

REGLES DE GOLF 2012 – 2015

Source : Publications 2012 de « RANDA » (Royal and Ancient Golf Club St. Andrews) « General Points » and, Clarity added to the new Definition of « Addressing the Ball ». <http://www.randa.org/>

Nouvelle Définition pour « Adresser la Balle »

Définition

« Adresser la Balle »

Dorénavant, le joueur a adressé la balle en mettant simplement le club à terre, soit *immédiatement* devant ou derrière la balle, sans se soucier de la stance. (Voir également le changement lié à la Règle 18-2b).

Précision à ce sujet par l'USGA & RANDA (voir www.randa.org)

Ces deux organisations ont publié cette explication pour clarifier davantage cette définition avec référence à « immédiatement » :

- Si le club est posé à terre « près » derrière la balle, dans une position dans laquelle le joueur poserait normalement le club avant d'exécuter un coup, il est alors considéré à avoir posé le club à terre « immédiatement » derrière la balle.
- La même interprétation de la définition s'appliquerait si un joueur poserait son club « près » devant la balle avant de faire un coup.

Note de la RANDA :

Un changement significatif a été apporté au sujet de la balle qui se déplace après l'avoir adressée, (R 18-2b). L'adjonction d'une nouvelle exception exonère un joueur d'une pénalité si sa balle se déplace après l'avoir adressée, lorsqu'il est sûr ou quasiment certain que le joueur n'y est pour rien dans le déplacement de la balle. Pas de pénalité si une rafale de vent fait déplacer la balle après l'avoir adressée. La balle doit être jouée depuis son nouvel emplacement.

Les points essentiels des Règles de Golf 2012 – 2015

Le jeu de Golf devrait être joué dans un esprit correct et, pour mieux le comprendre, vous devriez lire la rubrique « Etiquette » en préambule des Règles de Golf. Et, en particulier

- Respecter les autres joueurs
- Jouez à un bon rythme. Invitez des groupes se déplaçant plus rapidement de passer. Et,
- Prenez soin du terrain, en raclant les bunkers, remplaçant des divots et en réparant des marques de balles sur les putting greens.

Avant le début d'une compétition on vous recommande :

- Lire les règles locales
- Mettre une marque d'identification sur vos balles. Beaucoup de golfeurs jouent avec la même marque de balle et si vous n'arrivez pas à les identifier, elles sont considérées comme perdues (R 12-2 et R 27-1)
- Compter vos clubs. Max. 14 clubs (R 4-4)

Durant le tour

- Ne demandez pas conseils à qui que ce soit, à l'exception de votre partenaire, (un joueur dans votre camp). Ne donnez pas de conseils, à l'exception à votre partenaire. Vous pouvez vous renseigner au sujet de Règles de Golf, distances, position d'obstacles, drapeaux etc.,(R 8-1).
- Ne faites pas de coups d'essai pendant le jeu d'un trou (R7-2).
- N'utilisez pas d'appareil artificiel ou tout autre équipement exceptionnel, sauf explicitement autorisé par une règle locale, (R 14-3).

A la fin de votre tour

- En match play : Faites en sorte que le Comité a été informé du résultat.
- En stroke play : Faites en sorte que la carte de score a été correctement remplie (signée par vous-même et le marqueur) et rendue au Comité dans les plus brefs délais, (R 6-6).

Tee de départ (R 11)

Jouez votre coup entre les marques, pas devant.

Vous pouvez exécuter votre coup sur une surface qui comprend 2 longueurs de club derrière la ligne formée par les marques.

Si vous faites votre coup en dehors de cette surface :

- En match play, il n'y a pas de pénalité, mais, votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup, à condition qu'il l'annonce immédiatement.

- En stroke play, vous êtes pénalisé de 2 coups et vous devez rejouer votre coup à l'intérieur de la zone correcte.

Jouez la balle (R 12, 13, 14 et 15)

Si vous pensez que la balle est la vôtre mais, vous ne pouvez pas voir la marque d'identification, après avoir avisé votre marqueur ou adversaire, vous pouvez marquer la position de la balle, la relever pour l'identifier (R 12-2).

Jouez la balle telle que vous l'avez trouvée. N'améliorez pas son emplacement, la zone de votre stance ou swing prévu ou votre ligne de jeu en :

- Bougeant, pliant ou cassant n'importe quoi attaché ou qui pousse, sauf si vous prenez franchement votre stance, ou, faites votre swing, ou
- En compressant quoi que ce soit, (R 13-2).

Si votre balle se trouve dans un bunker ou obstacle d'eau,

- Ne touchez pas le sol (ou l'eau dans un obstacle), avec votre main ou club avant de faire le downswing, ou
- Ne déplacez pas les débris, (R 13-4)

Si vous jouez une mauvaise balle :

- En match play, vous perdez le trou
- En stroke play, vous encourez une pénalité de 2 coups et, vous devez corriger l'erreur en jouant la bonne balle, (R 15-3).

Sur le Putting Green (R 16 et 17)

Sur le putting green, vous pouvez :

- Marquer, relever et nettoyer votre balle (la replacer toujours au même endroit), et
- Réparer des marques de balles et vieux bouchons, mais pas d'autres dommages, telles marques de spikes, (R 16-1).

Quand vous faites un coup sur le putting green, vous devriez vous assurer que le drapeau est retiré ou assisté. Le drapeau peut aussi être retiré ou assisté quand la balle repose en dehors du putting green, (R 17).

Balle déplacée, déviée ou arrêtée, (R 18 et 19)

Balle à l'arrêt déplacée, (R 18)

Généralement, lorsque votre balle est en jeu et, si,

- Accidentellement, vous la faites bouger,
- La relever sans permission, ou
- La balle se déplace après l'avoir adressée

Ajoutez un point de pénalité et replacez votre balle, (mais, référez vous aux exceptions en vertu des Règles 18-2a et 18-2b.

Si quelqu'un d'autre que vous, votre partenaire ou vos caddies font bouger votre balle au repos, ou si elle est déplacée par une autre balle, replacez la sans pénalité.

Si, une balle au repos est déplacée par le vent ou se déplace toute seule, jouez-la comme elle repose, sans pénalité.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée, (R 19)

Si une balle frappée par vous est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, il n'y a normalement pas de pénalité et la balle est jouée comme elle repose. Cependant, en stroke play, si les deux balles reposaient sur le putting green avant votre coup, vous encourez une pénalité de deux coups, (R 19-5a).

Relever, Dropper et Placer la balle, (R 20)

Avant de relever une balle qui doit être replacé (par. ex. quand vous relever une balle sur le putting green pour la nettoyer), la position de la balle doit être marquée, (R 20-1).

Quand la balle est levée pour la dropper, ou pour la placer dans un autre endroit (par ex. dropper dans les deux longueurs de club, en vertu de la règle balle injouable), il n'est pas obligatoire de marquer sa position, mais, recommandé de le faire.

Quand vous droppez, mettez vous debout, droit, tenez la balle à hauteur d'épaule, bras tendu à l'horizontal et droppez-la.

Les situations les plus courantes quand il faut redropper une balle déjà droppée sont, quand la balle

- Roule et vient reposer dans une position où il y a une interférence pour laquelle un dégagement sans pénalité a été pris, (p. ex. obstruction inamovible)
- S'arrête à plus de deux longueurs de club de l'endroit où la balle a été droppée
- S'arrête plus près du drapeau que sa position initiale, point le plus proche de dégagement, ou bien, l'endroit où la balle a franchi en dernier la limite d'un obstacle d'eau.

Il y a 9 situations en tout quand une balle droppée doit être redroppée. Elles sont définies dans la Règle 20-2c Si une balle droppée pour la deuxième fois roule dans

dans n'importe laquelle de ces situations, vous la placez à l'endroit même où elle a frappé le terrain quand la balle a été redroppée.

Situations de Dégagements & Procédures, (R 22, 23, 24 et 25)

En jouant au golf, vous devez jouer la balle comme elle repose, depuis un bon ou mauvais emplacement, à moins que les Règles vous permettent de faire autrement.

Par exemple, les Règles vous permettent de déplacer des objets naturels comme des feuilles et des brindilles, appelés selon les Règles « détritiques ».

Les Règles vous permettent également de lever et déplacer la balle si vous avez des interférences dans certaines conditions. Vous pouvez parfois déplacer votre balle sans pénalité, par ex. quand il y a interférence due à un objet de construction artificiel qu'on appelle « obstructions », comme une route ou un chemin ou aussi un terrain en condition anormale, tel que l'eau fortuite ou terrain en réparation. Dans d'autres circonstances, vous encourez une pénalité si vous voulez déplacer votre balle, par ex. quand elle se trouve dans un obstacle d'eau.

Pour en savoir plus, consultez les chapitres suivants :

- Détritiques
- Balle gênant ou aidant le jeu
- Obstructions amovibles
- Obstructions inamovibles et terrain en conditions anormales
- Obstacles d'eau

Balle Perdue ou Hors Limite, Balle Provisoire, (R 27)

Consultez les Règles Locales sur les cartes de scores pour identifier les limites du terrain. Celles-ci sont normalement définies par des clôtures, murs, des piquets ou lignes blancs.

Si votre balle est perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau ou hors limite, vous devez jouer une autre balle depuis l'endroit de votre dernier coup avec un point de pénalité, c'est-à-dire coup et distance.

Vous avez 5 minutes pour rechercher une balle. Passé ce délai, elle est perdue.

Si, après avoir joué un coup, vous pensez que votre balle pourrait être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limite, vous devriez jouer une balle provisoire. Vous devez annoncer cette balle comme balle provisoire et la jouer avant d'aller chercher votre balle originale.

Si votre balle est perdue, (ailleurs que dans un obstacle d'eau), ou hors limite, vous devez continuer avec la balle provisoire, avec une pénalité d'un coup. Si votre balle originale est retrouvée dans les limites du terrain, vous devez continuer de jouer avec celle-ci et arrêter de jouer avec la balle provisoire.

Balle Injouable, (R 28)

Si votre balle se trouve dans un obstacle d'eau et vous ne voulez pas la jouer où elle se trouve, vous devez procéder selon la règle de l'obstacle d'eau – la règle de la balle injouable ne s'applique pas dans ce cas. Ailleurs sur le terrain, si vous estimez que votre balle est injouable, avec une pénalité d'un coup, vous avez le choix, soit

- Jouer une balle depuis l'endroit de votre dernier coup, ou
- Dropper une balle, à n'importe quelle distance en arrière du spot où se trouvait la balle injouable, sur une ligne droite alignée sur le drapeau et le spot de la balle injouable.
- Dropper une balle, avec 2 longueurs de club depuis le spot où se trouvait la balle injouable, mais pas plus près du drapeau.

Si votre balle se trouve dans un bunker vous pouvez procéder comme ci-dessus, sauf dropper sur une ligne ou dans les limites de 2 longueurs de club. Dans ces deux cas vous devez dropper dans le bunker.