

ffgolf®



**LES  
BONS PLIS  
DU GOLF**



**Jouez la balle comme elle repose.**

**Jouez le parcours tel qu'il est.**

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

**Mais pour faire ce qui est juste,  
vous avez besoin de connaître  
les Règles de Golf.**



---

*Partenaire Officiel*

---

**ffgolf** 

# L'ESSENTIEL DES REGLES DE GOLF

**Jouez la balle comme elle repose**

**Jouez le parcours tel qu'il est**

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

**Mais pour faire ce qui est juste,  
vous avez besoin de connaître  
les Règles de Golf**

**ffgolf**®

*Fédération Française de Golf*



# ETIQUETTE

## L'ESPRIT DU JEU

A la différence d'autres sports, le golf est en général pratiqué sans le contrôle d'un arbitre ou d'un juge. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'observation des Règles.

## SECURITE

Lorsque vous jouez votre coup, assurez-vous que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, brindille ou objet similaire.

Ne jouez pas avant que les joueurs qui vous précèdent soient hors d'atteinte.

Respectez la sécurité des ouvriers du terrain lorsque vous jouez.

Si votre balle va dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, criez "Balle" pour avertir du danger.

# ETIQUETTE

## RESPECT DES AUTRES JOUEURS

Soyez à l'heure.

Ne gênez pas les joueurs en bougeant, parlant ou restant trop près lorsqu'ils jouent.

Ne marchez pas sur la ligne de putt d'un autre joueur, ne restez pas derrière sa balle ou directement derrière le trou

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

## RESPECT DU TERRAIN

Ne faites rien qui puisse abîmer le terrain.

Ne multipliez pas vos coups d'essai et remplacez vos divots.

Réparez vos pitches s'il y a lieu et réparez en un de plus que le vôtre.

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

Remplacez le drapeau avec précaution.

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

# ETIQUETTE

## CADENCE DE JEU

Respectez la cadence de jeu imposée par le Comité. Si vous jouez trop lentement, vous ralentissez tous ceux qui jouent derrière vous.

Marchez rapidement.

Allez directement à votre balle et évaluez votre coup en arrivant à votre balle. Soyez prêt à jouer dès que c'est à votre tour.

Si votre groupe a un trou franc de retard par rapport au groupe précédent, invitez le groupe suivant à passer quel que soit son nombre de joueurs (même un joueur seul).

Près du green, laissez votre sac ou votre chariot sur le chemin vers le départ suivant.

Sur le green, étudiez votre putt pendant que les autres jouent, sans les gêner.

Marquez votre score en vous rendant au départ suivant.

Si votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limites, jouez une balle provisoire afin de gagner du temps.

# FORMES DE JEU

## Stroke play **SP**

Le compétiteur qui joue le tour conventionnel dans le plus petit nombre de coups est le gagnant. En stroke play individuel, vous devez entrer la balle pour finir le trou. En cas d'oubli, vous devez corriger avant le départ suivant sous peine de disqualification.

## Stableford

Une forme de stroke play dans laquelle on joue contre un score fixé pour chaque trou.

## Match play **MP**

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

## Foursome

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

## GENERALITES

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

Comptez vos clubs :  
vous avez droit à 14 clubs.

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

Ne demandez de "conseil" à personne d'autre qu'à votre partenaire ou votre cadet, et de donnez de "conseil" à personne d'autre qu'à votre partenaire.

Vous ne devez jouer aucun coup d'entraînement durant le jeu d'un trou ou entre deux trous sauf que dans ce dernier cas, vous pouvez vous entraîner au putting ou aux petites approches.

Jouez sans retard.

Pénalité pour retarder le jeu :

**SP** 2 coups      **MP** Perte du trou



## AIRE DE DEPART

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

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

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

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

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



## JOUER LA BALLE

### **Jouez la balle comme elle repose.**

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

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

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

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

**Jeu d'une mauvaise balle :** **SP** 2 coups de pénalité et l'erreur doit être corrigée avant le départ suivant. **MP** Perte du trou.

## LE GREEN

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

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

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

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

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

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

Balle jouée du green frappant le drapeau :

**SP** 2 coups de pénalité

**MP** Perte du trou

## **BALLE AU REPOS DEPLACÉE**

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

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

**Si votre balle est déplacée par un élément extérieur**, un co-compétiteur ou une autre balle, vous devez la replacer sans pénalité.

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

La balle doit toujours être replacée.

## **BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE**

**Si votre balle en mouvement est déviée ou arrêtée par vous-même,** votre partenaire ou l'un de vos cadets ou équipement : **SP** 2 coups de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

**MP** Perte du trou.

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

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

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

## **RELEVER, DROPPER ET PLACER LA BALLE**

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

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

**Si une balle droppée vous touche**, ou votre partenaire ou cadet ou équipement, elle doit être re-droppée sans pénalité.

**Une balle droppée doit être re-droppée** si elle roule

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

## RELEVER, DROPPER ET PLACER LA BALLE

- (vi) si elle vient reposer à plus de deux longueurs de club d'où elle a d'abord touché une partie du terrain,
- (vii) ou plus près du trou que le point le plus proche de dégagement ou le dernier point de franchissement de la lisière d'un obstacle d'eau.

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

**Si une balle placée** ne peut s'immobiliser, la balle doit être replacée. Si à nouveau elle ne peut demeurer au repos, elle doit être placée à l'emplacement le plus proche où elle reste au repos, pas plus près du trou. Dans un obstacle, elle doit être placée dans l'obstacle.

## **BALLE PERDUE OU HORS-LIMITES**

**On appelle hors-limites** ce qui est au-delà des limites du terrain ou toute partie du terrain ainsi marquée par le Comité.

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

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

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

**Si vous retrouvez votre balle d'origine,** vous devez abandonner votre balle provisoire.



# OBSTACLES D'EAU

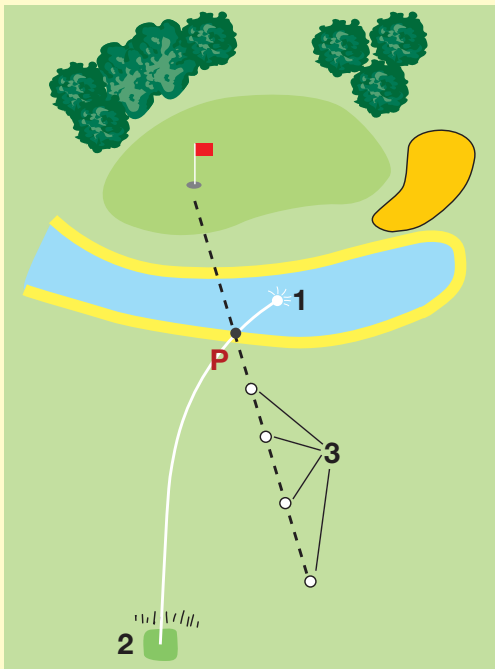
**Un obstacle d'eau est** toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau). Tout sol ou eau à l'intérieur d'un obstacle d'eau fait partie de l'obstacle d'eau.

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

## **3 options possibles :**

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

# OBSTACLES D'EAU



# OBSTACLES D'EAU LATERAUX

**Un obstacle d'eau latéral est** un obstacle d'eau ou la partie d'un obstacle d'eau situé de telle sorte qu'il n'est pas possible où considéré comme impraticable de dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau.

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

## 5 options possibles :

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



## BALLE INJOUABLE

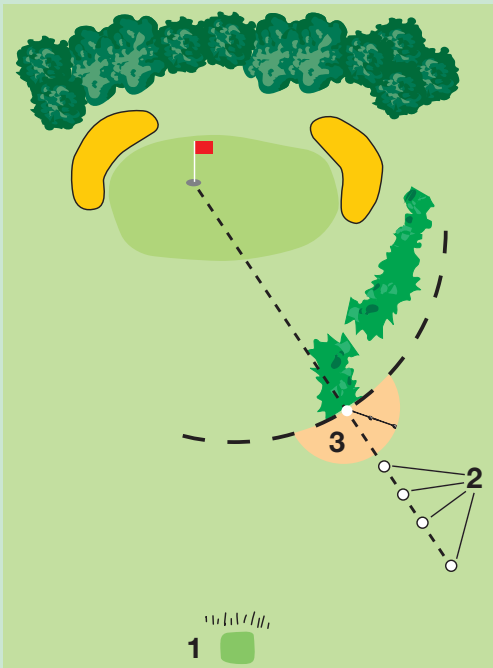
Vous êtes seul juge pour déterminer si votre balle est injouable. Vous pouvez considérer votre balle comme injouable n'importe où sur le terrain sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau et dans ce cas,

**vous avez 3 options** avec chaque fois **un coup de pénalité** :

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

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

# BALLE INJOUABLE



## DETRITUS

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

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

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

Pénalité : **SP** 2 coups **MP** Perte du trou

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

## **DEGAGEMENT D'UNE OBSTRUCTION INAMOVIBLE, D'UN TERRAIN EN CONDITION ANORMALE OU D'UN MAUVAIS GREEN**

Votre balle est en X sur une obstruction inamovible ou dans un terrain en condition anormale (dégagement facultatif) ou sur un mauvais green (dégagement obligatoire).

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

Pour un droitier c'est le point A.

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

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



# OBSTRUCTIONS

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

## **Obstruction amovible**

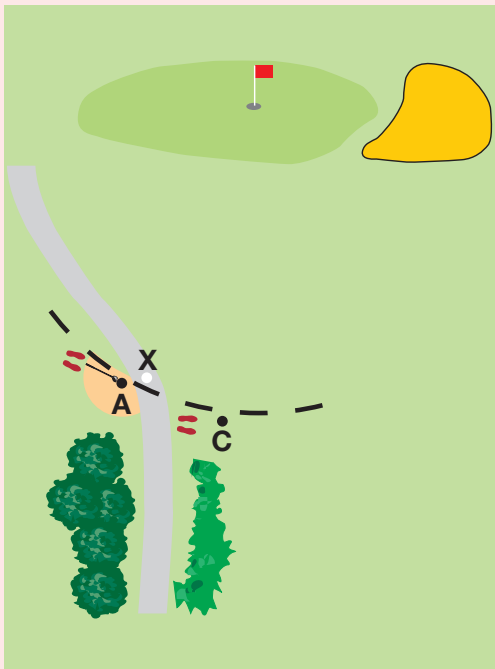
Vous pouvez l'enlever n'importe où sur le terrain. Si la balle se déplace, vous la remplacez sans pénalité.

## **Obstruction inamovible**

Vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, sauf dans un obstacle d'eau, vous pouvez vous dégager sans pénalité si la balle repose sur l'obstruction, ou si vous êtes gêné dans votre stance ou votre swing.

**Si la balle est dans un bunker**, vous devez prendre le dégagement total.

# OBSTRUCTIONS



## **TERRAINS EN CONDITION ANORMALE**

**On appelle terrain en condition anormale** : de l'eau fortuite, un terrain en réparation ou un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau  
**Vous pouvez jouer la balle comme elle repose** ou, sauf dans un obstacle d'eau, vous pouvez vous dégager sans pénalité si la balle repose dans le terrain en condition anormale, ou si vous êtes gêné dans votre stance ou votre swing.  
Pour vous dégager.