



Condensé des Règles de Golf

Le golf étant un jeu où les Règles sont appliquées par les joueurs eux-mêmes, tous les joueurs devraient avoir une bonne connaissance des Règles fondamentales contenues dans ce Condensé. Cependant ce Condensé ne constitue pas un substitut des Règles de Golf qui devraient être consultées chaque fois qu'un doute survient. Pour plus d'informations sur les points couverts par ce Condensé, il convient de se reporter à la Règle concernée.

Généralités

- 1- Avant de commencer un tour :
- 2- Durant le tour :
- 3- A la fin du tour :

Les Règles du jeu

- 1- Commencer un trou (Règle 11)
- 2- Jouer la balle (Règles 12, 13, 14 et 15)
- 3- Sur le green (Règles 16 et 17)
- 4- Balle au repos déplacée (Règle 18)
- 5- Balle en mouvement déviée ou arrêtée (Règle 19)
- 6- Relever, dropper et placer la balle (Règle 20)
- 7- Balle aidant ou gênant le jeu (Règle 22)
- 8- Détritus (Règle 23)
- 9- Obstructions amovibles (Règle 24-1)
- 10- Obstructions inamovibles et terrains en conditions anormales (Règles 24-2 et 25-1)
- 11- Obstacles d'eau (Règle 26)
- 12- Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire (Règle 27)
- 13- Balle injouable (Règle 28)
- 14- Étiquette

[< Retour >](#)

Généralités

1- Avant de commencer un tour :

- Lisez les Règles Locales reproduites sur la carte de score ou affichées au tableau d'information.
- Faites une marque d'identification sur votre balle. De nombreux golfeurs jouent des balles de la même marque et du même type et si vous ne pouvez identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue. (Règles 12-2 et 27-1).
- Comptez vos clubs. Un maximum de 14 clubs est autorisé. (Règle 4-4).

2- Durant le tour :

- Ne demandez aucun conseil à quiconque excepté à votre partenaire (i.e. un joueur de votre camp), à votre cadet ou au cadet de votre partenaire. Vous ne devez donner un conseil à personne excepté à votre partenaire. Vous pouvez demander des informations sur les Règles, les distances et la position des obstacles, du drapeau etc. (Règle 8-1).
- Ne jouez aucun coup d'entraînement durant le jeu d'un trou. (Règle 7-2).

3- A la fin du tour :

- En Match Play, assurez-vous que le résultat du match est enregistré.
- En Stroke Play, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie et rendue aussitôt que possible. (Règle 6-6).

[< Retour >](#)

Les Règles du jeu

1. Commencer un trou (Règle 11) :

En commençant un trou, jouez d'un emplacement situé entre les marques de départ et non pas devant celles-ci.

Vous pouvez jouer votre coup de départ d'un emplacement situé jusqu'à deux longueurs de club en arrière de la ligne joignant les extrémités avant des marques de départ.

Si en commençant un trou, vous jouez votre coup d'en dehors de l'aire de départ ainsi déterminée, en Match Play il n'y a pas de pénalité mais votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup ; en Stroke Play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez corriger votre erreur en jouant de l'intérieur de l'aire appropriée.

[< Retour >](#)

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

Si vous pensez qu'une balle est la vôtre mais que vous ne pouvez voir votre marque d'identification, vous avez le droit, avec l'autorisation de votre marqueur ou de votre adversaire, de marquer cette balle et de la relever afin de l'identifier. (Règle 12-2).

Jouez la balle comme elle repose. N'améliorez pas votre lie, la zone de votre stance ou mouvement intentionnels, ou votre ligne de jeu en déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui est fixé ou qui pousse sauf si cette action se produit en prenant correctement votre stance ou en effectuant votre mouvement. N'améliorez pas votre lie en tassant quoi que ce soit. (Règle 13-2).

Si une balle repose dans un bunker ou un obstacle d'eau, ne touchez pas avec votre main ou votre club le sol dans l'obstacle, quelle que soit la nature de celui-ci, ou l'eau dans l'obstacle d'eau, avant de procéder au mouvement en avant de votre club pour frapper la balle, et ne déplacez aucun détritrus. (Règle 13-4).

Vous devez effectuer un mouvement avec votre club et frapper la balle. Il n'est pas permis de pousser, de riper ou de cueillir la balle. (Règle 14-1).

Si vous jouez une mauvaise balle, en Match Play vous perdez le trou ; en Stroke Play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez ensuite corriger votre erreur en jouant la balle correcte. (Règle 15-3).

[< Retour >](#)

3. Sur le green (Règles 16 et 17) :

Vous pouvez marquer, relever et nettoyer votre balle sur le green ; vous devez toujours replacer votre balle à l'endroit exact où elle se trouvait lorsqu'elle a été relevée. (Règle 16-1b).

Vous pouvez réparer les impacts de balle et les bouchons d'anciens trous, mais aucun autre dommage tels que les marques de clous/crampons. (Règle 16-1c).

Lorsque vous jouez un coup sur un green, vous devez vous assurer que le drapeau a été enlevé ou pris en charge. Le drapeau peut également être enlevé ou pris en charge lorsque la balle repose à l'extérieur du green. (Règle 17).

[< Retour >](#)

4. Balle au repos déplacée (Règle 18) :

En général, lorsque la balle est en jeu, si vous provoquez accidentellement le déplacement de votre balle, si vous la relevez alors que cela n'est pas autorisé ou si la balle se déplace après que vous l'ayez adressée, vous devez ajouter une pénalité d'un coup à votre score et replacer votre balle. Toutefois, regardez les exceptions énumérées dans la Règle 18-2a. (Règle 18-2).

Si quelqu'un d'autre déplace votre balle au repos ou si votre balle est déplacée par une autre balle, remplacez-la. Vous n'encourez pas de pénalité.

[< Retour >](#)

5. 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 une pénalité d'un coup à votre score et jouez la balle comme elle repose. (Règle 19-2).

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, il n'y a pas de pénalité et la balle sera jouée comme elle repose sauf en Stroke Play où vous encourez une pénalité de deux coups si votre balle et l'autre balle concernée reposaient sur le green avant que vous ayez joué. (Règle 19-5a).

[< Retour >](#)

6. Relever, dropper et placer la balle (Règle 20) :

Avant de relever une balle qui doit être replacée (par exemple lorsque la balle est relevée sur un green pour être nettoyée), la position de la balle doit être marquée. (Règle 20-1).

Lorsque la balle est relevée afin d'être droppée ou placée à un autre endroit, (par exemple en droppant à l'intérieur de deux longueurs de club selon la Règle de la balle injouable), il n'est pas obligatoire de marquer sa position bien qu'il soit recommandé de procéder ainsi.

Lorsque vous droppez, vous devez vous tenir droit, tenir la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et la laisser tomber.

Une balle droppée doit être redroppée si elle roule dans une position où existe encore l'interférence pour laquelle un dégagement avait été pris (par exemple une obstruction inamovible) ou si elle roule à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait été droppée. Il en va de même si elle vient reposer plus près du trou que sa position d'origine, que le point le plus proche de dégagement ou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau.

Il existe au total neuf situations où une balle droppée doit être redroppée et elles sont couvertes par la Règle 20 2c.

Si une balle droppée pour la seconde fois roule dans n'importe laquelle de ces situations, placez la balle là où elle a touché en premier le terrain lorsqu'elle a été redroppée. (Règle 20-2c).

[< Retour >](#)

7. Balle aidant ou gênant le jeu (Règle 22) :

Vous pouvez relever votre balle ou faire relever n'importe quelle autre balle si vous pensez qu'elle peut aider tout autre joueur.

Vous ne devez pas vous mettre d'accord pour laisser en place une balle afin d'aider un autre joueur.

Vous pouvez faire relever n'importe quelle balle si vous estimez qu'elle peut gêner votre jeu.

Une balle qui est relevée parce qu'elle aide ou gêne le jeu, ne doit pas être nettoyée sauf si elle est relevée sur un green.

[< Retour >](#)

8. Détritus (Règle 23) :

Vous pouvez déplacer un détrit (c'est-à-dire un objet naturel abandonné tel que des pierres, des feuilles détachées et des brindilles) sauf si le détrit et votre balle se trouvent dans le même obstacle. Si vous déplacez un détrit et que cette action provoque le déplacement de votre balle, la balle doit être replacée et (sauf si votre balle se trouve sur le green) vous encourez une pénalité d'un coup. (Règle 23-1).

[< Retour >](#)

9. Obstructions amovibles (Règle 24-1) :

Les obstructions amovibles (c'est-à-dire des objets artificiels amovibles tels que des râdeaux, des boîtes métalliques etc.) quel que soit l'endroit où elles se trouvent, peuvent être déplacées sans pénalité. Si la balle se déplace à la suite de cette action, elle doit être replacée sans pénalité.

Une balle reposant sur une obstruction amovible peut être relevée ; l'obstruction peut alors être enlevée et la balle droppée, sans pénalité, à

l'endroit situé directement en dessous de l'emplacement où la balle reposait sur l'obstruction, si ce n'est que sur le green la balle sera placée à cet endroit.

[< Retour >](#)

10. Obstructions inamovibles et terrains en conditions anormales (Règles 24-2 et 25-1) :

Une obstruction inamovible est un objet artificiel inamovible tel qu'un bâtiment ou une route recouverte d'une surface artificielle (vérifiez cependant le statut des routes et des chemins dans les Règles Locales).

Un terrain en condition anormale est soit de l'eau fortuite, soit un terrain en réparation, soit un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

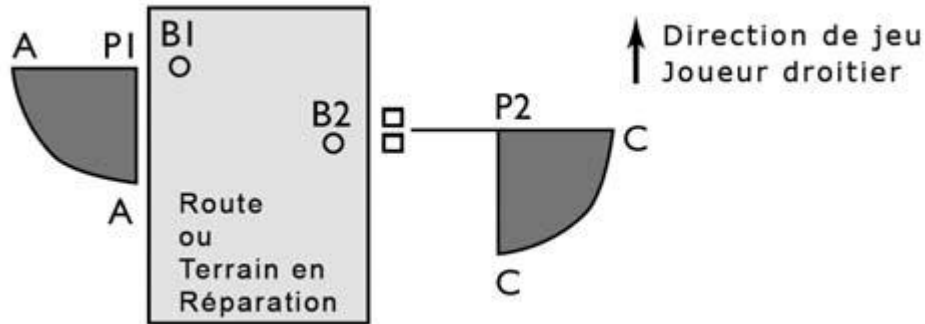
Sauf lorsque la balle repose dans un obstacle d'eau, il est possible de se dégager sans pénalité d'une obstruction inamovible et d'un terrain en condition anormale lorsqu'ils interfèrent avec le lie de la balle, votre stance ou votre mouvement. Vous pouvez relever la balle et la dropper à une longueur de club maximum du "point le plus proche de dégagement" (voir la définition du "Point le plus proche de dégagement") mais pas plus près du trou que ce point (voir schéma illustré ci-dessous).

Si la balle se trouve sur le green, elle est placée au point le plus proche de dégagement.

Aucun dégagement n'est autorisé si l'interférence ne concerne que votre ligne de jeu à moins que la balle et l'obstruction inamovible ou le terrain en condition anormale se trouvent tous les deux sur le green.

En tant qu'option supplémentaire lorsque la balle se trouve dans un bunker, vous pouvez vous dégager de l'obstruction inamovible ou du terrain en condition anormale en arrière du bunker avec une pénalité d'un coup.

Le schéma ci-dessous indique où se trouve le "point le plus proche de dégagement" pour un joueur droitier en application des Règles 24-2 et 25-1.



B1 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.

P1 = point le plus proche de dégagement

P1- A-A = zone grisée dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P1, mesurée avec n'importe quel club

B2 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.

□ — = stance théorique du joueur pour jouer la balle en P2 avec le club que le joueur a l'intention de jouer

P2 = point le plus proche de dégagement

P2- C-C = zone grisée dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P2, mesurée avec n'importe quel club

[< Retour >](#)

11. Obstacles d'eau (Règle 26) :

Si votre balle repose dans un obstacle d'eau (piquets et/ou lignes jaunes), vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, moyennant une pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'emplacement où vous avez joué la balle lorsqu'elle est venue reposer dans l'obstacle d'eau, ou,
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière de l'obstacle d'eau sur une ligne droite tracée entre le trou, le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau et l'emplacement où la balle est droppée.

Si votre balle repose dans un obstacle d'eau latéral (piquets/lignes rouges), en plus des options existant pour une balle reposant dans un obstacle d'eau (voir ci-dessus), vous pouvez avec une pénalité d'un coup dropper une balle à deux longueurs de club maximum :

- du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, ou,

- d'un point sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau situé à la même distance du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, mais pas plus près du trou que ce point.

[< Retour >](#)

12. Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire (Règle 27) :

Regardez les Règles Locales sur la carte de score afin de bien identifier les limites du terrain.

Si votre balle est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, vous devez jouer une autre balle de l'emplacement d'où le dernier coup a été joué, moyennant une pénalité d'un coup, c'est-à-dire selon une procédure coup et distance.

Vous avez droit à cinq minutes pour chercher une balle. Passé ce délai, la balle est perdue si elle n'a pas été retrouvée ou identifiée.

Si, après avoir joué un coup, vous pensez que votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limites, vous devriez jouer une "balle provisoire". Vous devez déclarer qu'il s'agit d'une balle provisoire et la jouer avant de partir en avant pour chercher la balle d'origine.

S'il s'avère que la balle d'origine est perdue (ailleurs que dans un obstacle d'eau) ou est hors limites, vous devez continuer à jouer la balle provisoire, moyennant une pénalité d'un coup. Si la balle d'origine est retrouvée dans les limites du terrain, vous devez continuer à jouer le trou avec cette balle et vous devez arrêter de jouer la balle provisoire.

[< Retour >](#)

13. Balle injouable (Règle 28) :

Si votre balle repose 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 vous dégager. Partout ailleurs sur le terrain, si vous estimez que votre balle est injouable, vous pouvez avec une pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'emplacement d'où le dernier coup a été joué, ou,
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière du point où la balle repose sur une ligne droite tracée entre le trou, le point où la balle repose et le point où la balle est droppée, ou,
- dropper une balle à deux longueurs de club maximum de l'emplacement où la balle repose mais pas plus près du trou.

Si votre balle repose dans un bunker, vous pouvez procéder comme indiqué ci-dessus, sauf que si vous décidez de dropper à deux longueurs de club maximum ou en arrière sur une ligne, vous devez dropper dans le bunker.

[< Retour >](#)

14. Étiquette :

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous devriez également lire la Section consacrée à l'Étiquette. Il ne s'agit pas de Règles supplémentaires mais d'un guide pratique indiquant comment jouer sur un terrain de manière sûre, en temps adéquat, en prenant dûment en considération les autres joueurs et en veillant à respecter le bon état du terrain.

[< Retour >](#)