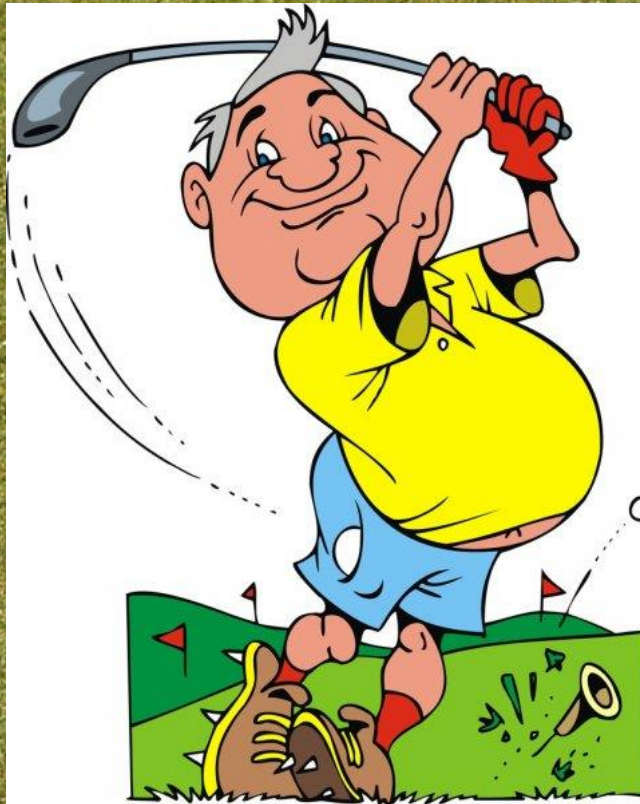


# L'essentiel des Règles de Golf sur le parcours de Thumeries-Moncheaux

Page suivante



Mise à jour avec les nouvelles règles parues en janvier 2023

Flèches en haut à droite sur chaque diapositive : page suivante ou précédente

Flèche en haut à gauche sur chaque diapositive : retour au sommaire

Flèche(s) en bas à droite : suite de la rubrique en cours



Ce diaporama comprend une série non exhaustive de situations que vous pourrez rencontrer sur le parcours du golf de Thumeries-Moncheaux et qui nécessiteront la connaissance des règles de golf. Pour une meilleure compréhension, les règles sont commentées et non édictées dans leur forme officielle telles que vous pouvez les lire dans l'Édition des Règles de Golf, néanmoins il conviendra de prêter attention aux termes suivants:

\* le joueur **peut** : action facultative à l'appréciation du joueur

\* le joueur **devrait** : recommandation donnée au joueur

\* le joueur **doit** : obligation de faire (pénalité de 1 ou 2 coups si la règle n'est pas respectée)

**Toutes les situations et les Règles s'y rapportant sont prévues pour un joueur jouant en strokeplay, ou stableford.**

Les mots en *italique* dans les textes ont une définition dans l'Édition des Règles de Golf (format pdf).

## LE GOLF EN COULEURS

### Piquets ou lignes sur le *terrain*:

**Blanc:** *hors limites*

**Noir-jaune:** mire

**Rouge:** *Zone à pénalité rouge*

**Jaune:** *Zone à pénalité jaune*

**Bleu:** *terrain en réparation*

**Marron avec un trait rouge et un trait jaune:** 135m de l'entrée du green

**Marron avec un trait jaune:** 90m de l'entrée du green

**(Interdiction d'enlever ou de déplacer les piquets blancs)**

### Repères de départ:

**Rouge:** Dames, Index de 54 à 24,5

**Bleu:** Dames, Index 24,4 et moins

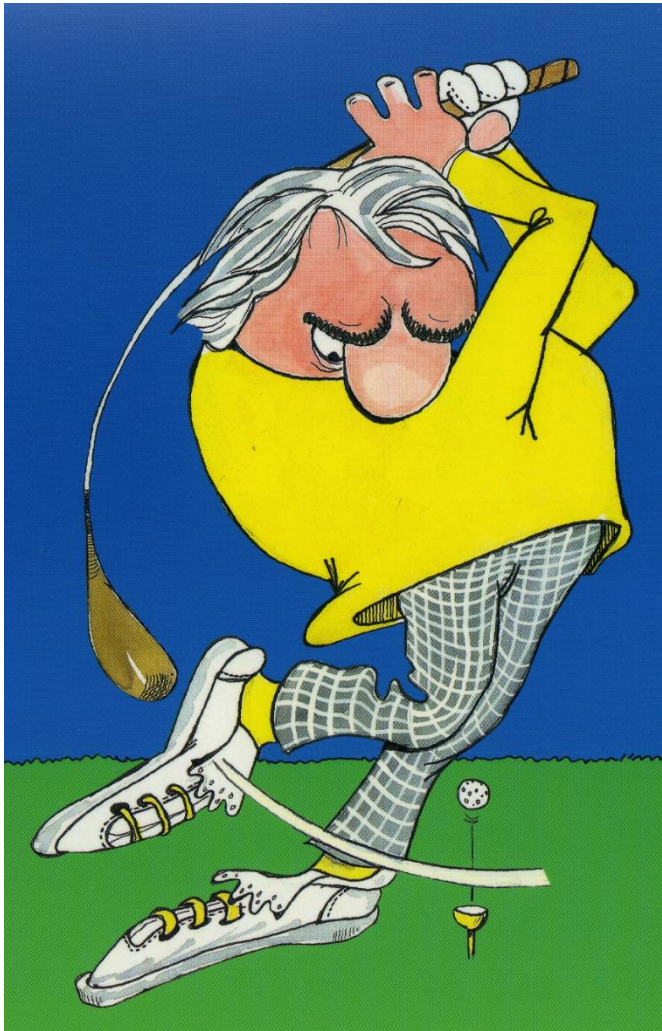
**Jaune:** Messieurs, Index 54 à 15,5

**Blanc:** Messieurs, Index 15,4 et moins

**Orange:** Enfants (jusqu'à l'index 36)

**Violet:** U12 Filles

**Gris:** U12 Garçons



Réalisé par : Jacqueline SEISEL, Arbitre  
 et Jean-Michel GILLARD, OBEC  
 Dernière mise à jour : mars 2024

## QUELQUES RÈGLES SUR LE PARCOURS DU GOLF DE THUMERIES-MONCHEAUX

**Le jeu de golf:**  
**Jouer la balle là où elle est,**  
**et comme elle repose.**  
 (même si personne ne vous regarde)

### Code de comportement du joueur (Règle 1.2)

Autre joueur, je respecte  
 Divot, je replace  
 Pitch, je relève  
 Bunker, je ratisse  
 Mouvements d'essais, je m'abstiens  
 Jeu lent, j'évite

**Accès direct au sommaire**

cliquez

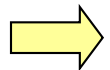
**Accès direct à la carte du parcours**

cliquez



## Sommaire (cliquer sur un mot souligné pour accéder à la diapositive explicative)

<u>Règles, situations ou mots clé</u>	Trous N°
<a href="#"><u>Airshot</u></a>	2
<a href="#"><u>Arbre tuteuré</u></a>	6
<a href="#"><u>Arroseur de green</u></a>	8
<a href="#"><u>Balle au repos déplacée par des forces naturelles</u></a>	7, 16
<a href="#"><u>Balle au repos déplacée par une influence extérieure</u></a>	18
<a href="#"><u>Balle au repos déplacée sur le green</u></a>	1, 6
<a href="#"><u>Balle au repos déplacée pendant la recherche</u></a>	8
<a href="#"><u>Balle dans un bunker (actions interdites)</u></a>	2, 5, 6, 15, 17
<a href="#"><u>Balle <i>droppée</i> ou <i>placée</i> selon une règle</u></a>	12
<a href="#"><u>Balle enfoncée dans son pitch</u></a>	16
<a href="#"><u><i>Balle en jeu</i></u></a>	1, 9
<a href="#"><u>Balle en mouvement <i>déviée</i></u></a>	6
<a href="#"><u>Balle en suspens au bord du trou</u></a>	1
<a href="#"><u>Balle <i>injouable</i></u></a>	10, 13
<a href="#"><u>Balle <i>injouable</i> dans un bunker</u></a>	11
<a href="#"><u>Balle jouée en mouvement</u></a>	2
<a href="#"><u>Balle jouée comme elle repose</u></a>	1, 5, 6, 7
<a href="#"><u>Balle <i>perdue</i> ou <i>hors limites</i></u></a>	1, 4, 11, 12, 17, 18
<a href="#"><u>Balle <i>placée</i> et <i>replacée</i></u></a>	1, 12
<a href="#"><u>Balle : comment la <i>replacer</i></u></a>	1
<a href="#"><u>Balle <i>placée</i> – Règle d'hiver : « on place la balle »</u></a>	11
<a href="#"><u>Balle <i>provisoire</i></u></a>	1, 7, 11, 12, 17, 18
<a href="#"><u>Balle <i>substituée</i></u></a>	2
<a href="#"><u>Borne de départ</u></a>	15
<a href="#"><u>Cadence de jeu</u></a>	Avant le départ, 1



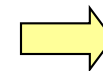


## Sommaire (cliquer sur un mot souligné pour accéder à la diapositive explicative)

### Règles, situations ou mots clé (suite)

Trous N°

<a href="#"><u>Carte de score</u></a>	Avant le départ, 18
<a href="#"><u>Chemin</u></a>	7, 9, 11
<a href="#"><u>Chercher une balle dans un bunker</u></a>	17
<a href="#"><u>Corriger une erreur commise en <i>droppant</i> une balle</u></a>	15
<a href="#"><u>Coup</u></a>	Avant le départ
<a href="#"><u>Coup : jouer un coup</u></a>	1
<a href="#"><u>Coup d'essai</u></a>	1, 5
<a href="#"><u>Détritus et obstructions amovibles dans un bunker</u></a>	6
<a href="#"><u>Divots</u></a>	5
<a href="#"><u>Doute sur la procédure</u></a>	7
<a href="#"><u>Drapeau</u></a>	1
<a href="#"><u>Drinking zone</u></a>	19
<a href="#"><u>Dropper et redropper</u></a>	3
<a href="#"><u>Dropper en arrière sur la ligne</u></a>	10
<a href="#"><u>Dropping zone</u></a>	9, 16
<a href="#"><u>Eau temporaire dans un bunker</u></a>	12
<a href="#"><u>Eau temporaire sur le <i>parcours</i> et sur le <i>green</i></u></a>	12, 13
<a href="#"><u>Élément partie intégrante</u></a>	9
<a href="#"><u>Green</u></a>	1
<a href="#"><u>Hors limites</u></a>	1, 4, 7, 10, 12, 17, 18
<a href="#"><u>Identifier la balle</u></a>	8
<a href="#"><u>Joueurs incapables d'identifier leur balle</u></a>	8
<a href="#"><u>Joueur incapable d'identifier sa balle d'origine</u></a>	17
<a href="#"><u>Marquer la balle</u></a>	1, 12





## Sommaire (cliquer sur un mot souligné pour accéder à la diapositive explicative)

### Règles, situations ou mots clé (suite et fin)

Trous N°

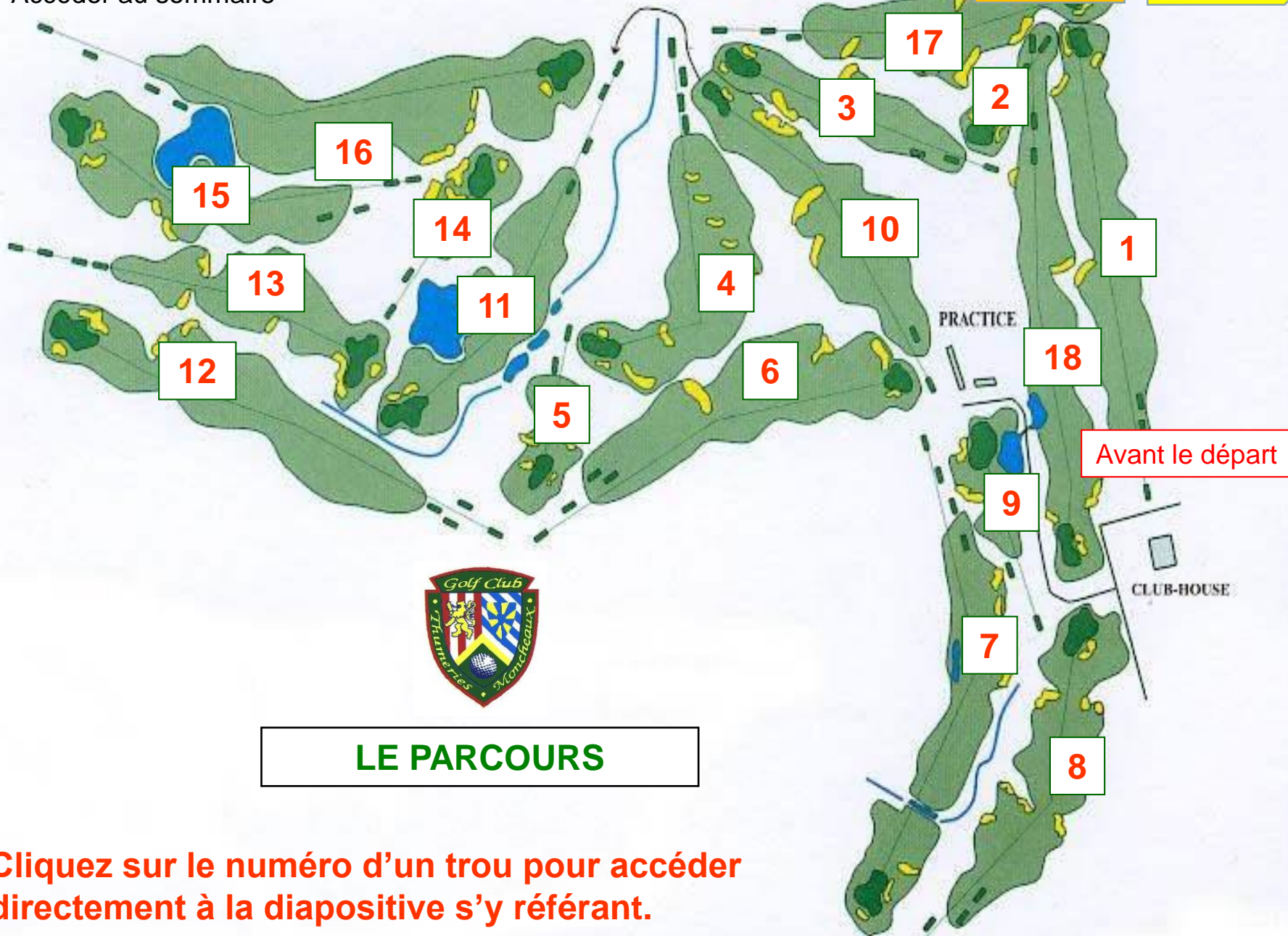
<a href="#"><u>Mauvaise balle</u></a>	8, 9
<a href="#"><u>Mauvais endroit</u></a>	1
<a href="#"><u>Mauvaise balle ou mauvais endroit</u></a>	9, 15
<a href="#"><u>Mauvais green</u></a>	3
<a href="#"><u>Mire</u></a>	4
<a href="#"><u>Nettoyer une balle</u></a>	12
<a href="#"><u>Obstruction amovible (balle contre)</u></a>	16
<a href="#"><u>Obstruction amovible (balle sur)</u></a>	16
<a href="#"><u>Obstruction inamovible</u></a>	3, 4, 6, 7, 9, 11, 17
<a href="#"><u>Parcours</u></a>	7
<a href="#"><u>Piquets</u></a>	4
<a href="#"><u>Point le plus proche de dégagement complet</u></a>	3, 4, 6, 7, 17
<a href="#"><u>Practice</u></a>	10, 18
<a href="#"><u>Prêt ? Jouez !</u></a>	Avant le départ, 1
<a href="#"><u>Relever un pitch</u></a>	3, 16
<a href="#"><u>Sable sur le green</u></a>	5
<a href="#"><u>Score</u></a>	Avant le départ
<a href="#"><u>Terrain en conditions anormales (bunker)</u></a>	5, 13
<a href="#"><u>Terrain en conditions anormales (green)</u></a>	12
<a href="#"><u>Terrain en conditions anormales (zone générale)</u></a>	7, 9, 11
<a href="#"><u>Terrain en réparation</u></a>	16
<a href="#"><u>Trous d'animaux</u></a>	5
<a href="#"><u>Zone à pénalité jaune</u></a>	7, 15
<a href="#"><u>Zone à pénalité rouge</u></a>	7, 9, 11, 14, 16, 18
<a href="#"><u>Zone de départ</u></a>	1, 2, 5, 6
<a href="#"><u>Zone générale</u></a>	7



Accéder au sommaire

Page précédente

Page suivante



## LE PARCOURS

Cliquez sur le numéro d'un trou pour accéder directement à la diapositive s'y référant.



# Les balles de *practice*

Les balles de *practice*, comme leur nom l'indique, sont prévues pour être jouées au *practice* et **UNIQUEMENT AU PRACTICE**, jamais sur le *parcours*. Ce sont des balles de basse compression donc de rendement médiocre dédiées à l'échauffement et à l'entraînement. Achetées par le club, elles appartiennent au club.







J'arrive 10 mn avant l'heure de départ pour prendre ma carte.  
Je prépare mes balles que j'ai marquées pour les reconnaître facilement, mes tees et je m'assure de ne pas avoir plus de 14 clubs dans mon sac (Règle 4.1b).  
Dans ma poche, j'ai un relève-pitch et une puce pour marquer ma balle sur le green.



Avant de commencer, je prends connaissance des règles locales.

**Les seules valables sont celles figurant sur la carte de score ou affichées au club-house (pas celles que l'on a entendues au bar)**

J'échange ma *carte* avec mes co-compétiteurs.  
Je deviens responsable de la carte que je marque (Règle 3.3b)..

Avant d'effectuer mon *coup* de départ, j'annonce la marque de ma balle sur laquelle j'ai fait un repère.

**Un *coup* est le mouvement vers l'avant du club fait pour frapper la balle (définition)**



**MA CARTE**

Heure de départ

Index et repère du joueur

Formule de jeu

Nombre de coups rendus

Nom du joueur

Nom du marqueur

Je note le score (pour chaque trou) du titulaire de la carte sur cette ligne.

Je note mon score sur cette ligne.

Le score du joueur pour un trou correspond au nombre de « coups », obtenu en additionnant le nombre de coups joués et tous les coups de pénalité. Règle 3.1c

ffgolf® Coupe des Jardiniers (Simple Stableford) Tour 1 - 08.10.2023 - Ferdinand BEGHIN - Départ : 1 à 12:00

Xavier Duchemin

ROLEX

1. GILLARD, Jean-Michel (Joueur) Index : 13,6 Repères Blancs SSS : 72.0 Slope : 139 Hcp de Jeu : 17  
THUMERIES

2. RATAJCZAK, Antoine (Marqueur) Index : 11,6 Repères Blancs SSS : 72.0 Slope : 139 Hcp de Jeu : 14  
THUMERIES

N°91	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	
Dist joueur	373	115	271	341	176	381	455	358	167	2637	332	359	465	331	165	358	508	375	464	3357	5994	
Dist marqu.	373	115	271	341	176	381	455	358	167	2637	332	359	465	331	165	358	508	375	464	3357	5994	
Hcp	4	16	18	10	14	8	2	6	12		15	9	5	13	17	1	3	7	11			
Par	4	3	4	4	3	4	5	4	3	34	4	4	5	4	3	4	5	4	5	38	72	
Score	1	1		1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1		17	
J. GILLARD	Départ																					
Score	1			1	1	1	1	1	1			1	1	1		1	1	1	1		14	
A. RATAJCZAK	Départ																					
Temps	12:14	12:25	12:40	12:55	13:07	13:22	13:40	13:55	14:07		14:22	14:38	14:57	15:12	15:24	15:38	15:57	16:13	16:31			

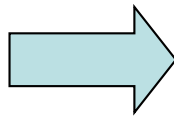
BANQUE PALATINE

Signature joueur Signature marqueur

On peut placer la balle à moins d'une longueur de club sur les zones tondues ras BONNE PARTIE

Avant de jouer, je regarde les règles locales du jour.

Heure à laquelle je **devrais** normalement terminer le trou.  
Si je joue en strokeplay, je **dois** jouer ma balle jusqu'au bout, et je compte tous les coups.  
Si je joue en stableford, et que je ne peux plus marquer de points, je **dois** relever ma balle, et je fais une croix.





## Faites bien attention à votre heure de départ indiquée sur votre carte (Règle 5.3a)

- 1. Si un joueur arrive à son point de départ prêt à jouer avec **un retard de moins de 5 minutes**, le joueur encourt 2 coups de pénalité appliqués à son premier trou.
- 2. Si un joueur arrive à son point de départ avec **un retard de plus de 5 minutes**, le joueur est **disqualifié**.
- 3. Si un joueur commence plus tôt avec **moins de 5 minutes d'avance**, le joueur encourt aussi 2 coups de pénalité appliqués à son premier trou.

**L'heure d'arrivée est tout aussi importante  
(sur la carte, l'heure à laquelle vous devez finir le trou N° 18)**

## Une partie de golf est destinée à être jouée à un rythme rapide tout au long du tour. (Règle 5.6b)

- Si vous êtes plus lents, laissez passer des groupes plus rapides
- Préparez-vous à l'avance pour chaque coup
- Soyez prêt à jouer quand c'est votre tour de jouer
- Ne prenez pas plus de 40 secondes pour jouer un coup quand c'est votre tour (y compris le temps d'obtenir des informations de distances ou d'évaluer votre coup)
- Quand vous arrivez sur le green, positionnez votre chariot vers le départ suivant
- Allez rapidement vers la zone de départ suivante quand vous avez fini un trou ; le joueur qui a l'honneur joue et inscrit les scores après avoir joué.
- N'hésitez pas à jouer hors tour pour améliorer le rythme de jeu
- **Jouez le "Prêt ? Jouez !" de manière responsable et en toute sécurité (Règle 6.4b2) Voir page suivante**





# Cadence de jeu Prêt? Jouez!

en stroke play

**JOUEZ VOTRE COUP**

Jouez votre coup si le joueur qui vient de jouer d'un bunker est toujours le plus loin du trou mais qu'il est retardé pour ratisser le bunker.

**TERMINEZ**

Terminez même si vous devez vous tenir près de la ligne d'un autre joueur.

**JOUEURS COURTS D'ABORD**

Les joueurs courts jouent en premier

**JOUEZ PUIS CHERCHEZ**

Jouez votre coup avant d'aider quelqu'un à chercher sa balle.

**HONNEUR**

Jouez votre coup de départ si le joueur qui a l'honneur n'est pas prêt.

**PRÉPARATION D'UN COUP**

Jouez quand un joueur plus éloigné fait face à un coup difficile et prend du temps pour évaluer ses options.

**GREEN DÉPASSÉ**

Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, jouez si vous êtes prêt.



## TROU N° 1

En cliquant sur les numéros des trous, je reviens sur la carte du parcours



J'arrive au départ.

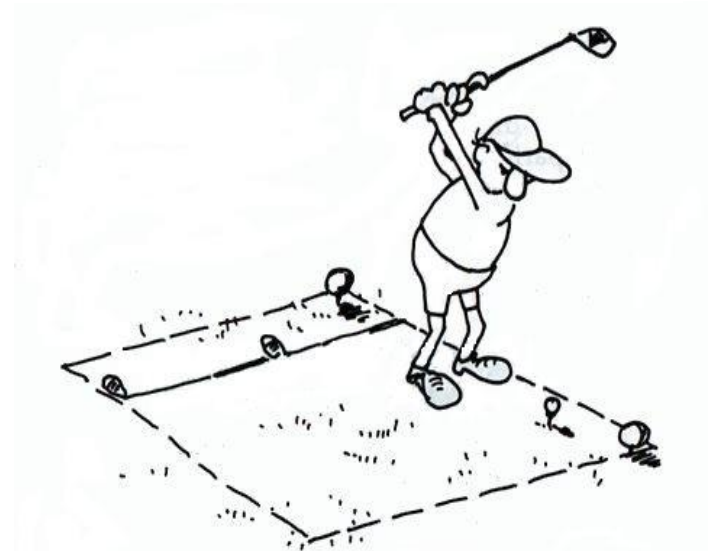
«La *zone de départ*» est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à 2 longueurs de club en arrière des boules de départ.

Je **peux**, si je veux, me tenir en dehors de la *zone de départ* pour jouer une balle s'y trouvant. (Règle 6.2b)

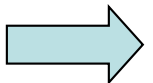
Si je joue une balle située en dehors de la *zone de départ*, (Règle 6.1b) j'ai une pénalité de 2 coups et je **dois** rejouer ma balle dans la *zone de départ* (le 1<sup>er</sup> coup ne compte pas). Je peux remettre ma balle sur un tee.

Pour jouer un *coup*, je **dois** frapper franchement la balle avec n'importe quelle partie de la tête de club. Je ne dois pas pousser, faire riper ou cueillir la balle (Règle 10.1a).

Si je frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il y a seulement un *coup*, et il n'y a pas de pénalité.



Zone de départ (suite)





Sur la *zone de départ*, avant de jouer un *coup*, je suis tenté(e) de faire des coups d'essai.

Si je les fais juste derrière ma balle, je risque de faire une gratte et d'abîmer le sol. Or, cette zone est particulièrement fragile et l'herbe va mettre plusieurs semaines à repousser.



Je fais donc mes coups d'essai à l'extérieur de la *zone de départ* au dessus du rough.

Règle 1.2a : Comportement attendu de tous les joueurs (prendre bien soin du parcours).



Comme je veux aller le plus loin possible, je positionne ma balle sur le tee juste à la limite avant de la zone de départ.

En faisant mon swing, mon club frôle la balle, et celle-ci tombe juste devant la *zone de départ*. Comme j'ai joué un *coup*, ma balle est en jeu, et comme elle est tombée à l'extérieur de la *zone de départ*, je dois la jouer comme elle repose (Règle 9.1).





Par contre , si j'ai pris la précaution de positionner mon tee assez loin de la limite avant de la zone de départ, en jouant mon coup, si mon club frôle la balle, celle-ci va tomber dans la zone de départ.

Ma balle est en jeu, mais comme elle est restée dans la zone de départ, je peux la remettre sur un tee à n'importe quel endroit de la zone de départ (Règle 6.2a). Je jouerai aussi mon 2<sup>ème</sup> coup, mais dans une position un peu plus confortable.







Aïe, aïe, aïe ! Ça commence bien !  
Ma balle est partie vers le bois !  
Cependant je ne suis pas sûr(e) qu'elle soit *hors limites*. Dès lors je **devrais**:

annoncer et jouer une *balle provisoire* . (Règle 18.3)

Si je retrouve ma 1ère balle et qu'elle n'est pas *hors limites*, je la joue et je ramasse la *balle provisoire*.

Si ma 1ère balle est *hors limites* ou n'est pas retrouvée au bout de 3 mn, je joue la *balle provisoire* qui devient la *balle en jeu*.

J'ajoute un coup de pénalité à mon score. Je joue alors mon 4ème coup.

Si j'ai joué une 2ème balle sans l'annoncer «*provisoire*» , elle devient *balle en jeu* même si je retrouve la 1ère balle et qu'elle n'est pas *hors limites*  
J'ajoute un coup de pénalité à mon score. Je joue alors mon 4ème coup.

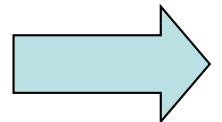
Le *hors limites* est délimité par le grillage.  
Une balle est *hors limites*, quand elle repose toute entière *hors limites*.  
(Voir les Définitions.)

Pour annoncer une *balle provisoire*, il ne suffit pas de dire « bon, ben j'en remets une », il faut dire :  
« je joue une *balle provisoire* » (Règle 18.3b)

Zone de départ (suite)

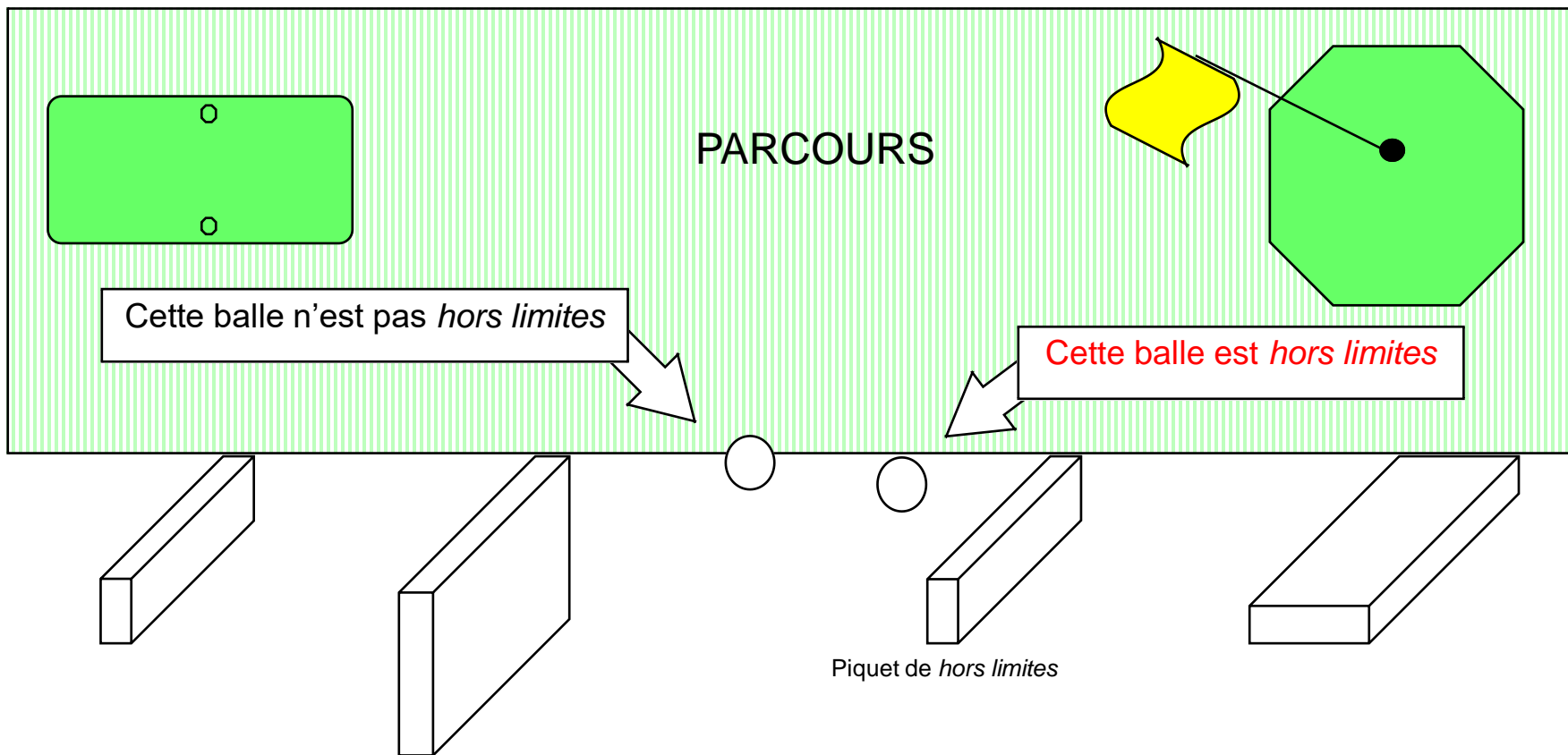


Balle provisoire (suite)





C'est la ligne intérieure des piquets qui détermine la limite du *hors limites*. **Une balle est *hors limites* si elle est entièrement *hors limites*.**



TERRAIN HORS LIMITES



Hors limites (suite)



## ***HORS LIMITES* (Règle 18.2)**

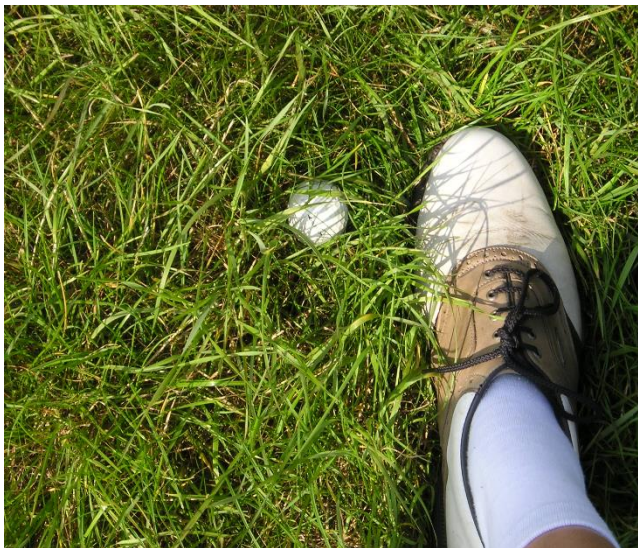
Ils sont **définis** par les murs et les clôtures bordant la propriété et le practice, et/ou les alignements de piquets blancs, et/ou les lignes blanches tracées au sol (les lignes prévalent sur les piquets). Les parkings, l'atelier des jardiniers, le *practice* sont *hors limites*. (Règle locale)

### **ALTERNATIVE COUP ET DISTANCE**

La règle locale type E-5 offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou *hors limites* n'est pas applicable en compétition à Thumeries. (Règle locale)

**Règle 18.2b Procédure quand une balle est perdue ou *hors limites* :**

Si une balle est perdue ou *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement coup et distance en ajoutant un coup de pénalité et en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le coup précédent a été joué.



Ouf ! Ma balle n'est pas hors limites, mais elle est enfouie dans le rough.

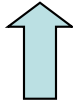
Stop !!! Bien qu'aucun jour de prison ne soit prévu pour cette infraction (marcher ou appuyer devant la balle pour qu'elle soit mieux portée) le joueur prendra quand même 2 coups de pénalité pour avoir amélioré les conditions affectant le coup (Règle 8.1).



Je dois jouer le parcours comme je le trouve (Règle 8) et ma balle comme elle repose, (même si j'ai du mal à la voir) (Règle 9.1)



Jouer le parcours comme on le trouve (suite)



## Jouer le parcours comme on le trouve.(Règle 8)

Sauf exceptions prévues par les règles, un joueur **ne doit pas** améliorer ou permettre que soient améliorés:

- l'emplacement ou la position de sa balle (le lie de la balle au repos du joueur)
- la zone de son *stance* et de son *swing intentionnels*
- sa *ligne de jeu*, et
- la *zone de dégagement* dans laquelle le joueur *dropera* ou *placera* une balle

par l'une des actions suivantes:

déplacer, courber ou casser tout ce qui pousse ou est fixé dans le sol, ou enlever ou aplanir le sable, la terre meuble, les divots replacés ou autres irrégularités de surface, ou enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Par contre, il le **peut**:

- si cela se produit pendant qu'il prend correctement son *stance*
- lors de l'exécution du *coup* ou dans la montée de son club
- dans la *zone de départ* en éliminant des irrégularités de surface, ou en enlevant du sable ou de la terre meuble
- sur le green, en enlevant du sable ou de la terre meuble, ou en réparant des dommages




Des joueurs sont en train de putter sur le green, mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce chariot abandonné devant le green n'est pas à vendre !


Son propriétaire a omis de le stationner en direction du départ suivant !

### Règle 5.6b

#### Cadence de jeu rapide

Quand vous arrivez sur le green, positionnez votre chariot vers le départ suivant. Dès que possible, pratiquez le « Prêt ? Jouez ! » de manière responsable et en toute sécurité (Règle 6.4b).

Cadence de jeu 

« Prêt ? Jouez ! » 



## J'ARRIVE AU GREEN



Une balle est considérée sur le green, lorsqu'elle est entièrement sur le green ou lorsqu'une partie de celle-ci le touche.

Code de comportement (Règle 1.2):  
Je n'oublie pas de relever mon *pitch*.

Cadence de jeu rapide (Règle 5.6b)  
Pour ne pas ralentir le jeu, je place mon chariot en direction du départ suivant.

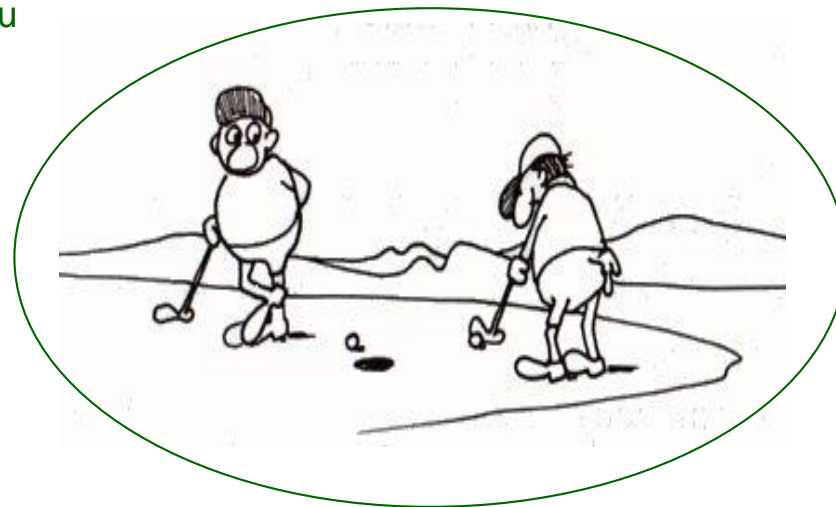
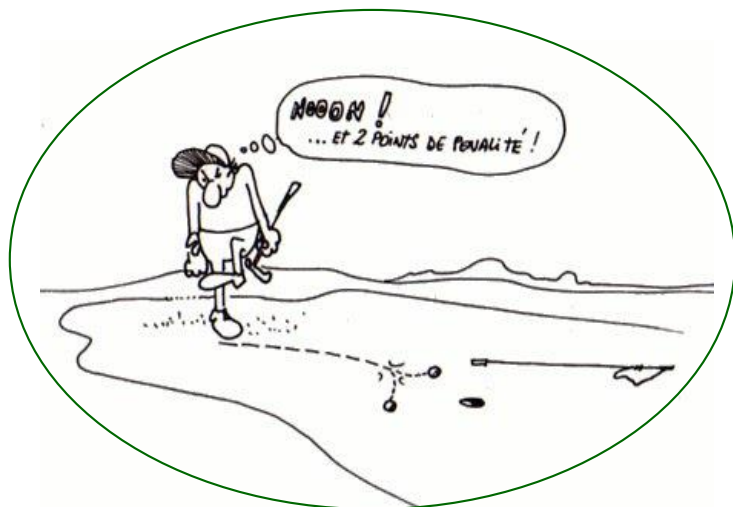
Code de comportement (Règle 1.2):  
Si ma balle est la plus proche du trou, je peux prendre en charge le drapeau si mon co-compétiteur le désire.

Je peux putter en laissant le drapeau dans le trou (Règle 13.2a)

Sur le green je **peux** toucher la *ligne de putt*, en réparant un dommage avec un relève-pitch, un putter, la main,,, (impacts de balle, marques de clous, bouchons d'anciens trous, traces d'animaux, objets enfoncés). Mais je **ne dois pas** tester la surface du green en faisant rouler une balle (règle 13,1e), ni putter entre les jambes (règle 10,1c : jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu).

Dans ces 2 cas, j'aurai 2 coups de pénalité

Je demande toujours à mon co-compétiteur de *marquer* la position de sa balle, s'il ne l'a pas déjà fait.



Sinon, si je touche sa balle, j'ai 2 coups de pénalité, et je **dois** jouer ma balle comme elle repose (Règle 11.1a exception), Par contre, l'autre balle sera replacée à sa position initiale. (Règle 9.6)

Je peux putter en laissant le drapeau dans le trou (Règle 13,2a)

### Ma balle jouée de l'extérieur du green :

-Touche une balle située sur le green :

1/ la balle déplacée doit être replacée,

2/ je joue ma balle de l'endroit où elle se trouve, sans pénalité.

Le « jeu de croquet » est interdit sur tout le parcours et pas seulement sur le green (Règle 10.1c)

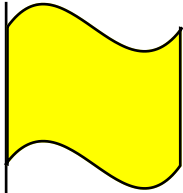
Ligne de putt (suite)



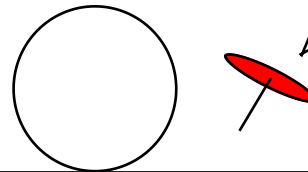




## Comment marquer correctement sa balle sur le green (Règle 14.1a)



Avant de relever ma balle du green, je place un marque-balle juste derrière ou juste à côté de la balle. Lorsque je replace ma balle, je n'oublie pas d'enlever le marque-balle avant de jouer mon coup, sinon, j'ai un coup de pénalité.



### Remarque:

Il n'y a pas de pénalité si je déplace accidentellement la balle ou le marque-balle sur le green. Je dois alors replacer la balle ou le marque-balle à son emplacement d'origine (Règle 13,1d(1))

Le marque-balle **doit** être un objet artificiel tel qu'un tee, une pièce de monnaie, un objet conçu pour être un marque-balle. En aucun cas, il ne peut être un *débris* (feuille, caillou...).

**Je ne dois pas** « scratcher » le green. Abîmer le green peut être considéré comme un mauvais comportement et est donc pénalisable.



## Comment *replacer* une balle (Règle 14.2b(2))

J'ai marqué ma balle sur le green, et pour ne pas me baisser en la ramassant, je la pousse sur le côté avec le putter.

A mon tour de jouer, toujours partisan du moindre effort, je repousse ma balle avec le pied devant la puce, et je la joue. Malheureusement pour moi, j'ai joué une balle *replacée* de manière incorrecte, et je dois rajouter **un coup de pénalité** à mon score.

La balle **doit** être *replacée* en la posant avec la main à l'emplacement requis et en la relâchant pour qu'elle reste à cet emplacement.





## Replacer ou pas sur le green ?



1) Ma balle arrive sur le plateau du haut, en équilibre instable. Avant que j'arrive pour la marquer, un coup de vent ou la pente la fait dégringoler sur le plateau du bas. Pas de chance pour moi, le drapeau est en haut aujourd'hui. Il n'y a pas de pénalité et je **dois jouer** la balle comme elle repose (Règle 9.3 et 13.1d)

2) En voyant ma balle arriver sur le plateau du haut, je me précipite pour aller la marquer avant qu'elle ne redescende. Aïe, en voulant marquer ma balle, je laisse tomber mon club sur la balle qui se déplace. Pas de panique, il n'y a pas de pénalité car le déplacement de ma balle est accidentel (de même que si j'avais touché accidentellement ma balle avec le pied).

Je **dois replacer** ma balle à son emplacement d'origine.(Règle 13.1d)

3) Je suis arrivé(e) à temps, et j'ai pu marquer ma balle. A mon tour de jouer, je replace ma balle et malheureusement, un gros coup de vent la fait dégringoler en bas de la pente. Comme ma balle avait dans ce cas été relevée et remplacée, je **dois replacer** ma balle à son emplacement d'origine, sans pénalité.(Règle 9.3 et 13.1d)

Si je ne respecte pas ces procédures, je joue d'un *mauvais endroit*,  
et j'ajoute 2 coups de pénalité à mon score.  
Je dois finir le trou avec la balle jouée depuis le *mauvais endroit*.(Règle 14.7)

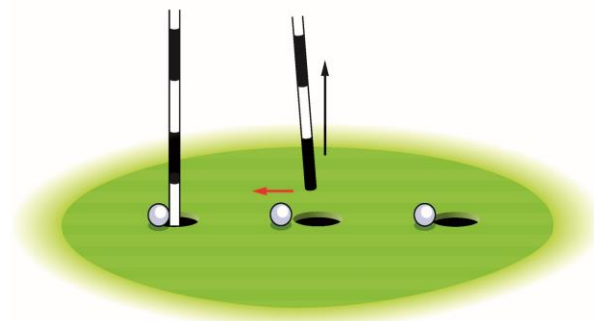


## Drapeau (Règle 13.2)

- La Règle 13.2 s'applique à une balle jouée de n'importe quel endroit du parcours y compris le green.
- Je **peux** laisser le drapeau dans le trou - si la balle le frappe, il n'y a pas de pénalité et balle **doit** être jouée **comme elle repose**.
- Je **peux aussi le retirer du trou ou le faire prendre en charge**.
- Je **dois décider avant de jouer le coup si on laisse le drapeau, si on l'enlève ou si on le fait prendre en charge**.
- **Si le drapeau est enlevé ou tenu par la personne qui l'a pris en charge**, il n'y a pas de pénalité si la balle frappe accidentellement le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge, et la balle doit être jouée comme elle repose.



Pour une balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou, **si une partie quelconque de la balle est dans le trou en-dessous de la surface du green, la balle est considérée comme entrée.**



Pour une balle non entrée reposant contre le drapeau laissé dans le trou, **s'il n'y a aucune partie sous la surface, la balle n'est pas entrée.**

Si en retirant le drapeau la balle se déplace, il n'y a pas de pénalité et le joueur **doit** la *replacer* au bord du trou (même si la balle est tombée dans le trou).



## ***Balle en suspens au bord du trou (Règle 13.3)***

Si une partie quelconque de la balle est en suspens au bord du trou, le joueur dispose d'un temps raisonnable pour atteindre le trou, et de 10 secondes supplémentaires pour voir si la balle va tomber dans le trou. Si la balle tombe dans le trou dans ce délai, le joueur a terminé le trou avec le *coup* précédent.



Non ! Je ne **dois** pas souffler sur ma balle pour la faire tomber dans le trou !



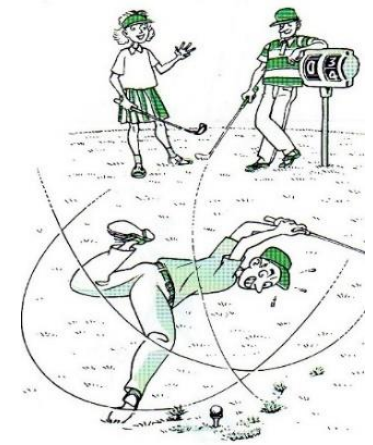
Si la balle ne tombe pas dans le trou pendant ce délai, la balle est considérée comme étant au repos.

Si par la suite, la balle tombe dans le trou avant d'être jouée, le joueur a terminé le trou avec le coup précédent, mais il doit ajouter un coup de pénalité à son score sur le trou.



# TROU N° 2

Je tape mon coup de départ.  
 Malheureusement, j'ai raté la balle et j'ai joué un coup dans le vide : c'est un « *AIR-SHOT* ». Le coup compte et je peux jouer la balle comme elle repose, ou si la balle est restée sur la zone de départ, je peux remettre cette balle ou une autre balle sur un tee n'importe où dans la zone de départ, sans pénalité (Règle 6.2b6). Je jouerai alors mon 2<sup>ème</sup> coup.

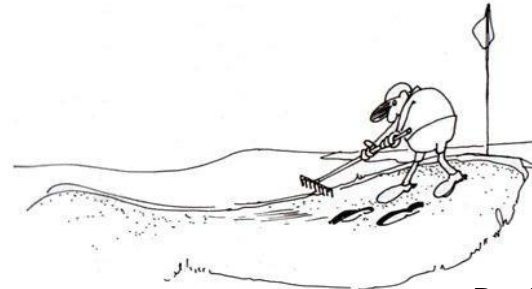


Attention, si je fais un « *AIR-SHOT* » sur le fairway, le *coup* compte et je dois jouer la balle comme elle repose.

J'ai joué ma balle et malheureusement elle est allée droit dans le bunker.



Dans le bunker, je n'ai pas le droit de poser mon club sur le sable en faisant un coup d'essai, ni d'améliorer la position de ma balle (par exemple en effaçant des traces de pas). Si je fais une de ces 2 erreurs, j'encours une pénalité de 2 coups. (Règle 12.2b)





Interdiction de poser le club derrière la balle



Interdiction de poser le club devant la balle



Interdiction de toucher le sable lors du backswing



Interdiction de toucher le sable lors de coups d'entraînement



Si j'entreprends une de ces actions, je **dois** ajouter **2 coups de pénalité** à mon score.  
(Règle 12.2b).



Code de comportement (Règle 1.2)  
Ma balle est enfin sortie du bunker. Je n'oublie pas de ratisser les traces laissées par mon passage dans le bunker.



Malheureusement pour moi, ma balle se retrouve maintenant sur la pente devant le bunker de droite. Avant que j'arrive pour jouer mon *coup*, je vois ma balle qui commence à se déplacer et qui va vers le bunker. Comme je ne suis pas très à l'aise dans ce bunker trop profond pour moi, alors, vite je me précipite et je me dépêche de la jouer avant qu'elle ne finisse dans le bunker.

Aïe, aïe, aïe, je n'avais pas le droit de jouer une balle en mouvement, et **je dois** ajouter **2 coups de pénalité** à mon *score*.



### **Jouer une balle en mouvement** (Règle 10.1d)

Un joueur **ne doit pas** jouer un coup sur sa balle pendant qu'elle est en mouvement, sinon le coup compte et il doit ajouter 2 coups de pénalité à son score.

Si la balle commence à se déplacer **après** que le joueur a commencé le *coup*, ou le mouvement de son club vers l'arrière pour le *coup*, il n'encourt pas de pénalité .





Ma balle est maintenant sur le green. Je la marque et en attendant que mes partenaires de jeu jouent, je mets ma balle dans la poche.

A mon tour de jouer, je prends une des deux balles qui se trouvaient dans ma poche, je la place devant ma puce, je la joue et je la rentre dans le trou.

En prenant ma balle dans le trou, je m'aperçois que j'avais remis en jeu une autre balle que celle qui avait été jouée précédemment. J'ai **substitué** une balle alors que ce n'était pas autorisé, et je **dois** rajouter un coup de pénalité à mon score.

Règle 6.3a : **Le joueur doit terminer le trou avec la même balle** jouée depuis la *zone de départ*, sauf si la balle est perdue ou repose hors limites, ou si le joueur *substitue* une autre balle (qu'il soit autorisé à le faire ou non).

Règle 6.3b : Le joueur est autorisé à changer la balle qu'il est en train de jouer sur un trou s'il se dégage selon une règle.  
Mais si le joueur doit replacer une balle à son emplacement, par exemple sur le green, il n'est pas autorisé à substituer une balle, et il **doit** utiliser la balle d'origine. En ce cas, le joueur encourt **un coup de pénalité**, et il **doit** terminer le trou avec la balle incorrectement *substituée*.



## TROU N° 3

### I M P O R T A N T

Les filets à gauche du départ sont des *obstructions inamovibles*.

Ma balle est si proche que je ne peux pas prendre mon *stance*, ni exécuter mon mouvement pour la jouer. Je peux alors me dégager sans pénalité..

(Règle 16.1a)



Je cherche le *Point le plus proche de dégagement complet (PPPDC)* qui ne doit pas être plus proche du trou. Il est situé à un endroit où je ne suis plus gêné pour prendre mon *stance*, ni exécuter mon mouvement.

Pour trouver ce point, je fais un coup d'essai avec le club que je vais utiliser pour jouer mon *coup*, et je marque l'emplacement avec un tee.

([Voir trou N°4](#))

Puis, je relève ma balle et je la droppe à moins d'une longueur de club de cet emplacement sans me rapprocher du *drapeau* et dans la zone générale.

(Règle 16.1b)

La longueur de club est la longueur du club le plus long du joueur, autre que le putter.

PPPDC (suite)





Pour dropper, je tiens ma main à hauteur du genou et je laisse tomber ma balle. Si ma balle roule et sort de la zone de drop, je dois la redropper de la même façon sans pénalité. Si elle roule encore la 2e fois, je la *place* au point où elle était tombée la 2<sup>ème</sup> fois, toujours sans pénalité. (Règle 14.3)



A hauteur de genoux signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout.

**Le terrain en réparation est signalé par un piquet bleu, et (ou) il est délimité par une ligne blanche.**

Je *droppe* ma balle de la même façon que pour les filets et toujours sans pénalité. (Règle 16.1b)



Terrain en réparation (suite)



Dropper (suite)





## COMMENT *DROPPER* ? (Règle 14.3b)

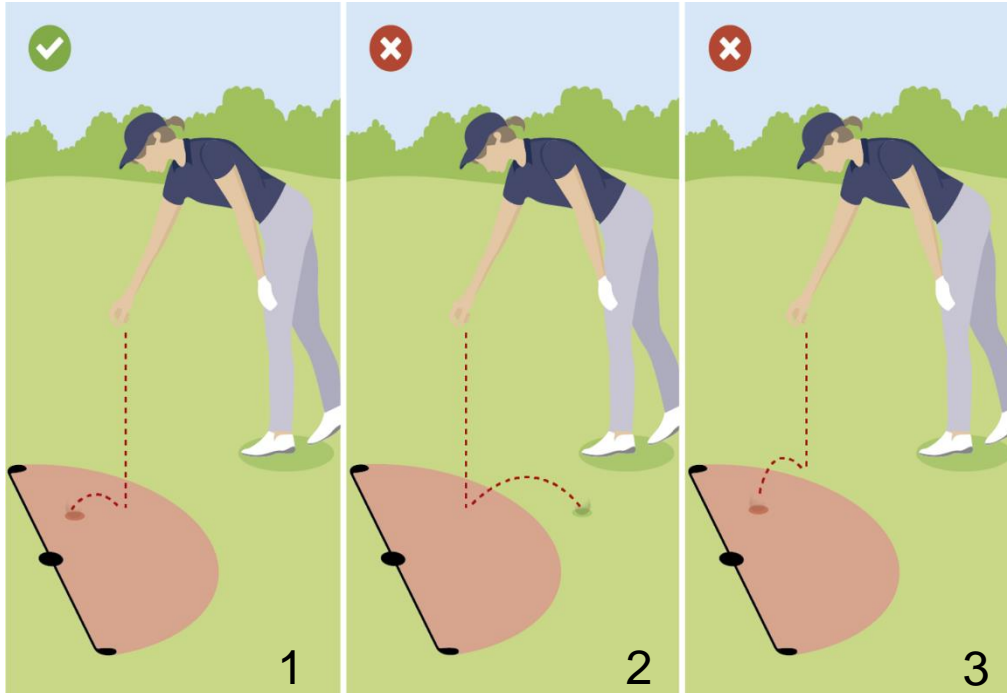


- Le joueur **doit** *dropper* la balle d'une manière correcte.
- Le joueur **doit** laisser tomber la balle d'un endroit situé à hauteur de genoux de sorte que la balle tombe directement.
- Le joueur **ne doit pas** lancer, faire rouler ou donner de l'effet à la balle.
- La balle **ne doit pas** toucher une partie du corps du joueur ni son équipement avant de frapper le sol.
- A hauteur de genoux signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout.





## QUAND *REDROPPER* ? (Règle 14.3c)



1 – La balle est *droppée* de manière correcte, et vient reposer dans la zone de dégagement. La balle est en jeu.

2 – La balle est *droppée* de manière correcte mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement. La balle doit être *redroppée*.

Si cette balle revient reposer la 2<sup>ème</sup> fois en dehors de la zone de dégagement, je la place à l'emplacement où la balle droppée pour la seconde fois a touché le sol en premier.

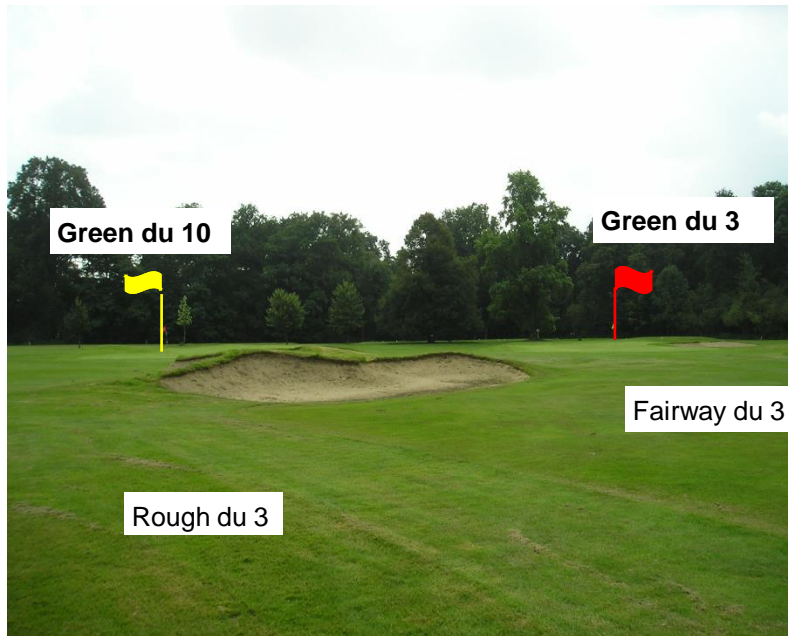
3 - La balle est *droppée* de façon incorrecte car elle est *droppée* en dehors de la zone de dégagement. La balle doit être *droppée* à nouveau de façon correcte.

Le drop ne compte pas comme l'un des deux drops exigés avant qu'une balle ne soit placée comme sur la figure 2.



Mon *coup* de départ du 3 part vers la gauche et ma balle atterrit dans le rough.  
Au deuxième coup mon club se referme et ma balle tombe sur le green du 10 au lieu du 3.  
Ma balle repose sur un *mauvais green*.

### Comment se dégager d'un *mauvais green*: (Règle 13.1f)

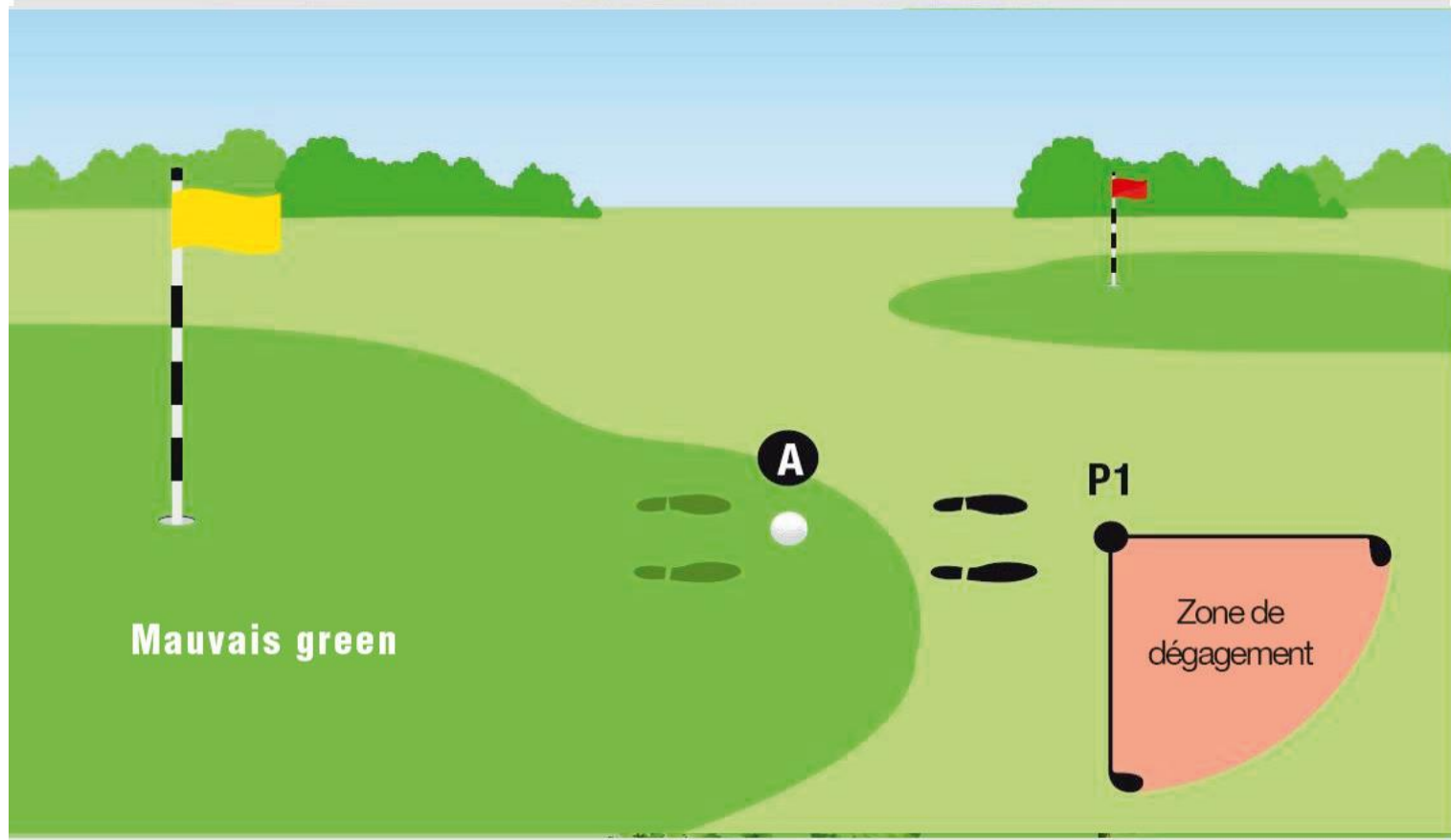


Si ma balle repose sur un *mauvais green*, ou si le *mauvais green* interfère avec la zone de mon *stance* ou de swing intentionnels, je **dois** relever la balle et la *dropper*, sans pénalité, à moins d'une longueur de club du *Point le plus proche de dégagement complet*, sans me rapprocher du trou, et dans la même zone de parcours.

### **La balle peut être nettoyée.**

Si j'ai joué depuis le *mauvais green*, j'encours une pénalité de 2 coups pour infraction à la règle.





**Important:**

Pour déterminer le *Point le plus proche de dégagement complet (P1)*, je fais un coup d'essai avec le club que je vais utiliser pour jouer mon *coup*.

Je me *droppe* à moins d'une longueur de club de ce point (longueur mesurée avec le club le plus long de mon sac), sans me rapprocher du trou. Mes pieds ne doivent plus être sur le green.

L'exemple est donné pour un joueur droitier.



En arrivant sur le green, ma balle qui vient de haut fait un vilain *pitch*.

Ne sachant pas comment faire pour le relever, intuitivement, je glisse mon relève-pitch pour remonter la terre à la surface.

**GROSSIERE ERREUR !**

En agissant ainsi, cette cicatrice va rester, et l'herbe va mettre plusieurs mois pour repousser.



Je regarde sur la page suivante comment relever correctement un *pitch*





# Comment réparer (relever) un pitch ?



Le pitch est le trou fait par la balle en arrivant sur le green.



Avec mon relève-pitch, je repousse les bords du pitch vers l'intérieur.



Les bords ont été repoussés vers le centre du pitch.



Je tapote avec mon putter pour bien aplanir la surface.



Et voilà un pitch parfaitement réparé !  
On dit que le pitch est « relevé ».



# TROU N° 4



Attention, [hors limites](#) à droite.  
Rejouez comme au trou n°1.

Le trou N°4 est un dog-leg droit.  
Comme le drapeau n'est pas visible, une mire (piquet noir et jaune) donne la direction du jeu.

## En jouant mon 2<sup>ème</sup> coup, un coup malheureux envoie ma balle...



...derrière le piquet des 90 qui gêne l'exécution de mon *coup* de golf, ou se trouve sur ma *ligne de jeu*.  
Le piquet est une *obstruction amovible*.



Je peux enlever le piquet avant de jouer, même s'il n'est que sur ma ligne de jeu.

Comment se dégager d'une **obstruction amovible** (Règle 15.2a):

Je peux donc enlever le piquet sans pénalité. Par contre je n'ai pas le droit de déplacer ma balle. Après mon coup, je replace le piquet.



# Les piquets

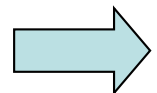


Piquet blanc indiquant un *hors-limites*.

Un piquet blanc délimite le *parcours*, ce n'est pas une *obstruction*, il est donc interdit de l'enlever ou de le déplacer. Si la balle est sur le *parcours* mais placée de telle sorte que le piquet gêne à l'exécution du *coup*, la balle **peut** être déclarée injouable et dégagée selon la règle de la *balle injouable* ([voir trou 10](#)) avec une pénalité d'un coup, sinon elle **doit** être jouée comme elle repose.

Je n'ai pas le **droit** d'enlever ou de déplacer un piquet blanc de *hors-limites*, sinon, j'encours une pénalité de 2 coups. Mais je **peux** éviter la pénalité en remplaçant le piquet de *hors-limites* avant de jouer mon coup (Règle 8.1c).

Un grand piquet noir et jaune (mire) sur un trou en dog-leg indique le sens du jeu.





Retour sommaire

Page précédente

Page suivante



Piquet rouge signalant une **Zone à pénalité rouge**



Piquet jaune signalant une **Zone à pénalité jaune**



Piquet avec un trait jaune et un trait rouge indiquant la présence sur le fairway d'une plaque de distance à **135 m.**



Piquet avec un trait jaune indiquant la présence sur le fairway d'une plaque de distance à **90 m.**

Les piquets rouges et les piquets jaunes signalant des *Zones à pénalités*, les piquets avant le green signalant des repères de distance (90 et 135m), les piquets bleus indiquant une zone de *terrain en réparation* sont des *obstructions amovibles* et **peuvent** être retirés avant l'exécution du *coup* (*Règle 15.2*) (voir [trou 4](#)).

Ils seront obligatoirement replacés quand le *coup* aura été joué.



Piquet bleu signalant un *terrain en réparation*.



En attaquant le green du 4, un coup malheureux envoie ma balle contre le banc situé près du départ du 5

Comment se dégager d'une **obstruction inamovible** (Règle 16.1b):  
(voir aussi trou N°3)

En levant le club je suis gêné par le banc

Pour déterminer le *point le plus proche de dégagement*, je prends le club que je vais utiliser pour jouer mon coup.



Ma balle est tombée près d'un banc ancré dans le sol, c'est donc une *obstruction inamovible*.  
Si je suis gêné(e) dans mon *stance* ou dans mon swing intentionnel,  
je **peux** donc me dégager sans pénalité de la façon suivante:



Retour sommaire

Page précédente

Page suivante



Je marque avec un tee l'endroit qui n'est pas plus près du trou, où je ne suis plus gêné(e), ni dans mon *stance*, ni dans mon swing intentionnel .

Pour trouver cet endroit, je dois utiliser le club avec lequel je vais jouer mon *coup* suivant.



A une moins d'une longueur de club, et sans me rapprocher du trou je plante un 2<sup>ème</sup> tee.

Je plante un 3<sup>ème</sup> tee vers l'arrière, toujours à moins d'une longueur de club pour délimiter ma zone de drop.



Je droppe ma balle d'origine ou une autre balle dans ma *zone de drop*. Si la balle roule et sort de la zone, je **dois** dropper une 2<sup>ème</sup> fois.

Si la balle ressort à nouveau je la place à l'endroit où elle est tombée la 2<sup>ème</sup> fois; (Règle 14.3c(2))



**Attention** ! Là, je droppe devant les tees. Mon drop n'est pas valable., et ne compte pas dans les 2 drops comme sur la photo précédente. Je dois dropper à nouveau de façon correcte.(Règle 14.3b(3))



Je **peux** continuer à jouer

Je **peux** me tenir à l'extérieur ou à l'intérieur de la zone de drop pour *dropper* ma balle.

Attention, je ne **peux** me dégager d'une *obstruction inamovible* que si elle gêne mon *stance* ou mon mouvement intentionnel, mais **pas** si elle se trouve sur ma *ligne de jeu*.

Dropper (suite)





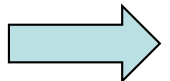
## TROU N° 5



La surface de *la zone de départ* d'un PAR 3 est souvent abîmée par les coups de clubs. Pour éviter d'abîmer *la zone de départ*, je fais mes coups d'essai en dehors du départ ([voir trou n°1](#)) et pour jouer mon *coup*, je place la balle sur un tee.



CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2) : Soin à apporter au *parcours*:  
Le joueur **devrait** éviter d'endommager le *parcours* en créant des divots (voir page suivante) lors de mouvements d'essai ou en touchant le sol avec la tête de club.







Le "**Divot**" est la motte d'herbe, plus ou moins importante, qui est parfois arrachée lors d'un coup de fer sur un parcours.

Certains joueurs "prennent" des divots, d'autres non. Tout golfeur qui prend un divot, se doit de le replacer avant de passer au coup suivant.

Replacer un divot ne veut pas seulement dire, remettre la touffe d'herbe en place; encore faut il la replacer dans le bon sens, et la tasser légèrement avec le pied pour permettre à l'herbe de reprendre racine.

Vous savez qu'au golf vous devez toujours jouer la balle comme elle repose.....

Si votre balle échoue dans un trou de divot non remplacé, et donc à même la terre, elle sera beaucoup plus difficile à jouer. Le coup sera beaucoup plus aisé si elle repose sur de l'herbe..... d'où l'utilité pour vous même, et pour les autres, de "**replacer vos divots**"!

« Le golf consiste à mettre une balle de 4 cm de diamètre sur une boule de 40000 km de tour, et à frapper la petite et non la grande. » (Sir Winston Churchill)

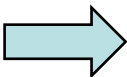


Ma balle est allée droit dans le bunker et elle s'est logée dans un trou de lapin.

Heureusement pour moi, le trou de lapin étant une *condition anormale du parcours*, je **peux** me *dropper* à moins d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* sans pénalité, dans le bunker et sans me rapprocher du trou (Règle 16.1c).

## Trous d'animaux

Vous pouvez vous dégager en droppant sans pénalité, (ou en plaçant sur le green) pour les trous et passages creusés de tous les animaux (sauf les insectes et les vers), les trous d'animaux étant des conditions anormales du parcours (Règle 16.1). Attention, une marque isolée de sabot n'est pas considérée comme un trou d'animal, et ne donne pas droit au dégagement; par contre, sur le green, elle peut être réparée.





## Toucher le sable dans le bunker (Règle 12.2b)

Il n'est pas autorisé de tester l'état du sable, ratisser la ligne de jeu, poser le club juste devant et derrière la balle, toucher le sable lors des coups d'essai. Sinon, le joueur encourt 2 coups de pénalité. ([Voir trou n°2](#))

## En sortant ma balle du bunker, j'ai envoyé du sable sur le green.

Le sable n'est pas un *détritus*.



Je **ne peux pas** retirer le sable sur le collier ou l'avant green (Règle 8.1)



Je **peux** retirer le sable uniquement sur le green sans pénalité (Règle 13.1c)



Je viens de poser ma balle sur un tee, sur *la zone de départ*.

En prenant *mon stance*, je fais tomber ma balle avec mon club. Je la replace sur le tee, sans pénalité et sans compter de coup, car je n'ai pas joué de *coup* de golf, et ma balle n'est pas en jeu (*cf définition du coup de golf* et Règle 6.2b ). Je peux jouer la balle d'origine ou une autre balle et déplacer mon tee.



Comment se dégager d'un **arbre tuteuré** :

A environ 90m du green, ma balle vient se loger contre un jeune arbre. Heureusement pour moi, cet arbre est tuteuré, c'est donc une *obstruction inamovible*. (Règle 16.1 et règle locale)

Je peux me dégager sans pénalité de la même façon qu'au trou n° 3 : je cherche le *point le plus proche de dégagement complet*, et je me *droppe* à une longueur de club maximum, sans me rapprocher du drapeau.



Je me dégage correctement de l'arbre tuteuré. Je joue et ma balle vient malencontreusement heurter mon chariot que j'avais laissé trop près. Pas de panique, je n'ai pas de coup de pénalité et **je dois** jouer ma balle comme elle repose.



**Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure (Règle 11.1)**

**Balle touchant le joueur ou son équipement (Règle 11.1a)**

il n'y a pas de pénalité si le contact a eu lieu par mégarde.  
La balle doit être jouée comme elle repose.

**Exception** : Ma balle repose sur le green. Je putte, et ma balle heurte une autre balle au repos sur le green. Dans ce cas, j'encours deux coups de pénalité, et je **dois** jouer ma balle comme elle repose.  
L'autre balle doit être remplacée. (voir aussi [trou N° 1](#)).

Ma balle est sur le green. Je putte et ma balle est déviée par un chien qui arrive en courant. Le *coup* ne compte pas et la balle d'origine ou une autre balle **doit** être remplacée à son emplacement d'origine. (Règle 11.1b(2))



Ma balle tombe dans un bunker, à droite du green. Malheureusement elle n'est pas seule:

**Détritus** et **Obstruction amovible** dans un bunker (Règle 15):

**Détritus**



Elle est tombée contre une branche d'arbre (objet naturel) qui est un *détritus*. Je **peux** enlever un *détritus* dans le bunker sans pénalité. Mais je fais très attention en enlevant la branche, car si la balle se déplace, j'ai un coup de pénalité, et la balle **doit** être *replacée* (Règle 15.1)

En enlevant un détritius n'importe où sur le *parcours*, si la balle se déplace, je **dois** la replacer et j'encours 1 coup de pénalité (Règle 15.1b), sauf sur le green où il n'y a pas de pénalité (Règle 13.1d)

**Obstruction amovible**



Elle est tombée contre une bouteille en plastique (objet artificiel) qui est une *obstruction amovible*. J'ai de la chance, les *obstructions amovibles* **peuvent** être enlevées sans pénalité n'importe où, sur ou en dehors du parcours. Si la balle bouge pendant que j'enlève *l'obstruction*, il n'y a pas de pénalité et la balle **doit** être *replacée*. (*L'obstruction amovible* la plus courante est le râteau) (Règle 15.2)



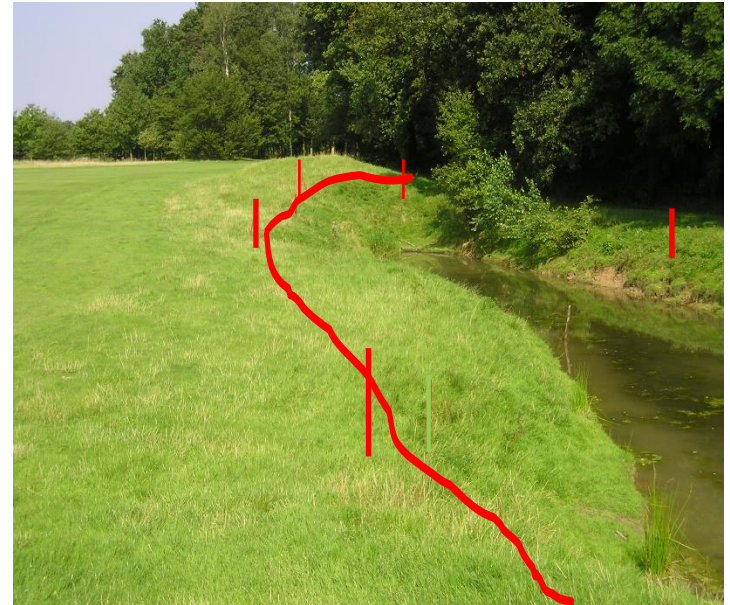
A droite après le *départ* se trouve une *zone à pénalité rouge* identifiée par des piquets rouges.

Comment se dégager d'une **zone à pénalité rouge**:  
(Piquets rouges) (Règle 17.1)

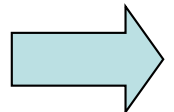
Un *zone à pénalité rouge* est identifiée par des piquets rouges et délimitée prioritairement par:

- 1) une ligne rouge au sol,
- 2) la végétation ou des herbes hautes, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*)
- 3) la limite naturelle de la *zone à pénalité*, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*).

Les piquets rouges sont des *obstructions amovibles*. La ligne rouge fait partie de *la zone à pénalité*. Si la balle touche un piquet rouge (*obstruction amovible*), l'*obstruction peut* être enlevée. Si la balle se déplace, elle doit être remplacée sans pénalité. Une fois le coup joué, le piquet doit être remis.



Zone à pénalité rouge (suite)

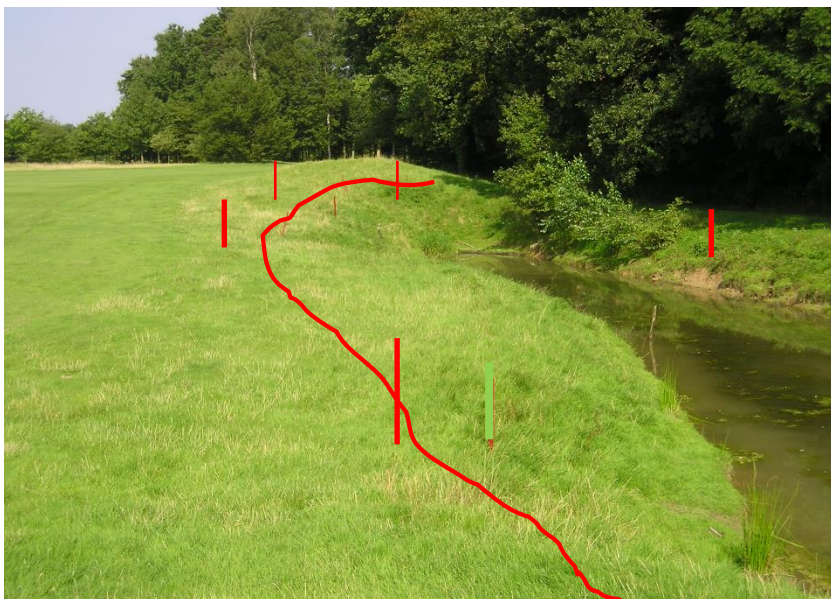




Quand la balle est dans *la zone à pénalité rouge* (voir définition ci-dessus, la balle n'est pas forcément dans l'eau!), je peux jouer la balle comme elle repose, sans pénalité.

Ou, j'ai 3 possibilités pour me dégager:

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée.
- 2) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle en arrière sur une ligne passant par l'endroit où la 1ère balle a franchi la ligne rouge (ou la lisière de *la zone à pénalité*) et le drapeau; Je peux utiliser cette possibilité même si je ne vois pas le drapeau.
- 3) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle à moins de 2 longueurs de club du point où la balle d'origine a franchi la lisière de *la zone à pénalité rouge*, sans se rapprocher du drapeau.



Ma balle s'est dirigée vers la droite, mais **je ne suis pas sûr(e)** qu'elle soit dans la zone à pénalité. Pour accélérer le jeu, je **peux** jouer une *balle provisoire*. Si je ne retrouve pas ma balle au bout de 3 mn, je **dois** continuer à jouer avec *la balle provisoire*. Par contre, si je retrouve ma balle dans la *zone à pénalité*, je **dois** abandonner la *balle provisoire* et me dégager selon la règle 17.1.

**Mais si je suis sûr(e) et quasiment certain(e) que ma balle se trouve dans la zone à pénalité, je ne dois pas jouer de *balle provisoire*.**(Règle 18.3a)

Zone à pénalité rouge (suite)







## Règle 9.3 : Balle au repos déplacée par des forces naturelles

J'ai donc pris le départ du trou n°7, et après un slice malheureux, ma balle se retrouve dans la ZAP (*zone à pénalité*).

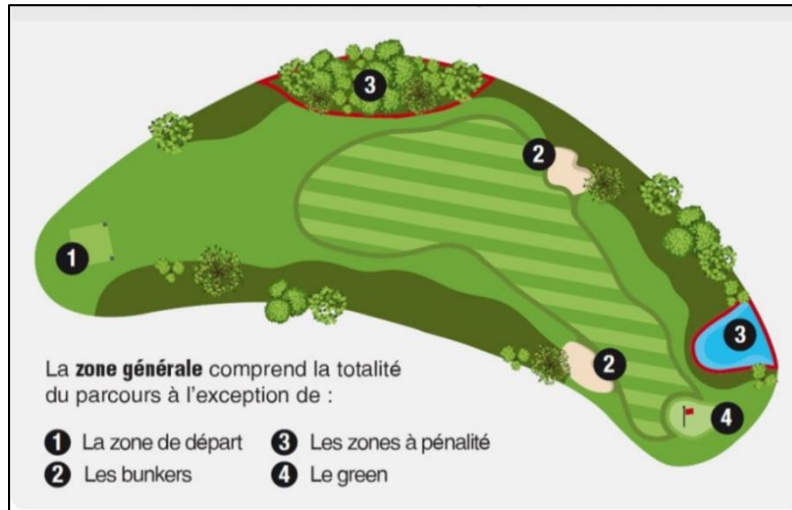
Je me dégage donc de la ZAP en droppant une balle dans la *zone de dégagement* latéral, avec un coup de pénalité. Puis, je me dirige vers mon chariot pour prendre mon bois 5, et là, pas de chance, la balle que j'avais droppée commence à descendre la pente et retourne dans la *zone à pénalité*.

Pas de panique, **l'exception 2 de la Règle 9.3 stipule qu'une balle au repos doit être replacée si elle se déplace vers une autre zone du parcours après avoir été droppée, placée ou replacée.**

Ouf ! Je **dois replacer** ma balle à l'endroit où elle était au repos après avoir été droppée, et ceci, **sans pénalité supplémentaire.** 😊

Cela s'applique également si la balle se déplace à cause du vent ou de la pente et si elle s'immobilise *hors-limites*, alors qu'elle était **au repos après avoir été droppée.**

Voir les différentes *zones du parcours* page suivante



Le *parcours* est toute la zone de jeu à l'intérieur de la lisière des limites. Il est constitué de 5 zones spécifiquement définies (Règle 2.2)

La *zone générale* comprend la totalité du *parcours* sauf les 4 zones particulières:

1. La *zone de départ* que je dois utiliser pour commencer le trou que je suis en train de jouer (Règle 6,2)
2. Tous les bunkers (Règle 12)
3. Toutes les *zones à pénalité* (Règle 17)
4. Le green du trou que je suis en train de jouer (Règle 13)

Si une balle est à la fois dans la *zone générale* et dans l'une des quatre zones du *parcours* particulières, elle est considérée comme reposant dans cette zone de *parcours* particulière.  
Voir sur la page suivante dans quelle zone se situe la balle.



Retour sommaire

Page précédente

Page suivante



Ma balle touche la ligne délimitant la *zone de départ*.  
Elle est dans la *zone de départ* (Règle 6.2b)



Ma balle est à la fois dans la *zone générale* et dans le bunker.  
Ma balle est dans le bunker (Règle 12.1)



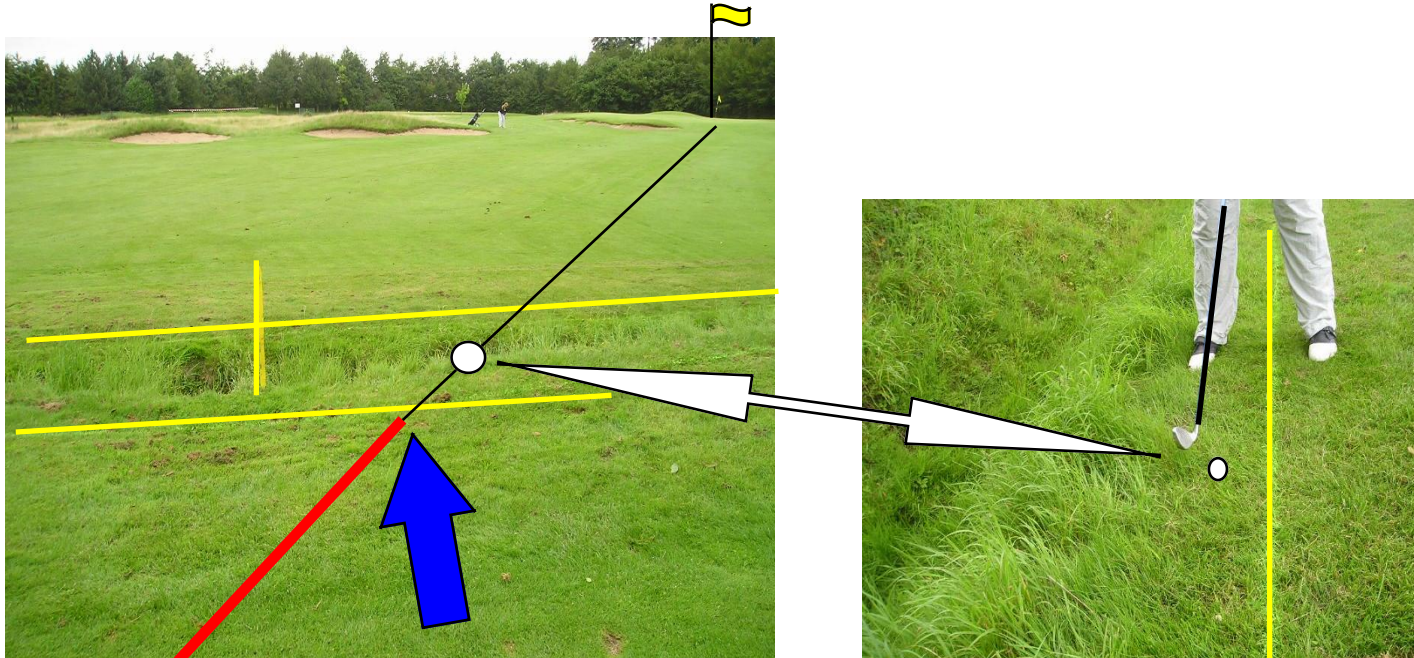
Une partie de la balle est à la fois dans la *zone générale* et sur le *green*.  
La balle est sur le *green* (Règle 13.1a).



Ma balle touche la ligne délimitant la *zone à pénalité*.  
Elle est dans la *zone à pénalité* (Règle 17.1a).

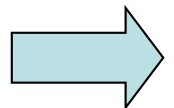
A environ 70 m du green un fossé traverse le fairway. Ma balle est tombée dedans à 20 cm à l'intérieur de la ligne jaune délimitant la lisière de la *zone à pénalité*.

Comment se dégager d'une *zone à pénalité jaune*:  
(Piquets jaunes) (Règle 17.1)



Je peux jouer la balle comme elle repose sans pénalité, ou, j'ai 2 solutions de dégagement:

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* la balle d'origine ou une autre balle en arrière de *la zone à pénalité* sur une ligne (rouge) passant par le point où la balle est entrée dans *la zone* (flèche bleue) et le drapeau, et aussi loin en arrière que souhaité.
- 2) avec une pénalité d'un coup, rejouer une balle de l'endroit où je l'ai jouée la dernière fois.





## Doute sur la procédure (Règle 20.1c(3)):

Ma balle est sur le chemin qui contourne la zone à pénalité avant le green et je ne suis pas sûr(e) d'avoir droit à un dégagement gratuit.

Avant de jouer, j'annonce à mon co-compétiteur que je vais terminer le trou avec deux balles:

- cette balle comme elle repose,
- puis une autre balle *droppée* en dehors du chemin, sans pénalité.

Toujours avant de jouer, j'annonce que j'aimerais que la seconde balle compte, si les règles le permettent.

Mon co-compétiteur note mes deux scores sur la carte.

A la fin de la compétition, avant de signer la carte, nous exposons au comité de l'épreuve, la situation qui a créé le doute.

Si j'avais le **droit** de jouer la balle telle que je le pensais, le score de cette balle comptera, même s'il m'est défavorable.

Si je ne rapporte pas les faits au Comité avant de rendre ma carte, je suis disqualifié(e), même si les 2 scores sont identiques.



Dans les règles locales, le chemin qui contourne la zone à pénalité avant le green est une *obstruction inamovible (condition anormale du parcours)* et le joueur **peut** se dégager selon la règle (ci-contre). Le joueur a le choix:

1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) telle qu'elle repose, ou

2) se dégager selon la règle (voir page suivante) en tenant bien compte des points suivants:

— une longueur de club maximum pour se dégager sans pénalité à partir du point le plus proche de dégagement, et

— le dégagement effectué, la balle et le *stance* **devront** être hors de *l'obstruction* (donc pas de pied sur *le chemin*) sinon pénalité de 2 coups.

Si la balle est *droppée* derrière un des arbres, elle **doit** être jouée comme elle repose.

Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles)

Dans la zone générale ( règle 16.1 b)

Dégagement:

Lorsque la balle repose dans ou sur *l'obstruction* ou lorsque *l'obstruction* gêne le *stance* du joueur ou la zone de son swing intentionnel, le joueur peut se dégager.

Il ne peut pas y avoir de dégagement quand *l'obstruction* se trouve sur la *ligne de jeu*, sans gêner le *stance* ou le swing intentionnel.

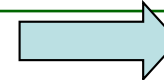
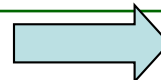
Comment faire ?

Sauf lorsque la balle est dans une *zone à pénalité jaune ou rouge*, un joueur **peut** se dégager d'une interférence due à une *obstruction inamovible*, de la façon suivante:

Sur le *parcours*: si la balle repose dans la *zone générale*, le joueur **peut** la relever et la dropper sans pénalité à une longueur de club maximum du point le plus proche de dégagement complet et pas plus près du trou. Le point le plus proche de dégagement complet ne doit pas être dans une *zone à pénalité* ou sur un green.

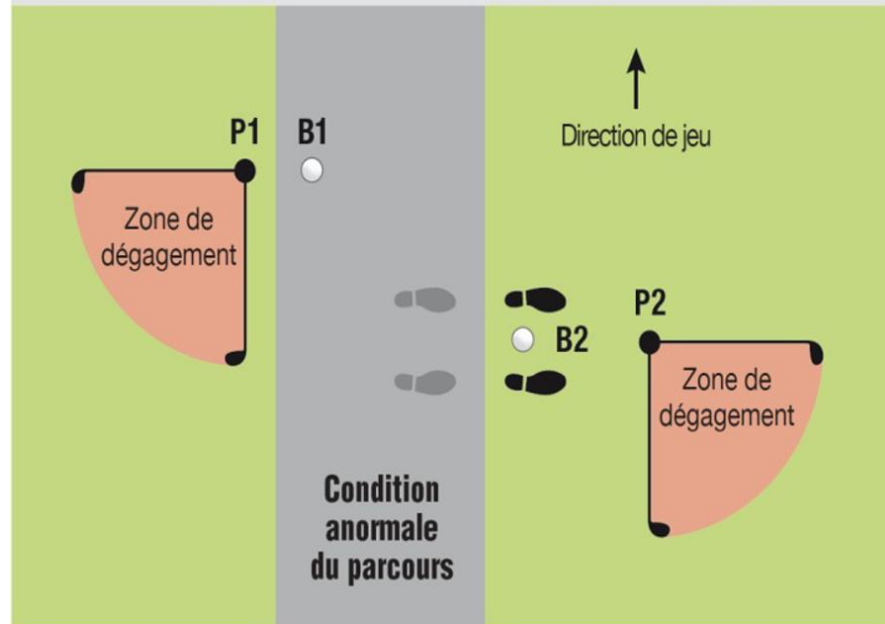
La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette règle.

(La règle générale tient compte également d'une *obstruction* située dans un bunker, sur le green, et sur la *zone de départ* mais ces cas ne se rencontrent pas sur la parcours de Thumeries.)





## COMMENT SE DEGAGER D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS(Règle 16.1) (Pour un joueur droitier)

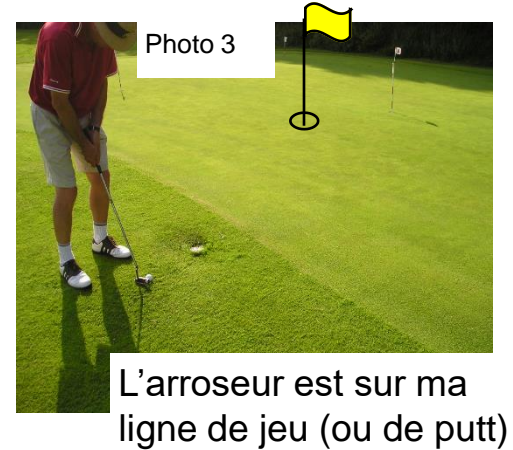


- *Le point le plus proche de dégagement complet (P1) est établi pour B1 (balle sur une condition anormale du parcours telle qu'un chemin pour voiturette)*
- C'est le point le plus proche de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du trou que cet emplacement = P1
- **C'est le point le plus près mais pas le plus avantageux aussi il peut être dans le rough (pas toujours du côté fairway !)**
- Pour B2, Le joueur se tient sur une *condition anormale* du parcours et donc il y a interférence
- P2 est le point le plus proche de là où la balle repose qui permet au joueur (pour un joueur droitier) de se dégager de la condition (de l'autre côté serait trop loin)



Bien qu'il paraisse droit, le fairway est dessiné en dog-leg gauche, il convient donc de l'attaquer par la droite pour éviter le rough situé derrière les bunkers. Je retrouve ma balle dans le rough, et je fais un coup superbe qui atterrit près du green. En arrivant près du green, je m'aperçois que je suis gêné(e) par un arroseur de green.

Comment se dégager d'un arroseur de green (Règle 16.1b)



Une tête d'arroseur est une *obstruction inamovible*. Je **peux** donc m'en dégager sans pénalité:

- si la balle repose dessus (photo 1), ou
- si je suis gêné(e) dans mon *stance* (photo 2)

Je détermine le *point le plus proche de dégagement* où je ne suis plus gêné(e), et sans me rapprocher du trou. Je marque l'emplacement (avec un tee), et je *droppe* ([voir trou N°3](#)) à une longueur de club maximum, sans pénalité, toujours sans me rapprocher du trou. La zone de drop ne doit pas être sur le green.

Sur la photo 3 la tête d'arroseur ne se trouve que sur ma *ligne de putt*, je n'ai **pas droit** à un dégagement, et je **dois** jouer ma balle comme elle repose.





Je fais une petite approche et je suis sur le green en position de par, mais je m'aperçois que j'ai joué la balle de mon co-compétiteur.

J'ai donc une pénalité de 2 coups, et je **dois** corriger mon erreur en jouant la balle correcte. Les coups joués sur la *mauvaise balle* ne comptent pas dans mon score.



Comme j'avais joué la balle de mon co-compétiteur, celui-ci **doit** replacer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* avait été jouée la 1ère fois.

**Si je joue un ou plusieurs coups sur une *mauvaise balle*, même dans un bunker ou une zone à pénalité j'encours 2 coups de pénalité**

Si en plus je ne retrouve pas ma balle, je **dois** rejouer de l'endroit où j'avais joué avant de perdre ma balle et je rajoute un coup de pénalité supplémentaire pour « balle perdue ». (Soit 3 coups au total)

Dans tous les cas, si je ne corrige pas mon erreur avant de jouer un coup de la *zone de départ* suivante, ou sur le dernier trou, avant de rendre ma *carte de score*, je suis disqualifié(e).



## Balle déplacée pendant la recherche (Règle 7.4)

Si en cherchant votre balle dans l'herbe épaisse, vous la déplacez par inadvertance avec vos pieds ou un club, il n'y a pas de pénalité mais la balle doit être replacée à son emplacement d'origine, et dans le même lie (si la balle était enfouie, la replacer de la même façon). La balle ne doit pas être nettoyée.



Le temps de recherche est limité à 3 minutes

## Relever sa balle pour l'identifier (Règle 7.3)

Si une balle est impossible à identifier telle qu'elle repose, le joueur peut la relever pour l'identifier.

L'emplacement de la balle doit être marqué, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification.

Si la balle est bien celle du joueur, elle doit être replacée à son emplacement d'origine, dans le même lie.

Il est conseillé d'informer les autres joueurs avant de relever sa balle pour l'identifier et éviter tout malentendu.



Si je relève ma balle sans la marquer, ou si je la nettoie, j'encours une pénalité d'un coup.

Pour identifier une balle dans un bunker, voir page suivante



## Relever sa balle pour l'identifier dans un bunker (Règle 7.3)



Ma balle est dans un bunker,  
impossible à identifier.



Je marque son emplacement avec un  
tee, et je la relève délicatement.



C'est bien ma balle.  
Je la replace exactement au même endroit ,  
dans le trou formé par la balle,  
et **sans la nettoyer**.



## Joueurs incapables d'identifier leur balle (Règle 7.2) :



Deux joueurs , au 1er coup de drive se retrouvent côte à côte. Malheureusement pour eux, ils ont omis de marquer leur balle, et il se trouve qu'ils jouent avec deux balles parfaitement identiques. Ils sont donc incapables d'identifier leur balle, et les deux balles sont considérées comme *perdues*.

Les deux joueurs **doivent** rejouer leur balle du départ , ou du dernier emplacement, avec une pénalité de coup et de distance. Ils jouent donc leur 3<sup>ème</sup> coup s'ils étaient au départ. (Règle 18.2)

### Important (Règle 6.3a) :

Avant le départ, je n'oublie pas de marquer ma balle et je la montre à mon co-compétiteur.

Bien sûr, je ne suis pas obligé(e) de faire comme Duffy Waldorf, joueur du PGA Tour, quelques petits points peuvent suffire.





Règle Locale: le chemin menant au practice est une *obstruction inamovible*.(Règle 16.1)

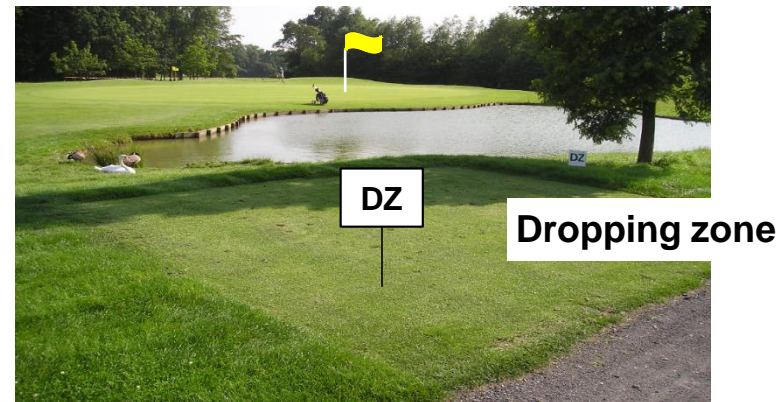
Le joueur **peut** se dégager selon la règle ([voir trou N° 7](#)). Le joueur a le choix:

- 1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) comme elle repose, ou
- 2) se dégager selon la règle (voir trou N° 7) sans pénalité à moins d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement complet et sans se rapprocher du trou.  
(Dans le cas présent, il s'agira de dropper sur le trou N°9 ou sur le trou N°18 suivant la position de la balle.)

## Règle Locale:

Si la balle du joueur se trouve dans *la zone à pénalité*, il **peut**:

- a) appliquer la Règle de *la zone à pénalité rouge*.
- b) Comme option additionnelle, dropper une balle avec une pénalité d'un coup à moins d'une longueur de club du piquet matérialisant la *dropping-zone*. La *dropping-zone* est une *zone de dégagement* (Règle 14.3). Une balle **doit** être droppée dans cette *zone de dégagement* et venir y reposer.





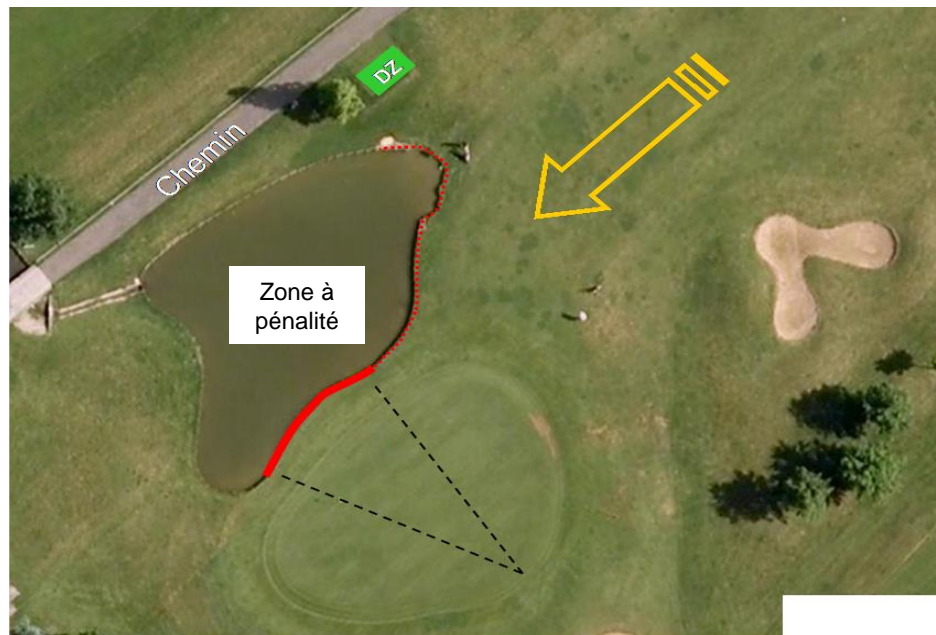
Retour sommaire

Page précédente

Page suivante

La rive en bois bordant la *zone à pénalité* est un *élément partie intégrante*. Ce n'est pas une obstruction. Elle fait partie de la *zone à pénalité*. Si votre balle se trouve contre cette rive en bois, **vous ne pouvez pas** vous dégager gratuitement, mais **vous devez** utiliser la Règle 17.1b

## Solutions de dégagement de la zone à pénalité rouge du trou 9 (Règle 17.1b)



Quand la balle est entrée dans *la zone à pénalité rouge*, 3 solutions sont possibles pour s'en dégager :

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée (ou la placer si la balle était sur le green), ou
- 2) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle à 2 longueurs de club maximum et pas plus près du trou que le point où la balle d'origine a franchi la lisière de *la zone à pénalité rouge*,

**Pour appliquer la solution 2, lorsque la balle est entrée dans la zone à pénalité en franchissant le trait rouge, le joueur doit s'assurer qu'il peut dropper à 2 longueurs de club maximum sans se rapprocher du trou, ce qui n'est pratiquement pas possible quand le drapeau est dans la zone médiane du green.**

- 3) comme option additionnelle, utiliser la *dropping zone* avec une pénalité d'un coup (règle locale).



## Mauvaise balle ou mauvais endroit ?



1 - Ma balle (blanche) est au repos sur le green. Comme elle se trouve sur la ligne de putt de mon co-compétiteur, je la marque et je la déplace sur le côté avec mon club. Ma balle ainsi marquée et déplacée **n'est plus en jeu**. A mon tour de jouer, j'oublie de replacer ma balle, et je joue la balle que j'avais déplacée. Comme cette balle n'était plus *en jeu*, j'ai joué **une mauvaise balle** (Règle 6.3c). J'ai **2 coups de pénalité** et je **dois** corriger mon erreur avant de commencer le trou suivant, sinon je suis disqualifié(e).

2 - J'ai marqué ma balle, et comme ma puce est sur la ligne de putt de mon co-compétiteur, je la déplace à une longueur de tête de putter. A mon tour de jouer, j'oublie de remettre la puce au bon endroit, je *replaces* ma balle et je la joue. Ma balle **était en jeu**, mais en ne remettant pas la puce à sa place, j'ai joué d'un **mauvais endroit** (Règle 14.7). Je **dois** terminer le trou avec cette balle et rajouter **2 coups de pénalité** à mon score.

Petite astuce : quand je déplace ma puce, je la pose à l'envers, ainsi, je n'oublie pas de la replacer quand c'est à mon tour de jouer !



Initialement, une balle est **en jeu** lorsque le joueur joue un *coup* sur la balle de l'intérieur de la *zone de départ*. Cette balle reste **en jeu** jusqu'à ce qu'elle soit *entrée*, sauf si elle est relevée du parcours, si elle est perdue ou hors limites, ou si une autre balle lui a été substituée.

**Une balle qui n'est pas en jeu est une mauvaise balle.**



# TROU N° 10

Practice



Le practice situé à droite est *hors limites* (piquets blancs). Si ma balle part vers la droite, j'applique les mêmes consignes qu'au départ du trou N°1 (balle provisoire etc.)  
Idem au départ du trou N°18.



Un piquet de *hors limites* **n'est pas une obstruction**. Si un tel piquet me gêne dans mon jeu, je n'ai pas le droit de le déplacer, sinon, j'encours une pénalité de 2 coups. Mais je peux éviter la pénalité en replaçant le piquet de *hors limites* avant de jouer mon coup (Règle 8.1c). Par contre, je peux me tenir *hors limites* pour jouer une balle qui ne l'est pas.

## Code de comportement (Règle 1.2)

Évitez de bouger, de parler et de vous tenir derrière ou trop près d'un joueur qui se prépare à exécuter un *coup*





Ma balle est partie sous le sapin près du piquet des 90m, elle est injouable.



Comment se dégager pour une **balle injouable** ( règle 19.2 ):

Je **peux**, avec une pénalité d'un coup:

1) jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée en dernier, ou

2) *dropper* une balle en arrière de l'endroit, (sans limite), où repose la balle sur un axe passant par la balle et le drapeau, ou

3) *dropper* une balle à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose sans me rapprocher du trou.

Pour les solutions 2) et 3), il faut avoir retrouvé la balle d'origine.

**Le joueur peut déclarer sa balle *injouable* à n'importe quel endroit du *parcours*, sauf dans une *zone à pénalité*. (Règle 19.1)**

La règle dit: « 3) *dropper* une balle à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose sans me rapprocher du trou ». La notion de *point le plus proche de dégagement* n'existe pas ici, donc si les 2 longueurs de club sont insuffisantes pour me dégager, je **devrai** renoncer à cette solution.

S'il n'y a pas d'autre solution, une fois la balle droppée à 2 longueurs de club, si elle est toujours injouable, je **peux** de nouveau la dropper à partir du nouvel endroit en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire.





## DEGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GENERALE (Règle 19.2)

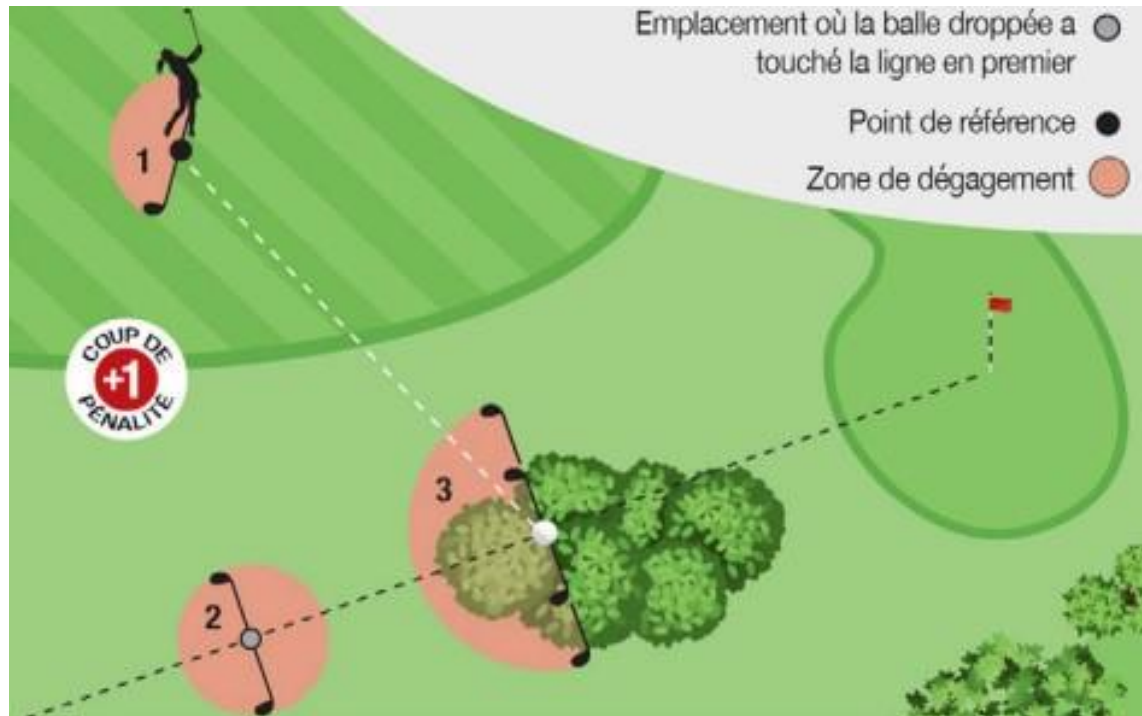


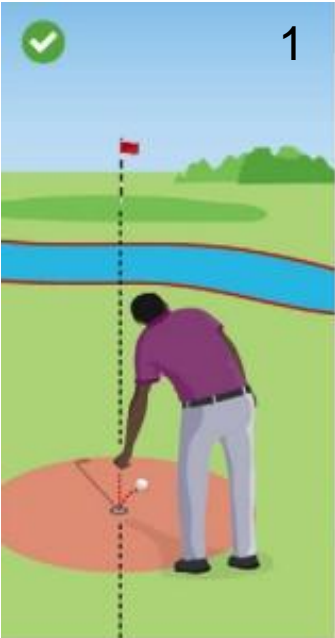
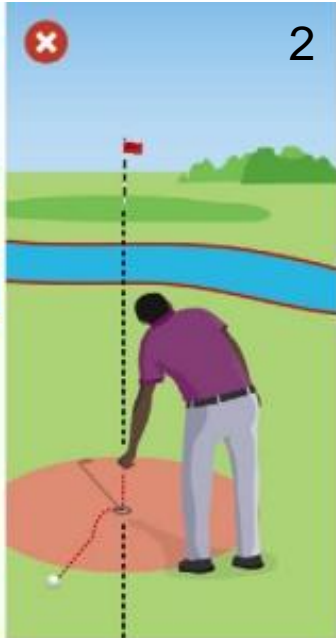
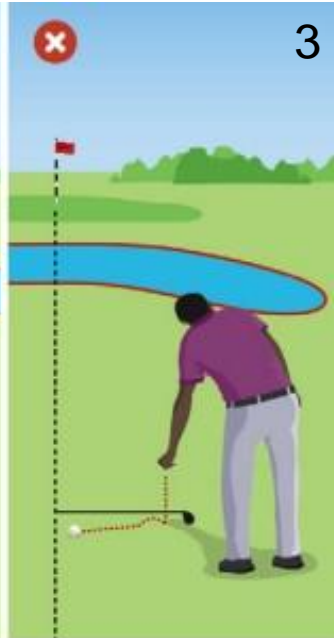
Figure qui illustre les options pour se dégager :

1. **Coup et distance** : je retourne en arrière d'où j'ai joué le dernier coup.
2. **Dégagement en arrière sur la ligne** : je retourne en arrière sur une ligne allant de la balle au drapeau, et je droppe la balle d'origine ou une autre balle sur cette ligne.
3. **Dégagement latéral** : je mesure deux longueurs de club à partir de la position de la balle, sans me rapprocher du drapeau et je droppe la balle d'origine ou une autre balle dans ces deux longueurs de club.





## DROPPER EN PRENANT UN DEGAGEMENT EN ARRIERE SUR LA LIGNE (Règle 14,3c)

		
<p>1</p> <p>L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier lorsqu'elle est droppée crée une zone de dégagement d'une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir de ce point. La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14,3b et la balle vient reposer dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est alors terminée.</p>	<p>2</p> <p>La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14,3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement, et la balle doit alors être droppée de façon correcte une seconde fois.</p>	<p>3</p> <p>La balle est droppée de façon incorrecte car elle n'a pas été droppée sur la ligne, et la balle doit alors être droppée à nouveau de façon correcte.</p>

1 – La balle est en jeu.

2 – Si cette balle revient reposer la 2<sup>ème</sup> fois en dehors de la zone de dégagement, je la place à l'emplacement où la balle droppée pour la seconde fois a touché le sol en premier.

3 – La balle n'a pas été droppée de façon correcte. Le drop ne compte pas comme l'un des deux drops exigés avant qu'une balle ne soit placée comme sur la figure 2.



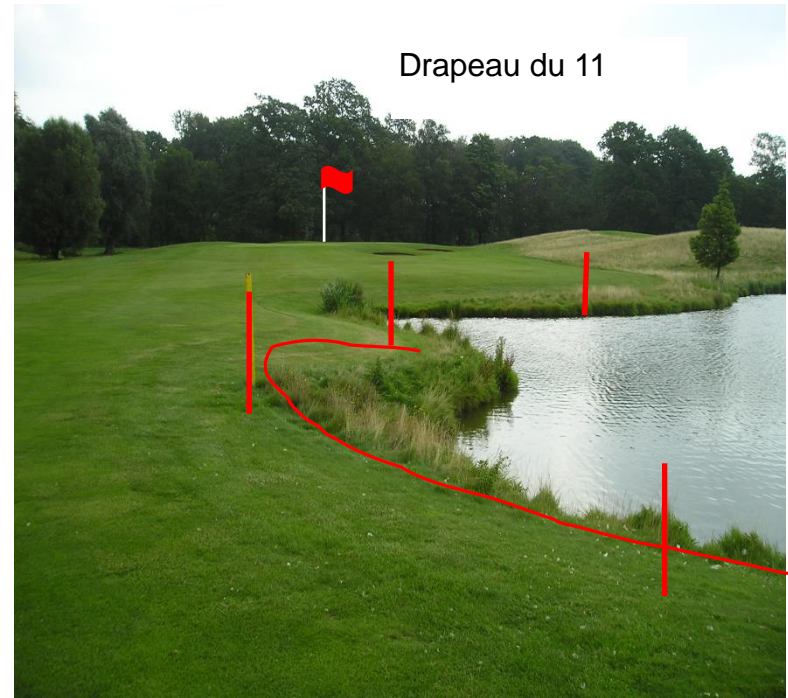
J'ai fait un bon départ, ma balle est partie droite, j'ai évité les grandes herbes à gauche et à droite. Je n'ai donc pas dû jouer de *balle provisoire*, malheureusement à mon deuxième *coup*, ma balle est partie dans *la zone à pénalité rouge*.

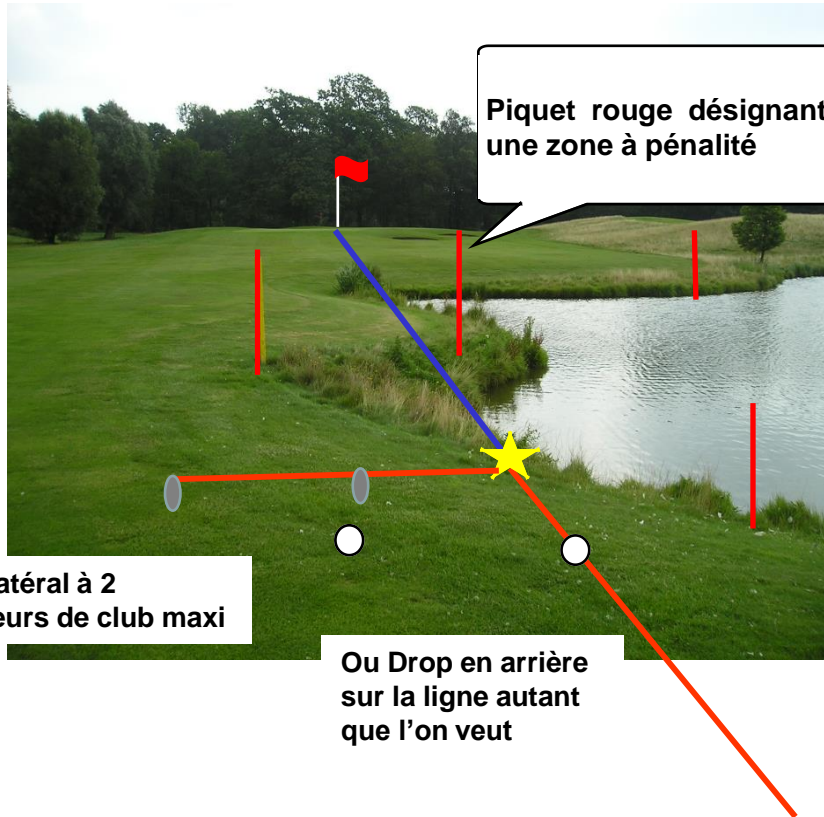
Comment se dégager d'un **zone à pénalité rouge** (Règle 17.1)

Une *zone à pénalité rouge* est identifiée par des piquets rouges et délimitée prioritairement par:

- 1) une ligne rouge au sol,
- 2) la végétation ou des herbes hautes, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*)
- 3) la limite naturelle de *la zone à pénalité*, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*).

Les piquets rouges sont des *obstructions amovibles*. La ligne rouge fait partie de *la zone à pénalité*. Une balle qui touche la ligne rouge est dans *la zone à pénalité* ([voir trou n°7](#)) .





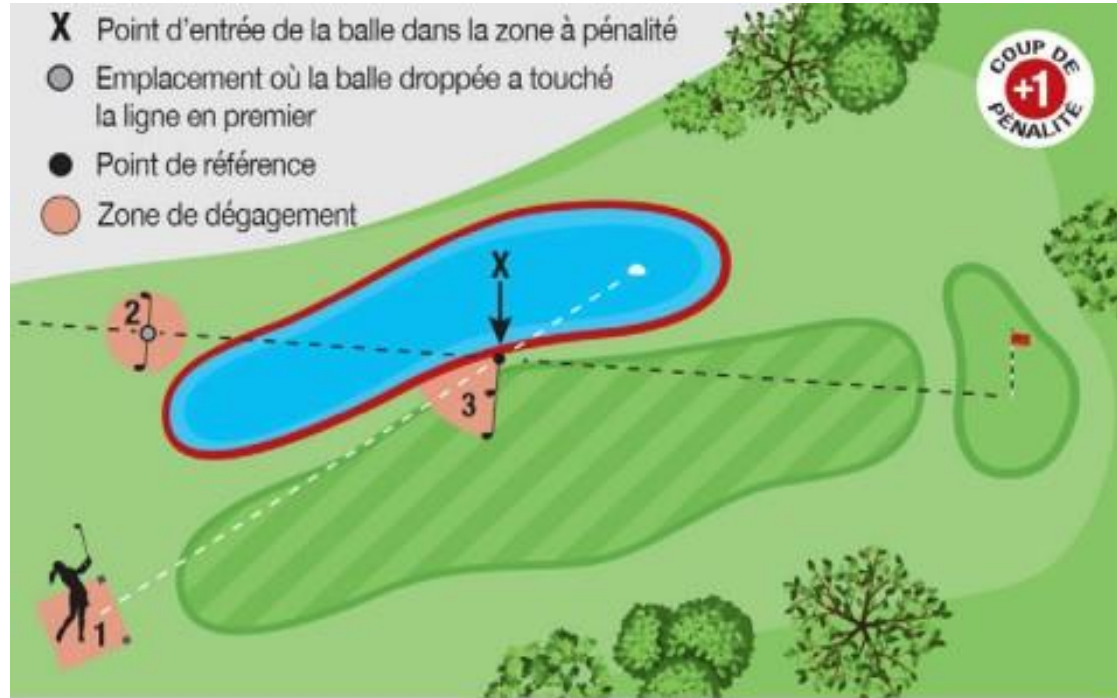
La balle a franchi la lisière de *la zone à pénalité* au point désigné par une étoile jaune.

Si ma balle n'est pas dans l'eau, je peux la jouer comme elle repose, sans pénalité.

Sinon, j'ai 3 possibilités pour me dégager avec un coup de pénalité.

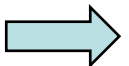
- 1) Jouer une autre balle de l'endroit où elle a été jouée.
- 2) Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club de l'endroit où la balle est entrée dans la *zone à pénalité* (étoile jaune), sans me rapprocher du drapeau.
- 3) Dropper une balle en arrière sur une ligne (rouge) passant par l'endroit où la balle est entrée dans *la zone à pénalité* (a coupé la ligne rouge ou a franchi la lisière) et le drapeau.





### Options de dégagement pour une zone à pénalité rouge (cas le plus courant)

- Ma balle jouée de 1 repose dans la zone à pénalité Elle a traversé la lisière au point X
- 1 - Coup et distance . Je peux retourner là où j'ai joué la dernière fois (Règle 14.6).
- 2 - En arrière sur la ligne : Je peux dropper une balle en arrière sur une ligne passant par le point X et le trou.
- Dégagement latéral : Je peux aussi dropper une balle à deux longueurs de club maximum du point où la balle a franchi en dernier la limite de la zone a pénalité (point X) sans me rapprocher du drapeau.





Retour sommaire


### Sur la gauche du fairway, avant d'arriver au green, se trouve une zone à pénalité rouge, et ma balle est jouée vers la zone à pénalité.



Règle 18.3a

A) Si « je ne suis pas sûr ou quasiment certain » que ma balle est dans la zone à pénalité, je **peux** jouer une balle provisoire de l'endroit où j'ai joué le coup précédent. Si je n'ai pas retrouvé ma 1ère balle au bout de 3 mn, je **dois** jouer ma balle provisoire en ajoutant un coup de pénalité,

B) Si « je suis sûr ou quasiment certain » que ma balle est dans la zone à pénalité, je **ne dois pas** jouer de balle provisoire, mais j'applique la règle de la zone à pénalité. (voir trous 7 et 18)

Zone à pénalité rouge (suite) 

### Après un détour involontaire par la droite du fairway, ma balle s'est plantée dans la lèvre du bunker dans une position injouable (Règle 19.3).




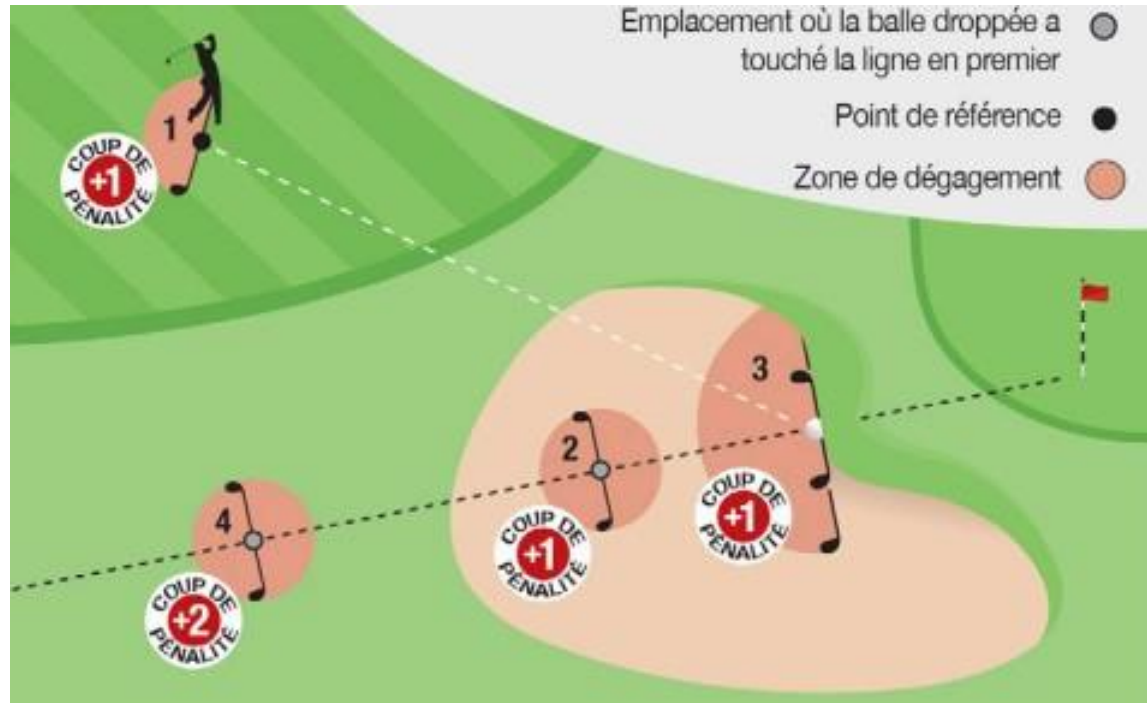
Avec une pénalité d'un coup, je **peux**:

- 1] rejouer de l'endroit d'où j'ai joué ce coup,
- 2] dropper une balle dans le bunker à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose.

3] dropper une balle dans le bunker en arrière sur une ligne passant par le drapeau et l'endroit où la balle repose,

Avec une pénalité de 2 coups, dropper une balle à l'extérieur du bunker en arrière sur une ligne passant par le drapeau et l'endroit où la balle repose.

Balle injouable dans un bunker (suite) 



**Figure illustrant les options de dégagement quand la *balle est injouable* dans un bunker**

Je **peux** me dégager avec un coup de pénalité selon n'importe laquelle des options (1, 2 et 3)

- En droppant en arrière sur la ligne, la balle doit être droppée dans le bunker (2)
- En prenant un dégagement latéral, la balle doit être droppée dans le bunker (3)
- MAIS – **Comme option supplémentaire** je **peux** me dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker avec un total de **DEUX coups de pénalité** (4)







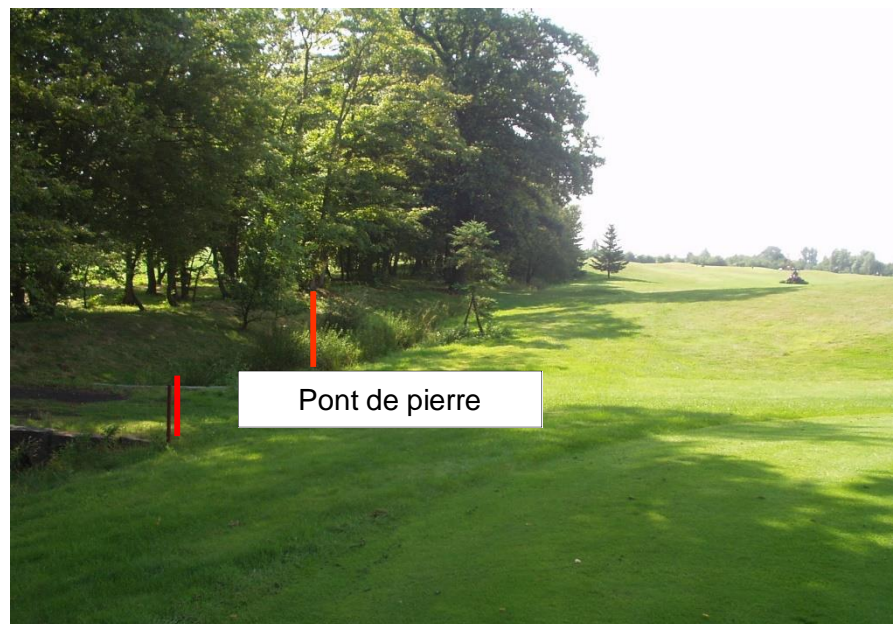
Si ma balle tombe dans le fossé situé à gauche du green, j'utilise la règle de la *zone à pénalité rouge*.

*Zone à pénalité rouge* (suite)



La *zone à pénalité* derrière le green est une *zone à pénalité rouge* s'étendant à l'infini. J'utilise la règle de la *zone à pénalité rouge*.

Le pont de pierre fait partie de la *zone à pénalité*. Si ma balle se trouve dessus, je n'ai pas droit au dégagement gratuit. Je **dois** jouer la balle comme elle repose ou utiliser la règle de dégagement de la *zone à pénalité rouge*.





Le chemin qui mène au départ du trou 12 à gauche du green est une *obstruction inamovible (terrain en conditions anormales)*. Si ma balle est sur le chemin, ou si je suis gênée dans mon stance, je **peux** me dégager selon la règle 16.1.

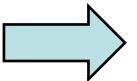
Je peux:

- 1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) comme elle repose, ou
- 2) me dégager selon la règle , en tenant bien compte des points suivants:

- une longueur de club maximum pour me dégager sans pénalité à partir du *point le plus proche de dégagement*, et sans me rapprocher du trou.

- le dégagement effectué, la balle et le *stance* **devront** être hors de *l'obstruction*, (donc pas de pied sur *l'obstruction*), sinon j'aurai une pénalité de 2 coups.

[\(Voir trou N°7\)](#)





# TROU N° 12

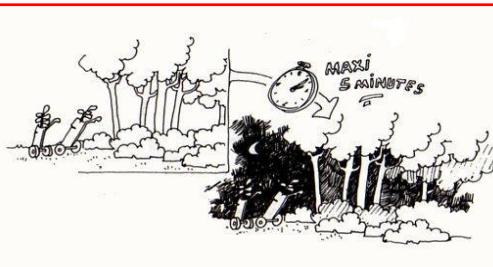
Le trou 12 est bordé à gauche d'un *hors limites* et à droite d'un petit bois, où la balle reste en jeu. Il convient donc de jouer une *balle provisoire* ([voir trou N°1](#)) après une balle qui aurait eu une trajectoire incertaine.



Lisière du *Hors Limites*



Règle locale : les piquets blancs indiquent le *Hors limites* et la lisière du [hors limites](#) est définie par la hauteur de tonte.



## CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2):

Quand vous cherchez une balle qui semble difficile à trouver, invitez la partie qui vous suit à passer, sans attendre qu'elle vous le demande et que les trois minutes se soient écoulées.



Sur le fairway du 12 , il y a de nombreux affaissements dus au pourrissement des souches d'arbres enlevés lors de la construction du golf. Lorsque le terrain est très humide, il est impossible de tondre dans ces affaissements : une règle locale temporaire autorise alors le placement de la balle à une longueur de club.

### La Règle Locale: «On place la balle à une longueur...»:

#### Quand une Règle Locale précise «on place la balle....»: (à vérifier sur la carte)

Une balle reposant dans une zone tondue ras de *la zone générale* (**donc pas dans le rough**) **peut** sans pénalité être relevée et nettoyée. Puis le joueur **doit** placer la balle ou une autre balle en un point à moins de: «la distance précisée pour la compétition du jour» de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et dans la *zone générale*.(voir page suivante)

Un joueur **ne peut** placer la balle qu'une seule fois et une fois placée la *balle est en jeu*. Si la balle ne s'immobilise pas à l'endroit où elle a été placée, elle **doit** être replacée. Si la balle s'immobilise à l'endroit où elle a été placée et si par la suite elle se déplace, il n'y a pas de pénalité et la balle **doit** être jouée comme elle repose.

#### En résumé,

- si la balle est placée à un *mauvais endroit* (distance non respectée, plus près du trou...), pénalité de deux (2) coups,
- si la balle est placée au bon endroit, mais que la procédure de placement n'est pas respectée, pénalité d'un (1) coup. (par exemple en faisant rouler la balle avec le club ou le pied)
- si les deux infractions sont commises, pénalité de deux (2) coups.

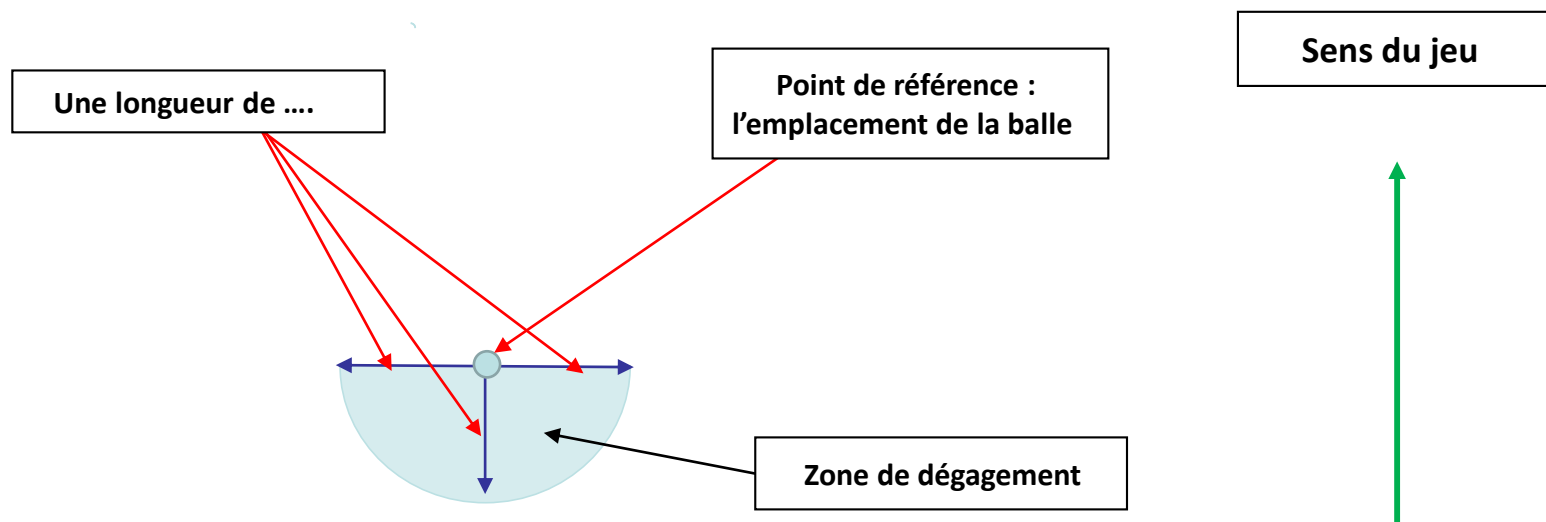




## REGLE LOCALE TEMPORAIRE : *PLACER LA BALLE*

Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une longueur de carte ou de club.(suivant la règle locale du jour)
- Restrictions sur la zone de dégagement : ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et doit être dans la zone générale.



Je retrouve ma balle au milieu du fairway sur un lie très moyen. Je déplace donc ma balle de quelques centimètres en la poussant avec mon club. J'encours **un coup de pénalité** pour avoir placé ma balle de manière incorrecte. Je **devrais** prendre l'habitude, lors de compétitions amicales de **placer la balle à la main** pour éviter ce genre d'erreur lors de compétitions officielles.



## ***Balle droppée ou placée en se dégageant selon une règle, par qui ? (Règle 14.3)***

La balle **doit** être *droppée* ou *placée* **uniquement** par le joueur ou son partenaire (Règles 22.2 et 23.5a). Ni le cadet du joueur, ni personne d'autre ne peut le faire.

Sinon le joueur encourt deux coups de pénalité.

Le joueur **peut** utiliser la balle d'origine ou une autre balle.

Le joueur **peut** nettoyer la balle.

## ***Balle relevée et remplacée, par qui et où ? (Règles 14.1 et 14.2)***

Une balle **peut** être relevée par le joueur, son partenaire (Règles 22.2 et 23.5a), ou une personne autorisée par le joueur (l'autorisation doit être donnée à chaque fois avant que la balle ne soit relevée, et non pas globalement pour le tour).

L'emplacement d'une balle à relever et à replacer **doit toujours** être marqué. Si une balle **doit** être remplacée, c'est le joueur, le partenaire ou la personne qui l'a relevée ou déplacée, qui **doit** la replacer à l'emplacement d'où elle a été relevée ou déplacée. La balle d'origine **doit** être utilisée, et elle **ne doit pas** être nettoyée (sauf sur le green).

Sinon le joueur encourt un coup de pénalité.

Quand vous remplacez une balle, vous **devez** toujours utiliser la balle d'origine (sauf si la balle d'origine ne peut pas être récupérée, si elle est coupée ou fendue, si elle a été jouée par un autre joueur en tant que mauvaise balle, ou après une interruption de jeu).

Quand vous droppez ou placez une balle en vous dégageant selon une règle, vous **pouvez** utiliser la balle d'origine ou une autre balle. (Règle 6.3b)



Une balle relevée sur le green  
peut toujours être nettoyée.  
(Règle 13.1b)



Une balle relevée n'importe où ailleurs peut toujours être nettoyée, **sauf** lorsqu'elle est relevée :

- Pour voir si elle est coupée ou fendue
- Pour l'identifier
- Parce qu'elle gêne le jeu d'un autre joueur
- Pour voir si elle repose dans une condition autorisant un dégagement (par exemple pour voir si elle est enfoncée dans son pitch)

Si je nettoie ma balle sans y être autorisé(e) j'encours un coup de pénalité et je dois replacer ma balle si elle a été relevée (Règle 14.1c)



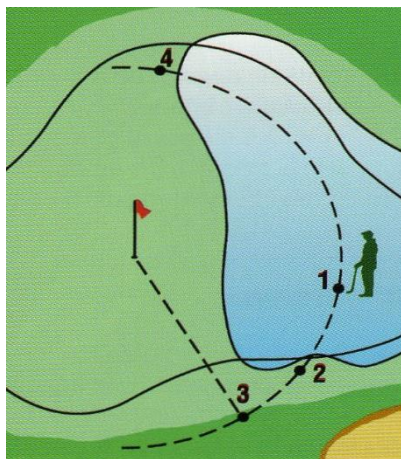
Il a beaucoup plu ces derniers jours et le *parcours* est inondé.

### Comment se dégager de *l'eau temporaire* dans la zone générale (Règle 16.1b):

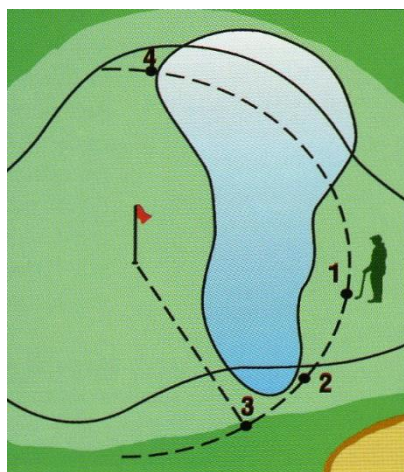


Un *terrain* sur lequel il y a de l'*eau temporaire* est un *terrain en conditions anormales*. Si je suis gêné(e) pour jouer, je **peux** donc me *dropper* à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement sans pénalité*, et sans me rapprocher du drapeau.

### Comment se dégager de *l'eau temporaire* sur le *green* (Règle 16.1d) :



La balle se trouve dans l'*eau temporaire* au point 1.



La balle est sur le green au point 1 et l'*eau temporaire* est sur la *ligne de putt*.

Dans ces deux cas, je **peux** me dégager sans pénalité au point 3 même s'il n'est pas sur le green. Je place ma balle, même en dehors du green.

Par contre, si ma balle se trouve en dehors du green, et que l'*eau temporaire* est sur ma *ligne de putt*, même si j'ai choisi de putter, je n'ai **pas droit** au dégagement.

Eau temporaire (suite)







## Comment se dégager de *l'eau temporaire* dans un **bunker** (Règle 16.1c) :



Si ma balle se trouve dans un bunker, je **peux** me dégager de *l'eau temporaire* sans pénalité, à condition de la *dropper* dans le bunker à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement*. Je **peux** aussi la dropper à l'extérieur du bunker, mais en ajoutant un coup de pénalité (voir page suivante)

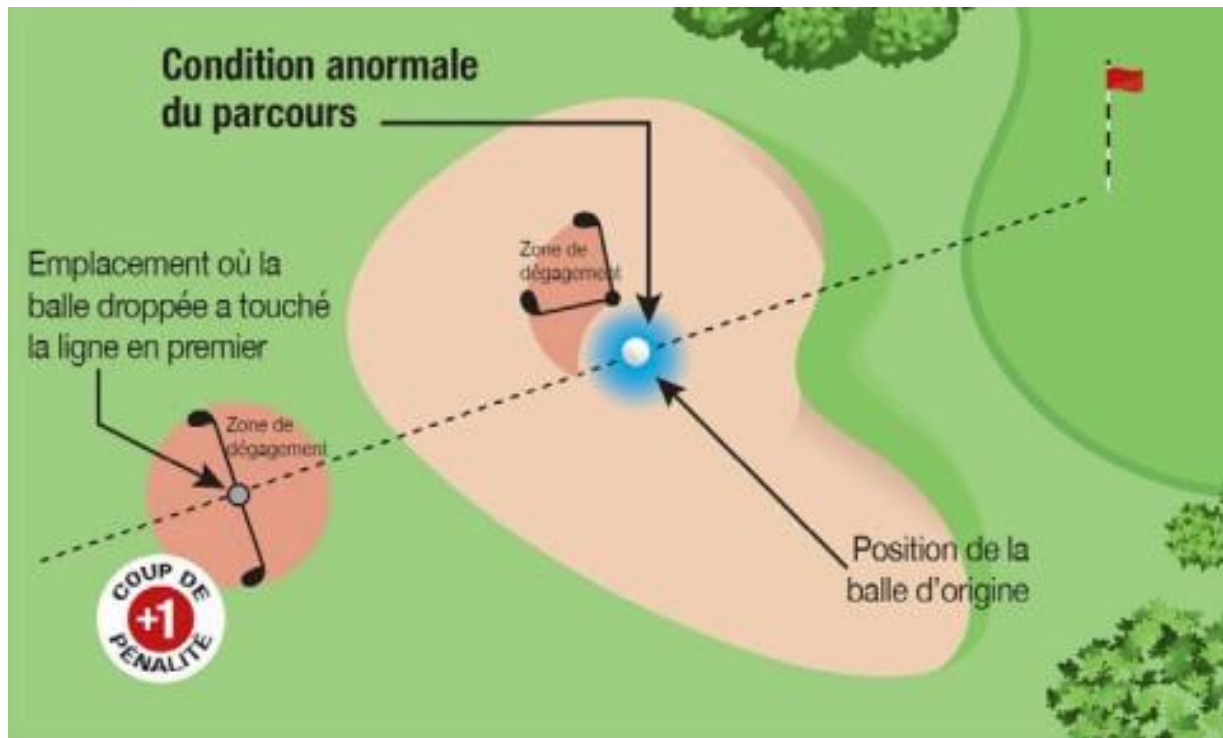
Si le bunker est rempli d'eau, je *droppe* ma balle à l'extérieur, en comptant une pénalité d'un coup.

Par contre, le Comité peut décider en règle locale temporaire que ce bunker est un *terrain en réparation*. Le dégagement est alors autorisé à l'extérieur sans pénalité à une longueur de club du *point le plus proche de dégagement complet*. (Règle 16.1b)



Règle locale : une ravine occasionnée par le ruissellement dans un *bunker* est un *terrain en conditions anormales* : je **peux** donc me *dropper* sans pénalité toujours à l'intérieur du bunker.





## Eau temporaire dans un bunker (Règle 16.1c)

- Pour un dégagement gratuit, je **dois** déterminer le *point le plus proche de dégagement complet dans le bunker* et *dropper* une balle dans la *zone de dégagement* relative à ce point.
- Pour un dégagement avec pénalité, je droppe en arrière sur la ligne passant par le drapeau et la balle.





## Comment déclarer une **balle injouable** (Règle 19.1)

### TROU N° 13

Toujours très ambitieux(se), je décide de taper mon driver au départ du trou 13. C'est un club que je maîtrise de manière aléatoire et ma balle fait un magnifique hook pour atterrir à gauche des bunkers.

Arrivé(e) sur place, je constate qu'elle est au fond d'une touffe de hautes herbes.

( Oui, oui, elle est bien là au bout de la flèche! )

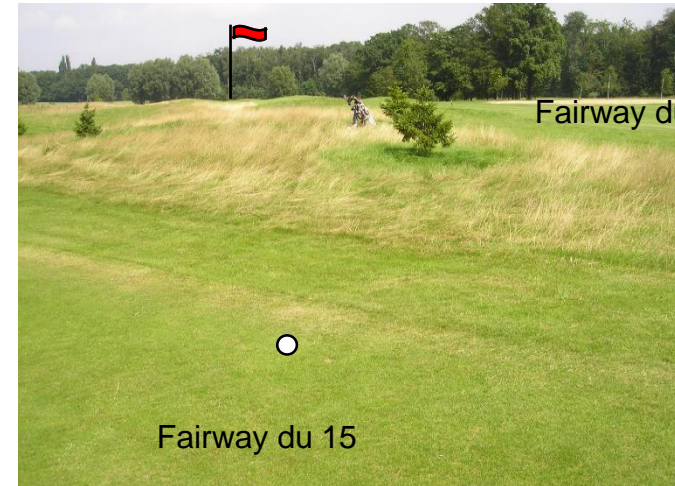


Je peux tenter de la jouer comme elle repose, mais les air-shots et les coups foireux me guettent.

En analysant la situation de ma balle je me rends compte que le fairway du 15 n'est qu'à 5m derrière moi. Je décide de déclarer ma *balle injouable*. J'en averti les autres joueurs, je relève ma balle et je la *droppe* derrière sur le fairway du 15 après m'être déplacé(e) en arrière dans l'axe du drapeau et de l'endroit où reposait ma balle . J'ajoute un coup de pénalité.  
([Voir trou N° 10](#))

Je joue un *coup* de bois 5 que je manie beaucoup mieux que mon driver. Je suis en 3 coups au bord du green...

Drapeau du 13



Fairway du 13

Fairway du 15





Ma balle se trouve dans l'*eau temporaire* dans le bunker, je **peux** la *dropper* dans le bunker sans pénalité à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement*, ou en dehors en arrière sur la ligne passant par la balle et le drapeau avec une pénalité d'un coup. (Règle 16.1c)

Ma balle se trouve dans l'*eau temporaire* sur le fairway, je **peux** donc me dégager sans pénalité à une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* sur le fairway. (Règle 16.1b)





## TROU N° 14



Au départ du 14, je fais un superbe slice, et ma balle se retrouve dans *la zone à pénalité rouge* (piquets rouges) (la balle n'est pas forcément dans l'eau!),

J'ai alors 4 solutions pour m'en dégager (Règle 17.1):

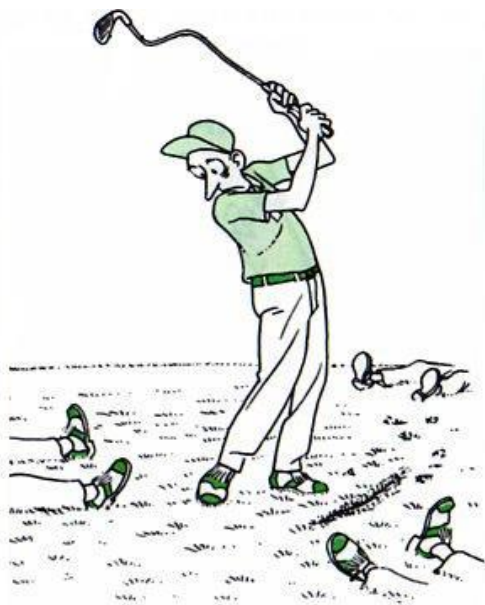
1) sans pénalité, je peux jouer la balle dans *la zone à pénalité* comme elle repose. ou

2) avec une pénalité d'un coup, je peux dropper une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée, ou

3) avec une pénalité d'un coup, je peux dropper une balle en arrière sur une ligne passant par l'endroit où la 1ère balle a franchi la ligne rouge (ou la lisière de *la zone à pénalité*) et le drapeau.

4) avec une pénalité d'un coup, je peux dropper une balle à moins de 2 longueurs de club du point où la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité*.

[\(voir aussi trou 11\)](#)



### CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2):

Si vous faites un mouvement de golf (swing d'essai ou *coup* sur la balle), assurez vous que ceux qui vous entourent ne risquent pas d'être atteints par le club, la balle, de la terre, des pierres ou tout autre objet pouvant être déplacés pendant l'exécution du mouvement.





## TROU N° 15



Sur chaque borne de départ figurent 4 informations:

- Le N° du trou,
- Le nombre de coups à effectuer pour faire le par,
- Les distances respectives de chaque couleur des repères de départ jusqu'au milieu du trou,
- Le handicap du trou ou les coups reçus. Le trou qui a le chiffre 1 en coups reçus est le trou jugé le plus difficile du parcours.

Rappel : Lorsque ma balle est dans un bunker, je **ne peux pas**:

- poser le club à l'adresse,
- tester l'état du sol,
- toucher le sol en prenant mon *stance* ou en faisant un coup d'essai,
- améliorer la position de ma balle.

Sinon j'encours une pénalité de 2 coups. (Règle 12.2b)



Sur le *parcours*, si je joue un ou plusieurs coups sur une *mauvaise* balle (ce n'est pas la balle que j'ai mise en jeu), j'encours une pénalité de 2 coups (Règle 6.3c)

Je dois corriger mon erreur avant le départ suivant (ou sur le dernier trou, avant de rendre ma carte de score), sinon je suis disqualifié(e). Les coups joués sur *la mauvaise balle* ne comptent pas. ([voir trou N° 8](#))



Après un magnifique drive au départ, je joue mon 2<sup>ème</sup> coup vers le green. Aïe, je rate mon coup, et ma balle atterrit en plein milieu de la zone à *pénalité jaune*.



Comment me dégager de la zone à *pénalité jaune* ? (Règle 17.1)

- 1) Avec un coup de pénalité, je **peux** rejouer de l'endroit où j'avais joué précédemment, ou
- 2) Avec un coup de pénalité, je **peux** me dropper en arrière sur une ligne passant par le point où la balle est entrée dans la zone à *pénalité* et le drapeau.

Zone à *pénalité jaune* (suite)

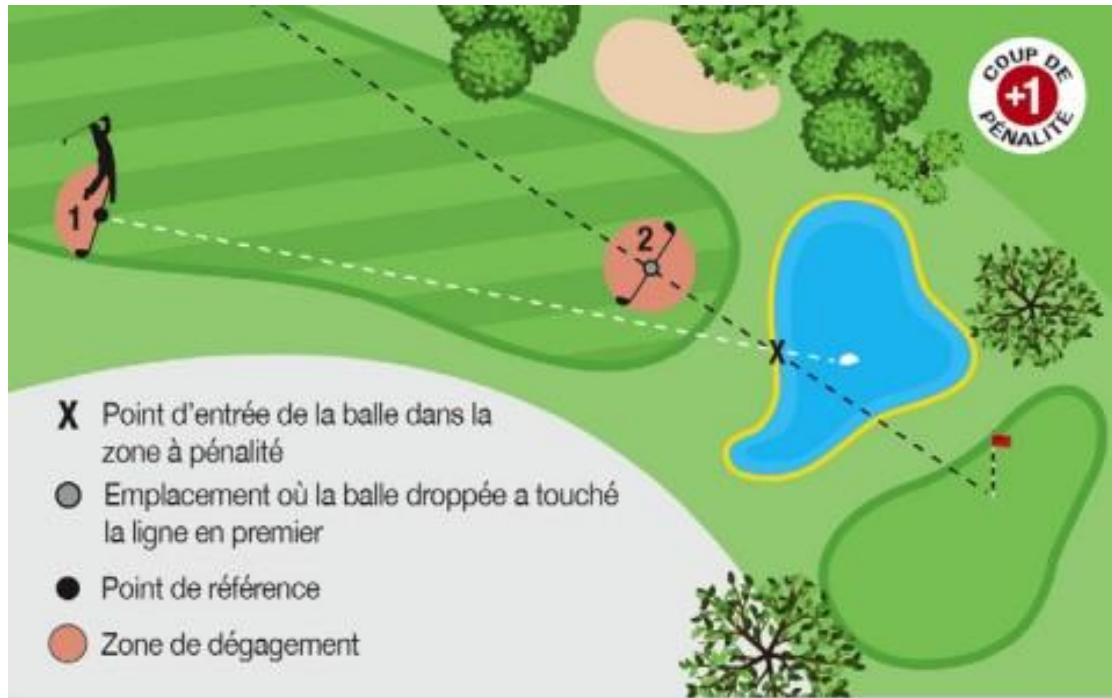


Je décide de dropper une balle latéralement à 2 longueurs de club de là où est entrée ma balle dans la zone à *pénalité*. Avant de la jouer, mon co-compétiteur me fait savoir que c'est interdit car c'est une zone à *pénalité jaune*.

Pas de panique ! **Comme je n'ai pas encore joué la balle** que j'avais droppée, j'ai le **droit** de corriger mon erreur sans pénalité en droppant en arrière sur la ligne (Règle 14.5). **C'est ce que l'on appelle plus communément la « Règle Gomme » !**

Cette règle est aussi valable pour une balle substituée, ou une balle *replacée*, *placée* ou *droppée de manière incorrecte* ou à un mauvais endroit avant que la balle ne soit jouée.

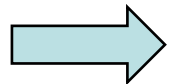
Par contre, si j'avais joué la balle avant de corriger mon erreur, j'aurai joué d'un *mauvais endroit*, et j'aurai dû ajouter **2 coups de pénalité** à mon score.



### Options de dégagement d'une *zone à pénalité jaune* :

Ma balle jouée de 1 repose dans la *zone à pénalité*. Elle a traversé la lisière au point X.

- 1 - Je **peux** retourner là où j'ai joué mon dernier coup (coup et distance – Règle 14.6)
- 2 – Je **peux** me dégager en droppant une balle en arrière sur la ligne passant par le point X et le drapeau.







# TROU N° 16

Dropping zone



Au départ du trou N°16, deux dangers sont à éviter:  
Les zones à pénalité rouges à droite et à gauche.



Pour me dégager de la zone à pénalité de droite, je **peux** appliquer la règle de la zone à pénalité rouge (Règle 17.1) ou utiliser la dropping zone située à gauche de la zone à pénalité, en droppant une balle à moins d'une longueur de club autour de la plaque matérialisant la DZ (Règle locale).

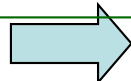


Règle locale : la zone à pénalité rouge à gauche du départ définie sur un seul côté, s'étend à l'infini. En l'absence de ligne rouge au sol, la lisière de la zone à pénalité est définie par la hauteur de tonte.

Lisière de la zone à pénalité

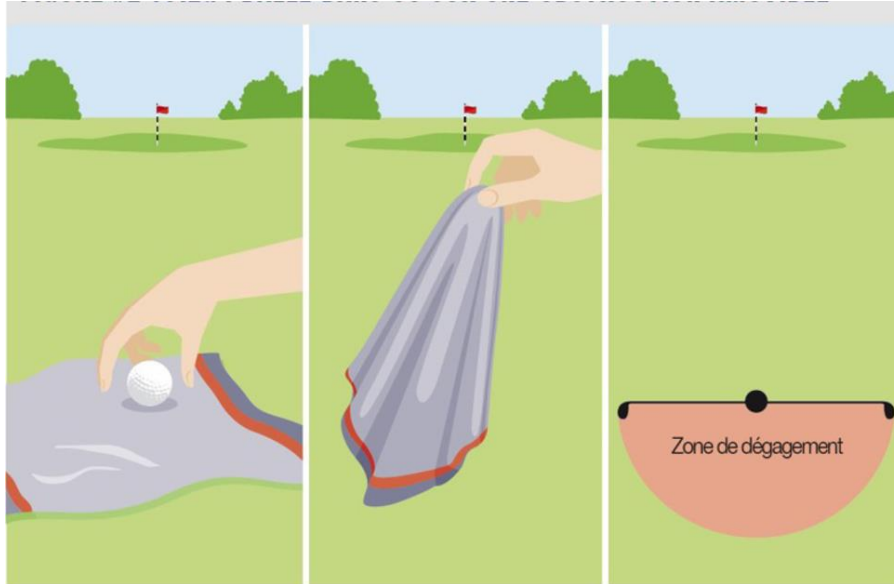


Si je **suis sûr(e) et certain(e)** que ma balle se trouve dans la zone à pénalité rouge située à gauche du départ, je **ne dois pas** jouer de balle provisoire (Règle 18.3a)  
Je **peux** sans pénalité, jouer dans la zone à pénalité, ou je **peux** me dégager avec un coup de pénalité en appliquant la règle de la zone à pénalité rouge. (Règle 17.1)  
En aucun cas, je **ne dois** utiliser la DZ.





## Je joue mon 2<sup>ème</sup> coup et ma balle s'immobilise sur une serviette abandonnée.. La serviette est une *obstruction amovible*.



Ma balle est **sur ou dans** l'*obstruction*.

Je peux enlever sans pénalité une *obstruction amovible* **n'importe où** sur le *parcours* (Règle 15.2a).

- Je relève la balle
- Si je peux, je marque sa position avec un tee sur le sol en-dessous (conseillé, mais pas obligatoire)
- J'enlève l'*obstruction*
- Je droppe la balle à une longueur maximum du point de référence
- Le point de référence est le point juste en-dessous de là où reposait la balle dans ou sur l'*obstruction*
- J'utilise la même procédure sur le green mais la balle est placée au point juste en-dessous de là où reposait la balle dans ou sur l'*obstruction*.



A 150m du green, dans le rough à droite, un *terrain en réparation* est signalé par un piquet bleu.

Comment se dégager d'un *terrain en réparation* (Règle 16.1):



Un *terrain en réparation* est signalé par un (ou des) piquet(s) bleu et (ou) est délimité par une ligne blanche ou bleue.

Ma balle se trouve à l'intérieur de cette ligne, ou je suis gêné par ce terrain en prenant mon *stance* et en faisant mon swing intentionnel. Je **peux** donc me dégager sans pénalité.

Si ma balle repose sur le green, et si une zone de *terrain en condition anormale* (eau temporaire par exemple) s'interpose sur la *ligne de jeu*, je **peux** aussi me dégager.

### **Dégagement:**

Sauf si la balle est dans une *zone à pénalité*, je **peux** me dégager de la façon suivante:

— **dans la zone générale:** je relève et je droppe la balle d'origine ou une autre balle, sans pénalité, à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement complet* et pas plus près du trou.

— **dans un bunker**, même procédure à condition que la balle soit *droppée* dans le bunker. Si le drop dans le bunker est impossible (bunker plein d'eau par exemple), je *droppe* à l'extérieur, avec 1 coup de pénalité, en arrière sur une ligne passant par le point où la balle reposait dans le bunker et le drapeau.

— **sur le green:** je *relève* et je *place* la balle d'origine ou une autre balle au *point le plus proche de dégagement complet* sans me rapprocher du trou. Ce point peut être en dehors du green, et la balle doit toujours être placée. Dans tous ces cas, la balle **peut** être nettoyée.

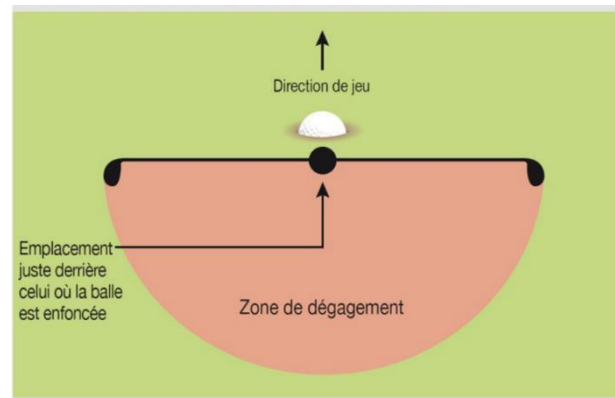


Au bord du green, le terrain est souvent humide, et en faisant mon approche, ma balle s'est enfoncée dans son propre impact.



	<p><b>La balle est enfoncée</b></p> <p>Une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.</p> <p>← Niveau du sol</p>
	<p><b>La balle est enfoncée</b></p> <p>En dépit du fait que la balle ne touche pas la terre, une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.</p>
	<p><b>La balle n'est PAS enfoncée</b></p> <p>Même si la balle est enfoncée dans l'herbe, le dégagement n'est pas possible car aucune partie de la balle ne se trouve en dessous du niveau du sol.</p>

Une balle enfoncée dans son propre impact (ou balle dans son pitch) dans le sol dans toute *la zone générale* (donc y compris dans le rough, mais pas dans un bunker, une zone à pénalité ou sur le green) peut être relevée, nettoyée, et *droppée*, sans pénalité, à moins d'une longueur de club d'un point situé juste derrière la balle, sans se rapprocher du trou (Règle 16.3b)



Sur le green, je peux marquer l'emplacement de la balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et la replacer à son emplacement d'origine. (Règle 13.1c)

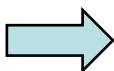
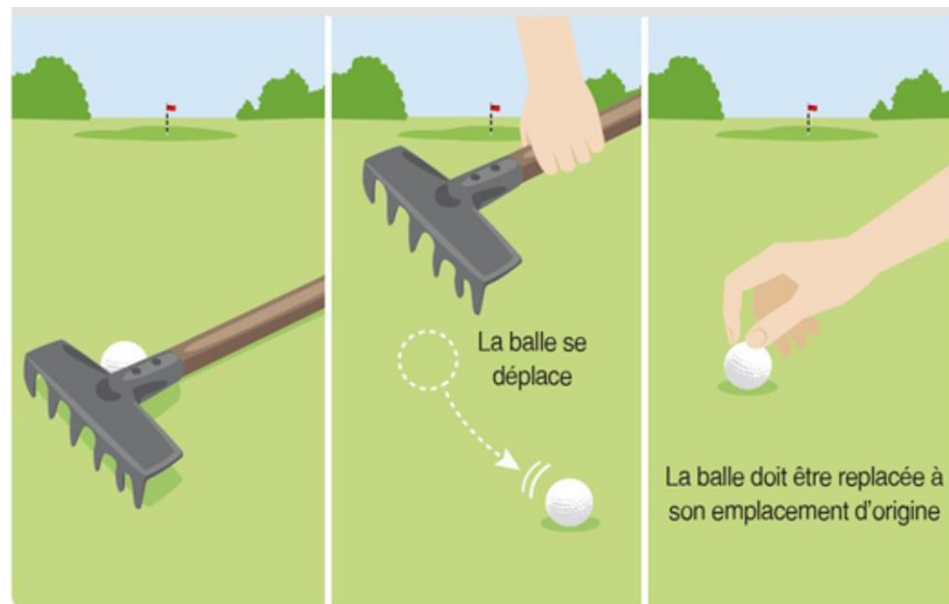


Je fais une « socket » et ma balle s'immobilise contre le râteau dans la pente du bunker situé contre le green. Le râteau est une *obstruction amovible* (Règle 15.2).



Je peux enlever sans pénalité une *obstruction amovible* n'importe où sur ou en dehors du *parcours* (ici, le râteau). La balle ne repose pas dans ou sur *l'obstruction*, *l'obstruction* peut être enlevée. Si la balle se déplace, elle doit être remplacée sans pénalité à son emplacement d'origine.

Si la balle se déplace à nouveau, je dois la replacer une seconde fois; Si la balle ne reste pas à cet emplacement, je dois replacer la balle en la plaçant au point le plus proche où elle restera au repos, sans me rapprocher du trou. (Règle 14.2-e)





Ma balle est enfin au repos. Elle est en jeu.  
 En allant chercher mon club dans mon sac, je vois ma balle qui commence à se déplacer et qui va dans le bunker.  
 Comme je l'avais auparavant replacée, et qu'elle s'est déplacée dans une autre zone du parcours, j'ai le droit de la replacer.

Règle 9.3 : Balle déplacée par des forces naturelles



Balle déplacée par des forces naturelles

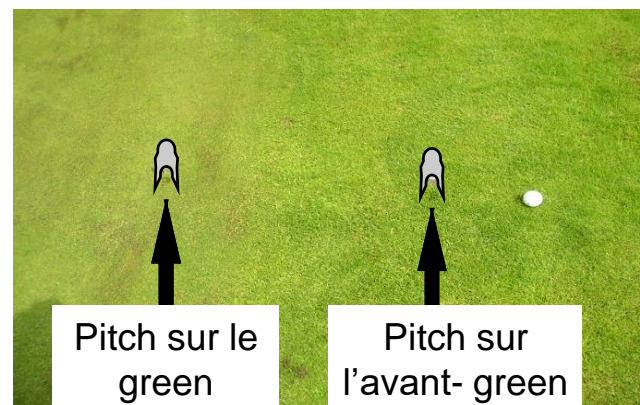


Pour protéger les abords du green souvent très humides, des demi-cercles sont installés pour éviter le passage des chariots.

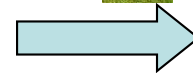
Ce sont des *obstructions amovibles*. S'ils gênent le jeu, ils peuvent être enlevés sans pénalité, pendant l'exécution du *coup*, et replacés après (Règle 15.2).

Ma balle est sur l'avant-green. Deux pichs sont sur ma ligne de jeu ou ma ligne de putt.

- Je peux relever le pich qui est sur le green.
- Je ne peux pas relever le pich qui est sur l'avant-green. (Règle 8.1)



Relever un pich





# TROU N° 17

Me voici au départ du trou n°17. Je tape mon drive, et ma balle se dirige tout droit vers le hors-limites. Ne sachant pas si ma balle est effectivement *hors limites*, j'annonce et je joue une *balle provisoire* qui se dirige également vers le *hors limites*.

Ouf ! Aucune de mes 2 balles n'est *hors limites*. Mais en approchant pour jouer mon coup, je m'aperçois qu'elles sont toutes les deux identiques (même marque, même numéro), et je ne sais pas laquelle des 2 est ma balle d'origine.



Je **dois** donc choisir une des 2 balles, et la considérer comme étant la *balle provisoire* qui est maintenant *en jeu*, et l'autre balle doit être abandonnée (Règle 18.3c(2)). Je vais donc jouer mon 4<sup>ème</sup> *coup*.

Pour éviter ce genre de mésaventure, je dis à mon marqueur que j'avais une balle avec une marque rouge au départ, et que maintenant, je vais jouer une *balle provisoire* avec une marque bleue.



En arrivant au green, si ma balle tombe dans ou contre le filet de protection de départ du trou N° 18, ou que je suis gêné dans mon stance ou mon mouvement intentionnel, je peux me dégager sans pénalité.

### Filet de protection au départ du trou N°18

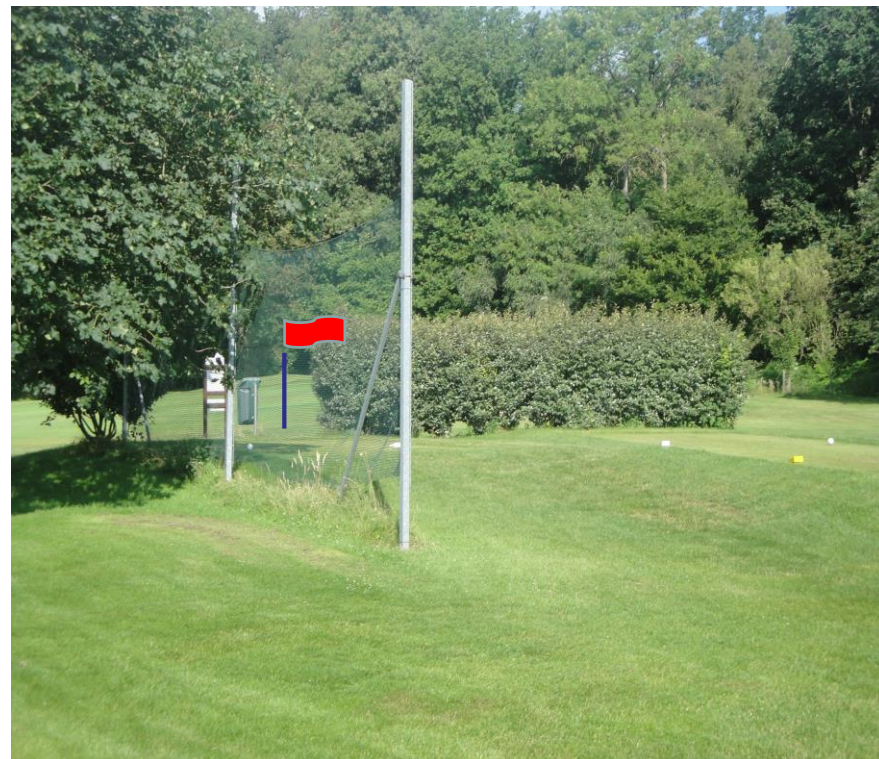
Règle 16.1. Le filet de protection est une **Obstruction inamovible**:

Si ma balle repose dans, sur, ou contre le filet, et que je suis gêné(e) en prenant mon *stance* ou en effectuant mon mouvement, je **peux** me dégager:

Je **dois** relever ma balle et la *dropper sans pénalité* à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement complet* (point où je ne suis plus gêné par le filet dans mon stance ou dans mon mouvement intentionnel ) et pas plus près du trou que ce point.

Le *point le plus proche de dégagement* **peut** être déterminé en passant sous l'obstacle (valable pour un joueur gaucher).

La balle **peut** être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette règle.



Il n'y a pas de dégagement possible si le filet ne se trouve que sur la *ligne de jeu*.

Obstruction inamovible (suite)







**Je réussis à dégager ma balle du filet, mais elle est venue se loger si profondément dans le bunker de green qu'on ne la voit plus.**



Je **peux** la chercher en sondant le sable délicatement avec mes doigts, avec un club ou avec le râteau. (règle 7.1a)

Si ma balle se déplace, il n'y a pas de pénalité., mais je **dois** la replacer à son emplacement d'origine. Comme la balle était recouverte par du sable, je **dois** recréer le lie d'origine, et je **dois** replacer ma balle dans ce lie en la recouvrant de sable de manière à ce que seule une petite partie de la balle soit visible. (Règle 7.4). Si je ne le faisais pas, j'aurais 2 coups de pénalité.

En voulant sortir ma balle du bunker, accidentellement, je la tape deux fois.

### Coup double (Règle 10.1a)

Il n'y a pas de pénalité pour un coup double (double touch) effectué par mégarde donc un coup double compte simplement comme un seul coup.





## TROU N° 18

Au départ du trou 18, le practice à droite est *hors limites*. Par précaution, je joue une *balle provisoire* si la 1ère balle est envoyée vers le practice ([voir trou N°1](#)).



Le piège suivant est la *zone à pénalité rouge* à 120 m du green.

J'ai 3 possibilités pour m'en dégager avec un coup de pénalité (Règle 17.1d)

- 1) Rejouer une balle de l'endroit où j'avais joué précédemment.
- 2) Me dégager en arrière sur une ligne passant par le point d'entrée de la balle dans la *zone à pénalité* et le drapeau.
- 3) Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club du point d'entrée de la balle dans la *zone à pénalité*, sans me rapprocher du drapeau.

([voir trou N°11](#))





## ***Balle au repos déplacée par une influence extérieure (Règle 9.6)***

Je fais un superbe drive, et ma balle atterrit en plein milieu du fairway.  
Un chien, sorti de nulle part, arrive en courant, et croyant que c'est un jeu, emporte ma balle.




Il n'y a pas de pénalité, et la balle **doit** être **replacée** à son emplacement d'origine.


Mais comme j'étais beaucoup trop loin, je ne sais pas exactement où était la balle. Je **dois** donc estimer son emplacement d'origine, et *replacer* ma balle à cet endroit. Si le chien a emporté ma balle d'origine, et que je ne peux pas la récupérer, j'ai alors le **droit** d'en *substituer* une autre.



# A la fin de la compétition,...



**Coupe des Jardiniers (Simple Stableford)**  
 Tour 1 - 08.10.2023 -  
 Ferdinand BEGHIN - Départ : 1 à 12:00




---

**1. GILLARD, Jean-Michel (Joueur)**  
THUMERIES Index : 13,6 Repères Blancs SSS : 72.0 Slope : 139 Hcp de Jeu : **17**

**2. RATAJCZAK, Antoine (Marqueur)**  
THUMERIES Index : 11,6 Repères Blancs SSS : 72.0 Slope : 139 Hcp de Jeu : **14**

N°91	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Dist joueur	373	115	271	341	176	381	455	358	167	2637	332	359	465	331	165	358	508	375	464	3357	5994
Dist marqu.	373	115	271	341	176	381	455	358	167	2637	332	359	465	331	165	358	508	375	464	3357	5994
Hcp	4	16	18	10	14	8	2	6	12		15	9	5	13	17	1	3	7	11		
Par	4	3	4	4	3	4	5	4	3	34	4	4	5	4	3	4	5	4	5	38	72

Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13	14	15	16	17	18		17
J. GILLARD	1	1		1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1		
A. RATAJCZAK	1			1	1	1	1	1	1			1	1	1		1	1	1	1		
Temps	12:14	12:25	12:40	12:55	13:07	13:22	13:40	13:55	14:07		14:22	14:38	14:57	15:12	15:24	15:38	15:57	16:13	16:31		




Signature joueur

Signature marqueur

On peut placer la balle à moins d'une longueur de club sur les zones tondues ras

BONNE PARTIE



...avant de rendre ma carte, je vérifie l'exactitude des scores avec mon co-compétiteur (marqueur). **(C'est le joueur qui dicte ses points au marqueur et non l'inverse)**. Si nous sommes d'accord, nous signons et nous rendons la carte. La carte **doit** être signée par le joueur et le marqueur. Une carte non signée par les 2, entraîne la disqualification du titulaire de la carte (Règle 3.3b).



O 19 ème

**Ton chariot devant l'escalier, tu éviteras,  
Tes chaussures, tu nettoieras,  
Ta casquette, tu enlèveras et ton prochain, tu salueras,  
Ta cigarette, tu éteindras,  
Tes drinking zones, tu arroseras,  
Tes consommations, tu règleras.**