

Les incollables de Chantaco N°1

A la différence de nombreux autres sports, le golf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre. Le jeu repose sur la courtoisie, l'honnêteté, la sportivité des joueurs, et l'observation des règles. Les règles de golf ont parfois, et à tort, « mauvaise » réputation, elles sont jugées compliquées, obscures, trop nombreuses...

C'est pourquoi dans notre gazette, nous avons décidé d'étudier avec vous régulièrement, de façon non rébarbative (nous l'espérons!) les notions essentielles au jeu du golf.



Généralités sur les règles de golf.

Les règles de golf décrivent comment jouer au golf, ce que l'on peut faire ou ne pas faire, les éventuelles pénalités ou sanctions encourues par le joueur.

La nouvelle version des règles de golf applicables depuis janvier 2019 comporte 24 règles...mais comme rien n'est jamais totalement simple au golf, aux règles sont accolés:

- L'étiquette: l'étiquette régit le comportement d'un joueur sur le parcours pour que les parties soient sûres, amusantes et fluides mais aussi pour que ne soit pas infligé de dommage au terrain et aux installations.
- Les définitions : vocabulaire du golf
- Les décisions sur les règles : sorte de jurisprudence de golf.

Vous voyez, il y a de quoi faire de nombreuses gazettes avant que nous devenions tous **incollables** ! Mais comme vous aimez tous le golf, vous découvrirez qu'il est intéressant, amusant et utile d'en connaître les règles.

D'autre part en ce qui concerne les règles ou l'étiquette nous vous invitons à nous faire part de vos souhaits spécifiques, de vos interrogations.

Soyons interactifs, n'hésitez pas à nous poser des questions par courrier au bureau de l'Association Sportive ou adressé par mail à associationsportive@chantaco.com

Les incollables de Chantaco N°2

Comment jouer sa balle dans un bunker

Notre balle repose dans le bunker, pour exécuter notre sortie de bunker, nous devons respecter certaines règles :

Ce que l'on ne doit pas faire avant de jouer sa balle dans le bunker

- Toucher le sable délibérément avec sa main, le râteau, un club... afin de tester l'état du sable.
- Toucher le sable en faisant un swing d'essai.
- Toucher le sable en faisant votre back swing (back swing=montée du club), il est parfois nécessaire de s'aligner différemment pour pouvoir exécuter le coup.

Ce que l'on peut faire dans un bunker

- Creuser le sable avec les pieds pour prendre votre stance (cela vous donnera aussi une idée de la qualité et de la quantité de sable)
- Placer ses clubs dans le bunker
- Enlever les débris (voire définition des débris ci-dessous), sans faire bouger la balle. Si vous retirez une feuille par exemple et que la balle bouge, vous devez replacer la balle à son emplacement d'origine, et vous avez un point de pénalité

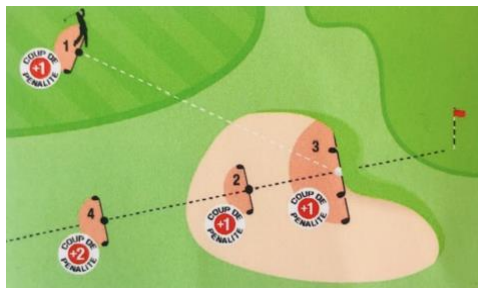
Balle injouable dans un bunker

Important : vous êtes la seule personne qui peut décider de considérer la balle comme injouable n'importe où sur le parcours sauf dans les zones à pénalités.

Un petit rappel, il est nécessaire de mémoriser les 5 zones sur le parcours, car les règles varient selon la zone où se trouve votre balle : la zone générale, la zone de départ, les zones à pénalités (étendues d'eau ou autres zones définies par des piquets), les bunkers et **le green du trou joué.**

Donc si vous décidez que votre balle qui repose dans le bunker est injouable, vous avez alors 4 options :

- Option n° 4 : avec 2 coups de pénalités, vous pouvez vous dropper en dehors du bunker. Pour vous dropper, vous tracez une ligne imaginaire qui part du drapeau, et qui passe par l'emplacement où repose votre balle (voir figure 4)
- Option n°3 : avec 1 coup de pénalité, vous pouvez prendre un dégagement latéral (2 clubs) dans le bunker (voir figure 3)
- Option n°2 : avec 1 coup de pénalité vous pouvez prendre un dégagement arrière sur la ligne drapeau balle. (voir figure 2)
- Option n°1 : avec un coup de pénalité, vous pouvez rejouer de votre point de départ (voir figure 1)



Nous en avons fini avec les bunkers, nous verrons la prochaine fois, les règles concernant la zone de départ.

La définition du mois : les débris

Sont considérés comme débris :

- Tout élément naturel non attaché : pierres, feuilles, branches, herbes
- Les animaux morts, et déchets d'animaux
- Les vers, insectes peuvent être enlevés, ainsi que les monticules qu'ils construisent, donc à Chantaco, vous pouvez les enlever (à la saison !!)



Le vécu du mois :

En championnat d'Aquitaine ma balle s'est "ploguée" juste à la lisière du bunker, j'ai donc mis en pratique la règle que nous avons vu ensemble précédemment : j'ai identifié que ma balle reposait dans la zone générale et non dans le bunker, ce que l'arbitre a confirmé, j'ai donc pu la dégager sans pénalité ! ouf..

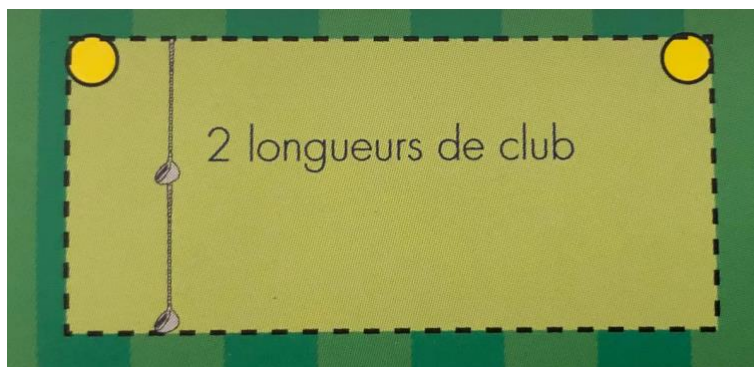
Les incollables de Chantaco N°3

Règles relatives à la zone de départ

La zone de départ

C'est l'endroit où commence le trou, défini par deux marques de départ et une profondeur de deux longueurs de club. La ligne pointillée définit les bords extérieurs de la zone de départ. Votre balle est dans la zone de départ quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la zone de départ.

Vous pouvez-vous tenir à l'extérieur de la zone de départ en jouant le coup sur une balle située dans la zone de départ.



Votre balle est dans la zone de départ quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la zone de départ.

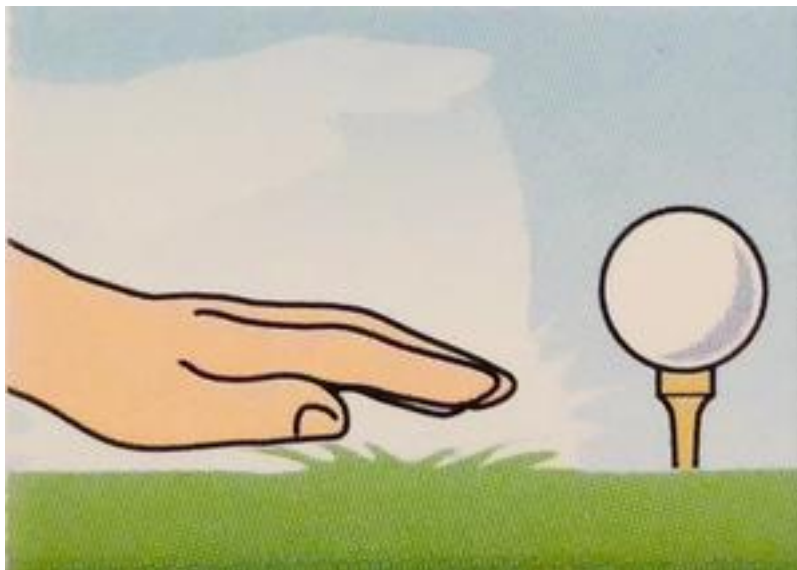
Vous pouvez-vous tenir à l'extérieur de la zone de départ en jouant le coup sur une balle située dans la zone de départ.



Certaines conditions de la zone de départ peuvent être améliorées

Avant de jouer un coup, le joueur peut entreprendre les actions suivantes dans la zone de départ pour améliorer les conditions affectant le coup :

- Modifier la surface du sol dans la zone de départ (par exemple en constituant un tee en herbe à l'aide d'un club, pour remplacer le tee)
- Déplacer, courber ou casser du gazon, des mauvaises herbes ou d'autres éléments naturels qui sont fixés ou poussent dans la zone de départ.



- Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble dans la zone de départ.
- Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau dans la zone de départ.

Mais le joueur encourt un coup de pénalité s'il entreprend toute autre action visant à améliorer les conditions affectant le coup .

Marques de départ

Les marques de départ sont considérées comme étant fixes. Si vous les déplacez dans le but d'éviter une interférence avec votre stance, votre zone de mouvement ou votre ligne de jeu, cela vous coûtera un coup de pénalité.

Votre balle tombe du tee ?

Vous pouvez jouer la balle sur le sol lui-même ou sur un tee placé sur le sol .

Si votre balle surélevée tombe du tee ou si vous la faites tomber du tee en l'adressant, vous pouvez la replacer sur le tee n'importe où dans la zone de départ sans pénalité.

Maintenant si vous jouez votre coup pendant que la balle tombe du tee ou après en être tombée, il n'y a pas de pénalité, le coup compte et la balle est en jeu.

Que se passe-t-il si un joueur joue en dehors de l'aire de départ ?

- En Match Play : Si le joueur, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de la zone de départ, il n'y a pas de pénalité, mais l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le coup et joue une balle de l'intérieur de la zone de départ.
- En Stroke play : Toujours en dehors de l'aire de départ il encourt une pénalité de deux coups et doit ensuite jouer une balle de l'intérieur de la zone de départ. Le

premier coup joué de la zone extérieure ne compte pas. Si le joueur ne corrige pas son erreur, il est disqualifié.

Le **Match play** est la forme de jeu originelle : deux joueurs jouent l'un contre l'autre, trou par trou. Le décompte se fait donc trou par trou, le joueur qui réalise le moins de coups sur un trou gagne le trou. Le joueur qui gagne la partie est celui qui a gagné le plus de trous sur l'ensemble du parcours.

Le **Stroke play** est la forme de jeu la plus naturelle et certainement la plus exigeante. Elle consiste pour chaque golfeur à compter tous les coups exécutés pour atteindre et putter dans tous les trous du parcours, et à additionner les scores ainsi réalisés trou après trou pénalités incluses.

Le bon conseil du mois

Balle sur une route.

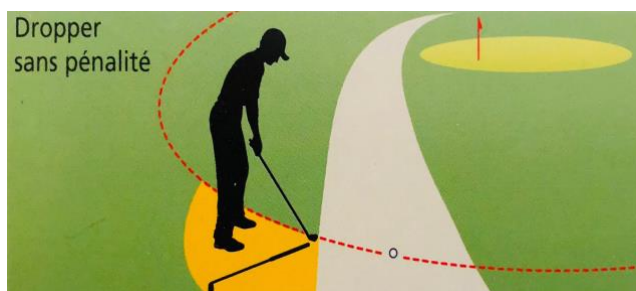
Que peut-on faire ?



Dropper la balle

Des routes et chemins recouverts d'une surface artificielle permettent un drop sans pénalité :

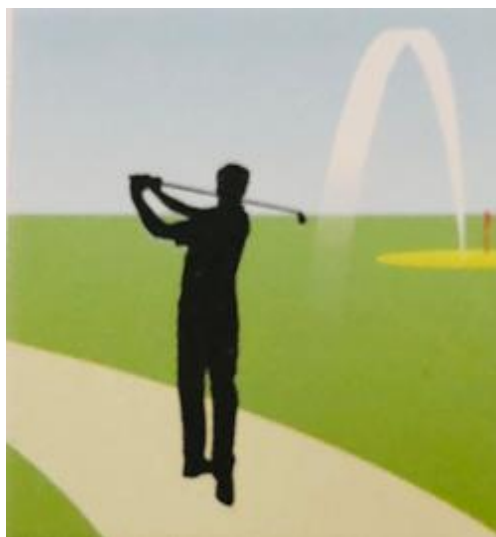
- Rechercher le point le plus proche où vous pouvez-vous positionner et faire votre mouvement sans être gêné par la route. on ne choisit pas son côté . **On va du côté le plus proche de là où repose la balle.**
- Mesurer 1 longueur de club.
- Dropper la balle **sans pénalité** (pas plus près du trou).



Jouer la balle

Si l'endroit s'avère inadapté pour dropper, vous pouvez jouer la balle comme elle repose

- Prendre 1 à 2 clubs de moins
- Stance plus serré et la posture plus droite
- Taper la balle proprement avec un mouvement normal (ne pas prendre la balle à la cuillère)



Les incollables de Chantaco N°4

Les Zones à pénalité

Règles de dégagements de situations courantes

Les Zones à pénalité identifiées par des piquets jaunes ou rouges correspondent à nos anciens obstacles d'eau frontaux ou latéraux (règles d'avant 2019)

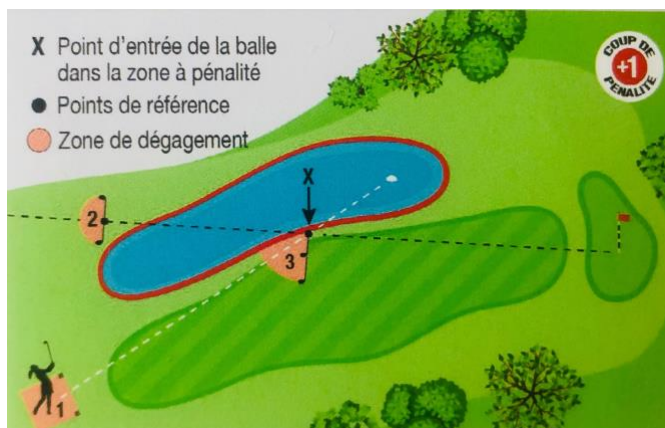
Si votre balle se trouve dans une zone à pénalité ou y est perdue dedans, vous pouvez vous dégager de la manière suivante :

Dans une Zone à pénalité jaune



- 1. Jouer la balle où elle repose sans pénalité.
- 2. Dropper avec **1 coup de pénalité (schéma 1)** à l'endroit du coup précédent (au départ poser la balle sur un tee).
- 3. Dropper avec **1 coup de pénalité (schéma 2)** en arrière de l'obstacle d'eau, sur la prolongation de la ligne trou-point d'entrée (point X, où la balle a traversé en dernier la lisière de l'obstacle d'eau).

Dans une Zone à pénalité rouge.



Quatre options possibles

- 1. Jouer la balle où elle repose sans pénalité.
- 2. Dropper avec **1 coup de pénalité (schéma 1)** à l'endroit du coup précédent (au départ poser la balle sur un tee).
- 3. Dropper avec **1 coup de pénalité (schéma 2)** en arrière de l'obstacle d'eau, sur la prolongation de la ligne trou-point d'entrée (point X, où la balle a traversé en dernier la lisière de l'obstacle d'eau).
- 4. Dropper avec **1 coup de pénalité (schéma 3)** à moins de 2 longueurs de club depuis le point d'entrée (X).

Note au joueur :

- le point de référence choisi devra être indiqué par un objet (par ex. un tee)
- la dimension des zones de dégagement 1 et 2 est égale à **une** longueur de club du point de référence
- -la dimension de la zone de dégagement 3 est égale à **deux** longueurs de club du point de référence

Les incollables de Chantaco N°5

L'étiquette au golf

L'étiquette au golf est un code de bonne conduite

L'essence même du golf se base sur l'intégrité et le respect des autres joueurs.

L'étiquette régit le comportement d'un joueur sur le parcours de golf pour que les parties soient plus sûres et surtout plus amusantes mais aussi pour ne pas infliger des dommages inutiles au terrain et aux installations mises à la disposition du joueur.

L'esprit du jeu

A la différence d'autres sports, 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.

Vous devez rester courtois en toutes circonstances et montrer de la considération à l'égard de vos partenaires à tout moment.

La sécurité

Pendant une partie de golf, amicale ou compétition il existe quelques règles de sécurité à suivre.

Dans un premier temps, il ne faut en aucun cas jouer si les joueurs de la partie précédente sont à portée du meilleur coup.

Sur l'aire de départ, lors de coups d'essai, le joueur doit vérifier qu'aucun de ceux-ci ne peuvent atteindre un partenaire mais également que les projections de terre ou de gravier ne les atteignent pas.

Après avoir frappé un coup, si la balle se dirige dangereusement vers d'autres joueurs le golfeur doit crier « **balle** » pour avertir du danger.



Respectez la sécurité du personnel du terrain lorsque vous jouez.

Recherchez immédiatement un abri sûr en cas d'orage, surtout pas sous un arbre, plusieurs abris sont en général implantés sur le parcours.

Le respect des autres joueurs

Le golfeur se doit de respecter ses partenaires de jeu et ceux des autres parties sur le parcours en même temps que lui.

Ainsi, il ne doit en aucun cas parler, faire du bruit ou bouger lorsqu'un autre joueur frappe sa balle.

Les téléphones mobiles doivent être prohibés ou au moins éteints avant le départ d'une partie que l'on soit joueur, accompagnateur ou spectateur.



Le golfeur ne doit pas marcher sur la ligne de putt de son partenaire, ni rester derrière la balle de celui-ci ou directement en face de la ligne de jeu de son partenaire

Ne quittez pas le green avant que tous les joueurs du groupe n'aient terminé le trou.

Le respect du terrain

Ne faites rien qui puisse abîmer le terrain.

Ne multipliez pas vos coups d'essai et replacer vos divots après avoir tapé votre coup.



Réparez vos pitches s'il y a lieu et réparez-en un de plus que le vôtre si besoin. Au départ du 1, mettez votre relève-pitch en poche.

Entrez dans les bunkers par le côté le moins pentu, et ratissez soigneusement vos traces.

Replacez le drapeau avec précaution.

Ne laissez pas tomber de club sur le green et ne vous appuyez pas sur votre putter.

La cadence de jeu

Une des règles les plus importantes de l'étiquette réside dans le rythme de jeu afin d'éviter le jeu lent.

Un premier principe consiste à marcher à bonne vitesse.

La règle la plus efficace est de garder la distance avec la partie qui vous précède.

Si une partie se laisse distancer d'un trou franc par rapport à celle qui la précède, elle se doit d'inviter la partie suivante à passer, si elle est plus rapide, et ce quel que soit le nombre de joueurs la composant (même un joueur seul).

Pour les débutants, un bon truc à faire est de ramasser sa balle pour se recaler avec le rythme .

Soyez prêt à jouer dès que c'est votre tour après avoir évalué votre coup en arrivant à votre balle.

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.

Dans tous les cas, une balle égarée ne doit pas être cherchée plus de trois minutes; au-delà le joueur doit la déclarer perdue en appliquant la procédure adéquate et la pénalité appropriée.

Aussitôt que l'on arrive sur le green, laissez votre sac ou votre chariot au plus près du départ suivant.

Sur le green, étudiez votre ligne de putt pendant que les autres sont en train de le faire, sans pour autant déranger ceux qui vont putter.

Une partie ne doit pas s'attarder sur le green, les scores du trou sont marqués au départ suivant.



Les incollables de Chantaco N°6

DROPPER, TOUT UN ART

Surtout n'imaginons pas qu'il suffit de laisser la balle tomber verticalement sur le sol pour se dropper correctement.

En fait, dropper est un geste très technique qui demande un certain nombre de précautions et une bonne connaissance des règles.

DROPPER DE LA BONNE HAUTEUR

3 conditions pour effectuer un bon drop :

1. Vous devez dropper la balle vous-même.
2. Vous devez laisser tomber votre balle à hauteur de genou (quand vous êtes en position debout) de telle sorte que la balle:
 - tombe vers le bas (verticalement) sans que vous la lanciez, sans lui donner de l'effet ou sans la faire rouler ou sans lui imprimer tout autre mouvement qui pourrait influencer sur l'endroit où la balle viendra reposer,
 - ne touche pas une partie quelconque de votre corps ni de votre équipement avant qu'elle ne frappe le sol.

3. La balle doit être droppée dans la zone de dégagement. En droppant votre balle, vous pouvez vous tenir soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de la zone de dégagement.

Vous avez fini de vous dégager seulement quand votre balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone de dégagement.

Tout non-respect d'une de ces conditions entraîne la nullité du drop et la nécessité de recommencer.

Cependant il n'est pas suffisant de dropper sa balle correctement de la bonne hauteur, encore faut-il savoir où la faire tomber et pour cela bien déterminer la zone de dégagement

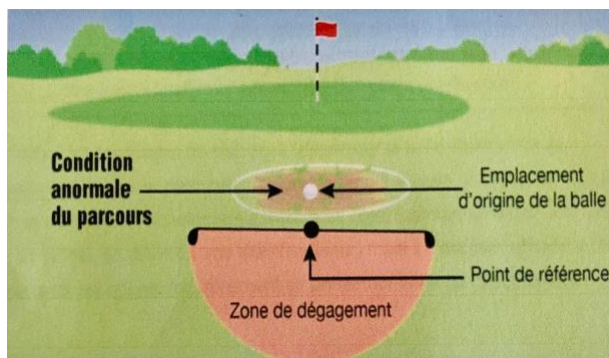


LA ZONE DE DEGAGEMENT

La zone de dégagement est la surface dans laquelle un joueur doit dropper une balle en se dégageant d'une situation qui l'empêche de jouer.

Chaque règle de dégagement demande la détermination d'une zone de dégagement spécifique.

Par exemple la façon de procéder n'est pas la même pour se dégager d'une zone à pénalité ou d'une zone en condition anormale.



Exemple de zone de dégagement pour condition anormale du terrain sur la zone générale.

La zone de dégagement est un demi-cercle dont le centre est le point de référence. Le rayon de la zone de dégagement est limité à la longueur d'un club.

Trois facteurs sont à prendre en compte pour déterminer une zone de dégagement :

1. **Le point de référence.** C'est le point à partir duquel la dimension de la zone de dégagement est mesurée. Pour éviter toute discussion, il est nécessaire de le marquer à l'aide d'un tee par exemple.
2. **La dimension de la zone de dégagement.** Le point de référence étant pris pour centre, la zone de dégagement est une portion de cercle d'un rayon d'une longueur de club autour de ce point
3. **Les limites à respecter.** La zone de dégagement ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, mais elle doit être à l'extérieur de la zone de pénalité ou du bunker d'où le dégagement est pris.

Dropper dans la zone de dégagement

La finalité du drop est de faire impérativement reposer la balle dans la zone de dégagement.

Si vous droppez une balle de manière correcte, mais qu'elle vient reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, vous devez dropper la balle de manière correcte une seconde fois.

Si cette balle vient à nouveau reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, vous devez alors poser la balle à l'emplacement aussi proche que possible de l'endroit où la balle droppée pour la seconde fois est tombée, avant de rouler en dehors de la zone de dégagement. Et si la balle ne tient toujours pas, on cherche l'endroit le plus similaire, le plus proche, où la balle peut tenir pour la poser.



Le cas particulier de la Dropping Zone

Une dropping zone ou drop-zone est une forme particulière de zone de dégagement qui peut être décidée par le Comité.

Pour se dégager dans une dropping zone, le joueur doit dropper la balle à l'intérieur de la dropping zone et la balle doit venir y reposer.

À savoir

Si un joueur droppe sa balle de manière incorrecte et ne recommence pas.

- Si sa balle repose dans la zone de dégagement et qu'il la joue, il encourt une pénalité d'un coup
- Si la balle est jouée depuis l'extérieur de la zone de dégagement, le joueur encourt une pénalité générale (deux coups). La balle est considérée jouée depuis un mauvais endroit.

Si après un drop correct une balle n'a aucune chance de s'immobiliser dans la zone de dégagement (terrain en pente prononcée) elle peut être volontairement arrêtée dans ou hors la zone de dégagement. Il n'y a pas de pénalité. La balle est considérée s'être arrêtée en dehors de la zone de dégagement. Le drop compte comme étant le premier. Un second doit être tenté comme prévu par la règle. Ensuite la balle sera placée si nécessaire.

Les incollables de Chantaco N°7

TOUTES LES FORMULES DE JEU AU GOLF

Ci dessous les formules de jeu au golf les plus utilisées.

Ainsi que le mode de calcul.



Chapman :

Formule de jeux à 4.

Les deux joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, alternent pour le deuxième coup et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

Le calcul du Chapman sera égal à celui utilisé pour le Greensome.

Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.



Chouette :

A chaque trou, 6 points sont en jeu.

- Joueur A fait le par marque 4 points, B fait bogey marque 2 pts, C double bogey 0 pt.
- Joueur A fait le par et B & C font Bogey, A marque 4 points et B & C marquent 1 pt.
- Joueurs A, B, C font le même score, marquent tous les trois 2 pts.
- Joueurs B & C font le par marquent 3 pts, A fait bogey et marque 0 pt.



Foursome :

Une équipe de deux joueurs.

Un joueur commence les trous pairs et l'autre les impairs. Ensuite c'est à l'autre joueur de jouer le deuxième coup, puis celui qui a commencé le trou joue le troisième coup et ainsi de suite.



Greensome :

A la différence du *Foursome*, en *Greensome*, les deux jouent à chaque départ et on choisit le meilleur coup. Le joueur dont la balle n'a pas été choisie joue le deuxième coup, le premier joue le troisième coup et ainsi de suite (ainsi la balle choisie au départ sera jouée durant tout le trou).

Le handicap de l'équipe est constitué de 60% du handicap de jeu du joueur de plus bas index + 40% du handicap de jeu du joueur le plus faible.



Le Match-Play :

Le Match-Play se joue 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.



Patsome :

Les six premiers trous sont joués en **quatre balles**, les six suivants en **greensome**, les six derniers en **foursome**. Le décompte des coups se fait comme en foursome.



Pro AM/AM-AM :

se joue par camps de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. Il s'agit d'un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles.

Les joueurs bénéficient de $\frac{3}{4}$ de leur handicap de jeu habituel.

La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO.



Quatre balles meilleure balle :

se joue par équipes de 2 joueurs. Chaque joueur joue sa propre balle individuellement. Le score de l'équipe sera composé de la meilleure des deux balles en brut et en net sur chaque trou.

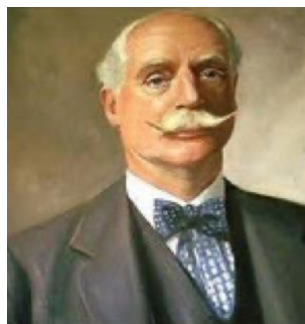
Les joueurs auront un nombre de points égal à 90% du handicap de jeu habituel.



Scramble :

Une équipe de deux, trois, quatre joueurs. Chaque joueur joue le départ. On choisit la meilleure balle. Les joueurs rejouent, on choisit de nouveau la meilleure balle et ainsi de suite.

Le scramble est calculé en prenant un pourcentage du handicap de jeu de chaque joueur selon une formule bien définie .



LE STABLEFORD

Le Stableford :

Méthode de calcul inventée par le **Dr Franck Stableford** du Wallasey and Royal Liverpool Golf Clubs en 1898. Elle fut utilisée pour la première fois en compétition le 16 mai 1932.

Le but est de convertir en points le score obtenu sur chaque trou en le comparant au par théorique du trou. **Le calcul se fait en BRUT**, c'est-à-dire sans prendre en considération le handicap du joueur, **ou en NET**, et dans ce cas le handicap est pris en compte.

Ainsi, en **BRUT**, si le joueur fait deux coups au-dessus du par ou plus (double bogey ou plus), il ne marque pas de points. S'il fait un bogey (un coup au-dessus du par) , il marque un point. S'il fait le par, il bénéficie de deux points et ainsi de suite.

En **NET**, il faut ajouter, en comparant le score par trou au par, les coups rendus pour chaque trou.



Stroke-Play :

Le Stroke-Play aussi appelé Medal Play est une formule de jeu où tous les coups sont comptés (birdies, pénalités, eagles, par...) du 1er au dernier trou.

LE SHAMBLE

Shamble:

Le shamble se joue par équipe de 2.

Les 2 partenaires mettent en jeu, choisissent la meilleure balle, et de ce point finissent le trou en stroke play.

On additionne le score des partenaires.