



ffgolf®

L'ESSENTIEL DES
RÈGLES
DE GOLF

www.ffgolf.org

ffgolf®

La Fédération française de golf est heureuse de vous offrir l'Essentiel des règles de golf.

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

Véritable passeport golf, la licence permet d'accéder à une pratique loisir, aux tests fédéraux, au Pass Carte Verte mais aussi à la compétition sur 9 ou 18 trous. Elle permet également de bénéficier de l'Espace licencié en ligne, de services et d'avantages toujours plus nombreux.

N.B. Un golf définit toujours des règles locales spécifiques à son parcours. Elles sont généralement disponibles sur la carte de score.

Pour en savoir plus : www.ffgolf.org



Directeur de publication : Christophe Muniesa, directeur exécutif
Textes et mises à jour : arbitres fédéraux • Illustrations : Hubert Chesneau
Règles valables jusqu'à fin 2018

Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays

ÉTIQUETTE

L'ESPRIT DU JEU

Le golf est en général 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.

SÉCURITÉ

- Lorsque vous jouez votre coup, assurez-vous que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, brindille ou objet similaire.
- Ne jouez pas avant que les joueurs qui vous précèdent soient hors d'atteinte.
- Respectez la sécurité du personnel du terrain lorsque vous jouez.
- Si votre balle va dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, criez « balle » pour avertir du danger.
- Recherchez immédiatement un abri sûr en cas d'orage. (Voir. p.6)

ÉTIQUETTE

RESPECT DES AUTRES JOUEURS

- Soyez à l'heure.
- Ne gênez pas les joueurs en bougeant, parlant ou restant trop près lorsqu'ils jouent.
- Ne marchez pas sur la ligne de putt d'un autre joueur, ne restez pas derrière sa balle ou directement derrière le trou.
- Ne quittez pas le green avant que tous les joueurs du groupe n'aient terminé le trou.

RESPECT DU TERRAIN

- Ne faites rien qui puisse abîmer le terrain.
- Ne multipliez pas vos coups d'essai et replacez vos divots.
- Entrez dans les bunkers par le côté le moins pentu, et ratissez vos traces.
- Réparez vos pitches et s'il y a lieu réparez-en un de plus que le vôtre.
- Ne laissez pas tomber de club sur le green et ne vous appuyez pas sur votre putter.
- Replacez le drapeau avec précaution.

ÉTIQUETTE

CADENCE DE JEU

- Respectez une cadence de jeu soutenue. Si vous jouez trop lentement, vous ralentissez tous ceux qui jouent derrière vous. Marchez rapidement.
- Si votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limites, jouez une balle provisoire afin de gagner du temps.
- Allez directement à votre balle et évaluez votre coup en arrivant à votre balle. Soyez prêt à jouer dès que c'est à votre tour.
- Si votre groupe a un trou franc de retard par rapport au groupe précédent, invitez le groupe suivant à passer quel que soit son nombre de joueurs (même un joueur seul).
- Près du green, laissez votre sac ou votre chariot sur le chemin vers le départ suivant.
- Sur le green, étudiez votre putt pendant que les autres jouent, sans les gêner.
- Marquez votre score en vous rendant au départ suivant.

SÉCURITÉ EN CAS D'ORAGE

Sur le parcours, les golfeurs sont des cibles potentielles pour la foudre.

GRANDS PRINCIPES :

- Comptez pour anticiper :
 - Il y a toujours un coup de tonnerre après un éclair.
 - Le temps entre un éclair et le coup de tonnerre vous indique la distance du danger : 1 s. = env. 300m.
 - En dessous de 3 secondes (900 m de l'orage), le danger est très proche.
- Conseils :
 - N'attendez pas la dernière minute pour vous mettre à l'abri : club-house, abris de maintenance, automobiles **fenêtres et portes fermées**.
 - Si pas le temps :
 - Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et les conducteurs électriques qui attirent la foudre.
 - Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, **immobilisez-vous accroupi et pieds joints**.



PRÊT? JOUÉZ!



Vous êtes prêt à jouer
en toute sécurité?
Jouez en premier!

EN LOISIR COMME EN COMPÉTITION, ICI ON APPLIQUE LE READY GOLF
Toutes les recommandations du R&A pour jouer plus rapidement sur ffgolf.org

ffgolf®


ROLEX

R&A

NOUVEAU !

PRÊT ? JOUEZ !

PRÊT ? JOUEZ ! ou **Ready Golf** est une recommandation du Royal & Ancien destinée à améliorer la cadence de jeu.

Cette dernière peut être appliquée en compétition comme en golf loisir, pour toutes les formes de stroke play y compris le stableford.

Le principe est simple : si le joueur dont c'est le tour de jouer n'est pas prêt à le faire, alors le premier joueur qui est prêt à jouer, en toute sécurité, joue.

À titre d'exemples, et de manière non limitative, le **Prêt ? Jouez !** peut être appliqué dans les situations suivantes :

- Au départ, les joueurs prêts à driver jouent en premier si le joueur ayant l'honneur tarde à être prêt à jouer.
- Au départ, si les joueurs ayant la plus longue distance de mise en jeu doivent attendre pour

jouer, les joueurs moins longs drivent en premier s'ils peuvent le faire sans risque pour la partie de devant.

Ce principe peut également s'appliquer à tous les autres coups.

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



FORMES DE JEU

Stroke play **SP**

Cette forme de jeu consiste à additionner les scores réalisés sur tous les trous d'un parcours. C'est le plus bas score de l'ensemble des participants qui gagne.

Stableford

Variante du stroke play. Le score de chaque trou est converti en score par rapport au par.

Match play **MP**

Le jeu se joue par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle avec le plus petit nombre de coups. Un match est gagné lorsqu'un camp mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer. Un joueur peut concéder un coup, un trou ou le match.

Foursome

Une partie en double dans laquelle les deux joueurs du camp jouent une seule balle alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

GÉNÉRALITÉS EN COMPÉTITION

Avant de jouer mettez une marque sur votre balle car si vous ne pouvez l'identifier comme étant la vôtre, celle-ci est considérée comme perdue.

Comptez les clubs dans votre sac. Vous avez droit à **14 clubs** au maximum.

Utilisez des balles, des clubs et des tees conformes sous peine de disqualification.

Ne demandez de conseil à personne d'autre qu'à votre partenaire (personne qui joue avec vous dans une formule par équipe) ou votre cadet et ne donnez de conseil à personne d'autre qu'à votre partenaire.

Vous ne devez jouer aucun coup d'entraînement durant le jeu d'un trou ou entre deux trous.

Cependant, dans ce dernier cas, vous pouvez vous entraîner au putting ou aux petites approches.

Jouez sans retard.

Pénalité pour retarder le jeu :

SP 2 coups

MP Perte du trou

AIRE DE DÉPART

C'est l'endroit où commence le trou, défini par deux marques de départ et une profondeur de deux longueurs de club.

Si en commençant le jeu d'un trou votre balle tombe du tee ou si vous la faites tomber du tee en l'adressant, vous pouvez la replacer sur le tee sans pénalité.

Si, en commençant le jeu d'un trou, vous jouez d'en dehors de l'aire de départ :

SP Coup annulé, 2 coups de pénalité et il faut corriger en jouant de l'intérieur de l'aire de départ.

MP Pas de pénalité, mais votre adversaire peut exiger que le coup soit annulé et rejoué de l'intérieur de l'aire de départ.



JOUER LA BALLE

Jouez la balle comme elle repose.

N'améliorez pas la position (le lie de votre balle), votre zone de stance ou de mouvement intentionnel, ou votre ligne de jeu en déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui pousse ou est fixé excepté en prenant correctement votre stance ou en jouant votre coup.

N'appuyez sur rien et n'aménagez pas d'emplacement pour votre stance.

Si votre balle repose dans un bunker ou un obstacle d'eau, ne touchez pas le sol dans l'obstacle ou l'eau dans l'obstacle d'eau avant votre mouvement de descente.

La balle doit être frappée franchement et non poussée ou cueillie. Si votre club frappe la balle plus d'une fois au cours d'un coup, vous comptez le coup et rajoutez 1 coup de pénalité.

Jeu d'une mauvaise balle :

MP Perte du trou.

SP 2 coups de pénalité et l'erreur doit être corrigée avant le départ suivant.

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE

Une balle est considérée comme s'étant déplacée si elle quitte sa position et s'immobilise à un autre endroit.

Si votre balle est déplacée par vous-même, votre partenaire, cadet ou équipement, ou touchée volontairement, vous encourez 1 coup de pénalité et devez replacer la balle.

Si votre balle est déplacée par un élément extérieur (animal, spectateur...) un co-compétiteur (un autre joueur de la compétition en stroke play) ou une autre balle, vous devez la replacer sans pénalité.

MP Si votre balle est déplacée par votre adversaire ou son cadet pendant la recherche, il n'y a pas de pénalité. Si cela se produit en dehors d'une recherche, l'adversaire a 1 coup de pénalité. La balle doit toujours être replacée.

BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

Si votre balle en mouvement est déviée ou arrêtée **par vous-même**, votre partenaire ou l'un de vos cadets ou équipement : 1 coup de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

Si votre balle en mouvement est déviée ou arrêtée **par un élément extérieur** (animal, spectateur...), vous jouez la balle comme elle repose sauf si le coup a été joué du green, auquel cas le coup est annulé.

MP Si votre balle est déviée ou arrêtée **accidentellement par votre adversaire** ou son cadet, vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou annuler le coup et rejouer.

Si votre balle est déviée ou arrêtée **par une autre balle**, vous jouez la balle comme elle repose sans pénalité sauf en **SP** si les deux balles reposaient sur le green avant le coup : 2 coups de pénalité.

BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

RELEVER, DROPPER ET PLACER LA BALLE

Avant de relever une balle qui doit être replacée (par ex. relever une balle sur un green pour la nettoyer), la position de la balle doit être marquée.

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

Si une balle droppée touche n'importe quelle personne ou équipement de joueur, elle doit être re-droppée sans pénalité.

Une balle droppée doit être re-droppée si elle roule et vient reposer :

- (i) dans un obstacle (alors qu'elle a été droppée à l'extérieur),
- (ii) hors d'un obstacle (alors qu'elle a été droppée à l'intérieur),
- (iii) sur un green,
- (iv) hors-limites
- (v) ou dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement avait été pris (par ex. obstruction inamovible, balle enfoncée ou terrain en condition anormale),

RELEVER, DROPPER ET PLACER LA BALLE

(vi) si elle vient reposer à plus de deux longueurs de club d'où elle a d'abord touché une partie du terrain,

(vii) ou plus près du trou que le point le plus proche de dégagement ou le dernier point de franchissement de la lisière d'un obstacle d'eau.

Si la balle re-droppée roule à nouveau dans une de ces positions, elle doit être placée là où elle a d'abord touché une partie du terrain lors du deuxième drop.

Si une balle placée ne peut s'immobiliser, la balle doit être replacée.

Si à nouveau elle ne peut demeurer au repos, elle doit être placée à l'emplacement le plus proche où elle reste au repos, pas plus près du trou.

Dans un obstacle, elle doit être placée dans l'obstacle.

LE GREEN

La ligne de putt ne doit pas être touchée sauf exception.

Vous pouvez enlever des débris sans presser quoi que ce soit.

Vous pouvez marquer, relever et nettoyer votre balle sur le green. Remplacez votre balle à son emplacement exact.

Vous pouvez réparer les impacts de balle et les anciens bouchons de trou sur votre ligne de putt, mais pas d'autres dommages tels que les marques de clous.

Vous ne devez pas tester la surface du green, en faisant rouler une balle, en frottant ou en grattant la surface.

Si vous jouez du green, assurez-vous que le drapeau est retiré ou pris en charge.

Balle jouée du green frappant le drapeau :

SP 2 coups de pénalité

MP Perte du trou

BALLE PERDUE OU HORS-LIMITES

On appelle **hors-limites** ce qui est au-delà des limites du terrain ou toute partie du terrain ainsi marquée par le Comité (l'organisateur, le club).

Si le hors-limites est défini par une ligne au sol, cette ligne elle-même est hors-limites.

Si le hors-limites est défini par des piquets ou une clôture, la ligne de hors-limites est déterminée par le bord intérieur au niveau du sol des piquets ou des poteaux de clôture.

Une balle est hors-limites quand elle repose entièrement hors-limites.

Si votre balle est perdue ou hors limites, vous devez jouer une balle avec 1 coup de pénalité de l'endroit où vous avez joué votre coup précédent.

Si votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites, il est recommandé de jouer une balle provisoire avant de partir en avant chercher la balle d'origine. Vous devez annoncer clairement votre intention.

Si vous retrouvez votre balle d'origine, avant le délai de 5 minutes, vous devez abandonner votre balle provisoire.

Votre balle provisoire devient la balle en jeu avec pénalité de coup et distance si :

- votre balle d'origine est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors-limites,
- vous avez joué un coup avec votre balle provisoire d'un endroit plus proche du trou que celui où se trouve vraisemblablement la balle d'origine.

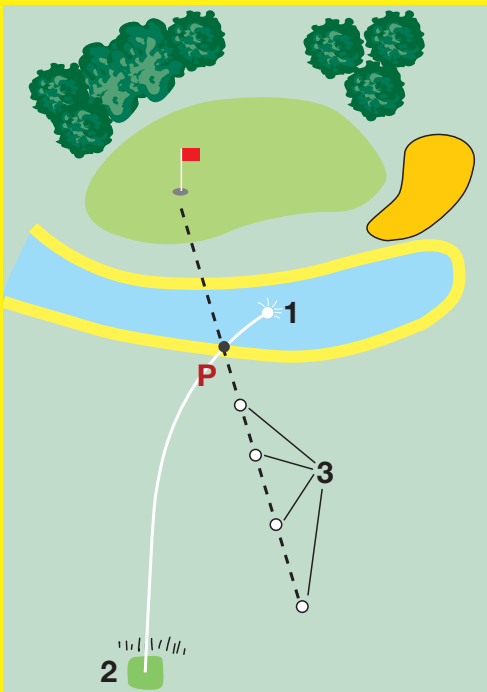
OBSTACLES D'EAU

Un obstacle d'eau est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau). Tout sol ou eau à l'intérieur d'un obstacle d'eau fait partie de l'obstacle d'eau.

Les obstacles d'eau sont définis par des **lignes ou piquets jaunes**.

3 options possibles lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau :

- 1 - Jouer la balle où elle repose sans pénalité.
- 2 - Jouer une balle d'où vous avez joué le coup précédent avec 1 coup de pénalité.
- 3 - Dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau, sur la ligne définie par le trou et le dernier point de franchissement de l'obstacle (P), avec 1 coup de pénalité.

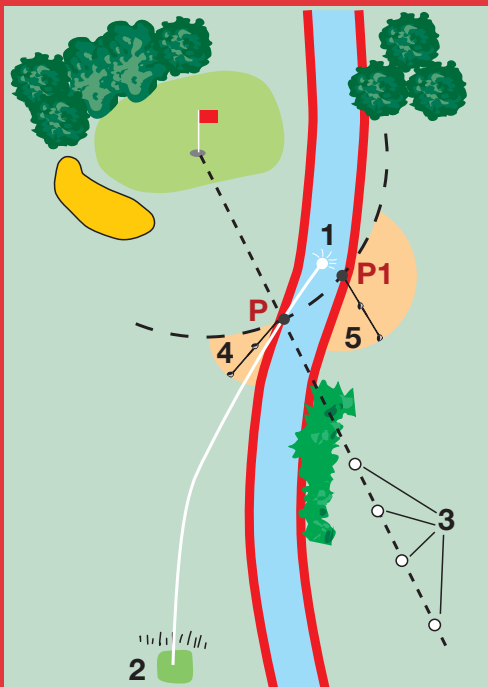


OBSTACLES D'EAU LATÉRAUX

Un obstacle d'eau latéral est un obstacle d'eau ou la partie d'un obstacle d'eau situé de telle sorte qu'il n'est pas possible ou considéré comme impraticable de dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau. Les obstacles d'eau latéraux sont définis par des lignes ou piquets rouges.

5 options possibles lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau latéral :

- 1 - Jouer la balle où elle repose sans pénalité.
- 2 - Jouer une balle d'où vous avez joué le coup précédent avec 1 coup de pénalité.
- 3 - Dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau, sur la ligne définie par le trou et le dernier point de franchissement de l'obstacle (P), avec 1 coup de pénalité.
- 4 - Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club et pas plus près du trou que le dernier point de franchissement de l'obstacle (P), avec 1 coup de pénalité.
- 5 - Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club et pas plus près du trou qu'un point équidistant du trou (P1), sur la rive opposée, avec 1 coup de pénalité.

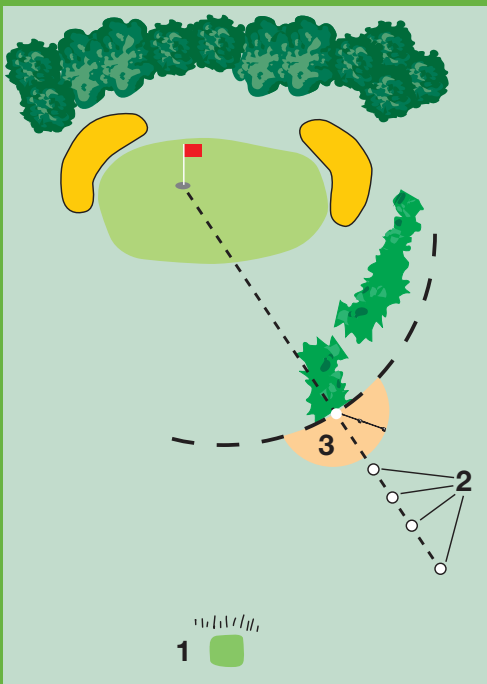


BALLE INJOUABLE

Vous êtes seul juge pour déterminer si votre balle est injouable. Vous pouvez considérer votre balle comme injouable n'importe où sur le terrain sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau et dans ce cas, vous avez **3 options** avec chaque fois 1 coup de pénalité :

- 1 - Jouer une balle de l'endroit où le coup précédent a été joué.
- 2 - Dropper une balle sur la ligne balle - trou, en arrière du point où la balle repose et aussi loin que voulu sur cette ligne.
- 3 - Dropper une balle à moins de deux longueurs de club de l'endroit où la balle repose.

Si votre balle repose dans un bunker et que vous choisissez l'option 2 ou 3, vous devez dropper la balle dans le bunker.



BALLE INJOUABLE

25

DÉTRITUS

Les détrit sont des objets naturels tels que pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires, les vers et insectes et leurs rejets à condition qu'ils ne poussent pas ou soient fixés, qu'ils ne soient pas solidement enfoncés et n'adhèrent pas à la balle.

Le sable et la terre meuble sont des détrit sur le green, mais nulle part ailleurs.

Tout détrit peut être touché ou enlevé sans pénalité sauf lorsqu'à la fois le détrit et la balle reposent dans le même obstacle ou le touchent.

Pénalité :

SP 2 coups

MP Perte du trou

Ailleurs que sur le green, si l'enlèvement d'un détrit provoque le déplacement de la balle, vous avez 1 coup de pénalité et devez replacer la balle.

OBSTRUCTIONS

On appelle **obstruction** tout ce qui est artificiel, y compris les surfaces artificielles des routes et chemins sauf les éléments qui définissent le hors-limites.

Obstruction amovible : vous pouvez l'enlever n'importe où sur le terrain (ex. : un sac de golf, une voiturette...). Si la balle se déplace, vous la replacez sans pénalité.

Obstruction inamovible : vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, sauf dans un obstacle d'eau, vous pouvez vous dégager sans pénalité si la balle repose sur l'obstruction, ou si vous êtes gêné dans votre stance ou votre swing (ex. : un arroseur, un bâtiment...).

Si la balle est dans un bunker

et que vous souhaitez vous dégager d'une obstruction, vous avez 2 options :

- vous vous dégagez totalement de l'obstruction en droppant dans le bunker, sans pénalité,
- vous droppez la balle avec 1 coup de pénalité derrière le bunker sur la ligne balle - trou.

Si la balle repose sur le green, vous pouvez également vous dégager sans pénalité d'une obstruction inamovible sur votre ligne de putt (ex. : arroseur...). Elle sera placée et non droppée.

Balle perdue dans une obstruction inamovible : vous pouvez vous dégager en prenant comme point de référence le point où la balle a franchi en dernier les limites externes de l'obstruction.

TERRAIN EN CONDITIONS ANORMALES

On appelle terrain en condition anormale : de l'eau fortuite, un terrain en réparation ou un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau

Vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, sauf dans un obstacle d'eau, vous pouvez vous dégager sans pénalité si la balle repose dans le terrain en condition anormale, ou si vous êtes gêné dans votre stance ou votre swing.

TERRAIN EN CONDITIONS ANORMALES

Si la balle est dans un bunker et que vous souhaitez un dégagement, vous avez 3 options :

- vous vous dégagez totalement du terrain en condition anormale dans le bunker, sans pénalité,
- si ce n'est pas possible, vous pouvez vous dégager le plus possible, toujours dans le bunker et sans pénalité,
- vous droppez la balle avec 1 coup de pénalité derrière le bunker sur la ligne balle - trou.

Si la balle est sur le green, vous la placerez au point le plus proche qui élimine totalement (si possible) ou le plus possible la gêne pour la position de la balle, du stance et de la ligne de putt.

Balle perdue dans un terrain en condition anormale : vous pouvez vous dégager en prenant comme point de référence le point où la balle a franchi en dernier les limites externes du terrain en condition anormale.

DÉGAGEMENT

d'une obstruction inamovible, d'un terrain en condition anormale ou d'un mauvais green

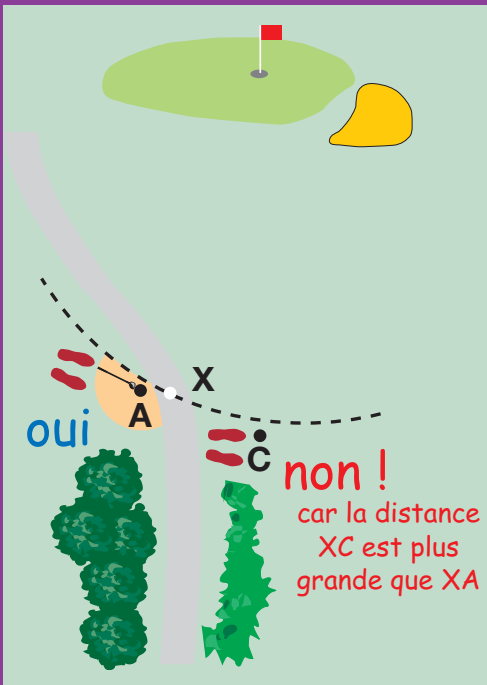
Votre balle est en X sur une obstruction inamovible ou dans un terrain en condition anormale (dégagement facultatif) ou sur un autre green que celui du trou joué (dégagement obligatoire pour la position de la balle, pas de dégagement pour le stance).

- 1 - Déterminez le point le plus proche de dégagement. C'est le point sur le terrain le plus proche de la balle qui supprime la gêne et n'est pas plus près du trou.

Pour un droitier c'est le point A.

Le point C ne convient pas car la distance X-C est plus grande que la distance X-A.

- 2 - Dropper la balle, sans pénalité, à moins d'une longueur de club du point A, sans vous rapprocher du trou.





ffgolf®

Jouez la balle comme elle repose.

Jouez le parcours tel qu'il est.

Et, si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre,
faites ce qui est juste.

Mais pour faire ce qui est juste,
vous avez besoin de connaître les règles de golf.
La ffgolf édite en Français tous les quatre ans
le livret officiel des règles de golf
mis à jour par le Royal & Ancient.

*Ce livret est consultable et téléchargeable sur
www.ffgolf.org*


ROLEX



Offert par la ffgolf

www.ffgolf.org