

Petit guide sur les règles du golf

Comme le golf est un jeu qui repose sur l'intégrité de chacun, les joueurs devraient avoir une connaissance suffisante des règles fondamentales contenues dans la présente section. Cependant, ce guide n'a pas la prétention de se substituer aux Règles du golf qu'on devrait consulter dès qu'un doute existe. Pour plus de renseignements sur les points illustrés dans ce guide, veuillez vous référer aux définitions et à la règle concernée.

Généralités

Avant d'entreprendre votre ronde de golf :

- Lisez les règles locales inscrites sur la carte de scores ou affichées au club.
- Mettez une marque d'identification sur votre balle. Plusieurs golfeurs jouent la même marque de balle; si vous ne pouvez pas identifier votre balle, elle est considérée perdue. (Règles 12-2 et 27-1)
- Comptez vos bâtons. Vous avez droit à un maximum de 14 bâtons. (Règle 4-4)

Durant la ronde :

- Ne demandez de « conseil » à personne à l'exception de votre partenaire (c.-à-d. un joueur de votre équipe) ou de votre cadet. Ne donnez de conseil à personne excepté à votre partenaire. Vous pouvez demander un renseignement sur les règles, sur la distance et sur l'emplacement des obstacles, du drapeau, etc. (Règle 8-1)
- Ne frappez aucun coup de pratique pendant le jeu d'un trou. (Règle 7-2)

À la fin de votre ronde :

- En partie par trous, assurez-vous que le résultat du match est affiché.
- En partie par coups, assurez-vous que votre carte de scores est correctement remplie et remettez-la au comité dès que possible. (Règle 6-6)

Les règles du jeu

Coup de départ (Règle 11)

Jouez votre coup de départ entre les jalons de départ et non en avant de ceux-ci.

Vous pouvez jouer votre coup de départ jusqu'à deux longueurs de bâton derrière la ligne imaginaire tracée entre les deux jalons.

Si vous jouez votre coup de départ d'un point à l'extérieur de l'aire prévue, en partie par trous il n'y a aucune pénalité, mais votre adversaire peut exiger que vous recommenciez votre coup; en partie par coups, il y a deux coups de pénalité et vous devez corriger votre erreur en jouant du bon endroit.

Jouer la balle (Règles 12, 13, 14 et 15)

Si vous pensez qu'une balle est la vôtre, mais que vous ne pouvez pas voir votre marque d'identification, vous pouvez, en avertissant votre marqueur ou votre adversaire, marquer l'emplacement de la balle et la lever pour l'identifier. (Règle 12-2)

Jouez la balle là où elle repose. N'améliorez pas la position de la balle, l'espace requis pour votre position ou votre élan ou votre ligne de jeu en bougeant, pliant ou cassant tout ce qui pousse ou est fixe, excepté pour prendre correctement position ou en effectuant votre élan. N'améliorez pas la position de la balle en pressant quoi que ce soit. (Règle 13-2)

Si votre balle repose dans une fosse de sable ou dans un obstacle d'eau, ne touchez pas le sol dans l'un ou l'autre obstacle ou l'eau dans l'obstacle d'eau avec votre main, ou avec votre bâton avant l'élan descendant, et ne bougez aucun détritit dans l'obstacle. (Règle 13-4)

Vous devez effectuer un élan pour frapper la balle. La balle ne doit pas être poussée, queutée ou cueillie. (Règle 14-1)

Si vous jouez une mauvaise balle, en partie par trous vous perdez le trou; en partie par coups, vous avez deux coups de pénalité et vous devez corriger votre erreur en jouant la bonne balle. (Règle 15-3)

Sur le vert (Règles 16 et 17)

Vous pouvez marquer, lever et nettoyer votre balle lorsque celle-ci repose sur le vert; remplacez toujours la balle exactement où elle était. (Règle 16-1b)

Vous pouvez réparer les marques de balles ou les bouchons d'anciens trous, mais pas les autres types de dommages comme les marques de crampons. (Règle 16-1c)

Lorsque vous effectuez un coup à partir du vert, vous devriez vous assurer que le drapeau est enlevé ou pris en charge. Le drapeau peut aussi être enlevé ou pris en charge lorsque la balle est hors du vert. (Règle 17)

Balle au repos déplacée (Règle 18)

Règle générale, si vous causez accidentellement le déplacement de votre balle en jeu, ou que vous la levez sans que ce soit permis, ou encore si la balle bouge après que vous l'avez « adressée », vous devez ajouter un coup de pénalité et replacer votre balle. Cependant, voir les exceptions à la règle 18-2a.

Si quelqu'un d'autre déplace votre balle au repos ou que celle-ci est déplacée par une autre balle, remplacez la balle sans pénalité.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée (Règle 19)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par vous-même, votre partenaire, votre cadet ou votre équipement, ajoutez un coup de pénalité et jouez la balle là où elle repose. (Règle 19-2)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par une autre balle, il n'y a aucune pénalité et la balle est jouée là où elle repose, sauf qu'en partie par coups, vous avez deux coups de pénalité si votre balle et l'autre balle reposaient toutes deux sur le vert avant votre coup. (Règle 19-5a)

Lever, laisser tomber et placer la balle (Règle 20)

Avant de lever une balle qui doit être remplacée (ex. une balle levée sur le vert pour la nettoyer), l'emplacement de la balle doit être marqué. (Règle 20-1)

Lorsqu'une balle est levée parce qu'elle doit être laissée tomber ou placée à un autre endroit (ex. laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton selon la règle de la balle injouable), il n'est pas nécessaire d'en marquer l'emplacement, mais on vous conseille de le faire.

Pour laisser tomber une balle, tenez vous droit, tenez la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et laissez-la tomber.

Une balle qu'on a laissée tomber doit être laissée tomber de nouveau si elle s'arrête à un endroit où il y a toujours embarras par la condition de laquelle on a pris un allègement sans pénalité (ex. une obstruction inamovible), si elle s'arrête à plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où elle a été laissée tomber, si

elle s'arrête plus près du trou que son emplacement original, que le point d'allègement le plus rapproché ou que le point où la balle a franchi pour la dernière fois la lisière d'un obstacle d'eau.

Il y a neuf situations en tout selon lesquelles une balle qu'on a laissée tomber doit l'être de nouveau; toutes ces situations sont couvertes à la règle 20-2c.

Si une balle laissée tomber une seconde fois roule dans une de ces situations, placez-la à l'endroit où elle a d'abord touché une partie du terrain lorsque laissée tomber de nouveau. (Règle 20-2c)

Balle aidant ou nuisant au jeu (Règle 22)

Vous pouvez lever votre balle en jeu ou faire lever toute balle qui pourrait aider au jeu d'un autre joueur.

Vous pouvez faire lever toute balle si vous considérez que celle-ci peut nuire à votre jeu.

Une balle qui a été levée parce qu'elle pouvait aider ou nuire au jeu ne doit pas être nettoyée, sauf si cette balle repose sur le vert.

Détritit (Règle 23)

Vous pouvez déplacer un détritit (c.-à-d. des objets naturels non fixes tels que pierres, feuilles libres et brindilles) à moins que le détritit et votre balle touchent tous deux au même obstacle. Si vous enlevez un détritit et que cette action cause le déplacement de votre balle, la balle doit être remplacée et (excepté si la balle reposait sur le vert) vous devez ajouter un coup de pénalité. (Règle 23-1)

Obstructions amovibles (Règle 24-1)

Les obstructions amovibles (c.-à-d. des objets artificiels libres tels que râteaux, cannettes, etc.) peuvent être enlevées partout sur le terrain sans pénalité. Si la balle bouge, celle-ci doit être remplacée sans pénalité.

Si une balle repose sur une obstruction amovible, cette balle peut être levée, l'obstruction enlevée et la balle laissée tomber sans pénalité directement sous le point où elle reposait sur l'obstruction, excepté sur le vert où la balle doit être placée à cet endroit.

Obstructions inamovibles et conditions anormales de terrain (Règles 24-2 et 25-1)

Une obstruction inamovible est un objet artificiel fixe tel un bâtiment ou un sentier à surface artificielle (consultez cependant les règles locales pour connaître le statut des chemins et sentiers).

Une condition anormale de terrain est toute eau fortuite, terrain en réparation ou trou, rejet de terre ou coulée faits sur le terrain par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

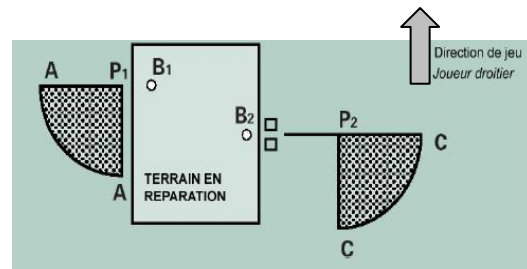
Sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau, un allègement sans pénalité est permis lorsqu'une obstruction inamovible ou une condition anormale de terrain cause un embarras physique à la position de la balle, à votre prise de position ou à votre élan. Vous pouvez donc dans ce cas lever la balle et la laisser tomber à pas plus d'une longueur de bâton du « point d'allègement le plus rapproché » mais pas plus près du trou que le point d'allègement ainsi déterminé (voir diagramme plus bas).

Si la balle est sur le vert, elle doit être placée au point d'allègement le plus rapproché.

Il n'y a pas d'allègement permis pour un embarras sur la ligne de jeu à moins que la condition et la balle soient toutes deux sur le vert.

Comme option additionnelle lorsque la balle est dans une fosse de sable, vous pouvez prendre allègement de la condition derrière la fosse de sable avec pénalité d'un coup.

Le diagramme suivant illustre le sens de « point d'allègement le plus rapproché » pour un golfeur droitier en fonction des règles 24-2 et 25-1




B1= Position de la balle sur un chemin ou dans le terrain en réparation

P1= Point d'allègement le plus rapproché

P1-A-A= Zone ombragée à l'intérieur de laquelle la balle doit être laissée tomber, dans un rayon d'une longueur de bâton de P1, mesuré avec tout bâton.

B2= Position de la balle sur le chemin, dans le terrain en réparation, etc.

 Prise de position requise pour jouer une balle à P2 avec le bâton que le joueur choisirait pour effectuer le coup.

P2= Point d'allègement le plus rapproché

P2-C-C= Zone ombragée à l'intérieur de laquelle la balle doit être laissée tomber, dans un rayon d'une longueur de bâton de P2, mesuré avec tout bâton.

Obstacles d'eau (Règle 26)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau (piquets et/ou lignes jaunes), vous pouvez jouer la balle là où elle repose ou, avec pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'endroit où vous avez effectué le coup précédent, ou
- laisser tomber une balle à toute distance derrière l'obstacle d'eau sur une ligne droite entre le trou, le point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle et le point où la balle est laissée tomber.

Si votre balle est dans un obstacle d'eau latéral (piquets et/ou lignes rouges), vous pouvez, en plus des options présentées plus haut pour un obstacle d'eau, laisser tomber une balle avec pénalité d'un coup à pas plus de deux longueurs de bâton et pas plus près du trou que :

- le point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle d'eau latéral, ou
- de l'autre côté de l'obstacle, à un point équidistant du trou par rapport au point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle.

Balle perdue ou hors limites; balle provisoire (Règle 27)

Consultez les règles locales sur la carte de scores pour connaître les limites du terrain.

Si votre balle est perdue hors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, vous devez jouer une autre balle du point où le dernier coup a été effectué, avec pénalité d'un coup, c'est-à-dire coup et distance.

Vous disposez de 5 minutes pour chercher votre balle après quoi, si votre balle n'a pas été retrouvée ou identifiée, elle sera considérée perdue.

Si vous avez raison de croire, après un coup, que votre balle peut être perdue hors d'un obstacle d'eau ou peut être hors limites, vous devriez jouer une « balle provisoire ». Vous devez déclarer que c'est une balle provisoire et la jouer avant de partir à la recherche de la balle originale.

S'il s'avère que la balle originale est perdue (ailleurs que dans un obstacle d'eau) ou est hors limites, vous devez poursuivre le jeu avec la balle provisoire, avec pénalité d'un coup. Si la balle originale est retrouvée à l'intérieur des limites du terrain, vous devez continuer le jeu du trou avec cette balle et abandonner la balle provisoire.

Balle injouable (Règle 28)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau, la règle de la balle injouable ne s'applique pas et vous devez procéder selon la règle de l'obstacle d'eau pour prendre allègement.

Ailleurs sur le terrain, si vous jugez que votre balle est injouable, vous pouvez avec pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'endroit où vous avez effectué le coup précédent, ou
- laisser tomber une balle à toute distance derrière le point où la balle repose sur une ligne droite entre le trou, le point où la balle se trouve et le point où la balle est laissée tomber, ou
- laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton du point où la balle repose, mais pas plus près du trou.

Si votre balle repose dans une fosse de sable, vous pouvez procéder tel que décrit plus haut, excepté que si vous laissez tomber une balle sur une ligne droite derrière ou à pas plus de deux longueurs de bâton, vous devez laisser tomber cette balle dans la fosse de sable.

Étiquette

Si ce n'est déjà fait, on vous encourage à lire la section sur l'étiquette – qui ne constitue pas une section supplémentaire sur les règles, mais qui offre des moyens pratiques de procéder à un bon rythme sur un terrain de golf, dans le plus grand respect des autres et tout en se souciant de l'entretien du terrain.

Petit guide sur les Règles du Golfⁱ

Par Lise Létourneau

Avril 2008

Letlise@videotron.ca



ⁱ Tiré du livre "Les Règles du Golf et les règles du statut d'amateur", Association Royale de Golf du Canada, janvier 2008 www.rcga.org