

ffgolf®

Jouer au Golf



Après la découverte : le jeu,
ses Règles et son Étiquette,
la carte verte,
l'index,
les formules de jeu...

avec un questionnaire d'entraînement

la **ffgolf**
son rôle,
la licence...

La licence ffgolf



la licence permet :

- d'être reconnu comme golfeur en France comme à l'étranger.
- d'accéder aux tests d'évaluation fédéraux et d'obtenir la carte verte.
- de disputer des compétitions sur 9 ou 18 trous, de décrocher son premier classement et d'améliorer son index.
- de créer son Espace licencié, depuis www.ffgolf.org ou son appli ffgolf, pour consulter son index officiel, son classement national, l'heure de départ de sa prochaine compétition, son index simulé, ses statistiques, l'actu de ses amis...
- de gagner des cadeaux (*jeux-concours et règlements disponibles sur www.ffgolf.org*) tous les mois. De bénéficier en exclusivité des avantages partenaires depuis la rubrique «mes avantages» de l'Espace licencié.

La licence ffgolf comprend une **assurance** qui offre des garanties spécialement conçues pour les golfeurs : responsabilité civile, individuelle accident sans franchise, assistance - rapatriement lors de tout déplacement ou séjour de golf en France et partout dans le monde.

Vous pouvez souscrire votre licence ffgolf auprès d'un club affilié ou directement auprès de la Fédération, sur place ou par Internet sur www.ffgolf.org



68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 49 77 00 • Fax : 01 41 49 77 01
www.ffgolf.org • E-mail : ffgolf@ffgolf.org

« Jouer au golf »

Réalisation et coordination : Fédération française de golf
Direction Marketing, Communication et Ryder Cup 2018
Photos Alexis Orloff

© Fédération française de golf
Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays.
13^e édition • 2012

Jouer au Golf

ÉDITION 2012

Les origines : histoire et mystères	5
Le golf : sport et loisir	5 & 7
Le golf en quelques lignes...	7
Un trou de golf	7
La langue des golfeurs	8
Lexique	8 & 9
L'esprit du jeu	10
L'Étiquette	11
Sécurité et courtoisie	12
Les soins apportés au terrain	13
Les différentes formes de jeu	14 & 15
Les différents types de camps	16 & 17
Handicap de jeu des camps	17 & 18
L'index	19 à 27
Les drapeaux	28
Les O.P.E.N.S.	29
La carte verte	29 & 30
Règles du jeu	31 à 38
Balles déplacées ou arrêtées	39
Le green	40
Règles concernant le drapeau	41
Questionnaire d'entraînement	42 à 54



PARTENAIRE MAJEUR

PARTENAIRES
OFFICIELS



FOURNISSEURS
OFFICIELS



Quelques citations

«L'une des merveilles du golf c'est qu'il permet de jouer toute sa vie.»

*«Le golf apprend énormément sur le caractère des individus.
Jouez un seul parcours avec quelqu'un et vous en saurez beaucoup plus
long sur lui qu'en des dizaines de dîners en ville. Observez simplement
comment un joueur s'approche de sa balle et vous saurez s'il pense à
respecter le green et les autres joueurs...»*

Harvey PENICK

*«Dans une époque qui a perdu ses marques le golf fascine
parce qu'il est une longue marche tranquille.*

Et le rêve permanent.»

Denis LALANNE

*«Le golf n'est pas un jeu où il faut se presser.
Il faut laisser entrer en soi la richesse du sport.»*

Catherine LACOSTE

*«Au golf, les règles de l'étiquette et de la bienséance sont aussi importantes
que les règles proprement dites du jeu...»*

Bobby JONES

«Plus je m'entraîne, et plus j'ai de chance...»

Gary PLAYER

Les ORIGINES histoire et mystères.

Nul ne connaît exactement les origines du golf ni quels en sont les vrais inventeurs. Dans de nombreux jeux dont les noms variaient selon les régions et les pays on frappait un objet rond à l'aide d'un bâton ou d'une canne : la paganica, la crosse, la chole ou le mail apparaissent aujourd'hui comme les ancêtres possibles de ce qui deviendra le golf.

Une miniature d'un livre français de 1244 illustre un jeu dont le mouvement s'apparente à celui du golf et la première mention manuscrite du mot «colf» apparaît en Hollande en 1297. Quelques années plus tard un vitrail éclairant la Cathédrale de Gloucester et un bas-relief polychrome d'une chapelle bretonne détaillent des personnages qui lancent une balle au moyen d'un «club». Mais comme l'histoire ne peut encore révéler qui a imaginé le trou, les racines du golf restent obscures et mystérieuses... Même si les origines françaises sont maintenant privilégiées.

Ce qui est manifeste c'est que le golf va se fixer en Écosse pendant plusieurs siècles : en 1457, un acte du parlement écossais condamne la pratique du «gowf» parce qu'il nuit à l'entraînement militaire des archers. Après plusieurs interdictions puis un agrément royal, l'*Honourable Company of Edinburgh Golfers* édicte en 1744, les premières règles du jeu, fortement inspirées des Règles du Jeu de Mail publiées trente-sept ans plus tôt en France et le jeu devient un sport.

Au XIX^e siècle, l'invention de la tondeuse à gazon et l'apparition de la balle en gutta-percha accélèrent le développement du golf. Comme la mode est à l'anglomanie et que les États-Unis «se prennent au jeu», le golf s'exporte de l'Écosse, trouve une nouvelle respiration et devient un sport universel.

En 1856, quelques résidents britanniques inaugurent à Pau le premier parcours du continent européen. Naissent ensuite les greens de Biarritz, Dinard, Cannes, Dieppe, Compiègne...

Le premier Open de France se déroule en 1906 et l'Union des Golfs de France est constituée en 1912.

Aujourd'hui, on dénombre plus de sept cents équipements affiliés à la Fédération française de golf et près de quatre cent vingt mille licenciés.

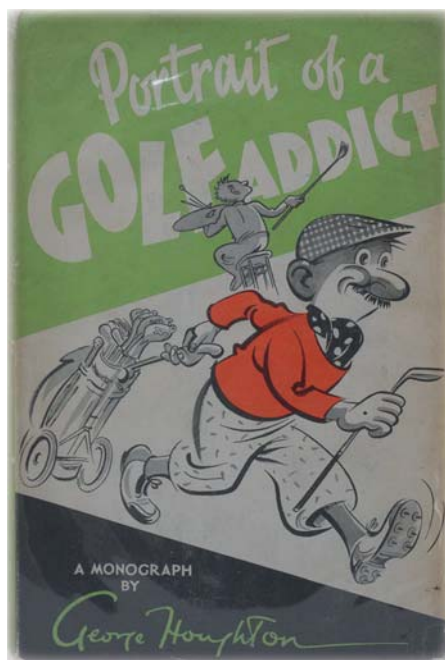
Le GOLF sport et loisir

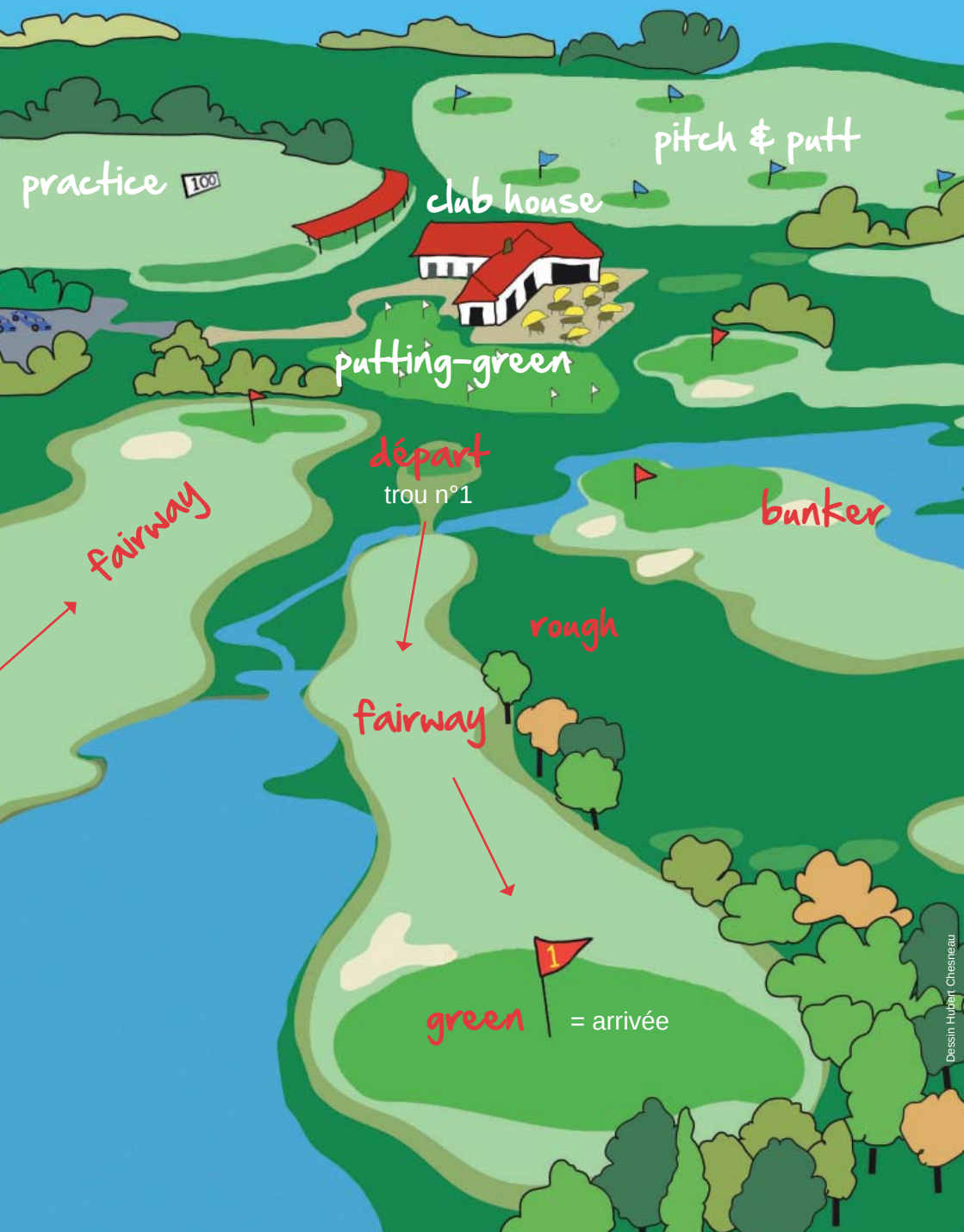
Là n'est pas la question ...

Laissez les esprits chagrins se poser éternellement la question...

Un jour vous les retrouverez peut-être, clubs en mains et passionnés, arpentant les fairways ! Ces nouveaux convertis comprennent alors que le golf est beaucoup plus qu'un sport ou un loisir : c'est un plaisir, une drogue, un sacerdoce, le huitième pêché capital...

«Le golf est une agréable promenade gâchée par une petite balle blanche» aimait à dire Mark Twain. Mais, avant tout le golf est un jeu - «The





practice

100

club house

pitch & putt

putting-green

départ

trou n°1

fairway

bunker

rough

fairway

green

= arrivée

game» comme le définissent nos cousins britanniques - que l'on découvre à tout âge et que l'on pratique toute sa vie.

Quelques-uns (certainement nés sous le signe de Saint Andrews !) sont plus doués que d'autres pour le golf et vivent sous les feux de sa gloire. Mais derrière ces stars, ces généraux cinq étoiles du swing, se dresse une immense cohorte de sans-grade : plus de 60 millions d'adorateurs anonymes qui, aux quatre coins du monde, vouent un amour sans limite à cet exercice à la fois palpitant et intense, contrariant et irritant, mais toujours vivant et riche.

Chaque joueur de golf ne connaît que deux adversaires : lui-même et le parcours. Les batailles que l'on livre à soi-même pour progresser ou se concentrer apprennent l'humilité...

Vous explorerez la variété des parcours et des paysages, vous découvrirez la convivialité d'une partie avec des amis ou des inconnus de l'autre bout du monde...

Le golf vous guidera vers le plaisir...

Le golf en quelques lignes ...

En simplifiant à l'extrême, on peut dire que le golf consiste à envoyer une balle, à l'aide d'un club, dans les 18 trous successifs d'un parcours, en la frappant du moins de coups possible.

Jeu, sport ou loisir, il se pratique avec les mêmes règles et sur les mêmes terrains, bien qu'il n'y ait pas deux parcours au monde qui soient identiques. Si la construction d'un parcours nécessite souvent des terrassements importants, la plupart d'entre eux épouse le relief naturel et la végétation du site.

Depuis deux siècles, un parcours de golf compte 18 trous. Cependant faute d'espace ou de moyens, il existe de nombreux terrains de 9 trous (que l'on joue deux fois en compétition) aussi esthétiques, ludiques et sélectifs que ceux de 18 trous. Et si l'unité de jeu en compétition de haut niveau est «le 18 trous» la découverte du golf, l'entraînement et l'éducation golfique s'acquièrent avec bonheur sur 9 trous.

Un trou de golf

Chaque trou comprend :

Un départ : c'est une aire horizontale, souvent légèrement surélevée, sur laquelle sont placées des marques de couleurs (généralement des boules) qui délimitent l'emplacement d'où l'on doit jouer pour commencer le trou. Les couleurs de marques différencient les départs de chacun en fonction de son niveau et des difficultés du parcours. En compétition, les départs sont imposés par le Comité.

Le fairway (familièrement appelé la piste) : c'est une surface engazonnée et bien entretenue, qui relie l'aire de départ au green.

Un green : surface de gazon très fin et très 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 multiples éléments qui composent un terrain de golf possède un nom qui lui est propre :

Le rough : tous les espaces naturels qui entourent le trou (herbe haute, arbustes, forêt...)

Les bunkers : obstacles créés par l'architecture du golf, généralement creux et remplis de sable, disposés le long d'un trou et autour du green et destinés à «pimenter» le jeu.

Les 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.

...Où elle se trouve !

Le golf est un jeu qui doit respecter le sport et la nature, concilier quelques règles strictes et la spontanéité des circonstances...

Pour ne pas dénaturer le jeu, la balle doit (sauf exceptions) toujours être jouée là où elle se trouve : c'est au joueur de s'adapter à la position de sa balle sur le terrain sans en améliorer la situation.

Mais quelle langue parlent donc les golfeurs ?

Ceux qui découvrent le golf (et ceux qui les côtoient...) sont souvent surpris par le vocabulaire et les expressions particulières des golfeurs : Esotérisme ? Snobisme ? Elitisme ? Abus de l'Anglais et du Français ?

Chaque sport a son vocabulaire : que crient les spectateurs d'un match de football quand le ballon sort du terrain par la ligne de but après avoir été touché par un défenseur ? Corner...

Et comment appelle-t-on au judo un avantage ? yuko ou koka... Et pourquoi en escrime, dans le monde entier, les ordres sont-ils donnés en français ?

Les anglicismes du golf ne sont que la conséquence de ses origines britanniques et de son extrême développement dans les pays anglo-saxons. Tout simplement !

Certains mots ont un équivalent français : il faut apprendre à les utiliser ; d'autres n'en ont pas, et il nous semble particulièrement vain et stérile de vouloir à tout prix traduire birdie par oiselet, wedge par cocheur, ou fairway par route franche...

Alors jouez au golf avec quelques mots de Français : en fin de semaine*, garez votre voiture sur le parc de stationnement**, (en évitant l'avertisseur sonore***), et sortez vos cannes...****

Notes du traducteur :

* week-end ** parking *** klaxon **** clubs

Lexique

Voici un lexique des mots les plus employés, avec, quand ils sont (intelligemment) utilisables, quelques équivalents en français.

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

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

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.

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.

Bunker : obstacle de sable, disposé près des greens ou sur le parcours.

Bogey : score supérieur d'un coup au par ; double bogey : +2, triple bogey : + 3...

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

Club (canne) : 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 (14 clubs maximum...). Il existe trois familles de clubs : les bois, les fers et les putters.

Club-house : comme dans beaucoup d'autres sports, bâtiment qui abrite les vestiaires, le bar, le restaurant, les salles d'animation...

Et vous le découvrirez : le golf c'est mieux dans un club...

Divot : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (à replacer immédiatement !)

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

Drive : le premier coup sur un long trou frappé avec un driver (bois n°1).

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

Eagle : score de 2 en dessous du par.

Étiquette : ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain : c'est le «code de bonne conduite» des golfeurs.

Fairway (piste de jeu) : «la voie normale» tondue ras qui relie l'aire de départ au green.

Grip : désigne, soit la manière de tenir son club, soit la partie du club (en cuir ou en caoutchouc) où l'on place les mains.

Green-fee : droit journalier 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 : score idéal sur un trou.

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

Pitch : ce terme désigne la marque (impact) faite sur le gazon par la balle en tombant (à réparer immédiatement).

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.

Statut Sportif : classification des licenciés selon leur niveau de jeu.

Dans l'ordre : 1^{ère} série élite, 1^{ère} série fédérale, joueurs classés et joueurs non-classés.

Swing : (mouvement) tout le geste du golf... en un seul mot !

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).

Le golf en chiffres

- 5 minutes : délai autorisé pour retrouver sa balle
- 14 : nombre maximum de clubs qu'un joueur peut emporter dans son sac
- 40 secondes : temps dont dispose un joueur pour frapper sa balle
- 42,67 mm : diamètre minimum d'une balle de golf
- 45,93 g : poids maximal d'une balle de golf
- 101,6 mm : profondeur minimum d'un trou de golf
- 108 mm : diamètre d'un trou de golf
- 250 km/h : vitesse que peut atteindre une balle au départ d'un drive
- 290 écoles de golf signataires de la charte ffgolf *
- 712 équipements de golf recensés *
- 1 867 enseignants professionnels diplômés d'État *
- 32 327 compétitions organisées *
- 418 432 licencié(e)s à la ffgolf *
- 1 065 638 cartes de scores saisies *
- 1 000 000 et + de Français déclarent jouer au golf *
- 65 000 000 de pratiquants dans le monde !



* En France, en 2011

L'esprit du jeu

À la différence de nombreux autres sports, le jeu de golf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre ou d'un juge.

Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'application des règles.

Avant que vous ne soyez amené à jouer des tests ou des compétitions, vous jouerez très rapidement sur un parcours ou un terrain d'initiation : il est absolument nécessaire que vous vous imprégniez, dès vos premiers contacts avec le golf, des deux grands principes des règles du jeu.

Les 2 Grands Principes du jeu

1) Jouer le parcours comme il est.

Ce principe exige que l'on joue chaque coup sans aménager sa position, sans casser ou courber des branches, sans arracher la végétation qui gêne, sans aplanir le sol autour de sa balle...

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

Ce principe est le corollaire du précédent. On doit accepter le parcours comme il est et donc jouer SA balle là où elle repose à l'issue de chaque coup sans la toucher autrement qu'avec un club et avec l'intention de la déplacer franchement.

Ces 2 principes indissociables 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 meilleurs joueurs sont ceux qui se distinguent par leur capacité à produire régulièrement les trajectoires les mieux adaptées à la variété des situations rencontrées sur les parcours. C'est pourquoi vous devez vous imprégner de ces deux principes dès le début de votre initiation et ne pas y déroger.

Les règles fondamentales

La plupart des procédures les plus utilisées découlent des 2 principes, de façon logique et simple. Leur construction et leur intégration ne poseront pas de problème important si vous intégrez d'abord ces principes et que vous vous y référez sans cesse :

➤ Compter pour un 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. Alors vérifiez toujours, surtout dans les herbes hautes, 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.

➤ Et ne faire progresser que cette balle en la frappant à l'aide d'un des clubs sélectionnés.

➤ Jouer sa balle au repos, là où elle s'est arrêtée à l'issue d'un coup, donc replacer toute balle déplacée accidentellement d'une autre façon.

➤ Accepter les déviations ou blocages accidentels de sa balle par tout élément extérieur.

➤ Ne pas se rapprocher du trou lorsqu'on est tenu de remettre sa balle (ou une autre balle) en jeu suivant les règles et pour cela, dropper la balle.

➤ Jouer sans demander ou accepter d'aide (de conseils) extérieure.

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 malheureux, en ajoutant un coup de pénalité au décompte de tous les coups joués (y compris le coup initial).

Si vous êtes dans l'incapacité de jouer la balle où elle se trouve, apprenez à la remettre en jeu, avec un coup de pénalité, en la «droppant» (francisation du verbe anglais «to drop» : laisser tomber), bras tendu à hauteur d'épaule. Plus tard vous apprendrez les conditions détaillées qui régissent cette remise en jeu : distance, emplacement, pénalités...

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)

LE GOLF EN COULEURS :

Piquets ou lignes sur le terrain :

- **Rouge** : obstacles d'eau latéraux
- **Jaune** : obstacles d'eau
- **Bleu** : (éventuellement complété d'un périmètre blanc au sol) : terrain en réparation
- **Blanc** : hors limites

Marques de départ :

- **Rouge** : Dames
- **Bleu** : Dames, bon index
- **Jaune** : Messieurs
- **Blanc** : Messieurs, bon index
- **Noir** : Messieurs, championnat

En partie libre, jouez des marques de départ adaptées à votre niveau de jeu, vous y gagnerez en plaisir et en temps de jeu !

L'Étiquette :

le savoir-vivre du golf... ... à connaître et respecter

Sous ce titre sont regroupées toutes les règles de comportement qu'un vrai joueur respecte.

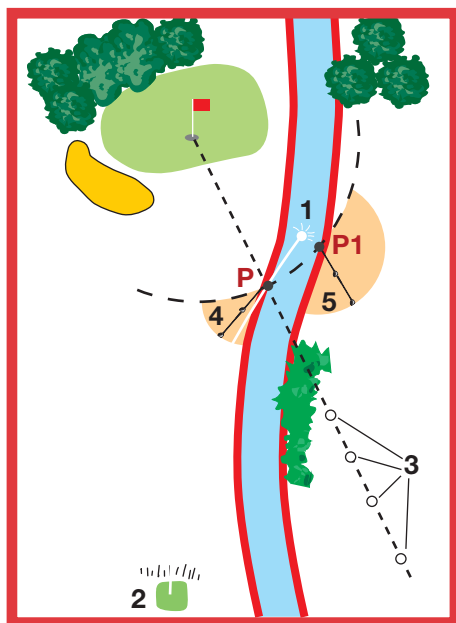
Elles figurent en préambule des «Règles du Golf» et sont caractérisées par le fait qu'elles n'entraînent pas de pénalité quand elles ne sont pas respectées : c'est d'ailleurs ce qui devrait les rendre plus présentes et plus fortes car elles résument tout le «savoir-vivre» universel du golf. En une phrase :

le respect des autres joueurs et du terrain.

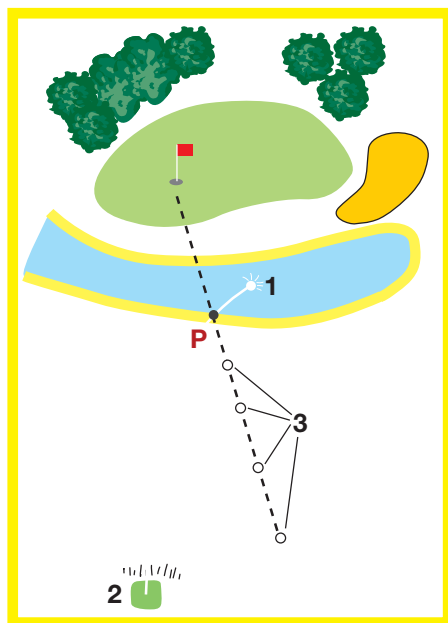
Hélas, vous constaterez malheureusement qu'il y a trop de golfeurs qui ne respectent pas l'Étiquette mais beaucoup pêchent en fait par ignorance ou omission...

Options de dégagement des obstacles d'eau

Croquis extraits des «Bons Plis du Golf» (disponibles dans les golfs affiliés) + Voir détails p. 36



▲ **Rouge** : obstacles d'eau latéraux



▲ **Jaune** : obstacles d'eau

Sécurité et courtoisie

En partie amicale ou en compétition, les joueurs jouent sur le même parcours, les uns derrière les autres, par groupes de deux, trois ou quatre.

Dans l'intérêt de tous n'oubliez jamais ces quelques points :

LE DANGER

➤ 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 (et particulièrement ceux qui sont derrière vous et que vous ne pouvez pas voir !) ne risquent pas d'être touchés ou de recevoir la terre ou les 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).

Jouez à une bonne cadence

➤ Marchez rapidement. Vous devez conserver l'intervalle avec le groupe précédent.

➤ 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.

➤ Évitez les multiples (et souvent inutiles) mouvements d'essai.

Bref, ne perdez pas de temps inutilement.

Soyez prêt à jouer dès que c'est à votre tour

➤ En arrivant au green, mettez votre sac ou votre chariot sur le chemin du départ suivant.

➤ Préparez votre coup pendant que les autres jouent, en particulier au putting.

➤ Quittez immédiatement le green quand le jeu du trou est terminé.

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 cinq minutes ne soient écoulées.

LA GÊNE

Vous savez combien le golf demande de calme et de sérénité ; alors, évitez, lorsqu'un joueur joue son coup :

➤ 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.

PRIORITÉS 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 ET... TÉLÉPHONE

Les gravures anciennes montrent que nos aïeux pratiquaient le golf en veste et cravate pendant que leurs épouses jouaient en robe longue et chapeau...

Aujourd'hui la mode sportive privilégie le confort et les couleurs...

Ne vous en privez pas mais respectez les usages de chaque club. Certains n'acceptent pas les jeans et les tee-shirts et exigent de ne pas utiliser les téléphones mobiles.

Renseignez-vous toujours avant de jouer.

Soins apportés au terrain

Un terrain de golf est par nature assez fragile et doit être protégé d'autant que le grand 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. Alors ne soyez jamais négligent sur ces quelques points fondamentaux, car vous pourriez vous retrouver dans la même situation délicate que celle que vous auriez laissée.

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

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 les traces de club et de pas... Comme les Règles vous

obligent à jouer la balle où elle se trouve, vous découvrirez vite combien il est désagréable de retrouver la vôtre au fond d'une empreinte de pied...

Sur les greens

Les greens sont les surfaces les plus fines, les plus fragiles et les plus exigeantes, puisque votre balle doit rouler... droit, régulièrement et sans sauter !

En arrivant sur le green, cherchez le pitch (marque d'impact) de votre balle et réparez-le sans délai...

Peut-être n'en avez-vous pas laissé ?...

Alors jetez un regard circulaire... et réparez les pitches que quelques joueurs moins respectueux auraient laissés...

➤ quand vous attendez sur le green, évitez de vous appuyer sur votre putter...

➤ ne traînez pas les pieds, car les clous ou soft spikes de vos chaussures laissent des traces : réparez ces dégâts,

➤ 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 le départ avec votre chariot,

➤ retirez votre balle du trou avec précaution et remplacez correctement le drapeau.



Les différentes formes de jeu

Le «match play», ou partie «par trous»

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 restant 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 quatre trous, être dépassé ni rejoint par son adversaire.

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.

C'est pourquoi, 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.

Un joueur qui mène la partie est «up» et son adversaire «down», si les joueurs sont à égalité ils sont «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 meilleur résultat 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 : - deux et plus au-dessus du par - un au-dessus du par - le par - un en dessous du par - deux en dessous du par - trois en dessous du par Il marque : 0 point 1 point 2 points 3 points 4 points 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 (voir colonne suivante).	Au résultat final « contre le par » est ajouté 36 pour obtenir le net stableford. (voir colonne de droite) 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 :

Il est important de noter que 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 évidemment 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,

alternativement des départs et alternativement pendant 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 matches 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 «4 balles», mais un des camps n'est composé que d'un seul joueur, l'autre pouvant être composé 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'eclectic, 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.

(voir le VADEMECUM des clubs pour les recommandations du Comité des Règles pour l'organisation d'un scramble)

Handicap de jeu des camps selon les formes de jeu

Dans le texte ci-après le **Handicap de jeu H = ((Index SLOPE) / 113 + (S.S.S - 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 sus des formules ci-dessous.

I. STROKE PLAY

1. Simple

Pour les index inférieurs ou égaux à 36 :

Handicap de jeu du joueur H = Index (SLOPE / 113) + (S.S.S - PAR) arrondi

Pour les index supérieurs à 36 :

$Z = 36 \text{ (SLOPE / 113) + (S.S.S - PAR) - (36)}$ 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.

Exemple : 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 l'handicap de jeu de son adversaire.

Exemple :

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

Le joueur A recevra 4 coups à répartir sur les 4 trous les plus difficiles du parcours.

2. Foursome et threesome

Le camp dont la somme des handicaps de jeu est la plus élevée reçoit 50% de la différence entre l'handicap de jeu des 2 camps.

Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple :

$HA + HB = 15,4$ contre $HC + HD = 36,1$

Le camp C+D reçoit 10 coups : $50\% (36,1 - 15,4) = 50\%$ 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).

Exemple :

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).

Exemple :

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.

Votre index

L'évaluation du niveau de jeu d'un joueur et donc la détermination de son index a toujours été un problème épineux. En effet, la performance d'un joueur est totalement dépendante du parcours sur lequel elle est réalisée.

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.

Elle 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

Évaluer la difficulté d'un parcours n'est pas chose facile. Par exemple : un bunker de fairway à 220 mètres 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 préoccupera généralement pas !

Le nombre de ce type exemple est incalculable !

Alors, comment apprécier la valeur relative d'un parcours ?

Tout simplement en lui attribuant 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 :

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

Topographie du trou : stance à plat ou en pente.

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

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





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

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

Arbres : distance de la zone de réception ? difficulté pour en sortir ?

Bunkers : distance de la zone de réception ? profondeur ?

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

Surface du green : pentes, plateaux et vitesse.

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 bien sûr du repère de départ choisi). En

bref, 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 qui gère les licences et les index de tous les joueurs).

- le slope, le S.S.S. et le par du parcours pour le repère de départ choisi.

Ainsi pour calculer un handicap de jeu, on multiplie l'index par le slope, on le divise par 113 et on y ajoute 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, 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.

Si le parcours n'a pas été encore étalonné, le slope 113 lui est provisoirement attribué.

+ calculette slope utilisable sur :

www.ffgolf.org

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 en prenant en référence les coups reçus sur chacun des trous : **ce sont les coups rendus.**

Ainsi 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

Exemple de répartition du handicap de jeu

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 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	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 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	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	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).

IV. Calcul de points en stableford

Un peu d'histoire : 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 et 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 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. Ainsi que vous fassiez 8 ou 12 sur un trou vous ne marquez pas de points mais vous n'en perdrez pas non plus.

Pour 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
deux et plus au-dessus du par	double bogey et plus	0 point
un au-dessus du par	bogey	1 point
par	par	2 points
un en dessous du par	birdie	3 points
deux en dessous du par	eagle	4 points
trois en dessous du par	albatros	5 points

Exemple 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.

Exemple de conversion

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 ?

C'est simple, que ce soit en brut ou en net le par sur chaque trou vaut toujours 2 points.
Et 2 points x 18 trous = 36 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 : comme 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 performances ou contre-performances. 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 afin de limiter les effets des «petites» 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 24,0 se situera entre 32 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 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

jouez et classez-vous sur 9 trous !

⊖ de temps
⊕ de golf

Avoir un index, c'est majeur !

ffgolf®

9

**Vous manquez de temps
pour jouer en compétition ?
Vous débutez le golf ?**

Avec votre licence ffgolf,
venez découvrir
ou redécouvrir le plaisir du jeu
et de la compétition sur 9 trous

*Après un siècle
d'histoires, le golf entre
dans une nouvelle ère...*



 **SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE**
PARTENAIRE MAJEUR

 **ROLEX**

 **GENERALI**
Solutions d'assurances

PARTENAIRES OFFICIELS

 **SFR**



ffgolf®

www.ffgolf.org

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 (uniquement pour les joueurs de catégories 3 à 6). Pour la gestion de l'index les résultats obtenus en stroke play et contre le 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 au calendrier ffgolf, ligue, ou club,
- soit d'un score hors compétition homologué par la commission sportive du club et réalisé dans les conditions suivantes :

Principe du score hors compétition (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 envoyé le jour même au serveur Fléole.

Le système des scores hors compétitions réalisés 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 de moins de 17 ans.

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 très légère contre-performance.

Les zones tampons varient selon les catégories de joueurs et selon que le tour pris en compte pour le calcul comporte 18 ou 9 trous

Catégories de joueurs	Zones 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	32 – 36	34 – 36
5	31 – 36	33 - 36
6	31 – 36	33 - 36

Afin de tenir compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux, etc.), jusqu'en 2012, le S.S.S. était ajusté automatiquement et transformé en un scratch score du jour (S.S.J.) en fonction de la performance ou contre-performance d'ensemble des joueurs

participant à la compétition. A compter du 1^{er} janvier 2012 la notion de S.S.J. disparaît. Désormais pour tenir compte des conditions spécifiques de la compétition, c'est la zone tampon qui 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 - 4 (en cas de contre-performance générale).

La zone tampon ajustée (ZTA) qui s'applique à toutes les catégories d'index (1 à 6), est calculée dès lors que 10 joueurs de catégorie 1 à 4 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 extra day scores (scores hors compétition). Un joueur ayant scoré 35 ou 36 points stableford par mauvaises conditions entraînant une contre-performance générale pourra ainsi voir son index descendre.

Exemple :

Un joueur d'index 24 appartenant donc à la catégorie d'index n°4 (index compris entre 18,5 et 26,4) bénéficie d'un zone tampon comprise entre 32 et 36.

Il réalise un score stableford de 34 points un jour où la zone tampon ajustée est, sur la base des performances d'ensemble des joueurs, calculée à -3.

Sa zone tampon devient 29 – 33.

Son score de 34 points stableford est donc une performance.

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

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	+ 0,1	-0,3
4	de 18,5 à 26,4	+ 0,1	-0,4
5	de 26,5 à 36*	+ 0,2	-0,5
6	de 37 à 54	non applicable	-1,0

*Les joueurs de catégorie 5 ne pourront pas remonter au-dessus de 36 d'index en cas de contre-performance.

5. Autres possibilités d'ajustement de l'index

L'index d'un joueur peut également être modifié à la hausse ou à la baisse par l'instance chargée au sein des clubs de suivre les index des joueurs, en général la commission sportive du club. Deux possibilités existent à cet égard :

- à tout moment au cours de l'année, l'index d'un joueur peut être modifié par les instances compétentes de son club (sur extranet) s'il apparaît que cet index ne correspond absolument pas au niveau général de jeu du joueur ; 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 où tout changement est du seul ressort de la Fédération.

- tous les ans, en fin de saison (décembre ou janvier), 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 handicap (au minimum 8 cartes au cours des deux 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 de jeu et propose aux clubs les modifications à apporter à la baisse ou à la hausse aux index de ces joueurs. 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.

CONSULTER VOTRE INDEX

- sur le site Internet de la ffgolf : www.ffgolf.org (accès par l'espace licencié)
 - auprès de la commission sportive de votre club
-





Les Drapeaux

Au golf, comme dans tous les autres sports, l'apprentissage est nécessaire pour progresser.

Il existe :

➤ **5 DRAPEAUX de couleur** pour aider à franchir peu à peu les différentes étapes du débutant au joueur classé.

➤ **3 DRAPEAUX de métal** pour devenir un golfeur sportif.

Pour plus de détails, l'enseignant de golf et le responsable de l'école de golf du club d'accueil seront les meilleurs interlocuteurs.

Ils peuvent indiquer les exigences de chaque niveau et aider à réussir chaque étape.

Où passer un drapeau ?

Dans un golf qui dispose d'un parcours drapeaux identifié.

Dans une école de golf répertoriée (voir site ffgolf ; rubrique «graine de champion», puis «école de golf»).

Comment obtenir le drapeau vert ?

En jouant accompagné sur quelques trous d'un parcours pour découvrir ce qu'est le golf.

Le drapeau vert peut s'obtenir à l'issue d'un module scolaire ou d'une opération découverte, mais toujours et uniquement dans un golf et en ayant joué sur un parcours.

Combien de temps (environ) de pratique faut-il pour pouvoir obtenir les autres drapeaux ?

Drapeau rouge :

1 semaine de stage ou 1 trimestre de pratique à raison de 2 heures environ par semaine.

Drapeau bleu :

2 semaines de stage intensif ou 2 trimestres.

Drapeau jaune :

1 année de pratique régulière.

Drapeau blanc :

2 années de pratique régulière.

Quand passer un drapeau ?

➤ lorsque toutes les cases du «carnet du jeune golfeur» correspondant au niveau de drapeau attendu sont remplies et que le jeune se sent capable de réussir le test de parcours ;

➤ au cours d'une séance de l'école de golf ;

➤ au cours de sessions spécifiques organisées par l'école de golf ;

➤ au cours d'un stage de golf.

Comment faire valider un drapeau ?

Lorsque le test parcours est réussi, l'enseignant responsable de ce test valide le niveau de drapeau et l'enregistre sur l'Extranet.

L'année suivante, il apparaîtra sur la licence ffgolf.

Comment obtenir le pin's correspondant à un drapeau obtenu ?

En le commandant auprès du responsable de l'école de golf du club.

Adresses utiles

ffgolf

68, rue Anatole France

92309 Levallois-Perret Cedex

E-mail : golf.juniors@ffgolf.org



Les O.P.E.N.S.

Objectif Performance Évaluation Nationale en Stroke (Play)

C'est un outil d'entraînement entièrement organisé dans le club et contrôlé par le club.

Ce n'est pas un examen.

Son obtention ne débouche sur aucun diplôme.

➤ **5 OPENS de couleur (rouge, bleu, jaune, blanc et noir) de 3 niveaux**, chacun permettant de se situer et d'identifier les secteurs dans lesquels devrait porter son entraînement.

Le principe

C'est une évaluation des différents secteurs du jeu réalisée au cours de parcours à thème en stroke play sur 9 trous.

Dans chaque situation il faut réussir en faisant le moins de coups possible.

Un test de règles (vrai / faux) à partir d'un diaporama de 30 questions) pénalise d'un coup chaque réponse fausse.

Le total des scores détermine un niveau d'OPENS sur une échelle progressive allant de l'OPENS rouge 1^{er} niveau à l'OPENS noir 3^e niveau.

Pour plus de détails, consulter le dossier OPENS sur le site www.ffgolf.org, «graine de champion», onglet «école de golf».



La Carte Verte

Son objectif

➤ Donner la possibilité à un joueur non classé ou à un débutant classé de découvrir de nouveaux parcours.

➤ Donner l'assurance au club qui reçoit un tel visiteur, qu'il a affaire à un joueur capable de jouer 9 trous dans une partie de 3 balles, **rapidement, dans le calme, de façon courtoise et en toute sécurité.**

La Carte Verte atteste donc d'un comportement correct du joueur sur le terrain.

Elle atteste de la capacité du golfeur à jouer en autonomie, en un temps imparti, dans le respect des autres et du terrain.

Elle ouvre l'accès aux parcours autres que celui sur lequel le débutant s'est initié.

Toutefois, les golfs restent maîtres de leurs conditions d'accès.

Attention ! Ne pas confondre l'autorisation donnée à un débutant du club de s'entraîner à jouer sur son parcours, avec la carte verte qui lui permettra de jouer n'importe où !

Pour les débutants qui s'initient sur une structure, celle-ci doit fixer ses propres critères d'accès à son parcours. Ils sont évidemment différents des exigences de la carte verte puisqu'ils se situent en amont.

Il n'est pas contradictoire d'autoriser un débutant de son golf à jouer sur le parcours et, dans le même temps, de refuser l'accès du parcours à un joueur extérieur ayant la carte verte.

Modalités de délivrance de la carte verte

Préalable : être licencié de l'année en cours.

Carnet de préparation à la carte verte :

La ffgolf édite un carnet de jeu spécifique Carte verte sur lequel figurent : l'attestation de capacité, les 5 parcours et la fiche d'évaluation du comportement.

Pour passer la carte verte, le golfeur débutant doit (dans un ordre quelconque)

- avoir joué au moins 5 parcours dans des parties libres de 2 ou 3 balles
 - avoir fait remplir sa carte après chaque parcours dans le club qui l'a autorisé à jouer... et ne pas avoir fait l'objet de remarques de la part des dirigeants du club, des responsables du terrain, de l'enseignant ou d'autres utilisateurs du golf.
- Ne sont pas pris en compte :
- Les parcours accompagnés avec l'enseignant.
 - Les parties réalisées au cours de stages, ou même entre deux séquences d'un stage de plusieurs jours.
 - avoir obtenu une attestation délivrée par un enseignant professionnel lui reconnaissant la capacité à frapper régulièrement la balle et la connaissance en jeu de quelques règles fondamentales.

C'est à l'enseignant de vérifier et d'évaluer le niveau à partir des éléments ci-dessous. Pour les Règles, la ffgolf recommande une évaluation réalisée à partir de mises en situations SUR LE TERRAIN, et l'utilisation du diaporama des DRAPEAUX et / ou de celui des OPENS.

1. Maîtrise des trajectoires :

a. Capacité à faire progresser la balle sur les coups de départ avec un bois,

b. capacité à faire progresser la balle sur le parcours avec un fer,

c. capacité à réaliser des approches (roulées, levées),

d. capacité à choisir le coup adapté à son niveau autour des greens :

- savoir se rapprocher du green en sécurité,
- réussir approches + putts à partir de situations variées

2. Connaissance et application sur le terrain des principales règles :

Règles incontournables :

- balle hors limites
- balle perdue
- balle injouable
- balle dans un obstacle d'eau
- balle au repos déplacée autrement que par un coup.

Lorsque l'apprenti golfeur répond à ces critères, il peut s'inscrire à une session de passage de la carte verte.

Enregistrement de la carte verte

La carte verte est attribuée par le club.

Les clubs qui font passer la carte verte ONT L'OBLIGATION DE LES ENREGISTRER sur le fichier des licenciés sur Extranet :

www.xnet.ffgolf.org

Nota : après avoir été enregistrée informatiquement, la mention carte verte ne sera imprimée sur la licence que l'année suivante. Durant l'année d'obtention de la carte verte, le club d'accueil vérifiera sur l'Extranet la carte verte délivrée.

Des ouvrages sont à votre disposition, gratuitement, dans les clubs affiliés ou sur demande à la ffgolf

➤ **Les Règles de Golf 2012-2015** • Livret des règles officielles, réédité tous les 4 ans.

À noter : le «*condensé des Règles de golf*» p.12 à 20 du livret 2012-2015.

➤ **Les Bons Plis du Golf** • C'est un abrégé des principales règles de golf, dans un petit format sur papier imperméable, à avoir toujours dans son sac.

À noter : l'édition 2008-2011 est toujours d'actualité.

➤ Et on peut retrouver ces ouvrages, ainsi que **Jouer au Golf** sur le site de la Fédération : **www.ffgolf.org**

Règles du jeu

Les Règles et Définitions, destinées à l'information des nouveaux golfeurs, ont été volontairement simplifiées et nous avons souhaité ne vous présenter, dans cet ouvrage, que les règles essentielles.

(Pour plus de détails, voir encadré page précédente).



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-éclaireur sont des éléments extérieurs.

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.

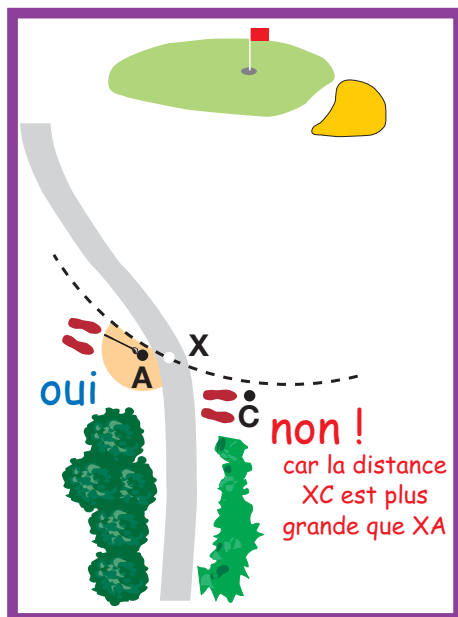
Dans une partie par équipes les coups de pénalité n'influencent pas sur l'ordre de jeu.

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.

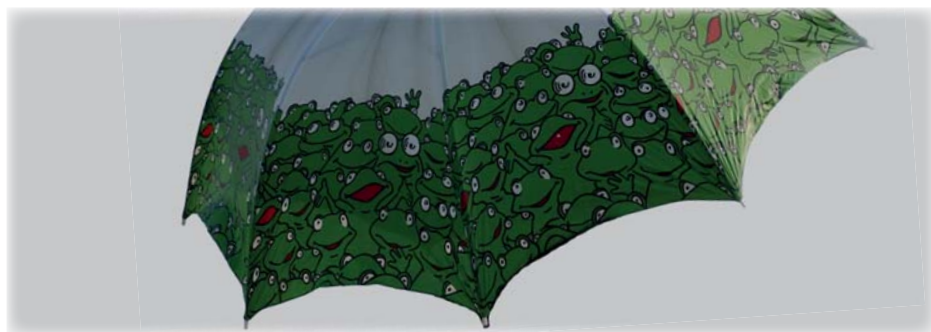
Parcours

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 des trous de golf

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



CONSEILS EN CAS D'ORAGE

Les dangers de l'orage sont le foudroiement «direct», par le haut, et le foudroiement «indirect» par la propagation électrique dans le sol. N'attendez pas la dernière minute pour vous protéger. Pour prévenir ces dangers offrez le moins de «hauteur» possible par rapport à l'environnement immédiat, et offrez le moins possible de «surface» par rapport au sol.

Éloignez-vous rapidement :

- des zones dégagées, des terrains en hauteur, des arbres isolés...
- de l'eau : lacs, étangs, rivières...
- du métal : fils de fer, clôtures, fils électriques, dispositifs d'arrosage...
- de votre chariot, de vos clubs et de votre parapluie.

Recherchez un abri et immobilisez-vous :

- dans les zones les plus basses, les zones sablonneuses (y compris les bunkers s'ils ne sont pas inondés).
- dans les bois denses ou dans les abris du terrain.

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

C'est l'endroit où commence un trou à jouer : c'est un rectangle d'une profondeur égale à 2 longueurs de club dont l'avant et les côtés sont définis par les limites extérieures des 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 (c'est-à-dire le termine en moins de coups) part le premier, c'est-à-dire prend l'honneur.

SUR LE TERRAIN

Sur le terrain c'est toujours le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou qui devra 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 DÉTRITUS

On appelle détritits les objets naturels tels que pierres, feuilles, brindilles, 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 détritits, mais en aucun autre endroit du terrain.

La neige et la glace naturelles sont, au choix du joueur, eau fortuite ou détritits.

La rosée et le givre ne sont pas des détritits.

Si un détritit vous gêne que pouvez-vous faire ?

Avant de jouer la balle, vous pouvez enlever tous les détritits qui vous gênent pour l'exécution de votre coup SAUF DANS UN OBSTACLE.

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

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

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.

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.

ERREUR DE BALLE

Avant de jouer, vérifiez bien qu'il s'agit de votre balle. En effet si vous jouez une autre balle que :

- votre balle en jeu
- votre balle provisoire
- 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 : en effet, 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 déposer 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 déposer.

DROPPER UNE BALLE

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

Comment dropper ?

Pour dropper une balle vous opérez de la façon suivante : 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*, 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*, vous devez la placer à l'endroit exact où elle a touché le sol lorsque qu'elle a été redroppée.

** sauf cas autorisés.*



BALLE HORS LIMITES OU PERDUE

Qu'est-ce qu'un «hors limites» ?

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.

Quand une balle est-elle considérée comme perdue ?

Votre balle doit être considérée comme perdue dans les cinq cas suivants :

a. vous ne l'avez pas retrouvée et identifiée cinq minutes après avoir commencé sa recherche,

b. 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,

c. vous avez remis une autre balle en jeu et renoncé à chercher la première,

d. 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,

e. vous avez exécuté un coup sur une balle substituée.

Balle provisoire

Nous venons de voir apparaître une nouvelle notion : la balle provisoire. Lorsque vous avez frappé votre balle et que 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 en employant la procédure suivante :

➤ 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

Lorsque votre balle est 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).

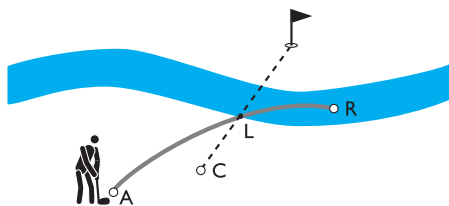
Si vous transgressez ces règles, vous aurez 2 coups de pénalité en stroke play et vous perdrez le trou en match play.

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

Définition

Un obstacle d'eau c'est toute mer ou 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.



Si votre balle est jouable

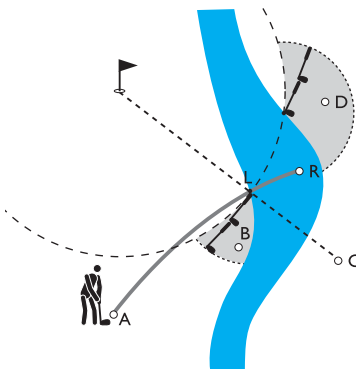
(s'il y a peu ou pas d'eau), vous pouvez la jouer là où elle se trouve, vous ne devez toucher ni le sol ni l'eau avec la tête de votre club. Sinon vous serez pénalisé de 2 coups en stroke play et vous perdrez le trou en match play.

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

- 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 dropper en arrière aussi loin que vous le souhaitez
- 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.

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 :

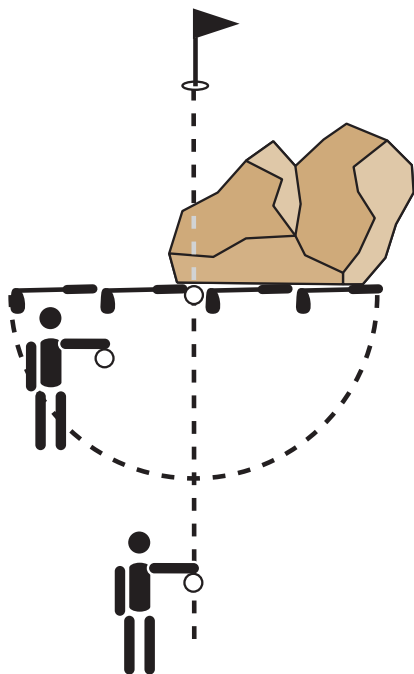
➤ Les trois possibilités précédemment décrites pour un obstacle d'eau : **jouer la balle dans l'obstacle, dropper la balle, rejouer de l'endroit initial.**

➤ Deux autres possibilités : **en droppant 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

Qu'est-ce qu'une obstruction ?

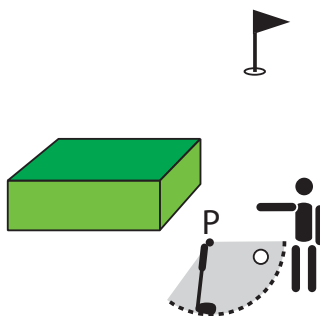
C'est toute chose artificielle érigée, construite, placée ou abandonnée sur le terrain, y compris les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins.

Quelques exemples : un râtelier, un banc, une bouteille, une route goudronnée, une 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

C'est une 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 matériel 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 et 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 et son cadet, ou 2 joueurs (ou davantage) qui sont partenaires ainsi que leurs cadets.		

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 concernant 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.

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

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,

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

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.

Questionnaire d'entraînement portant sur les Règles

Ce questionnaire 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 parcours de la carte verte :

- 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.

Mais il ne doit pas être utilisé comme test dans le cadre de la 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.

Test : questions de 1 à 120

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 foursome **B●** 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

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 détrit :

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 déposer 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

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. Votre balle au repos se déplace après que vous l'avez adressée :

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

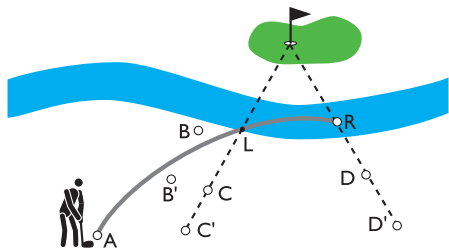
B● vous êtes pénalisé de 1 coup

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 ratisée. 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

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, déposer 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, déposer 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 replacée
- 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.

79. Un joueur se trouvant dans le rough après son 1er 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 deux 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 ; après que A a adressé la balle, celle-ci se déplace.

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

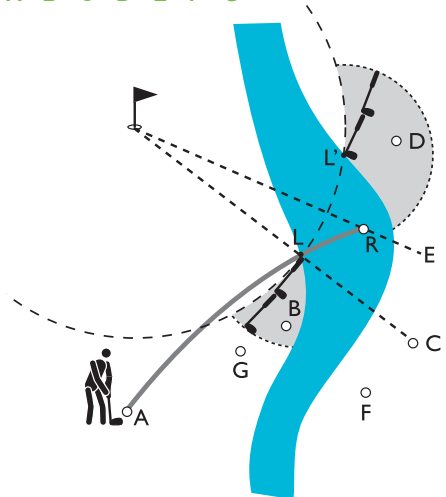
89. Au cours d'une compétition stroke play, qui est responsable de l'addition du décompte des coups consignés sur la carte de score ?

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 détritès 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'enfoncé 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

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 mètre 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 mètres du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 20 mètres 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 mètres du green. Il joue une balle provisoire qui s'arrête à 100 mètres 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 détritrus 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 deuxième coup sur celle-ci, on retrouve la première balle. Peut-il abandonner la première 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 mètres du green. La balle du joueur 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 mètre 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 45
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.: Détritus
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	<i>Les éléments de réponse figurent dans le recueil officiel des «Règles de golf» disponible dans tous les clubs et à la ffgolf.</i>		
98	A	R4-4a			
99	B	R1-3			



68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 49 77 00 • Fax : 01 41 49 77 01
www.ffgolf.org • E-mail : ffgolf@ffgolf.org

« Jouer au golf »

Réalisation et coordination : Fédération française de golf
Direction Marketing, Communication et Ryder Cup 2018
Photos Alexis Orloff

© Fédération française de golf
Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays.
13^e édition • 2012

Version électronique • Mai 2012

Mon club a adhéré au programme Cap 500 000 licences

COMPÉTITION CAP 500 000 LICENCES



ZONE PERSONNALISÉE

Ensemble développons le golf