

Règles de Golf 2012 -2015 **MATCH PLAY**

C'est une compétition entre 2 (singles matchplay) ou plusieurs adversaires. (foursomes, fourball)

But & Handicaps

Gagner plus de trous que son adversaire, en général sur 18 trous. Calcul différents handicaps: voir directives de la commission sportive.

Les règles du Match Play

Ces règles sont à peu près les mêmes que celles en Stroke Play. Quand on parle en Stroke Play de deux coups de pénalité, cela se traduit en Match Play par la perte de trou. R. 2-6., nous vous présentons donc que les règles du Match Play qui se différencient de celles du Stroke Play.

Entraînement sur le terrain

En Match Play, il est permis de s'entraîner le jour de la compétition sur le terrain. R. 7-1a. (En Stroke Play cela est sanctionné par la disqualification).

L'ordre de départ (l'honneur), au début et en cours de Match

Au début du Match, l'honneur est tiré au sort, (tee lancé en l'air – la pointe désigne le vainqueur du tirage au sort, ou, toute autre méthode pour tirer au sort). R. 10.1.a. Par la suite, l'honneur revient au vainqueur d'un trou. Au départ d'un trou, un ordre différent n'est pas sanctionné, mais le joueur à qui revient l'honneur de partir en premier peut faire annuler le départ de son adversaire, sans pénalité. Il peut demander un nouveau départ dans l'ordre correct. R. 10-1.c.

Faux départ (devant les marques)

Il n'y a pas de pénalité si un adversaire prend le départ en dehors du box (l'aire) de départ, mais, son opposant peut demander **immédiatement** l'annulation du coup et exiger un départ correct.

Note : En Match Play comme en Stroke Play, il est d'usage de rendre son adversaire attentif au fait qu'il est en train de commettre une erreur en jouant sa balle devant la ligne entre les marques.

Joueur fait bouger la balle de son adversaire

En Match Play, lorsqu'un joueur fait bouger la balle de son adversaire en la cherchant, il n'y a pas de pénalité. La balle doit être remise à sa place initiale. Par contre, il y a un coup de pénalité pour le joueur qui fait bouger la balle de son adversaire autrement qu'en la cherchant. La balle doit être remise à la place initiale. R. 18-3. Si, dans les deux cas l'adversaire effectue un coup depuis la mauvaise place, il perd le trou. R 20-7.b.

Mauvaise balle

Si un joueur exécute un coup sur une mauvaise balle, il perd le trou. Si la mauvaise balle appartient à un autre joueur, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la mauvaise balle a été jouée la première fois. Voir aussi R.15-3.a.

Balle touche l'adversaire ou son équipement

Si la balle est déviée ou arrêtée, il n'y a pas de pénalité. R. 19-3. Le joueur peut continuer le jeu depuis son nouvel emplacement ou annuler son coup et dropper la balle (placer sur le green) pour rejouer le coup depuis l'emplacement précédent, toujours sans pénalité. R. 20-5.

Sur le putting green

Il n'y a pas de pénalité en match play si la balle d'un joueur touche la balle de son adversaire. La balle de l'adversaire doit être replacée et l'autre balle doit être jouée de son nouvel emplacement. R.19-5.

Concéder un trou ou le Match (CONC conceded)

Au Match Play, il n'est pas absolument nécessaire qu'un joueur entre sa balle pour gagner le trou. Son adversaire peut lui « donner » le prochain putt, même si sa balle se trouve loin du trou. Il peut même donner un trou à tout moment ou tout le Match (même avant le début du Match Play). Si un joueur a reçu son prochain coup en cadeau (donné), par exemple, un putt court et il le joue quand même, le cadeau reste un cadeau même si le putt passe à côté du trou. R. 2-4. Note : Un joueur ne peut pas refuser une concession.

Information sur le score

À titre d'information et pour des raisons tactiques, vous avez la possibilité de demander le score actuel à votre adversaire à tout moment et, combien de coups, il a fait au cours du trou que les deux sont en train de jouer. Un joueur perd le trou, s'il donne intentionnellement ou pas, une mauvaise information sur son score. R. 9-2.

Doutes sur les règles

En Stroke Play, en cas de doutes sur les règles, vous avez la possibilité de jouer deux balles. Ce n'est pas admis en Match Play. En Match Play, il faut que les joueurs trouvent une solution entre eux et continuent le Match sans délai. Si un joueur n'est pas d'accord avec l'interprétation d'une règle, il peut faire objection après la conclusion du Match et présenter le cas en temps voulu devant le Comité. Dans cette éventualité, il est impératif que le joueur avertisse son adversaire sur le champ de son intention de porter le cas devant le Comité en précisant la règle incriminée. R. 2-5.

Comment tenir votre carte de score à jour

C'est simple. Les deux adversaires tiennent chacun une carte de score et notent la progression dans le match, trou après trou, chacun pour soi. Pour éviter d'accumuler le score comme 4 à 3, il est plus simple de noter +1 (1up) et pour l'adversaire -1 (1down). S'il n'y a qu'une carte de score entre deux adversaires, A + B, par exemple sous A vous notez + 1 etc, et rien sous B, éventuellement AS all square (égalité) et éventuellement par la suite sous B + 1.

Donc notez **+** pour up (en avance), **-** pour down (en retard) et **AS** pour all square (égalité) Et si vous désirez en savoir plus voici d'autres expressions :

Le trou est partagé = the hole is halved. Cela veut dire que les deux adversaires ont mis le même nombre de coups pour finir un trou, (prière de tenir compte du handicap). Le partage d'un trou n'est pas noté sur la carte de score. On répète simplement pour ce trou le score du trou précédent.

P.ex. après le trou No 5 A est + 1 et B est - 1. Le trou No 6 est partagé. On note pour le trou No 6 « halved » : A reste à +1 et B à -1.

Dormie veut dire qu'à un moment du match un adversaire est dormie avec un certain nombre de points à son actif et autant de trous à jouer. Donc, il ne peut pas perdre le match. Par exemple A est à +2. Il reste autant de trous à jouer pour compléter les 18. Si A remporte un des deux trous restant ou partage un trou, il a gagné le match. Si B gagne les deux trous restants, on arrive à égalité au bout de 18 trous.

Affichage (tableau officiel) à la fin du Match Play A la fin d'un match on peut voir s'afficher les scores suivants : (On ne parle plus des trous partagés ou des trous gagnés par A ou B. On note que le score du vainqueur).

Vainqueur : «**A 1 up**» qui veut dire qu'après 18 trous A a gagné le match avec une avance d'un trou et 0 trous à jouer.

Vainqueur : «**B 6 et 5**» B est 6 up avec 5 trous à jouer. Cela veut dire que le match est gagné par B et s'est arrêté au trou No 13. A n'a plus aucune chance d'attraper B.

Vainqueur : «**A 5 et 6**» Cela signifie que B a concédé le match après le trou No 12. ou **CONC** (conceded) En inscrivant CONC, il n'est pas nécessaire comment et à quel moment B a concédé le match.

Vainqueur : «**B 2 up**» Cela signifie que B a gagné le match. Mais avant, il était dormie avec + 2 et 2 trous pour finir. Si le trou suivant est partagé (halved) ou B gagne un trou, B a gagné le Match. A ne peut qu'espérer de remporter les 2 trous restants pour finir le match en régulation et obtenir le match nul.

Vainqueur d'un trou

Le vainqueur d'un trou est le joueur qui a complété le trou avec moins de coups que son adversaire, ou, le joueur qui suivant son hcp a eu besoin de moins de coups en net. En cas d'égalité, aucun des joueurs a remporté le trou. Dans ce cas, on dit que le trou est partagé. (halved). (match nul pour ce trou).

Vainqueur du Match Play

Le vainqueur du Match est le joueur qui a remporté le plus de trous sur 18. Dans le cas extrême, un joueur a des chances de gagner le Match après avoir gagné 10 sur 18 trous. R.2-3. En cas d'égalité, la Comité décide comment départager les joueurs.

Ces extraits des règles de Golf Match Play sont approuvés par Blaise Dubuis Cpt du GC La Côte basés sur

The Rules of Golf 2012-2015

Decisions on the Rules of Golf 2012-2013

Tolochenaz mai 2012
Max Schibli