



DEBUTER AU GOLF

LES REGLES DU JEU AU GOLF

Le golf est avant tout un sport de précision se jouant en plein air. La règle consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide de clubs. Le but du jeu consiste à effectuer un parcours codifié en moins de coups possibles. Technicité, mental, endurance et précision sont indispensables à la pratique de ce sport.

Le poids maximum de la balle est de 45,93 grammes, le diamètre du trou est de 10,8 cm. Pour frapper la balle, on utilise des clubs de golf dont on verra plus loin les formes et comment les employer.

LE BUT DU JEU DE GOLF : FAIRE LE MOINS DE COUPS POSSIBLE

Le Golf consiste à jouer une balle avec un club depuis l'aire de départ jusqu'au trou en la frappant de un ou de plusieurs coups successifs conformément aux Règles.

En termes de golf, on appelle un **trou** non seulement le trou creusé dans le green à la base du drapeau, mais aussi l'espace situé entre le départ et le drapeau d'arrivée.

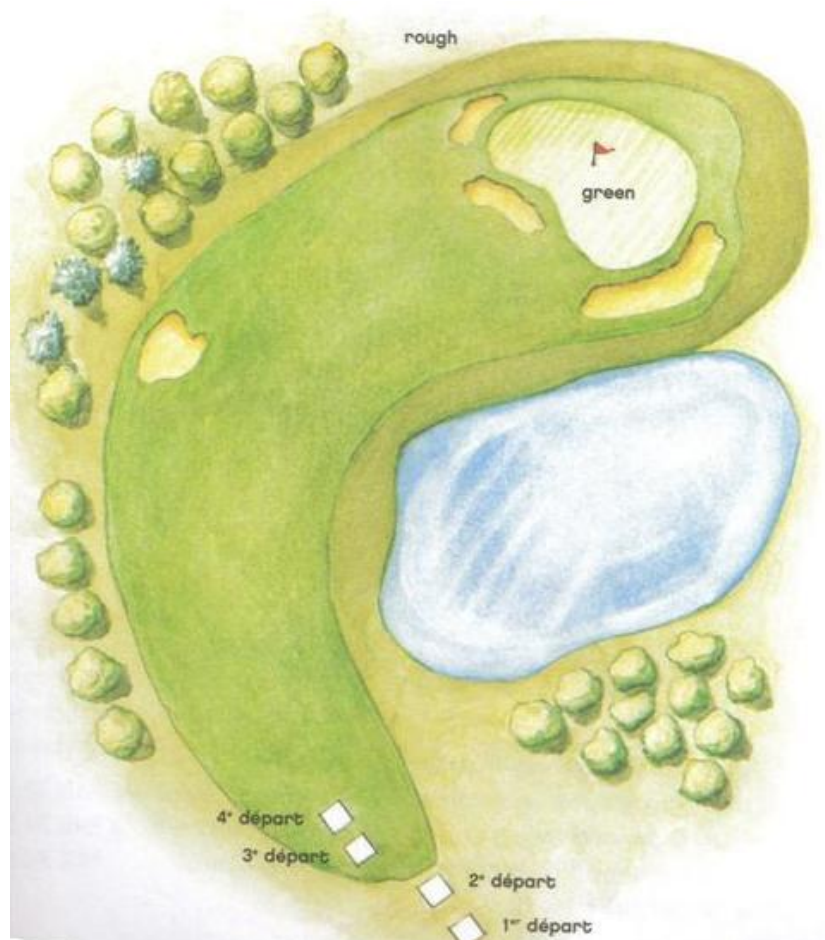
Un parcours de golf comprend 18 trous, c'est à dire 18 étapes différentes. Quand le joueur finit un trou, il ramasse sa balle dans le trou du green et va la mettre au départ du trou suivant.

Chacun des trous a une longueur et une configuration différentes qui dépendent principalement du lieu sur lequel le terrain de golf a été créé par l'architecte (terrain boisé, vallonné...). C'est ainsi que sur un parcours de 18 trous, pas un ne ressemble tout à fait à un autre. Il n'existe donc aucun parcours identique à un autre sur la planète.

Généralement, le départ du trou n°1 est proche du clubhouse et le drapeau du trou n°18 se trouve également à proximité du clubhouse.

Le golf se pratique sur un terrain (ou parcours) de golf. Normalement, un parcours est composé de 18 trous mais il se peut qu'il n'en est que 9, voire moins. Sur un parcours de 9 trous, il faut généralement jouer les 9 trous dans un sens (aller) puis refaire les mêmes 9 trous (retour), soit un total de 18 trous. Il existe des mini-parcours d'initiations de moins de 9 trous que l'on nomme compact (ou pitch and putt). La différence majeure réside dans la longueur des trous, nettement inférieure à celle d'un parcours de 18 trous standard. Il est possible de faire des compétitions sur les terrains de 9 trous mais pas encore sur les terrains compacts.

Selon son implantation et l'architecte qui l'a conçu, un parcours peut présenter des parties arborées, des buissons ou arbustes, mais aussi des plans d'eau, rivières ou ruisseaux, que l'on nomme obstacles d'eau, délimités par des piquets jaunes (si l'obstacle traverse le trou) ou des piquets rouges (si l'obstacle d'eau longe latéralement le trou). Placées à des endroits stratégiques afin de rendre le terrain attractif, des pièces de sable, appelées bunkers permettent de pimenter le jeu. Le parcours fait l'objet tout au long de l'année, et plus particulièrement durant la saison golfique, de soins très attentifs.



Chaque trou comporte quatre zones : le fairway (où l'herbe est tondue courte), le green, autour du trou, (où l'herbe est très courte, de quelques millimètres), l'herbe semi-haute (pré-rough) (où l'herbe est plus haute que sur l'allée) et l'herbe haute (rough) (l'herbe est la plus haute). Des zones en réparation, délimitées par des piquets de couleur bleue, peuvent aussi se rencontrer sur le parcours et n'en font pas partie. D'autre part, les chemins d'approche et les zones autour des bâtiments de service et les bâtiments eux-mêmes ne font pas partie du parcours. Une balle arrivant sur ces zones est considérée comme perdue.

Un fairway peut avoir différentes formes pour rendre la vie du joueur un peu plus difficile. La plus évidente est une forme étroite et allongée, jusqu'à 10 m environ. La difficulté consistant bien sûr pour le joueur à tirer droit et donc à ne pas voir sa balle arriver dans le rough ou être déclarée perdue. Une autre forme est le trou coudé (dog-leg), à droite ou à gauche, terrain formant un coude avec un angle plus ou moins prononcé. Les architectes de parcours s'ingénient à utiliser de nombreux artifices pour tromper le joueur et l'induire en erreur ou lui rendre la vie plus difficile : fausses perspectives, fausses pentes, buttes masquantes, arbres mal placés et autres.



LE SCORE IDEAL : LE PAR

A chaque trou est attribué un score idéal qu'on appelle PAR - score réalisé par les très bons joueurs - qui est en fonction de la distance séparant le départ du drapeau.

- Un trou inférieur à 229 m est un PAR 3
- Un trou dont la longueur est comprise entre 229 m et 434 m est un PAR 4
- Un trou supérieur à 434 m est un PAR 5

En général, sur un parcours de 18 trous, il y a généralement : quatre PAR 3, dix PAR 4, quatre PAR 5

Si nous faisons le total de tous ces PAR de chaque trou, on arrive à 72 coups, score idéal pour la totalité du parcours (varie entre 69 et 72). La plupart des parcours au monde sont des PAR 72, ce qui correspond à une longueur d'environ à 6 000 mètres.

Faire le parcours dans le PAR, donc en 72 coups, est très difficile, surtout de façon régulière. Il faut être un bon joueur pour y parvenir.

Il peut arriver que l'on fasse moins que le PAR mais, très souvent aussi, plus que le PAR. Découvrez les noms de décompte des coups qu'il faut connaître :

- PAR moins 3 coup : **ALBATROS** (ex : 2 coups sur un PAR 5)
- PAR moins 2 coup : **EAGLE** (ex : 3 coups sur un PAR 5)
- PAR moins 1 coup : **BIRDIE** (ex : 4 coups sur un PAR 5)
- PAR score idéal : **PAR** (ex : 5 coups sur un PAR 5)
- PAR plus 1 coup : **BOGEY** (ex : 6 coups sur un PAR 5)
- PAR plus 2 coups : **DOUBLE BOGEY** (ex : 7 coups sur un PAR 5)
- PAR plus 3 coups : **TRIPLE BOGEY** (ex : 8 coups sur un PAR 5)

Jeune(s) _____ Inis _____ Hg à je _____ Cp nre _____ Epruv _____ Fermé _____ Date Et Heure _____

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Mix	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	TOTAL	SSS	Slope										
VERBES	Reprise I										294	273	103	116	201	181	347	421	115	2051	294	273	103	116	201	181	347	421	115	2051	4102	63,7	108
VERBES	Reprise II										267	254	98	101	177	165	318	390	98	1868	267	254	98	101	177	165	318	390	98	1868	3736	61,8	101
PAR																																	
	4	4	3	3	3	3	4	5	3	32	3	4	4	3	3	3	4	5	3	32	64												
COUPS RECUS																																	
	8	12	14	18	2	4	10	6	16		7	11	13	17	1	3	9	5	15			STROKE INDEX											
DANGERS																																	
	Reprise III										223	217	72	91	160	151	294	357	82	1647	223	217	72	91	160	151	294	357	82	1647	3294	63,1	101
	Reprise IV										177	204	67	80	132	135	274	329	67	1465	177	204	67	80	132	135	274	329	67	1465	2930	60,2	98
MARQUEUR																																	
										Signature marqueur/maker										RÉSULTAT													
																				BRUT	HCP de JEU	NET	SSJ										

Vous vous situerez constamment par rapport à ce PAR. Nous analyserons plus loin ce que signifie le handicap de jeu d'un joueur.

COMMENT JOUER UN TROU

Prenons le cas du trou sur l'image présentée ci-dessous. C'est un par 4 de 421 mètres. Nous voyons que le trou n'est pas dessiné droit. Il tourne sur la droite : on appelle un tel trou un "Dog leg" à droite. Il existe bien sûr des dogs legs à gauche.

Le joueur au départ va mettre sa balle sur un tee et choisir le club qui lui permettra d'envoyer sa balle le plus loin possible sur le fairway, à un endroit d'où il pourra atteindre le green directement avec son deuxième coup. Parvenu à hauteur de sa balle, il va estimer la distance qui lui reste à parcourir jusqu'au drapeau, disons 180 mètres environ.



Dans son sac, il va choisir le club qui lui permettra de couvrir cette distance. Il joue, sa balle tombe sur le green à 6 mètres du drapeau.

Sur le green, il prend son putter et met sa balle à 30 cm du drapeau. Puis avec son 4eme coup, il met la balle dans le trou. Il s'agit du cas d'un bon joueur qui vient de réussir le par 4 "idéal" sur ce trou.

Deux enseignements sont à tirer :

- Un coup de 30 cm a la même valeur qu'un coup de 180 m
- Deux coups ont été joués sur le parcours et deux coups sur le green.

On voit donc l'importance du putting par rapport au reste du jeu.



JOUER SEUL OU A PLUSIEURS

On peut jouer seul mais aussi à 2, 3 ou 4 joueurs maximum. Il y a donc 4 balles en jeu, chacun jouant sa balle jusqu'à ce qu'il la rentre dans le trou.

Lors du déroulement d'un trou, lorsqu'on joue à plusieurs, c'est la balle la plus éloignée du drapeau qui doit être jouée d'abord, les autres joueurs attendant que le coup soit exécuté.

Les règles du golf ont pour but d'expliquer les règlements du jeu, mais aussi d'étudier toutes les possibilités qu'un joueur peut rencontrer sur un parcours (balle perdue, balle injouable, etc...)

Il est important de bien connaître les règles. En effet, leur non-observance entraîne des pénalités allant, dans les compétitions, jusqu'à la disqualification.

On appelle étiquette un ensemble de règles de conduite prescrivant le comportement que doit avoir le joueur sur le parcours vis-à-vis des autres joueurs et aussi du terrain. On ne peut jouer au golf sans connaître l'étiquette et sans la respecter. Retrouvez plus loin l'ensemble des règles de l'étiquette.

LONGUEUR ET PRECISION

De façon générale :

- Le green d'un **PAR 3** doit être atteint **en un coup**.
- Le green d'un **PAR 4** doit être atteint **en deux coups**.
- Le green d'un **PAR 5** doit être atteint **en trois coups**.

Sur les greens, habituellement deux coups de putter sont nécessaires pour mettre la balle dans le trou. Ainsi, quand on fait le total des 18 PAR des 18 trous d'un parcours, on arrive au score de 36 coups en dehors du green, 36 coups sur le green. Ce score représente le jeu parfait.

Un joueur de golf moyen réalisera plus que le PAR. Mais s'il fait le décompte de tous ses coups, il s'apercevra que la moitié sont des coups de précision très courts (putter et approche à proximité du green).

Le petit jeu représente 50 % du score. Il est donc nécessaire, pour réaliser de bons scores, de combiner longueur et précision des coups.

L'INDEX ET LE HANDICAP DE JEU

Chaque joueur possède un index qui est un nombre décimal, dont la valeur maximum est de 45. C'est la valeur "portable" et "universelle" de comparaison entre les joueurs, quelle que soit la difficulté des terrains qu'ils jouent habituellement.

L'index est le point de départ pour déterminer le handicap de jeu du joueur. Un tableau de correspondance est affiché dans chaque club. Il vous permet de connaître immédiatement votre handicap de jeu en fonction de votre index et du repère de départ choisi.

Exemple : Sur un parcours de difficulté moyenne, un index compris entre 17,5 et 18,4 donne 18 de handicap pour un homme.



Le handicap de jeu est un nombre entier qui indique la valeur du joueur au départ d'un parcours. Il correspond au nombre habituel de coups que ce joueur effectue en plus du PAR (ou plus exactement du S.S.S.) au cours d'une partie de 18 trous.

Suivant la difficulté du parcours et les départs d'où l'on s'élancera, le handicap de jeu du joueur sera différent. Comme un parcours comporte généralement 4 départs, le joueur aura donc 4 handicaps possibles sur ce terrain.

Le handicap officiel va de 0 (excellent joueur), voir en dessous de 0 (index « positif » le joueur rajoute des coups sur son score) au mieux à 45 (joueur débutant).

Exemple : Un joueur de handicap 27 est en mesure de faire $72 + 27 = 99$ coups en jouant 18 trous sur un parcours dont le S.S.S. est de 72.

C'est la compétition qui va faire bouger l'index d'un joueur, à la hausse comme à la baisse.

COMPRENDRE ET CALCULER SON HANDICAP

Au golf, le handicap est votre classement, ce qui vous permet de vous situer par rapport aux autres golfeurs. Votre handicap varie selon vos résultats aux compétitions auxquels vous participez.

Pour calculer votre handicap après chaque compétition, vous aurez besoin de multiples informations afin d'effectuer une savante formule. Si vous préférez la facilité, un tableau est généralement affiché dans chaque club du Royaume.

L'ETIQUETTE AU GOLF

Extrait du livret officielle des règles du Golf

Introduction

Cette section expose les grands principes auxquels devrait répondre la pratique du jeu de golf. S'ils sont respectés, tous les joueurs tireront le maximum de plaisir de ce jeu. Le principe prééminent est qu'il conviendrait à tout moment de respecter les autres sur le terrain.

L'esprit du jeu

A 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'observation des Règles. Tous les joueurs devraient se conduire d'une manière disciplinée, faire preuve de courtoisie et de sportivité en toutes circonstances, quel que puisse être leur esprit de compétition. Tel est l'esprit du jeu de golf.

Sécurité

Lorsqu'ils exécutent un coup ou un mouvement d'essai, les joueurs devraient s'assurer que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, caillou, brindille ou autre objet semblable.

Les joueurs ne devraient pas jouer tant que les joueurs qui les précèdent ne sont pas hors d'atteinte. Les joueurs devraient toujours alerter les ouvriers du terrain qui se trouvent à proximité ou devant eux lorsqu'ils vont jouer un coup qui pourrait les mettre en danger.



Si un joueur joue une balle dans une direction où cette balle risque de frapper quelqu'un, il devrait immédiatement crier pour avertir du danger. Dans un tel cas, l'expression habituellement utilisée est : "balle" en français, "fore" en anglais.

Respect des autres joueurs

Ne pas gêner ou déranger

Les joueurs devraient toujours faire preuve de respect envers les autres joueurs sur le terrain et ne devraient pas gêner leur jeu en bougeant, parlant ou en faisant du bruit superflu. Les joueurs devraient veiller à ce qu'aucun équipement électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs. Sur l'aire de départ, un joueur ne devrait pas placer sa balle sur un tee avant son tour de jouer. Les joueurs ne devraient pas se tenir à proximité de la balle ou directement derrière celle-ci, ou directement derrière le trou, lorsqu'un joueur s'apprête à exécuter un coup.

Sur le green

Sur le green, les joueurs ne devraient pas se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ou, lorsque celui-ci effectue un coup, projeter une ombre sur sa ligne de putt. Les joueurs devraient rester sur le green ou à proximité de celui-ci tant que tous les autres joueurs du même groupe n'ont pas terminé le trou.

Marquer le score

En stroke play, un joueur faisant fonction de marqueur devrait, si nécessaire, en se rendant au départ du trou suivant, vérifier le score avec le joueur concerné et le consigner.

Cadence de jeu

Jouer à une bonne cadence et la maintenir

Les joueurs devraient jouer à une bonne cadence. Le Comité peut établir des directives de cadence de jeu que tous les joueurs devraient respecter.

Il est de la responsabilité d'un groupe de joueurs de conserver l'intervalle avec le groupe précédent. Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il devrait inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.

Etre prêt à jouer

Les joueurs devraient être prêts à jouer dès que c'est à leur tour. Lorsqu'ils sont sur ou près d'un green, ils devraient poser leurs sacs ou laisser leurs chariots ou voiturettes à un endroit leur permettant de quitter rapidement le green pour se rendre au départ du trou suivant. Les joueurs devraient immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer le trou.

Balle perdue

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, afin de gagner du temps, il devrait jouer une balle provisoire.

Les joueurs à la recherche d'une balle devraient faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver. Ils ne devraient pas chercher pendant cinq minutes avant de procéder ainsi. Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne devraient pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.

Priorité sur le terrain

Sauf spécification contraire 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.



Soins à apporter au terrain

Bunkers

Avant de quitter un bunker, les joueurs devraient reboucher et niveler avec soin tous les trous ou les empreintes de pas qu'ils ont faits ainsi que ceux créés par d'autres à proximité. Si un râteau se trouve à une distance raisonnable du bunker, il devrait être utilisé à cette fin.

Réparer les divots, les impacts de balle et les dommages occasionnés par les chaussures

Les joueurs devraient réparer avec soin tous leurs trous de divots et tous les dégâts causés au green par l'impact d'une balle (que celui-ci soit ou non fait par le joueur lui-même). Les dégâts créés aux greens par les chaussures des joueurs devraient être réparés une fois le trou terminé par tout le groupe.

Eviter les dommages inutiles

Les joueurs devraient éviter d'endommager le terrain en créant des divots lors de mouvement d'essai ou en frappant le sol avec la tête d'un club, que ce soit de colère ou pour toute autre raison.

Les joueurs devraient veiller à ne pas créer de dégâts au green lorsqu'ils y posent leurs sacs ou le drapeau. Les joueurs et les cadets ne devraient pas se tenir trop près du trou afin de ne pas l'endommager, et devraient agir avec précaution lorsqu'ils manient le drapeau ou retirent une balle du trou. On ne devrait pas utiliser la tête d'un club pour retirer une balle du trou.

Les joueurs ne devraient pas s'appuyer sur leurs clubs lorsqu'ils se trouvent sur un green, notamment lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Le drapeau devrait être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green. Les instructions particulières concernant la circulation des voitures et chariots de golf devraient être strictement observées.

Conclusion ; Pénalités en cas d'infraction

Si les joueurs appliquent les principes énoncés dans cette section, cela rendra le jeu plus agréable pour tous. Si un joueur enfreint régulièrement ces principes au détriment des autres joueurs durant un tour conventionnel ou une certaine période de temps, il est recommandé que le Comité envisage de prendre toute mesure disciplinaire appropriée à l'encontre de ce joueur. Une telle mesure pourrait, par exemple, consister en une interdiction temporaire de jeu sur le parcours ou pour un certain nombre de compétitions. Une telle mesure se justifie afin de protéger les intérêts de la majorité des golfeurs qui souhaitent pratiquer ce jeu en respectant les principes ci-dessus. En cas de grave infraction à l'Etiquette, le Comité peut disqualifier un joueur selon la Règle 33-7.

LES REGLES OFFICIELLES DU GOLF

Les règles du golf sont regroupées dans un livret, elles ont été approuvées par le R&A, L'United States Golf Association et la Fédération Royale Marocaine de Golf. Vous y trouverez tous les points de réglementations utiles ainsi que les dernières modifications effectuées.