU POINT LE PLUS PROCHE DE DÉGAGEMENT/1



- La figure envisage le cas d'un joueur droitier.
- Le joueur a une interférence avec une condition anormale du parcours (CAP), et est autorisé à un dégagement gratuit.
- Lorsque la balle repose au point B1, le point le plus proche de dégagement complet est le point P1, même s'il se trouve dans les buissons où la balle peut ne pas être jouable.
- Le point de l'autre côté du chemin où le joueur aurait un dégagement complet de la CAP est le point P2, mais ce point est plus éloigné de B1 que le point P1 qui est donc le point le plus proche de dégagement complet.

Stroke play : forme de jeu dans laquelle votre score est égal au nombre total de coups que vous avez joués (plus les éventuels coups de pénalité) pour l'ensemble des trous du parcours. Le vainqueur est le joueur qui a réalisé le score total le plus bas.

Sûr ou quasiment certain : norme pour décider ce qui est arrivé à votre balle – pour déterminer par exemple, si votre balle repose dans une zone à pénalité, si elle s'est déplacée ou ce qui a causé son déplacement.

Sûr ou quasiment certain signifie plus que juste «possible» ou «probable». Cela veut dire que :

- Soit il y a des preuves convaincantes que le fait en question s'est bien produit sur votre balle, par ex. lorsque vous-même ou d'autres témoins ont vu cela se produire,
- Soit il y a un très petit pourcentage de doute, toutes les informations raisonnablement disponibles montrant qu'il y a une probabilité d'au moins 95 % que le fait en question se soit produit.

Zone à pénalité : une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si votre balle vient y reposer.

Zone de départ : zone d'où vous devez jouer pour commencer le trou que vous jouez. La zone de départ est une zone rectangulaire d'une profondeur de deux longueurs de club.

RECOMMANDATIONS **EN TERMES DE SÉCURITÉ**

SUR LE PARCOURS

Lorsque vous jouez votre coup, assurez-vous que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou tout objet (pierre...).
- Ne jouez pas avant que les joueurs qui vous précèdent soient hors d'atteinte.
- Respectez en toute circonstance la sécurité du personnel du terrain lorsque vous jouez.
- Si votre balle va dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, criez «balle» pour avertir du danger.

EN CAS D'ORAGE

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.

LES 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 3e danger :
- Offrez le moins possible de surface par rapport au sol en gardant les pieds joints.

LES PRÉCAUTIONS

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.

Évitez :
- le swing sous l'orage,
- la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage, obstacle d'eau),
- 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,
- les grottes ou parois rocheuses humides.
- un abri sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre.

RECOMMANDATIONS **SUR LE RYTHME DE JEU**

Une partie de golf doit être jouée à un rythme rapide.

Votre rythme de jeu est susceptible d'influer sur le temps que prendront d'autres joueurs, notamment ceux de votre groupe et ceux des groupes suivants. Nous vous encourageons à permettre aux groupes de jouer plus rapidement.

Vous devez jouer à un rythme rapide tout au long du tour, y compris le temps nécessaire pour :
- préparer et jouer chaque coup,
- vous déplacer d'un endroit à l'autre entre les coups, et
- vous déplacer vers la zone de départ suivante après avoir terminé un trou.

Vous devez vous préparer à l'avance pour votre prochain coup et être prêt à jouer lorsque ce sera votre tour.

Quand c'est à vous de jouer :
- il est recommandé d'effectuer le coup en moins de 40 secondes après que vous êtes (ou devriez être) en mesure de jouer sans interférence ni distraction, et
- vous devriez généralement pouvoir jouer plus rapidement que cela et vous êtes encouragé à le faire.

En stroke play, jouez au «Prêt? Jouez!» d'une manière sûre et responsable.

En match play, votre adversaire et vous-même pouvez convenir que l'un de vous jouera hors tour pour gagner du temps.

PRÊT? **JOUEZ!**

PRÊT? JOUEZ! ou **Ready Golf** est une recommandation du R&A destinée à améliorer la cadence de jeu. Cette dernière peut être appliquée en compétition comme en golf loisir, pour toutes les formes de stroke play y compris le stableford. Le principe est simple : si le joueur dont c'est le tour de jouer n'est pas prêt à le faire, alors le premier joueur qui est prêt à jouer, en toute sécurité, joue.

À titre d'exemples, et de manière non limitative, le Prêt? Jouez! peut être appliqué dans les situations suivantes :
- Au départ d'un trou, les joueurs prêts à driver jouent en premier si le joueur ayant l'honneur tarde à être prêt à jouer.
- Au départ d'un trou, si les joueurs ayant la plus longue distance de mise en jeu doivent attendre pour jouer, les joueurs moins longs drivent en premier s'ils peuvent le faire sans risque pour la partie de devant.

Ce principe peut également s'appliquer à tous les autres coups.
- Si un joueur plus proche du trou est prêt à jouer un coup sans risque pour la partie de devant alors qu'un joueur plus éloigné fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer, le joueur le plus proche joue pendant que l'autre prépare son coup.
- Un joueur joue son coup avant d'aller en aider un autre à chercher sa balle.
- Un joueur finit de putter même si cela implique qu'il se tienne à proximité de la ligne de jeu d'un autre joueur.
- Un joueur plus près du trou joue alors qu'un joueur plus éloigné venant d'effectuer une sortie de bunker est en train de le ratisser.
- Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, les joueurs plus proches du trou jouant leur coup d'approche depuis le devant du green doivent jouer pendant que le joueur se rend à sa balle et prépare son coup.

ffgolf®

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF

est une publication de la ffgolf
68, rue Anatole-France - 92309 Levallois-Perret Cedex
Tél. : +33 (0)1 41 49 77 00 - **www.ffgolf.org**
Impression décembre 2022

Traduction française **: Comité des Règles ffgolf**
approuvée par le R&A
Imprimé par Highco Editing

PEFC 10-31-1291

ffgolf

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF

www.ffgolf.org

R&A

ROLEX

PARTENAIRE DU GOLF