

ffgolf®

JOUER AU GOLF

2023



LACOSTE



SOMMAIRE

I / INTRODUCTION	5
Qu'est-ce que le golf ?	6
La ffgolf	7
La licence	8
Un golf	12
Golf et Environnement	14
II / DÉBUTER	18
Un sport pour tous	19
À chacun son golf	19
Paragolf	19
Golf Entreprise	19
Découvrir le golf	19
Les bienfaits du golf	20
Apprendre à jouer	22
Écoles de golf labellisées ffgolf	22
Le PASS Carte verte	23
Compétition et pratique loisir	26
Le guide des golfs	27
Parler golf	27
III / DÉPARTS RECOMMANDÉS	28
IV / JOUER AU GOLF	32
Les différentes formes de jeu	33
Les différents types de camps	34
Handicap de jeu et coups reçus	35
Calcul de points en Stableford	35
V / WORLD HANDICAP SYSTEM	37
Qu'est-ce que le World Handicap System	38
Principes clés de la méthode WHS	38
Calcul de l'index	38
La partie certifiée	41
Questions fréquentes	42
VI / L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF	44
VII / SÉCURITÉ ET COMPORTEMENT	69
Sécurité	70
Comportement	71
Rythme de jeu	72
VIII / TESTEZ VOS CONNAISSANCES	73

T H E N E W

iX1



Découvrir



Consommation d'énergie électrique de la BMW iX1 : 16,8 – 19,1 kWh/100 km. Autonomie en mode électrique : 394 - 439 km*. Depuis le 1er septembre 2018, les véhicules légers neufs sont réceptionnés en Europe sur la base de la procédure d'essai harmonisée pour les véhicules légers (WLTP), procédure d'essai permettant

Pensez à covoiturer #SeDéplacerMoinsPolluer



100% ÉLECTRIQUE



de mesurer la consommation de carburant et les émissions de CO₂, plus réaliste que la procédure NEDC précédemment utilisée. BMW France, S.A. au capital de 2 805 000 € - 722 000 965 RCS Versailles - 5 rue des Hérons, 78180 Montigny-le-Bretonneux.

ffgolf®

Votre mission: la transmettre passion

Amis

Famille

Partage

Convivialité

Santé

LE GOLF
C'EST
POUR
LA VIE

Partagez votre passion, faites découvrir le golf à vos proches.
N'attendez plus, accompagnez-les dans votre club.
Toutes les initiations sur ffgolf.org et [kady](http://kady.com).

INTRODUCTION



Qu'est-ce que le golf ?

Le golf est un sport de plein air dont l'objectif est d'envoyer une balle, dans les trous successifs d'un parcours avec des clubs, en un minimum de coups. À l'issue du parcours, l'addition de tous les coups joués constitue le score. Plus le score est bas, mieux vous jouez. Le golf est un sport extrêmement complet qui allie activité physique, précision, concentration et stratégie.

LES GRANDS CHIFFRES DU GOLF*

1^{er} SPORT INDIVIDUEL
au monde avec plus
de 66 millions de pratiquants.

4^e FÉDÉRATION FRANÇAISE
OLYMPIQUE
de sport individuel.

738 STRUCTURES
DE GOLF
affiliées à la ffgolf.

563 ÉCOLES
DE GOLF
en France.

18 125
PASS CARTE VERTE délivrés.

441 961
LICENCIÉS FFGOLF

1 Million
de Français déclarent
PRATIQUER LE GOLF

LES GRANDES DATES DU GOLF

1744

Sur agrément royal, l'Honorable Company of Edinburgh Golfers édicte les premières Règles de golf.

XIX^e siècle

Développement du golf qui s'exporte d'Écosse et devient un sport universel.

1856

Création du premier parcours français à Pau.

1906

Premier Open de France.

12 nov. 1912

Création de l'Union des Golfs de France.

13 jan. 1933

L'Union des Golfs de France devient la Fédération française de golf.

5 oct. 1990

Inauguration du Golf National, à Saint-Quentin-en-Yvelines.

Août 2016

Retour du Golf aux Jeux Olympiques de Rio.

2018

Accueil de la Ryder Cup au Golf National.

2022

Accueil des Championnats du monde amateur par équipes au Golf National

2024

Accueil des épreuves de golf des Jeux de Paris 2024 au Golf National.

La ffgolf

Fondée en 1912 sous l'appellation d'Union des Golfs de France, la Fédération française de golf est **une association de loi 1901** déclarée d'utilité publique le 9 avril 1975 et agréée par le ministère des Sports.

SES PRINCIPALES MISSIONS SONT :

La promotion et le développement du golf en France

- Opérations de découverte au golf.
- Essor de la pratique licenciée.
- Structuration territoriale et implantation de petits golfs pour faciliter l'accès et la pratique.
- Reconnaissance de la France comme une destination de tourisme golfique.

L'accompagnement, la défense et les services aux clubs

L'émergence de championnes et champions

- Formation et accompagnement de l'élite amateur et professionnelle.
- Présence des équipes de France lors des grands rendez-vous et notamment les Jeux Olympiques.

La transition écologique

- Déploiement du Programme Golf pour la Biodiversité.
- Stratégie de transition écologique du golf.

Les grands tournois internationaux en France

- Cazoo Open de France.
- The Amundi Evian Championship.
- Lacoste Ladies Open de France.

L'accueil de grands événements internationaux au Golf National

- Ryder Cup 2018.
- Championnats du monde amateur par équipes en 2022.
- Épreuves de golf des Jeux Olympiques de Paris 2024.

ffgolf[®]

**DITES-LE AVEC
LA LICENCE :**

Celine Aubert
membre ffgolf pour la 7^e année

J'AIME
LE GOLF

LICENCE 2023 ffgolf[®]

Disponible dans votre club ou sur ffgolf.org



ffgolf®

Vivez pleinement votre golf avec la licence !

Loisir ou compétition, la licence est le **passport golf** de tous les golfeurs. Partout en France, la licence vous permet d'être reconnu à l'accueil des golfs, d'obtenir le PASS Carte Verte, de calculer et de faire évoluer votre niveau de jeu, de jouer en compétition ou en parties certifiées comptant pour l'index. La licence est **la clé d'accès à l'ensemble des fonctionnalités des outils digitaux** développés par la ffgolf pour vous accompagner au quotidien et enrichir votre pratique : My ffgolf, ffgolf.tv, applications ffgolf et Chipin. Elle permet également de bénéficier de l'ensemble des services licenciés disponibles à partir de l'application **kady**.

LICENCE DIGITALE

La ffgolf a fait le choix de ne plus adresser de licence physique à ses licenciés de plus de 10 ans.

Votre licence digitale, actualisée en temps réel, est accessible à tout moment depuis **My ffgolf votre nouvel Espace licencié**, à partir du **site de la Fédération, de l'application ffgolf ainsi que de l'application kady**.

Les licenciés de plus de 10 ans qui souhaiteraient toutefois recevoir une licence physique par courrier devront en faire la commande à partir de leur Espace licencié. Ce service fera l'objet d'une facturation à hauteur de 4 euros.

TARIFS LICENCE 2023

adulte + de 25 ans né(e) avant 1998	58€
jeune adulte de 19 à 25 ans né(e) de 1998 à 2004*	34€
jeunes de 13 à 18 ans né(e) de 2005 à 2010*	22€
enfants - de 13 ans né(e) à partir de 2011*	19€

* Sur présentation d'une pièce d'identité ou de sa copie, pour une première licence uniquement

GARANTIES D'ASSURANCE 2023

1. Assurance Responsabilité Civile

Il s'agit d'une obligation fédérale en application du Code du Sport (article L321-1). Elle vise à couvrir les accidents corporels ou matériels que vous pourriez causer à des tiers dans le cadre de votre pratique du golf en France ou à l'étranger.

2. Assurance Individuelle Accident *

Cette assurance facultative vise à vous indemniser des dommages corporels que vous pourriez subir à la suite d'un accident dont vous seriez victime sans tiers responsable identifié ou si vous vous blessiez seul.

3. Assistance / Rapatriement *

Cette assurance facultative vise à couvrir vos frais d'assistance et de rapatriement en cas d'accident lors d'un séjour golfique en France ou à l'étranger.

Le détail des garanties est consultable sur **www.ffgolf.org**

AVANTAGES PARTENAIRES



10% de réduction sur la collection golf à partir de la boutique Lacoste en ligne. Non cumulable avec une opération en cours.*



15% de réduction sur vos locations.*



Offre de Bienvenue
Recevez 100 € en carte cadeau en devenant client Aréas Assurances.*



Des avantages exclusifs au cours de l'année.*



20% de réduction sur les casquettes Le Golf National (avec la référence 07Y) de la boutique en ligne.*



Jouez les parcours de l'Albatros et de l'Aigle du Golf National à tarif préférentiel.*



Retrouvez toutes les offres des enseignants PGA France.



Parrainez un nouveau licencié et recevez un bon cadeau d'une valeur de 20€.*

AVANTAGES MÉDIAS



Consultez en illimité plus de 100 titres de presse quotidienne et magazine avec le Kiosque presse en ligne.*



Économisez 50% sur l'abonnement L'Équipe.*



Offre Premium à 99 € au lieu de 178,80€ pour un abonnement d'un an.*



Pour seulement 42€ recevez 12 numéros pendant 1 an et le Guide des Golfs 2023.*



Pour seulement 19€ (au lieu de 35€) Bénéficiez de 1 an d'abonnement : 5 numéros et le "Guide Hôtels et Golfs".*

AVANTAGES ÉVÉNEMENTS**



National Golf Week
Bénéficiez d'une entrée journalière à 10€. Gratuit pour les moins de 18 ans. Du jeudi 30 mars au samedi 1^{er} avril 2023.*



Bénéficiez des conditions préférentielles licenciés pour assister à The Amundi Evian Championship.*



Accédez gratuitement au Lacoste Ladies Open de France.



Recevez par e-mail les offres de billetterie pour assister au Cazoo Open de France.*

Rendez-vous dans votre espace **MY ffgolf**[®] tout au long de l'année pour découvrir toutes **vos offres partenaires!**

Les modalités et conditions des offres sont disponibles dans l'espace My ffgolf.
* Offres exclusivement réservées aux licenciés 2023. La ffgolf ne pourra pas être tenue responsable des offres proposées par ses partenaires.
** sous réserve de la confirmation de leur tenue.

La licence est la clé d'accès à l'écosystème web de la ffgolf pour vivre votre golf sans limites !



Pour vous apporter un maximum de services, pour faciliter votre pratique et vous permettre de vivre pleinement votre passion, la ffgolf a intégralement repensé son site internet, son Espace licencié et accueille un nouveau venu, ffgolf.tv. Ce nouvel écosystème sera disponible dès mi-janvier 2023, une boutique en ligne à destination des licenciés verra le jour quant à elle dans le courant de l'année 2023.

WEB ffgolf®

ffgolf.org, le site pour organiser sa pratique, progresser, s'informer et vibrer.

Quel que soit votre âge, que vous soyez débutant ou déjà joueur, compétiteur ou golfeur loisir, vous trouverez sur ffgolf.org toutes les informations essentielles pour organiser votre pratique et la vivre en toute sérénité.

ffgolf.org, c'est aussi l'Académie ffgolf qui, pour augmenter votre plaisir sur le parcours, met à votre disposition un grand nombre de **tutos** et désormais un **moteur de recherche** pour cibler ceux qui répondent le mieux à **vos besoins personnels de progression**.

ffgolf.org, c'est toujours une offre de contenus qui ne cesse de s'enrichir pour répondre à vos attentes. Parce que vous aimez voyager autour du golf, la ffgolf vous propose de nombreuses idées d'escapades touristiques. Parce que vous aimez rester informé de l'actualité du golf, nous continuerons à être au plus proche des événements et les couvrir pour vous. Et pour une immersion encore plus forte, ffgolf.org sera un point d'entrée vers les nouvelles offres vidéo de ffgolf.tv.

MY ffgolf®

My ffgolf, le nouvel Espace licencié.

Accessible depuis ffgolf.org, My ffgolf conserve le meilleur de votre ancien Espace licencié et s'enrichit de nouvelles fonctionnalités. Vous pourrez désormais **bâtir votre propre flux de contenus** en puisant dans la diversité de notre offre : programmes vidéo de ffgolf.tv, **escapades touristiques, tutos d'enseignement, actualités**. Vous pourrez aussi mettre des contenus en favoris pour les archiver ou bien pour les lire plus tard.

Ces nouveautés viennent s'ajouter **aux services historiques et exclusifs** de votre Espace licencié : licence dématérialisée, attestation de licence, gestion de vos obligations médicales, création de cartes de score en partie loisir, accès à l'intégralité de vos cartes de score (en compétition, en partie certifiée, en partie loisir), historique d'index et de niveau et suivi en temps réel de leur évolution, saisie et suivi de vos statistiques de jeu, accès aux avantages licenciés des partenaires de la ffgolf, accès au Kiosque presse...

ffgolf® TV

ffgolf.tv, la nouvelle plateforme 100% dédiée à la vidéo.

Plus de 500 heures de vidéo vous y attendent déjà pour vous aider à progresser, à bien vous équiper, à découvrir de nouveaux golfs, à mieux connaître nos champions et à suivre de près la transition écologique du golf. Vous y trouverez **l'intégralité de notre catalogue de programmes** qui s'enrichit chaque semaine de nouveaux contenus. Vous pourrez aussi y suivre l'actualité du golf français en vidéo, vivre **en direct des événements majeurs** de la saison et consulter **nos collections spéciales**.

SHOP ffgolf®

e-shop ffgolf

Grâce à la boutique ffgolf en ligne, vous pourrez commander en exclusivité des produits aux couleurs de votre Fédération.



L'APPLI QUI RÉVOLUTIONNE **VOS SERVICES LICENCIÉS !**



Application ffgolf

Avec l'appli ffgolf retrouvez à tout moment votre licence digitale actualisée, les Règles de golf, votre Kiosque presse en ligne ainsi que l'actualité du golf.

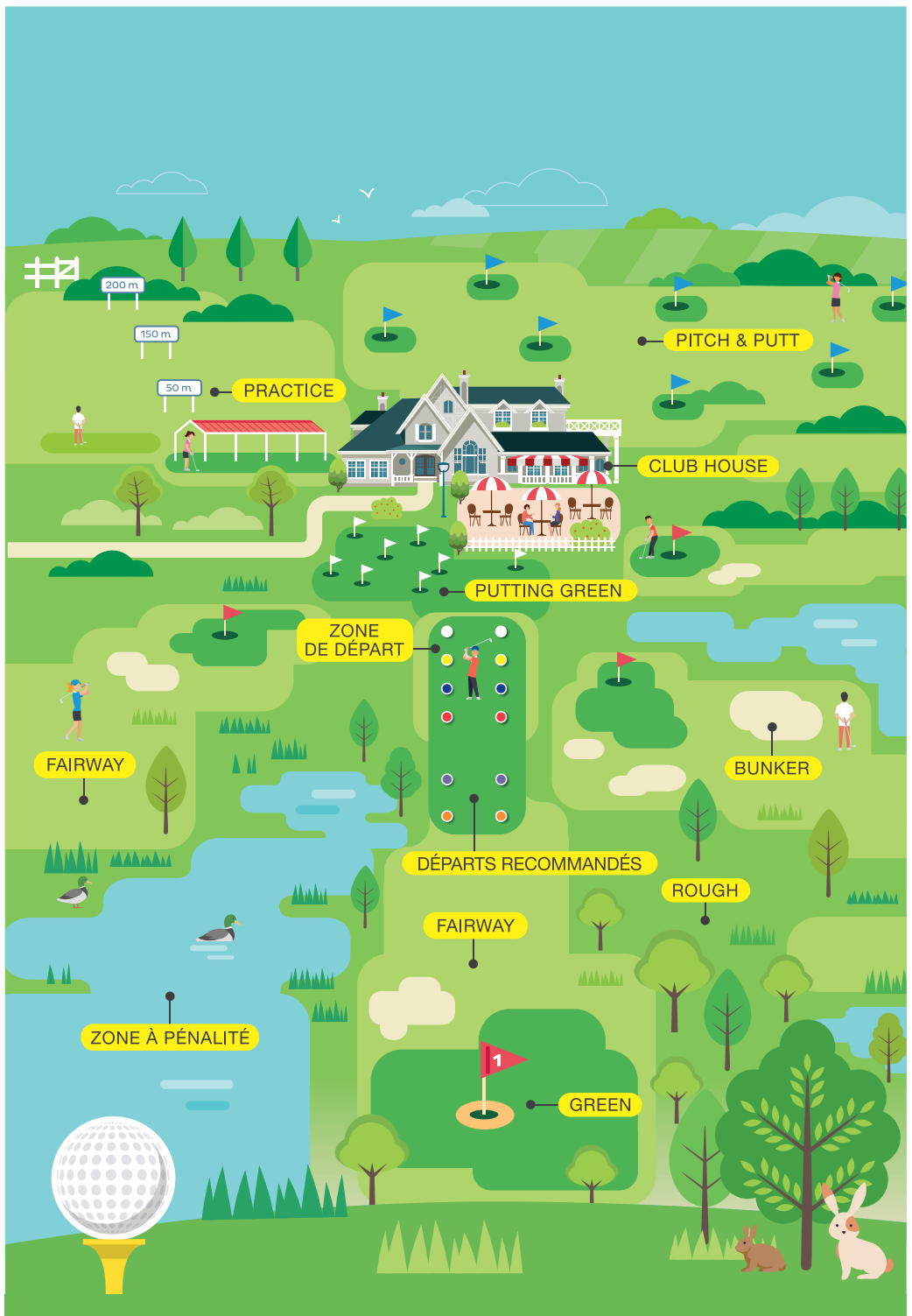


Application Chipin

Chipin est une application ffgolf dédiée aux compétiteurs de tout âge pour gérer leur programme de compétitions fédérales, Grands Prix, Classics, compétitions de clubs, départementales, de Ligue... Chipin permet d'établir un calendrier pour organiser sa saison, celle de sa famille ou de ses amis.

Retrouvez nos applications sur





Un golf

Un parcours de golf est un espace de jeu aménagé intégré à la nature. Il se compose de différentes surfaces de jeu engazonnées et d'espaces naturels. Il existe plusieurs types de golf :

→ Les grands golfs de 9 ou 18 trous. La longueur moyenne d'un 9 trous est de 2 430m, celle pour un 18 trous est de 5 830m.

→ Les petites structures: golf compact ou golf pitch & putt, dont la longueur moyenne varie entre 580m et 1 200m.

CHAQUE TROU DE GOLF COMPREND

Une zone de départ: aire horizontale, souvent légèrement surélevée, sur laquelle sont placées des marques de couleurs qui délimitent l'emplacement d'où l'on doit jouer pour commencer le trou. Les couleurs des marques différencient les départs de chacun en fonction de son niveau de jeu et des difficultés du parcours. En compétition, la couleur des départs est imposée par l'organisation. Une couleur de départ est recommandée à chaque licencié sur sa licence digitale.

Un fairway: piste engazonnée et bien entretenue, qui relie la zone de départ au green.

Un green: surface de gazon très fin et tondu ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau.

En plus de ces trois composantes principales, chacun des éléments qui composent un parcours de golf possède un nom qui lui est propre.

Des roughs: tous les espaces naturels entourant le trou (herbes hautes, arbustes, forêt...).

Des bunkers: obstacles, généralement creux et remplis de sable, disposés le long d'un trou, autour du green.

Des zones à pénalité: qu'elles soient lacs, étangs, ruisseaux ou rivières, elles sont souvent utilisées ou imaginées par les concepteurs pour agrémenter le paysage et le jeu.

ENTRETIEN & ENVIRONNEMENT

La surface d'un parcours de golf de 18 trous est en moyenne de 55 hectares dont :

60%

de surface engazonnée entretenue de manière différenciée

- 1,4 hectare de green
- 1,4 hectare de départ
- 15 hectares de fairway
- 15 hectares de rough

40%

de surface naturelles peu ou pas entretenues

- Roughs extensifs (prairies peu entretenues, fauchage tardif).
- Zones naturelles (zones humides, massifs et haies, forêts, meulières, prairies).

25%

de la surface des golfs sont arrosés (en moyenne)

90%

des golfs utilisent une eau impropre à la consommation



Données ffgolf 2013 et 2015

GOLF

et environnement



Jouons cette partie tous ensemble.

CONNAÎTRE, PROTÉGER ET VALORISER LE PATRIMOINE NATUREL DE NOS GOLFS



Partout dans le monde, on constate une disparition massive de la biodiversité. Nous ne pourrions pas enrayer cette érosion sans une action globale. Notre avenir est directement lié à celui des espèces qui nous entourent et aux habitats qu'elles fréquentent.

Une responsabilité et un rôle important à jouer

L'harmonie avec la nature fait partie du jeu de golf et de son plaisir. Avec une superficie de plus de **33 000 hectares**, les parcours français offrent des espaces naturels où la faune et la flore peuvent s'épanouir.

La responsabilité des golfs est d'autant plus forte que plus de la moitié d'entre eux sont concernés par une ou plusieurs mesures de protections (Natura 2000, ZNIEFF, Parcs naturels, Réserves naturelles..).

Des pratiques à encourager et des aménagements à développer

La présence et l'abondance de certains groupes bio-indicateurs témoignent de la bonne santé des sites et de leurs écosystèmes:

- **Sur les parcours** les lacs, mares, cours d'eau naturels ou artificiels sont des secteurs très sensibles qu'il faut protéger et rendre accueillants pour la biodiversité.
- **Les golfs** avec leurs nombreux hauts roughs laissés en libre évolution et fauchés tardivement, permettent de nombreuses espèces de réaliser leur cycle biologique.
- **Des micro-habitats** peuvent être mis en place: nichoirs, pierriers, hibernaculums, tas de bois mort au sol, troncs des arbres morts...

La **ffgolf** en partenariat avec le Muséum national d'Histoire naturelle, a lancé en 2018 une démarche inédite d'engagement volontaire des clubs pour mieux connaître, protéger et valoriser leur patrimoine naturel: **le Programme Golf pour la Biodiversité**. Retrouvez les clubs engagés et leurs actions sur www.ffgolf.org



DES PARCOURS PLUS DURABLES, C'EST POSSIBLE ENSEMBLE



Pour accompagner les clubs à préparer des parcours de golf toujours plus respectueux de l'environnement, nous avons un rôle essentiel à jouer et nous devons, en tant que golfeur soucieux de préserver notre environnement, les encourager en adoptant les bons comportements.

Soutenons les pratiques d'entretien durable et apprécions la valeur des parcours en fonction de critères objectifs de jouabilité

Avec le temps, les propriétés des gazons de golf s'altèrent (compaction du sol, carences, maladies). L'intensification du travail mécanique du sol représente une part essentielle de la réponse pour préparer des parcours en bonne santé, plus respectueux de l'environnement, réclamant moins d'eau, d'engrais et de traitements. **Un parcours géré durablement vit au fil des saisons** et les opérations mécaniques sont organisées pour maintenir en priorité ses qualités sportives. Les imperfections visuelles comme une coloration hétérogène des gazons, la présence de tâches ou de plantes indésirables ne sont pas le signe d'un entretien négligé ! Les actions correctives peuvent être retardées tant que la jouabilité n'est pas affectée.



RELEVEZ VOS PITCHS !

→ **En relevant correctement nos pitchs**, nous empêcherons la formation de cicatrices susceptible de devenir des foyers favorables aux maladies.

→ **En réparant nos divots**, les espèces indésirables ne pourront pas les coloniser.

Nous contribuons ainsi à préserver l'environnement et la qualité de jeu des parcours.

SI UN GOLFEUR IMPACTE 9 GREENS PAR TOUR EN MOYENNE, QUE 60 JOUEURS JOUENT SUR LE PARCOURS CHAQUE JOUR, ALORS LES GREENS SUBISSENT :

PAR JOUR → 540 IMPACTS, SOIT → 30 PAR GREEN

PAR MOIS → 16 000 IMPACTS, SOIT → 900 PAR GREEN

PAR AN → 200 000 IMPACTS, SOIT → 11 000 PAR GREEN



*Comment espérer faire un bon putt
si l'on ne relève pas correctement les pitchs ?*

L'EAU, UNE RESSOURCE FRAGILE NÉANMOINS INDISPENSABLE POUR LES GOLFS



La quantité et la qualité de la ressource en eau sont de plus en plus menacées du fait des changements climatiques. Conscients des tensions en matière d'usage de l'eau, les golfs accélèrent leurs actions destinées à réduire leur impact.

Le nombre d'arrêtés réglementant les usages de l'eau, y compris pour les golfs, s'intensifient chaque année. Dans les situations les plus critiques, comme celle à laquelle nous avons eu à faire face lors de l'été 2022, il s'agit d'interdictions d'arroser la journée, et certaines surfaces de jeu : d'abord les fairways, puis les départs, mais aussi les greens en cas de risque grave de pénurie d'eau potable.

L'état sec et jaune des parcours est passager.

Qu'il soit subi (arrêté) ou assumé (volonté de ne pas arroser), ne remettons pas en cause le caractère changeant du paysage et rappelons-nous que l'objectif est d'économiser notre bien commun, l'eau, aux périodes où les ressources sont les plus sollicitées. L'état sec du terrain n'empêche pas la pratique du golf.

Comment les golfs français réduisent leur consommation ?

- En investissant dans du matériel d'arrosage plus performant.
- En intensifiant le travail mécanique du sol pour favoriser l'enracinement profond du gazon et l'accès à plus d'eau et de nutriments.
- En implantant des nouvelles graminées plus résistantes à la sécheresse et aux maladies.
- En développant des solutions alternatives : réutilisation des eaux pluviales des eaux recyclées de stations d'épuration.
- En réduisant ou en stoppant volontairement l'arrosage de certaines surfaces jusqu'au jaunissement.

25 millions d'euros

C'est le montant investi par les golfs depuis 2015 pour une gestion plus durable de la ressource en eau

(rénovation du système d'arrosage, création de bassin de rétention d'eau, mise en place de REUSE, etc.)



LES 10 GESTES DE L'ÉCOGOLFEUR

NOS PARCOURS ÉVOLUENT,
NOTRE REGARD ET NOTRE PRATIQUE AUSSI !

1

*Je relève mes pitches, replace mes divôts.
Je n'abîme pas le terrain.
Je n'endommage pas le parcours.*



2

*Je suis conscient de la difficulté des métiers de l'entretien des gazons sportifs.
J'accepte l'état esthétique du parcours qui est parfois temporairement dégradé.*



3

J'adapte mon jeu et mes objectifs sportifs en fonction des saisons.



4

J'apprécie les parcours en fonction critères objectifs de jeu et pas uniquement de critères esthétiques.

5

J'adhère aux choix de gestion responsables du parcours (gestion différenciée, opérations mécaniques...).

J'accepte de pratiquer un sport de nature avec un parcours différent selon la saisonnalité.

6

*Je ne jette aucun déchet sur le parcours.
J'évite les produits jetables ou emballés.
J'utilise une gourde.
Je trie mes déchets.*

7

*Je respecte les habitats naturels et micro-habitats favorables à la biodiversité, et les règles locales qui protègent les espaces sensibles.
J'apprécie la diversité des espèces vivantes qui m'entourent.*



8

Je privilégie le covoiturage pour me rendre dans les golfs.

9



Je donne une seconde vie à mon matériel : je l'offre, le revends, le recycle.

10

Je sensibilise mes partenaires au respect des règles de comportement et aux pratiques écoresponsables.



DÉBUTER



Un sport pour tous

Tout le monde peut jouer au golf et à tout âge. Il n'est jamais trop tôt, ni trop tard pour commencer le golf. Le golf peut se pratiquer dès le plus jeune âge et très longtemps. C'est un sport non violent également adapté aux seniors, à la recherche d'une nouvelle activité sportive ou d'un sport de reconversion.

Intergénérationnel, le golf est un sport convivial que l'on peut partager en famille, entre amis, entre collègues et joueurs de différents niveaux. C'est un sport naturellement ancré dans la nature, il n'y a pas deux golfs identiques et c'est toujours un plaisir de découvrir de nouveaux parcours.

À chacun son golf

La diversité des golfs permet à chacun de trouver le mode de pratique adapté à ses attentes et son rythme de vie. Ainsi, la France compte 738 équipements de golf parmi lesquels des golfs traditionnels de 18 trous mais également des golfs de 9 trous, des practices et des petits golfs urbains.

Ces petits équipements sont tout particulièrement adaptés aux débutants comme à des entraînements. Ils sont accessibles géographiquement et financièrement. Ils sont rapides et faciles à jouer, une heure peut suffire pour progresser et se détendre.

Paragolf

De nombreuses structures golfigues accueillent les joueurs en situation de handicap de tout âge. Pour trouver votre golf, consultez le guide de la ffgolf ou bien encore le Handiguide du Ministère des Sports : www.handiguide.sports.gouv.fr. N'hésitez pas non plus à contacter le référent paragolf de votre Ligue ou de la Fédération, il répondra à toutes vos questions et vous accompagnera dans votre pratique. Il sera également à vos côtés pour vous orienter dans votre choix de matériel. Des équipements spéciaux existent, comme des fauteuils roulants adaptés (paragolfers). Enfin, pour les plus compétiteurs, il existe un circuit de compétitions réservées aux joueurs et joueuses en situation de handicap, en France et à l'étranger. Ces compétitions pourront peut-être vous mener jusqu'à l'Équipe de France !

Golf Entreprise

Le Golf Entreprise en France, c'est plus de 819 associations qui permettent aux salariés de jouer entre collègues. Que ce soit pour découvrir le golf ou bien pour porter haut les couleurs de son entreprise en compétition par équipes, le Golf d'Entreprise est gage de convivialité, fair play et renforce l'esprit de corps.

Découvrir le golf

Tout au long de l'année, vous pouvez découvrir le golf gratuitement, à l'initiative des clubs, des opérations de découverte vous permettent de jouer vos premiers coups de golf lors d'une séance encadrée par un enseignant. Rendez-vous sur ffgolf.org, rubrique Débuter pour trouver votre initiation.

Pour commencer le golf, pas besoin de posséder son propre matériel, il est prêté le plus souvent. Seule une tenue confortable et des chaussures de sport sont nécessaires.

CONVIVALITÉ

- Le golf peut se jouer en famille (grands-parents, parents, enfants...) ou entre amis, entre joueurs de niveaux très différents.
- Le golf favorise le lien social.

MIXITÉ & UNIVERSALITÉ

- Le golf peut se jouer à tout âge, très tôt comme très tard.
- Le golf est un sport mixte qui peut se jouer entre joueurs d'âges très différents.
- Le golf peut être pratiqué par des personnes en situation de handicap.
- Le golf est un sport pratiqué partout dans le monde.

LES BIENFAITS DU GOLF POUR LA SANTÉ PHYSIQUE ET MENTALE

Le golf est un sport santé par excellence avec très peu de contre-indications et ouvert aux pratiquants de tout âge. Pratiqué régulièrement, le golf permet de réduire les risques de certaines maladies. C'est ce que l'on appelle de la **prévention primaire**. Un enjeu majeur au regard des politiques de santé publique, car en agissant en amont, cette forme de prévention empêche ou retarde l'apparition d'une maladie ou d'un trouble de santé.

Afin d'éviter ou de limiter la récurrence de certaines maladies, **prévention secondaire**, le sport est vivement recommandé par le corps médical. En raison de la nature de son jeu, le golf est en pole position des sports prescrits.

SANTÉ PHYSIQUE

« Le golf est très bon pour faire baisser le mauvais cholestérol et faire augmenter le bon. L'idéal serait de jouer un jour sur deux. »

Professeur Olivier Dubourg, Chef du service de cardiologie de l'Hôpital Ambroise Paré AP-HP

Le golf est un sport à faible risque de blessure.

Il permet de **lutter contre la sédentarité** et améliore l'indice de masse corporelle, un golfeur marche 10 km en moyenne, un peu plus de 4 heures, sur un parcours de 18 trous.

Il développe et conserve la force, la souplesse et l'équilibre.

Sa pratique régulière est porteuse de bienfaits avérés pour le système cardio-vasculaire.

Une étude suédoise met en avant **une diminution de 40% des risques de mortalité précoce**.*

SANTÉ MENTALE

«Nos sociétés trépidantes n'offrent plus ce type de souffle qu'une partie de golf de plus de quatre heures nous procure. Cette temporalité longue est cruciale dans les bienfaits du golf sur l'état psychique et la santé mentale».

Professeur Raphaël Gaillard, Professeur de psychiatrie à l'Université Descartes, Chef de Pôle, praticien hospitalier, Pôle 15^e arrondissement.

Le golf est une activité physique ancrée dans la nature, un environnement calme et agréable qui favorise la détente, la déconnexion et **offre un répit indispensable à l'équilibre psychologique.**

Il fait appel à des capacités de concentration, de visualisation et de gestion du stress et **ralentit le vieillissement neurologique.**

Il apprend à rechercher des solutions de jeu dans le calme, ce qui est de nature à optimiser la **gestion du stress** une fois revenu dans la vie courante.

En outre, le golf est un formidable outil de relations sociales.

«L'isolement social est une forme de douleur, de stress qui est particulièrement délétère aussi bien pour la santé mentale que pour l'ensemble du corps. Une pratique comme le golf qui crée un lien social ne peut être donc que bénéfique».

Professeur Raphaël Gaillard.

Le golf favorise le lien social. Chez les seniors, il permet de lutter contre les états dépressifs et la sensation d'isolement. Par socialisation il permet selon une étude suédoise **une augmentation de 5 ans de l'espérance de vie***.

Le golf permet de renforcer les liens entre les générations.

*Étude Institut Karolinska de Stockholm - 2008



Apprendre à jouer

Débuter avec un enseignant, c'est la garantie d'apprendre le bon geste, de progresser et de se faire plaisir rapidement. École de golf, leçons particulières ou collectives, stages d'initiation ou de perfectionnement. Il existe forcément une formule adaptée à chacun.

LE PASS GO FOR GOLF

Spécifiquement conçu pour tous ceux qui souhaitent découvrir le golf, cette première formule d'enseignement permet pendant un mois et pour 59€* de bénéficier :

- de 4 heures de cours collectifs ;
- de 4 seaux de balles offerts ;
- du prêt du matériel ;

Retrouvez la cartographie des golfs participants et modalités de l'offre sur le site de la ffgolf.

*Prix maximum conseillé

École de golf labellisée ffgolf

L'école de golf labellisée ffgolf est animée par une équipe composée d'enseignants professionnels diplômés et de bénévoles. Dans un club, elle accueille tous les jeunes, à partir de 5 ans, qui souhaitent découvrir le golf et progresser. Le golf s'y pratique dans un esprit de camaraderie, de découverte, de loisir ou de compétition. Si le but de l'école de golf est avant tout de faire aimer le golf, elle a aussi pour mission de permettre l'éclosion des talents. Le «pro» de l'école de golf est un éducateur sportif qui forme les jeunes au jeu de golf et à ses valeurs: respect de l'autre, de l'encadrement, du terrain, du matériel et de soi-même, honnêteté, patience et persévérance. Les élèves de l'école de golf doivent être licenciés de la ffgolf pour valider des niveaux de pratique (Drapeaux, classements, participation aux compétitions fédérales individuelles et par équipes).

LES DRAPEAUX

Pour les plus jeunes, l'apprentissage du jeu sur le parcours est jalonné par l'acquisition de 8 Drapeaux. Les 5 premiers Drapeaux de couleur sont le vert, le rouge, le bleu, le jaune et le blanc. Les 3 suivants symbolisent le métal des podiums olympiques: le bronze, l'argent et, ultime étape, l'or.

Le 1^{er} Drapeau est proposé dès le 1^{er} trimestre en école de golf. Les suivants se passent, échelonnés dans le temps, en fonction de l'âge, la maturité et la motivation. Il faut environ 3 années de pratique régulière, pour acquérir l'ensemble des Drapeaux.

L'obtention de chaque Drapeau se fait en trois étapes distinctes :

• 1^{re} étape: le parcours

Du jeu régulier sur le parcours, accompagné de bénévoles.

• 2^e étape: le questionnaire

L'enseignant ou un intervenant bénévole fait passer aux élèves le questionnaire correspondant à la couleur de Drapeau visé.

• 3^e étape: le parcours-test

Un adulte accompagnateur suit une partie et complète une fiche d'évaluation correspondant au Drapeau visé.

Le Drapeau est obtenu après validation du questionnaire et du parcours-test. L'enseignant ou le responsable de l'école de golf enregistre alors le Drapeau auprès de la ffgolf.

LA FILIÈRE COMPÉTITION

La détection des jeunes espoirs s'effectue au niveau du club, de la Ligue puis de l'interrégion. Le premier titre de champion de France que délivre la Fédération française de golf concerne la catégorie des U12.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.ffgolf.org

Le PASS Carte Verte

Le PASS Carte Verte est le permis de golfer. Il atteste de la capacité de son titulaire à jouer en autonomie sur le parcours, de façon courtoise et dans le temps imparti. Différentes formules d'enseignement sont proposées par les clubs pour l'obtenir :

- En continu sur une période de plusieurs mois.
- En 3 stages d'une semaine chacun.

À l'image d'autres sports qui permettent un apprentissage gradué dans le temps, notamment à l'occasion de vacances, le PASS Carte Verte peut être obtenu en trois stages d'une semaine chacun. Ainsi, les joueurs débutants qui opteront pour cette formule pourront par exemple obtenir le niveau 1 dans un club pendant leurs vacances, puis le niveau 2 quelques mois plus tard dans un autre club et passer leur évaluation finale dans un club qui leur délivrera leur PASS Carte Verte. Les compartiments de jeu évalués par un enseignant professionnel sont : le putting, le petit jeu, le grand jeu, les Règles de golf et de comporte-

ment. Les joueurs confirmés mais sans index peuvent obtenir leur PASS Carte Verte avec le test de régularisation. Lors de l'obtention du PASS Carte Verte, l'enseignant préconise au joueur la couleur de départ sur le parcours qui lui correspond le mieux en fonction de son niveau de jeu. La cartographie des golfs délivrant le PASS Carte Verte et des golfs ouverts aux détenteurs du PASS Carte Verte est disponible sur le site de la ffgolf.

Retrouvez dans les pages suivantes le détail de ce qui vous sera demandé pour obtenir les différents niveaux du Pass Carte Verte.

Un questionnaire Règles de golf situé à la fin de cet ouvrage vous permet de tester vos connaissances des principales Règles de golf et de préparer votre PASS Carte Verte

PASS Carte Verte, devenez golfeur !

en continu OU **3x1 semaine**

Obtenez votre permis de golfer à votre rythme et accédez à un grand nombre de parcours partout en France.

PASS carte verte
VOTRE PERMIS DE GOLFER ffgolf®





PASS Carte Verte - Niveau 1 - DÉBUTER

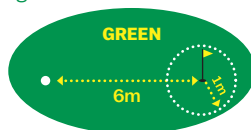
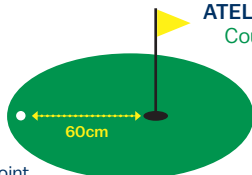
Appréhender les bases du jeu de golf sur des distances courtes

*Pts=Points

ATELIER PUTTING

Court : Long

⇒ 5 pts* possibles
⇒ 1 putt rentré
en 1 seul coup = 1 point

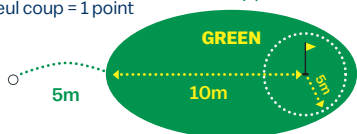


⇒ 5 pts possibles
⇒ 1 balle dans un
rayon d'1m en
1 seul coup = 1 point

⇒ 10 pts possibles
⇒ 1 balle dans un rayon de 5m
en 1 seul coup = 1 point

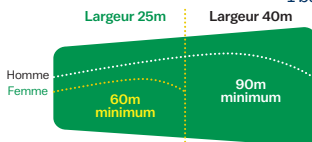
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée



ATELIER MISE EN JEU

⇒ 10 pts possibles
⇒ 1 balle dans la zone
concernée
en 1 seul coup
= 1 point



ATELIER PARCOURS

⇒ Il permet d'observer vos progrès en conditions de jeu. En parcours accompagné, vous jouez 3 trous minimum sur les distances d'un parcours pitch & putt.

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

⇒ 8 questions de comportement } 10 pts possibles
⇒ 2 questions de Règles

Obtention Niveau 1 ⇒ obtenir 20 points minimum sur 40 possibles



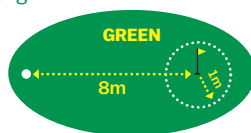
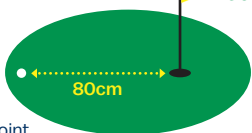
PASS Carte Verte - Niveau 2 - PROGRESSER

Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

ATELIER PUTTING

Court : Long

⇒ 5 pts possibles
⇒ 1 putt rentré
en 1 seul coup = 1 point

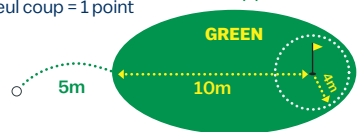


⇒ 5 pts possibles
⇒ 1 balle dans un
rayon d'1m en
1 seul coup = 1 point

⇒ 5 pts possibles
⇒ 1 balle dans un rayon de 4m
en 1 seul coup = 1 point

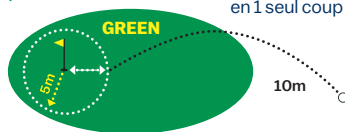
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée



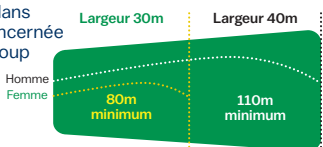
Approche levée

⇒ 5 pts possibles
⇒ 1 balle dans un rayon de 5m
en 1 seul coup = 1 point



⇒ 10 pts possibles
⇒ 1 balle dans
la zone concernée
en 1 seul coup
= 1 point

ATELIER MISE EN JEU



ATELIER PARCOURS

⇒ Il permet d'observer vos progrès en conditions de jeu. En parcours accompagné vous jouez 3 trous minimum sur les distances d'un parcours compact.

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

⇒ 5 questions de comportement } 10 pts possibles
⇒ 5 questions de Règles

Obtention Niveau 2 ⇒ obtenir 20 points minimum sur 40 possibles

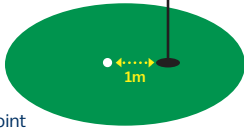


PASS Carte Verte - Niveau 3 - TEST FINAL

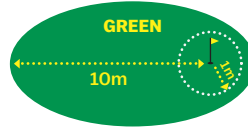
Maîtriser les bases du jeu de golf sur le grand parcours

ATELIER PUTTING

Court : Long



- ⇒ 5 pts possibles
- ⇒ 1 putt rentré en 1 seul coup = 1 point

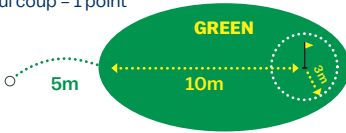


- ⇒ 5 pts possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon d'1m en 1 seul coup = 1 point

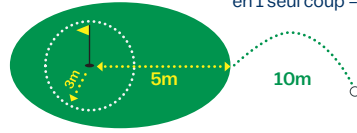
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée

Approche levée

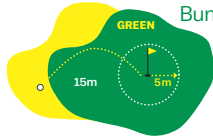


- ⇒ 5 pts possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 3m en 1 seul coup = 1 point



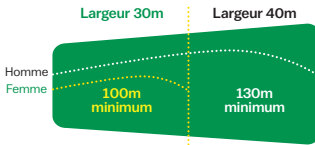
- ⇒ 5 pts possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 4m en 1 seul coup = 1 point

Bunker



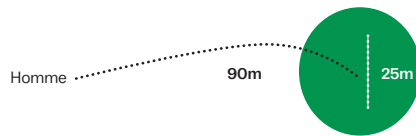
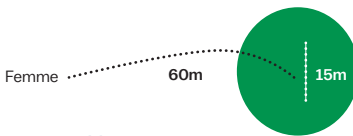
- ⇒ 5 pts possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 5m en 1 seul coup = 1 point

ATELIER MISE EN JEU



- ⇒ 10 pts possibles
- ⇒ 1 balle dans la zone concernée en 1 seul coup = 1 point

ATTAQUE DE GREEN



- ⇒ 10 pts possibles
- ⇒ 1 balle sur le green dans une largeur de 15 ou 25m = 1 point

VALIDATION DU PARCOURS

Sur un parcours de 3 trous minimum, depuis la couleur de départ qui correspond à votre longueur de mise en jeu, vous devez réaliser une moyenne de Par +3 coups maximum dans le temps de jeu imparti. Au-delà de +4 coups vous devez relever votre balle et noter une croix sur la carte de score. L'évaluation porte sur les 3 meilleurs trous.

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

- ⇒ 7 questions de comportement
- ⇒ 8 questions de Règles

} 15 pts possibles

Obtention Niveau 3 / Test final ⇒ obtenir 30 points minimum sur 60 possibles + valider le parcours

Compétition et/ ou pratique loisir

Après les premiers temps d'apprentissage, il est possible de jouer en compétition ou en partie certifiée (grâce à l'application kady) et obtenir votre premier index qui sera géré par la ffgolf. Et si vous préférez une pratique loisir vous pourrez tout simplement partager le plaisir d'un parcours en famille ou entre amis.

PREMIER INDEX & HANDICAP DE JEU

L'index représente le niveau de jeu d'un joueur et lui permet de se comparer à tous les joueurs en France et dans le monde. L'évaluation du niveau de jeu d'un joueur et la détermination de son index s'appuient sur le score et le parcours sur lequel il est réalisé.

L'index d'un joueur est automatiquement modifié en fonction de ses résultats.

Tout au long de votre progression, votre index vous situera également par rapport au score idéal ou par dont vous tenterez de vous rapprocher. Il varie entre 54 pour les non-classés et -5 pour les meilleurs amateurs français. Le handicap de jeu d'un joueur est déterminé par le parcours auquel il va se trouver confronté et il variera donc en fonction de la difficulté du parcours joué et du repère de départ.

FORMES DE JEU

Les formes de jeu officielles et non officielles sont nombreuses, elles font la richesse du golf et permettent une pratique ludique entre joueurs de niveaux très différents comme une pratique compétitive individuelle ou par équipe. Les plus courantes sont le match play, le Stroke play et le Stableford.

QUELQUES CHIFFRES

14 NOMBRE MAXIMUM DE CLUBS
QU'UN JOUEUR PEUT
EMPORTER DANS SON SAC

3 min DÉLAI AUTORISÉ
POUR RETROUVER
SA BALLE

40 s POUR FRAPPER
LA BALLE

250 km/h VITESSE QUE PEUT
ATTEINDRE UNE
BALLE FRAPPÉE
AU DRIVER

42,67 mm DIAMÈTRE MINIMUM
D'UNE BALLE DE GOLF

108 mm DIAMÈTRE
D'UN TROU DE GOLF

45,93 g POIDS MAXIMAL
D'UNE BALLE
DE GOLF

101,6 mm PROFONDEUR
MINIMUM
D'UN TROU DE GOLF

Le guide des golfs

La ffgolf vous propose un guide très détaillé des golfs français consultable à partir de www.ffgolf.org. Rayon géographique, type de parcours, gammes de prix, initiations gratuites, enseignement, écoles de golf, paragolf, prestations hors golf... de nombreux critères vous permettent de trouver à coup sûr le golf qui vous convient.

Parler golf

Adresse: Position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup.

Air-shot: Tentative de coup ne touchant pas la balle. Compte pour un coup.

Albatros: Score inférieur de trois coups au par.

Approche: Coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle au plus près du drapeau.

Birdie: Score inférieur d'un coup au par.

Bogey: Score supérieur d'un coup au par. Double bogey: +2 / triple bogey: +3...

Bois: Club destiné à réaliser de longues distances, dont la tête était à l'origine en bois et qui est aujourd'hui fabriquée le plus souvent en matériaux composites.

Chip: Coup d'approche court, joué depuis une position proche du green, destiné à porter la balle près du trou.

Club: Instrument servant à frapper la balle pour la déplacer. Les clubs ont des têtes en métal ou en matériaux composites et des inclinaisons différentes pour réaliser des distances adaptées aux coups souhaités. Il existe trois familles de clubs: les bois, les fers et les putters.

Club-house: Bâtiment qui abrite l'accueil, les vestiaires, le bar, le restaurant, les salles d'animation...

Divot: Motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant, que le joueur doit replacer.

Dog-leg: Trou qui tourne à droite ou à gauche.

Drive: Premier coup sur un trou, frappé avec un driver.

Eagle: Score inférieur de deux coups au par.

Fairway: Voie régulière, tondue ras, qui relie la zone de départ au green.

Golf compact: Parcours d'au moins 6 trous de longueur plus courte qu'un golf traditionnel (de moins de 2 750m au total pour 18 trous).

Grip: Désigne soit la manière de prendre son club, soit la partie du club où l'on place les mains.

Green-fee: Droit dont on s'acquitte pour jouer un parcours dans un golf.

Index: Niveau de jeu des joueurs amateurs.

kady: L'application golf incontournable.

Links: Type de parcours de golf, en général en bord de mer, construit sur des dunes.

Par: Nombre de coups idéal sur un trou.

Pénalités: Nombre de coups déterminé par les Règles et que l'on ajoute à son score pour des fautes commises lors du jeu.

Pitch: Marque d'impact faite par la balle en tombant sur un green, que le joueur doit relever.

Pitch & putt: Parcours de 9 ou 18 trous constitué de trous de petite taille (par 3 de moins de 90mètres).

Practice: Terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

Putter: Club à face verticale servant, sur le green, à faire rouler la balle vers le trou.

Putting-green: Green d'entraînement.

Swing: Mouvement effectué par le golfeur pour frapper la balle.

Tee: Petit objet en bois ou en plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ.

Topper: Frapper la balle sur sa partie supérieure.

Wedge: Club dont la face très ouverte permet d'effectuer une trajectoire de balle haute (pitching-wedge) ou utilisé pour les sorties de bunker (sand-wedge).



DÉPARTS RECOMMANDÉS

Proposer un parcours adapté au niveau de tous les pratiquants

Les départs recommandés sont une nouveauté impulsée par la ffgolf dont le principe est de proposer aux joueurs loisirs et aux plus jeunes de jouer depuis le départ qui correspond à leur niveau de jeu.

Aujourd'hui, les golfeurs sont de plus en plus nombreux à rechercher une réussite plus immédiate pour plus de plaisir de jeu sur les parcours. Jouer depuis un départ recommandé correspondant à leur niveau de jeu, répond à cette attente, leur permet de jouer plus vite, de mieux scorer et de prendre plus de plaisir sur le parcours. Plus de 400 golfs en France proposent un ou deux départs supplémentaires davantage adaptés aux débutants.

POUR TOUS LES GOLFEURS

La recommandation d'une couleur de départ est préconisée à chaque licencié en fonction de son niveau de jeu et de son sexe. Pour les joueurs de moins de 17 ans, la tranche d'âges sera également prise en compte. La couleur sera attribuée automatiquement en application des tableaux de recommandations ci-après. Elle pourra être amenée à varier au cours de l'année en fonction de l'évolution du niveau de jeu ou de l'âge.

Attention: cette recommandation de départ n'est en aucun cas une obligation, le golfeur demeure libre de l'appliquer ou non.

La couleur du départ recommandé apparaît pour chaque golfeur sur sa licence digitale:

- dans son Espace My ffgolf,
- dans son application ffgolf,
- dans l'application kady.

COULEURS DE DÉPART SELON L'ÂGE ET L'INDEX

ADULTES (17 ANS ET +)	
Repères de jeu	NIVEAU DE JEU
	Messieurs 0-11.4
	Messieurs 11.5-26.4
	Messieurs 26.5-36 / Dames 0-15.4
	Messieurs 37-45 / Dames 15.5-36
	Messieurs 46-53 / Dames 37-53
	Messieurs non-classés / Dames non-classées

JEUNES FILLES (- DE 17 ANS)			
Âge	REPÈRES DE JEU / NIVEAU DE JEU		
0-10	de NC à 37		36 et moins
11-12	de NC à 37		36 et moins
13-14	de NC à 45	de 44 à 24	de 23.9 à 6 5.9 et -
15-16	de NC à 50	de 49 à 37	de 36 à 10 9.9 et -

JEUNES GARÇONS (- DE 17 ANS)					
Âge	REPÈRES DE JEU / NIVEAU DE JEU				
0-10	de NC à 37		36 et moins		
11-12	de NC à 37		de 36 à 20	de 19.9 à 12	11.9 et -
13-14	de NC à 50	de 49 à 37	de 36 à 30	de 29.9 à 14	13.9 et -
15-16	de NC à 50	de 49 à 45	de 44 à 37	de 36 à 20	de 19.9 à 8 7.9 et -

DÉPARTS RECOMMANDÉS



Prenez le bon départ !

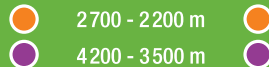


ffgolf[®]

COMMENT FAIRE ÉVOLUER SA COULEUR DE DÉPART RECOMMANDÉ ?

Pour un joueur adulte (17 ans et plus), le départ recommandé dépend de son niveau de jeu. Ce dernier est calculé à partir des scores qu'il a réalisés en compétitions et saisis en parties loisir (moyenne de ses 8 meilleurs scores sur ses 20 derniers enregistrés).

Attention: Par exemple, un joueur non classé (54) et avec un niveau de jeu de 54 se verra proposer par défaut le orange comme couleur de départ recommandé. Pour faire changer sa couleur de départ recommandé, il devra soit saisir ses scores en parties loisir soit jouer en compétition pour faire évoluer son index et par conséquent son niveau de jeu.



20
TERRE
DE JEUX
24

**TOI AUSSI
VIS AU RYTHME
DES JEUX PARTOUT
EN FRANCE**

SCANNEZ-MOI !



JOUER AU GOLF



Les différentes formes de jeu

LE MATCH PLAY OU PARTIE PAR TROU

Forme de jeu originelle, c'est une opposition directe: deux camps, composés d'un ou deux joueurs chacun, jouent l'un contre l'autre, trou par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups.

Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou. La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer. On dit par exemple qu'un joueur a gagné «5 & 4» lorsqu'il compte cinq trous d'avance au départ du trou numéro 15, car il ne peut plus, en 4 trous, être dépassé ni rejoint par son adversaire.

Lorsqu'un trou ou un match ne peut plus être gagné ou perdu, le trou ou le match est terminé et il n'est pas nécessaire de continuer le jeu.

Si les adversaires réalisent le même score sur un trou, on dit que le trou est partagé.

Un joueur a le droit d'accorder le coup suivant ou le trou ou le match à son adversaire.

Un joueur qui mène la partie est «up» et son adversaire «down», si les joueurs sont à égalité ils sont «all square». On dit d'un camp qu'il est «dormie» quand il est «up» d'autant de trous qu'il reste de trous à jouer.

NB: l'expression vient de dormir. En effet, celui qui mène ainsi ne peut plus perdre et peut donc s'endormir.

LE STROKE PLAY OU PARTIE PAR COUPS

Cette forme de jeu consiste à additionner les scores réalisés sur tous les trous d'un parcours. C'est le plus bas score total de l'ensemble des participants (nombre de coups joués y compris les coups de pénalité) qui gagne.

Autrefois, on remettait une médaille au vainqueur d'où l'appellation anciennement utilisée de medal play. Dans une compétition en net, le gagnant est celui dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

Une variante de cette forme de jeu constitue un excellent test et permet de faire un match contre le parcours: c'est le contre par.

FORMES DE JEU COMPTANT POUR L'INDEX

Camp composé d'un seul joueur (SIMPLE) en partie PAR COUPS

Formule	STROKE PLAY	CONTRE PAR	STABLEFORD	SCORE MAXIMUM
OBJECTIF	Il s'agit de jouer tous les trous d'un parcours dans le moins de coups possibles. Formule difficile, déconseillée aux débutants.	Variante du stroke play. Il s'agit d'un match contre le parcours, lequel fait le par à chaque trou.	Variante du stroke play. Il s'agit de convertir en points le score de chaque trou par rapport au par. N'intègre pas de points négatifs.	Jouer tous les trous d'un parcours dans le moins de coups possibles.
COMPTER	Pas de conversion spécifique	Le joueur qui, sur un trou, réalise un: - par (partage le trou), 0 pt - bogey ou + (perd le trou), -1 pt - birdie ou - (gagne le trou), +1 pt	Le joueur qui, sur un trou, réalise: - 2 ou plus au-dessus du par, 0 pt - 1 au-dessus du par, 1 pt - un par, 2 pts - 1 en dessous du par, 3 pts...	Sur chaque trou le score est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le Comité, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.
VAINQUEUR EN BRUT	On additionne les coups joués sur tous les trous et le vainqueur est celui qui a fait le moins de coups.	On additionne les points en plus et en moins et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.	On additionne les points gagnés et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.	<i>Identique au stroke play.</i>
VAINQUEUR EN NET	On additionne les coups joués sur tous les trous et on soustrait le handicap de jeu. Le vainqueur est celui qui a fait le moins de coups.	La conversion est faite par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. On additionne les pts en + et en -. Le vainqueur est celui qui obtient le + de pts.	La conversion est faite par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. On additionne les pts gagnés. Le vainqueur est celui qui obtient le + de pts.	<i>Identique au stroke play.</i>

Les différents types de camps

Ces différentes formes de jeu sont jouées par des camps dont la composition est exposée ci-dessous. Dans les Règles de golf, le terme camp désigne aussi bien un joueur seul que deux ou plusieurs joueurs associés. Ces différents types de camps peuvent jouer les différentes formes de jeu, par exemple :

- un stroke play peut être joué en simple, foursome, quatre balles, etc.
- un match play peut être joué en simple, foursome, quatre balles, etc.

SIMPLE

Le camp comprend un seul joueur.

DOUBLE

Le camp se compose de 2 joueurs selon les dénominations suivantes :

- si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueuses, la compétition est dite Dames ;
- si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueurs, la compétition est dite Messieurs ;
 - si chaque camp est obligatoirement composé d'un joueur et d'une joueuse, la compétition est dite Mixte ;
 - si chaque camp peut être composé librement (2 joueurs, 2 joueuses, ou un joueur et une joueuse), la compétition est dite Mixed-up.

LES FORMES DE JEU

Simple

Le camp est composé d'un seul joueur.

Foursome (Règle 22)

Les 2 joueurs du camp jouent une seule balle. Les partenaires doivent jouer alternativement des zones de départs et alternativement durant le jeu de chaque trou.

Stroke play à quatre balles (Règle 23)

Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Il existe aussi de nombreuses formes de jeu non officielles dont les plus courantes sont :

Greensome

Les deux joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Scramble

Les joueurs constituent une équipe. Chaque joueur joue un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

Handicap de jeu et coups reçus

Les coups reçus d'un parcours, c'est l'évaluation de la difficulté des trous les uns par rapport aux autres. Ainsi, le trou Coup reçu 1 est le trou le plus difficile à jouer et le trou Coup reçu 18 est le trou le plus facile à jouer.

Selon la forme jouée en compétition, votre handicap de jeu va être réparti sur chaque trou dans l'ordre des coups reçus affectés à chaque trou : ce sont les coups rendus.

Sur une carte de score, vous devez toujours trouver ces renseignements :

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11

EXEMPLES DE RÉPARTITION DU HANDICAP DE JEU

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11
Coups rendus	1	1		1			1	1	1	1		1	1		1		1	1

Ce joueur a un handicap de jeu de 12 réparti sur les 12 trous les plus difficiles (numérotés en coups reçus de 1 à 12).

Trou n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
Coups reçus	8	6	16	10	14	18	2	12	4	9	17	7	3	15	1	13	5	11
Coups rendus	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2

Ce joueur a un handicap de jeu de 31 réparti dans un premier temps avec 1 coup rendu sur tous les trous. Dans un deuxième temps, il lui reste à recevoir $31 - 18 = 13$ coups rendus répartis à nouveau sur les 13 premiers trous les plus difficiles (numérotés en coups reçus de 1 à 13).

Calcul de points en Stableford

Le principe de la méthode est simple, il consiste à convertir en points le score de chaque trou par rapport au par. Les points acquis sur un trou ne peuvent plus être perdus et l'addition de tous les points donne le résultat final. Cette forme de

jeu évite de massacrer un score final en raison d'un seul trou catastrophe car la méthode n'intègre pas de points négatifs. Ainsi que vous fassiez 8 ou 12 sur un trou vous ne marquez pas de points mais vous n'en perdrez pas non plus.

CALCULER SON SCORE STABLEFORD EN :

Brut : (c'est-à-dire sans prendre en compte votre handicap de jeu). Il suffit de comparer votre score par trou au par.

Net : (c'est-à-dire en prenant en compte votre handicap de jeu). Il suffit de comparer votre score par trou au par auquel vous ajoutez les coups rendus du trou.

Table de conversion

Score par rapport au par	Lexique	Points gagnés
2 et plus au-dessus du par	double bogey et plus	0 point
1 au-dessus du par	bogey	1 point
par	par	2 points
1 en dessous du par	birdie	3 points
2 en dessous du par	eagle	4 points
3 en dessous du par	albatros	5 points

Exemples de conversion

Score	Par	Coups rendus sur le trou	Brut	Net
5	3	2	0 point	2 points

En brut, le joueur fait un double bogey (2 coups au-dessus du par) il marque 0 point. En net, il faut recalculer le par (par + coups rendus) $3 + 2 = 5$, il réalise donc le par et marque 2 points.

Score	Par	Coups rendus sur le trou	Brut	Net
6	5	3	1 point	4 points

En brut, le joueur fait un bogey (1 coup au-dessus du par) il marque 1 point. En net, il faut recalculer le par (par + coups rendus) $5 + 3 = 8$, il réalise donc un eagle (2 coups en dessous du par) et marque 4 points. Le résultat Stableford brut permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été le meilleur joueur de la compétition. Le résultat Stableford net permet, lors d'une compétition, de déterminer quel a été le meilleur joueur de la compétition par rapport à son handicap de jeu.

Que ce soit en Stableford brut ou Stableford net la référence est 36.

Pourquoi 36? Que ce soit en brut ou en net le par sur chaque trou vaut toujours 2 points. Et $2 \text{ points} \times 18 \text{ trous} = 36 \text{ points}$.

Astuce pour un calcul rapide

Si un joueur fait 30 points en Stableford brut c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par.

Explication : jouer le par sur les 18 trous donne 36 pts. Par déduction si le joueur a marqué 30 points c'est qu'il a joué 6 au-dessus du par ($36 - 30 = + 6$).

Si un joueur fait 41 points en Stableford net c'est qu'il a joué 5 en dessous de son handicap de jeu.

Explication : le par est recalculé en fonction des coups rendus et jouer le nouveau par sur les 18 trous donne 36 pts. Par déduction, si le joueur a marqué 41 points c'est qu'il a joué 5 en-dessous de son handicap de jeu ($36 - 41 = - 5$).

Conclusion : en Stableford brut, un joueur qui marque 36 pts a forcément joué le par quels que soient le parcours et le repère de départ. En Stableford net, un joueur qui marque :

→ moins de 36 pts : a moins bien joué que son handicap de jeu, c'est une contre-performance.

→ 36 points : a joué son handicap de jeu.

→ plus de 36 pts : a mieux joué que son handicap de jeu, c'est une performance.

WORLD HANDICAP SYSTEM

Le nouveau système universel de calcul de l'index est entré en vigueur en France au printemps 2020



le
WHS



Qu'est-ce que le World Handicap System

Jusqu'à 2019, 6 différentes méthodes de calcul du Handicap étaient utilisées à travers le monde. La France, ainsi que les pays d'Europe continentale, utilisaient la méthode dite EGA (European Golf Association).

Des concertations ont eu lieu entre les différentes associations représentatives de ces systèmes afin de les unifier. Des études ont permis de mettre au point une méthode reprenant les aspects les plus pertinents de chacune d'entre elles. Cette méthode, le **World Handicap System**, est progressivement devenue depuis 2020, la méthode unique et universelle de calcul des handicaps dans le monde. En France, la Fédération française de golf a décidé d'appliquer ce nouveau calcul dès le printemps 2020.

Principes clés de la méthode WHS

→ Les éléments fondamentaux de l'index ne changent pas. Seuls changent les calculs utilisés pour le déterminer. L'index demeure une valeur avec décimale, évoluant entre 54.0 pour les non classés et -9.4 pour les meilleurs joueurs.

→ Au fur et à mesure des performances ou contre-performances enregistrées, l'index varie à la baisse ou à la hausse, comme auparavant. La nouvelle méthode détermine votre nouvel index en calculant la moyenne de vos 8 meilleures performances sur les 20 dernières cartes enregistrées.

→ Les performances ne sont plus mesurées par une transformation en points Stableford, mais par un Score différentiel, correspondant à la somme de vos coups indexée sur la difficulté du terrain joué (voir plus loin pour le calcul exact).

→ La méthode permet la prise en compte de parties certifiées pour le calcul de l'index. Les Cartes Index enregistrées par les clubs sont toujours acceptées, à la discrétion des golfs, comme auparavant.

Calcul de l'index avec le WHS

MESURE DE LA PERFORMANCE

À la réception d'un nouveau score, la première opération est de mesurer la performance réalisée, en trois étapes :

→ Calcul du Score Brut Ajusté

→ Calcul du score différentiel

→ Calcul du nouvel index basé sur la moyenne des 8 meilleurs scores différentiels sur les 20 dernières cartes.

1. CALCUL DU SCORE BRUT AJUSTÉ

À la réception d'un score, quelle que soit sa formule d'origine (strokeplay, stableford, contre par, score maximum), la première opération consiste à « lisser » le résultat reçu.

Trou par trou, le score brut est analysé et capé à une valeur maximale correspondant au Net Double Bogey (le Par du trou augmenté des coups reçus + 2 coups).

Cet ajustement permet de limiter les effets d'un trou catastrophe sur l'évolution d'index.

Ainsi, si vous aviez 2 coups reçus sur un par 3, tout score supérieur à 7 est automatiquement ramené à 7. La somme des scores capés de tous les trous est votre Score Brut Ajusté (SBA).

À noter que pour une balle relevée, le score retenu est directement votre Net Double Bogey sur le trou.

Exemple :

SSS départs jaunes: 72.1
Index : 20.7

Slope: 122
Handicap de Jeu: 21

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
Par	4	4	5	4	3	5	4	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	73
CR	/	/	//	/	/	/	/	/	//	/	/	//	/	/	/	/	/	/	21
Score	5	5	6	5	4	6	5	6	4	5	5	4	6	5	4	7	8	5	95
SBA	5	5	6	5	4	6	5	6	4	5	5	4	6	5	4	7	7	5	94

Score brut local: 95, Score Brut Ajusté : 94

Le Score Brut Ajusté retenu pour le calcul de l'index est de 94.

2. CAS PARTICULIER DES SCORES SUR 9 TROUS

Les cartes de 9 trous sont transformées en scores 18 trous par l'ajout forfaitaire d'un score complémentaire correspondant au Par Net des 9 trous joués, auquel s'ajoute 1 coup supplémentaire.

Exemple :

SSS départs jaunes: 36.0
Index : 20.7

Slope: 61
Handicap de Jeu: 10

										Score ajouté forfaitairement									
TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
Par	4	4	5	4	3	5	4	5	3	4	4	5	4	3	5	4	5	3	74
CR	/	/	//	/	/	/	/	/	/	/	/	//	/	/	/	/	/	/	
Score	5	5	6	9	4	6	5	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	51
SBA	5	5	6	7	4	6	5	6	5	5	5	7	5	4	6	5	6	4	96+1

Le Score Brut Ajusté retenu est de 96 auquel on ajoute un coup supplémentaire, soit 97.

3. CALCUL DU SCORE DIFFÉRENTIEL

Pour évaluer la valeur de la performance, il faut ensuite indexer votre Score Brut Ajusté sur la difficulté du terrain joué. La formule utilisée sera $(113/Slope) \times (SBA - SSS)$.

Pour un score 9 trous les valeurs de Slope et SSS sont celles de la partie multipliées par 2 :

Exemple 18 trous :

Avec un Score Brut Ajusté de 94, joué sur un terrain de SSS 72.1 et de Slope 122, le score différentiel est de: $(113/122) \times (94 - 72.1) = 0.926 \times 21.9 = 20.3$. Le joueur a réalisé un score différentiel de 20.3.

Exemple 9 trous :

Avec un Score Brut Ajusté de 97, joué sur un terrain de SSS 36.0 et de Slope 61, le score différentiel est de: $(113/61 \times 2) \times (97 - (36.0 \times 2)) = 0.926 \times 25 = 23.2$. Le joueur a réalisé un score différentiel de 23.2.

4. CALCUL DU NOUVEL INDEX

Le nouvel index sera ensuite simplement calculé en prenant la moyenne des 8 meilleurs scores différentiels réalisés sur les 20 derniers scores transmis.

Exemple:

Date	Compétition	Score diff.
21/09	1- COMPÉTITION	20.3
14/09	2- COMPÉTITION	20.6
07/09	3- PARTIE CERTIFIÉE	20.9
05/09	4- COMPÉTITION	25.2
01/09	5- EXTRA DAY SCORE	20.5
31/08	6- COMPÉTITION	19.8
27/08	7- COMPÉTITION	24.1
19/08	8- PARTIE CERTIFIÉE	24.4
08/08	9- COMPÉTITION	26.7
04/08	10- EXTRA DAY SCORE	23.0

Date	Compétition	Score diff.
03/08	11- COMPÉTITION	21.3
01/08	12- PARTIE CERTIFIÉE	22.6
27/07	13- EXTRA DAY SCORE	19.9
21/07	14- COMPÉTITION	24.2
20/07	15- COMPÉTITION	24.5
19/07	16- COMPÉTITION	23.8
13/07	17- EXTRA DAY SCORE	31.1
07/07	18- COMPÉTITION	30.4
23/06	19- PARTIE CERTIFIÉE	20.7
22/06	20- COMPÉTITION	23.2

Index = $(20.7 + 19.9 + 21.3 + 19.8 + 20.5 + 20.9 + 20.6 + 20.3) / 8 = 20.5$

Le joueur a un nouvel index de 20.5

APPLICATION D'AJUSTEMENTS

Dans le même temps, pour ajuster au mieux l'index du joueur à sa capacité réelle, des mécanismes additionnels sont mis en place:

1. AJUSTEMENT POUR SCORE EXCEPTIONNEL

Si un joueur réalise un score différentiel de 7 points en dessous de son index initial, son nouvel index est calculé avec une minoration automatique de 1 point.

Si la différence entre le score différentiel reçu et l'index initial est de 10 points ou plus, cette minoration est alors de 2 points.

Cette minoration est mémorisée et appliquée aux lignes de scores éligibles au moment de la réception initiale, puis disparaît progressivement au fur et à mesure de l'arrivée de nouveaux scores (jusqu'à la disparition du score exceptionnel de l'historique).

Exemple: Pour un joueur 36.3 qui réalise un score différentiel de 25.2, on calcule le nouvel index normalement (toujours sur la base des 8/20 meilleurs scores différentiels) mais cet index calculé est artificiellement baissé de 2 points.

2. SOFT CAP & HARD CAP

La méthode permet à l'index de remonter si les performances d'un joueur se dégradent de manière durable. Cela étant, pour éviter une remontée trop rapide issue d'une baisse de forme momentanée, des freins sont applicables en

cas de succession de mauvais résultats.

Ainsi, un index ne peut pas remonter de plus de 5 points au-delà du meilleur index obtenu sur les 12 derniers mois (Hard Cap).

Exemple: Un joueur 12,7 d'index est plafonné à 17.7 quels que soient le nombre et la valeur des contre-performances enregistrées dans l'année. Un calcul intermédiaire (soft cap) freine la remontée de l'index avant d'arriver à ce plafond fixe de 5 points.

Tous les points de remontée au-delà de 3 sont divisés par deux, avant d'arriver au plafond fixe.

3. AJUSTEMENTS POUR NOMBRE INSUFFISANT DE SCORES

Avant d'arriver à un historique suffisamment représentatif de 20 scores, par prudence, le système applique des ajustements intermédiaires dont voici le détail:

Nb scores de l'historique	Calcul de l'index	Ajustement
1	= Score Différentiel	-2.0
2	= Le plus bas	-2.0
3	= Le plus bas	-2.0
4	= Le plus bas	-1.0
5	= Le plus bas	0
6	= La moyenne des 2 plus bas	-1.0
7 ou 8	= La moyenne des 2 plus bas	0
9 à 11	= La moyenne des 3 plus bas	0
12 à 14	= La moyenne des 4 plus bas	0
15 ou 16	= La moyenne des 5 plus bas	0
17 ou 18	= La moyenne des 6 plus bas	0
19	= La moyenne des 7 plus bas	0
20	= La moyenne des 8 plus bas	0

Exemple: Un joueur non classé joue sa première carte comptant pour l'index, et réalise un score différentiel de 47.2.

Son nouvel index est de $47.2 - 2 = 45.2$

Un joueur ayant 5 scores dans son historique transmet un nouveau résultat. Son nouvel index est calculé en prenant la moyenne de ses deux meilleurs scores différentiels, à laquelle on retire un point.

4. CALCUL DES CONDITIONS DE JEU DU JOUR (PLAYING CONDITIONS CALCULATION: PCC)

Comme le faisait la Zone Tampon Ajustée avec la méthode précédente, la méthode WHS applique un ajustement aux scores différentiels en fonction des conditions rencontrées sur le terrain.

Le calcul des conditions de jeu se fait après avoir récolté tous les scores joués dans la journée. Une comparaison est établie entre les scores attendus et les scores réellement joués. En fonction du résultat, un ajustement allant de -1 à +3 est appliqué (conditions faciles à très difficiles).

Note: Le calcul du PCC se déclenche uniquement si 8 scores réalisés par des joueurs 36.0 et moins sont enregistrés sur le terrain.

La Partie Certifiée

Le WHS inclut la prise en compte de parties loisir (« General Play ») pour le calcul de l'index. La Fédération française de golf a fait le choix d'autoriser cette prise en compte dès 2020, à condition qu'elle soit encadrée. Ces cartes sont désignées sous le terme de Parties Certifiées.

Pour qu'une partie loisir compte pour l'index, le joueur doit :

→ Être titulaire d'une licence et d'un certificat médical actifs.

→ Utiliser exclusivement l'application mobile kady destinée à cet effet (pas de saisie directe dans l'Espace licencié).

→ Déclarer son intention de faire compter la carte avant la saisie du score du 1^{er} trou.

→ Désigner un marqueur licencié et obligatoirement présent dans la partie.

→ Faire signer (certifier) sa carte à l'issue de la partie par ce marqueur (signature par validation dans l'application mobile kady).

Toute partie incomplète ou non signée dans les 72 heures sera considérée comme « carte non rendue » et fera l'objet d'un score de pénalité intégrant l'historique officiel du joueur.

Les PAC peuvent se jouer sur 9 ou 18 trous, en strokeplay ou en Stableford.

Les joueurs de moins de 11.5 d'index et les licenciés de 16 ans et moins ne sont pas autorisés à faire compter leurs parties loisir pour l'index.

Ces Parties Certifiées ne remplacent pas les Extra Day Scores, que les clubs peuvent continuer à enregistrer pour le compte des joueurs sur l'Extranet fédéral.

Questions fréquentes

Cette rubrique liste les questions les plus fréquemment posées sur la boîte e-mail whs@ffgolf.org. Cette adresse reste ouverte au long de la saison pour recueillir vos interrogations.

L'APPLICATION DU WHS

Le WHS remplace-t-il l'index pour les parties officielles ? L'index disparaît-il ?

L'index ne disparaît pas et continue de s'appeler Index. Il reste la valeur chiffrée à une décimale attestant de votre aptitude de jeu. Le World Handicap System définit uniquement la manière dont cet index est calculé.

Pour avoir son index calculé faut-il être licencié et membre d'une Association Sportive ?

Le calcul de l'index avec la nouvelle méthode s'applique à tous les licenciés actifs, membres ou non d'une Association Sportive.

En cas de non renouvellement de la licence, l'index est «gelé» pendant la durée d'inactivité. Il ne sera pas appliqué d'ajustement durant cette période.

Les joueurs continuent-ils à prendre +0.1 en cas de contre-performance ?

Non. Le nouvel index étant déterminé par la moyenne des 8 meilleures performances sur les 20 dernières cartes, il est probable qu'une contre-performance n'ait pas d'incidence immédiate sur l'index, sauf si elle «chasse» un ancien bon score des 20 dernières cartes.

À l'inverse un bon score a un impact immédiat puisqu'il intègre directement le calcul de la moyenne des 8 meilleures cartes.

L'index des joueurs est-t-il mis à jour automatiquement lorsque leur score est rentré ou le club doit-t-il appliquer une procédure particulière ?

Le nouvel index est calculé automatiquement après l'envoi des scores par le club organisateur d'une compétition.

En strokeplay, comment est pris en compte un joueur qui réalise un score de 15 sur un trou ?

Avant d'être intégré dans le calcul de la performance (score différentiel), le score brut du joueur est plafonné au Net Double Bogey (le Par du joueur + 2 coups). Si un joueur fait 15 sur un par 5 sur lequel il avait 1 coup reçu, le score retenu pour le calcul de son index est de 8.

Je joue régulièrement au golf aux États-Unis et en France. Avec le World handicap System, aurais-je un index unique ?

Il n'y a pas de serveur central regroupant tous les scores joués à travers le monde. Vous n'aurez donc pas un index unique, mais toujours un index par pays.

Toutefois, si vous enregistrez exactement les mêmes scores aux USA et en France, vous devriez obtenir au final une valeur identique puisque le calcul utilisé est le même.

En France, les clubs peuvent enregistrer les scores réalisés à l'étranger de leurs licenciés sur l'extranet fédéral.

Que se passe-t-il si un joueur ne joue pas 20 scores dans la saison ?

Il n'y a aucune limite de temps pour atteindre les 20 scores nécessaires pour appliquer pleinement la nouvelle méthode. Ces 20 scores peuvent être réalisés au cours de plusieurs saisons successives.

Que se passe-t-il dans le cas d'une disqualification ou d'une carte non rendue en compétition ?

En cas de disqualification ou de carte non rendue, la méthode prévoit l'application d'un «score de pénalité». Un score correspondant à la plus mauvaise performance identifiée sur les 20 dernières cartes est automatiquement ajouté à l'historique du joueur.

Dans le cas d'un forfait, ou d'un abandon justifié (blessure en cours de jeu par exemple), la carte est affichée dans l'historique mais elle est sans effet sur l'index.

Y a-t-il une modulation du score selon la difficulté du parcours ?

Oui, le score différentiel est indexé sur la difficulté du repère joué. Son calcul en reprend les valeurs de Slope et de SSS.

La révision annuelle des index parfois appliquée par les commissions sportives des clubs est-elle maintenue ?

La révision annuelle des index était un mécanisme destiné à ajuster les index pour pallier la faible réactivité de l'ancien calcul EGA.

Avec la nouvelle méthode, cette révision n'est plus nécessaire.

À noter cependant que les clubs peuvent toujours initialiser le premier index ou réaliser des ajustements à la hausse comme à la baisse si l'aptitude constatée des joueurs le justifie (avec un plancher fixé à 11.5).

Les index des joueurs sont-ils bloqués à la remontée comme avec l'ancien système ?

Non, l'index peut remonter sans plafond jusqu'à une valeur théorique de 54.0.

Cette remontée est néanmoins freinée, et limitée à 5 points maximum par rapport au meilleur index obtenu sur les 12 derniers mois (voir paragraphe sur le soft & hard cap).

LA PÉRIODE DE TRANSITION EGA – WHS

Comment est calculé l'index des joueurs avant qu'ils atteignent 20 compétitions ?

Les anciens scores sont repris (jusqu'à 2012) et recalculés rétroactivement selon la méthode WHS, de manière à constituer un historique fourni et cohérent. Il n'est pas nécessaire d'attendre d'avoir 20 scores pour bénéficier du nouveau calcul.

Les anciennes cartes reprises dans l'historique pour le recalcul en WHS ont-elles un ajustement en fonction des conditions de jeu du jour ?

Oui, les valeurs de Zone Tampon Ajustée de l'ancien score sont reprises et transformées en PCC (Playing Conditions Calculation).

LES PARTIES CERTIFIÉES

Les golfs interviennent-ils dans la saisie de Parties Certifiées ?

Les joueurs sont autonomes pour saisir et certifier leurs cartes. Les clubs ont néanmoins la possibilité sur l'Extranet fédéral de surveiller et de demander l'invalidation des cartes qui n'auraient pas été réalisées dans les règles.

En cas d'abus manifeste, et sur signalement des clubs, la ffgolf peut à tout moment suspendre l'accès aux Parties Certifiées pour les joueurs fautifs.

NIVEAU

L'index est-il remplacé par le Niveau ?

L'index n'est pas remplacé par le Niveau. Même si le calcul du Niveau était inspiré de la méthode WHS, il diffère sensiblement notamment dans la nature des scores pris en compte et l'application des ajustements.

Le Niveau continue à exister avec son propre calcul simplifié et vous permet de saisir et d'évaluer toutes vos cartes (y compris vos parties loisir non certifiées). Il demeure utile pour les licenciés jouant peu ou pas de compétitions officielles, il est donc maintenu.

L'ESSENTIEL DES RÈGLES DE GOLF

Pour ne pas alourdir le texte, lorsque les Règles font référence à une personne, **le genre** utilisé concerne tous les sexes.

Un glossaire **des termes** apparaissant en bleu dans le texte est disponible à la fin de ce document.

Un golf peut définir des **Règles locales** spécifiques à son parcours, elles sont généralement disponibles sur la carte de score.

On attend de tous les joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité – par exemple en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités et en étant honnête dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres – par exemple en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres et en ne perturbant pas le jeu d'un autre joueur.
- Prenant bien soin du parcours – par exemple en remplaçant les divots, aplissant les bunkers, réparant les impacts de balles et en ne causant pas au parcours des dommages inutiles.

On attend de vous que vous reconnaissiez vos infractions aux Règles et que vous appliquiez honnêtement vos propres pénalités.

Les pénalités sont destinées à annuler tout avantage indu. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Pénalité d'un coup : s'applique en **match play** comme en **stroke play**.
- Pénalité générale : perte du trou en **match play** et pénalité de deux coups en **stroke play**.
- Disqualification : s'applique en **match play** comme en **stroke play**.

..... POINTS GÉNÉRAUX

Avant de commencer votre tour, il est conseillé de :

- Lire les Règles locales sur la carte de score et sur le tableau d'affichage.
- Mettre une marque d'identification sur votre balle; de nombreux golfeurs jouent la même marque de balle et si vous ne pouvez pas identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue (Règle 18.2).
- Compter vos clubs; vous avez droit à un maximum de 14 clubs (Règle 4.1).

Pendant le tour :

- Ne demandez conseil à personne à l'exception de votre cadet, de votre partenaire (c'est-à-dire un joueur de votre camp) ou du cadet de votre partenaire; ne donnez aucun conseil à aucun joueur sauf à votre partenaire; vous pouvez demander ou fournir des informations sur les Règles, les distances et la position des **zones à pénalité**, du drapeau, etc. (Règle 10.2)
- Ne jouez pas de coups d'entraînement pendant le jeu d'un trou (Règle 5.5).

À la fin de votre tour :

- En **match play**, assurez-vous que le résultat du match est affiché.
- En **stroke play**, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie, qu'elle est signée par vous et votre marqueur et rendue au Comité le plus rapidement possible (Règle 3.3).

FIGURE 3.3b : RESPONSABILITÉS SUR LA CARTE DE SCORE EN STROKE PLAY NET

Jef Simon Date: 09/04/23

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

TROU	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handicap: 5
NET: 69

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

Signature du marqueur: *[Signature]* Signature du joueur: *[Signature]*

Il y a cinq zones du parcours. La zone générale, qui comprend la totalité du parcours sauf les quatre zones du parcours particulières suivantes :

- la **zone de départ** du trou que vous jouez (Règle 6.2),
- toutes les **zones à pénalité** (Règle 17),
- tous les bunkers (Règle 12), et
- le green du trou que vous jouez (Règle 13).

Il est important de connaître la zone du parcours où se trouve votre balle, car cela a une influence sur les Règles qui s'appliquent en jouant votre balle ou en vous dégageant.

FIGURE 2.2 : ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES



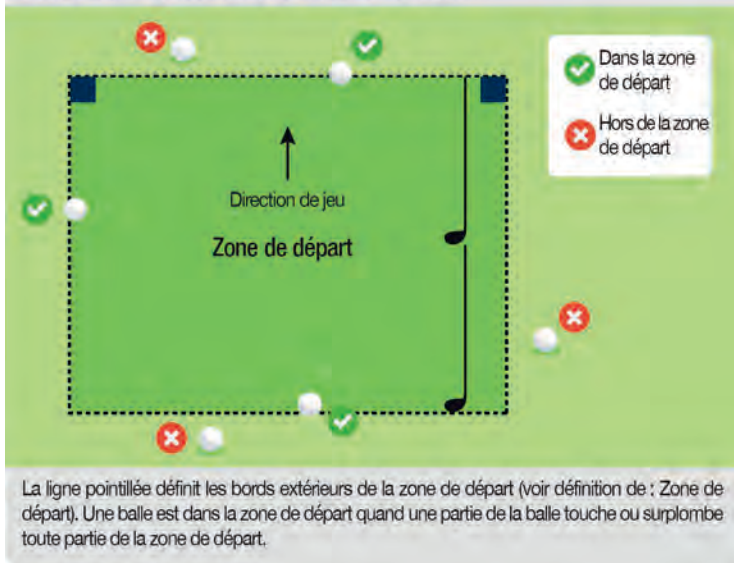
LA ZONE DE DÉPART

RÈGLE 6.2

En commençant un trou, si vous jouez une balle de l'extérieur de la **zone de départ** (y compris de mauvaises marques de départ sur le même trou ou un trou différent) :

- **Match play.** Il n'y a pas de pénalité et vous jouez votre balle comme elle repose, mais votre adversaire peut annuler le coup, auquel cas vous devrez jouer de l'intérieur de la **zone de départ**.
- **Stroke play.** Vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** et devez corriger l'erreur en jouant une balle de l'intérieur de la **zone de départ**. Le coup joué de l'extérieur de la **zone de départ** et tous les coups ultérieurs avant que l'erreur ne soit corrigée ne comptent pas. Si vous ne corrigez pas l'erreur, vous êtes **disqualifié** (mais en Stableford vous ne marquez pas de point pour le trou au lieu d'être disqualifié).

FIGURE 6.2b : BALLE DANS LA ZONE DE DÉPART



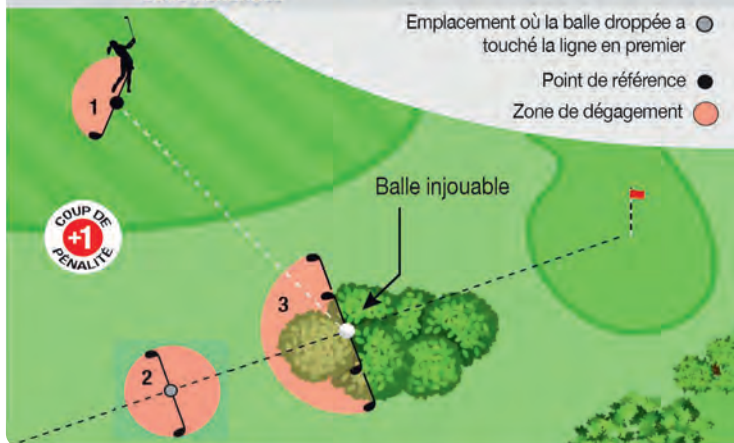
ZONE GÉNÉRALE

RÈGLES DE BASE ET SITUATIONS DE DÉGAGEMENT COURANTES

La zone générale est décrite dans la section « Le Parcours » en page 46 et comprend les fairways, les roughs, les buissons, les arbres, etc. qui ne se trouvent dans aucune des quatre zones particulières.


Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans la zone générale sont les suivantes :

FIGURE 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE

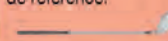


Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a trois options, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence.

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne (sans limite pour la distance de recul) en droppant la balle d'origine, ou une autre balle, sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée (sans limite pour la distance de recul sur la ligne).	Une longueur de club, dans n'importe quelle direction à partir du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que l'emplacement d'origine de la balle, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral.


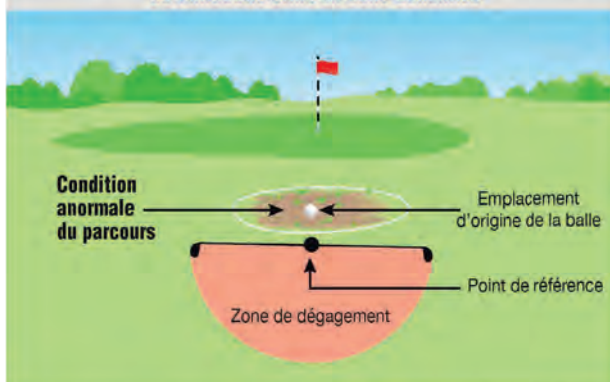
Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement de la balle d'origine.	Deux longueurs de club du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

FIGURE 16.1b : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS LA ZONE GÉNÉRALE



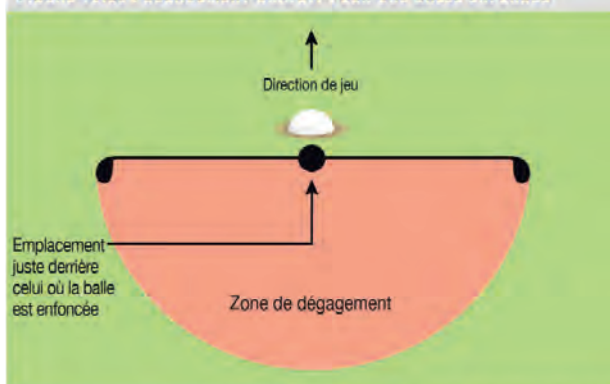
Un dégagement gratuit est autorisé quand la balle est dans la zone générale et qu'il y a une interférence avec une condition anormale du parcours. Le point le plus proche de dégagement complet doit être déterminé et une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la zone générale.

Note au joueur :

En prenant un dégagement, vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence avec la condition anormale du parcours.

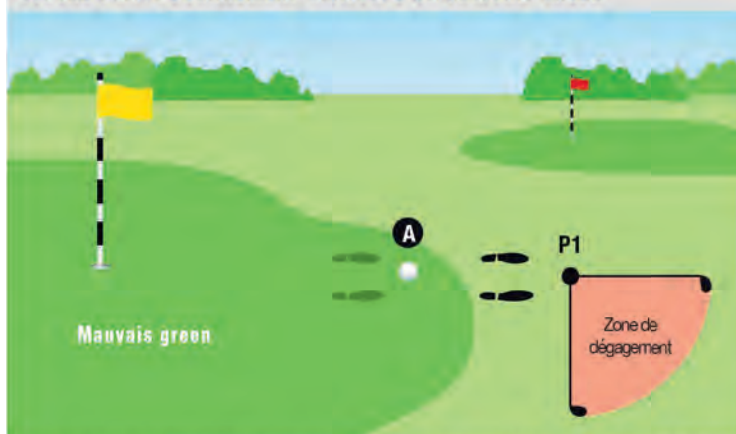
FIGURE 16.3b : DÉGAGEMENT GRATUIT POUR UNE BALLE ENFONCÉE



Quand une balle est enfoncée dans la zone générale, un dégagement gratuit peut être pris. Le point de référence pour se dégager est l'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée. Une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée.	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la zone générale.

FIGURE 13.1f : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UN MAUVAIS GREEN



Quand il y a interférence avec un mauvais green, un dégagement gratuit doit être pris. La figure envisage un joueur droitier. La balle A est sur le mauvais green, et le point le plus proche de dégagement complet pour la balle A est le point P1, qui doit être dans la même zone du parcours où repose la balle d'origine (dans ce cas, la zone générale).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet (P1).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Doit être dans la zone générale, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.
Note au joueur : vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence d'un mauvais green.		

LES ZONES À PÉNALITÉ

RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES **RÈGLE 17**

Les **zones à pénalité** sont définies soit en rouge, soit en jaune. Cela détermine vos options de dégagement (voir les diagrammes page suivante).

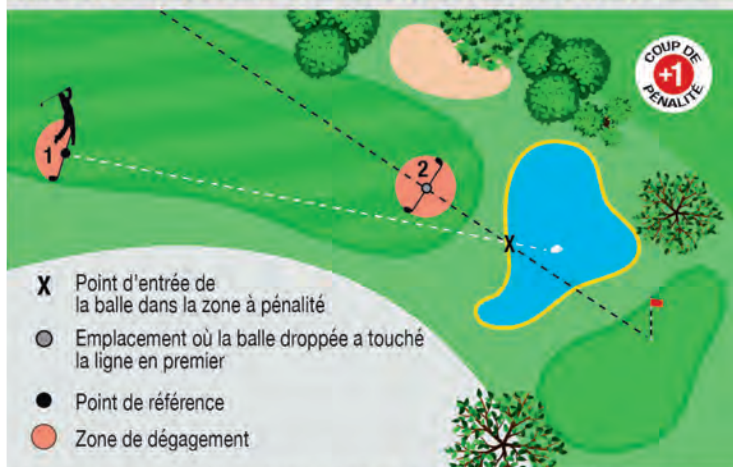
Vous pouvez vous tenir dans une **zone à pénalité** pour jouer une balle qui repose à l'extérieur de la **zone à pénalité**, y compris après vous être dégagé de la **zone à pénalité**.

Votre balle est dans une **zone à pénalité** lorsqu'une partie quelconque de la balle repose sur ou touche le sol ou n'importe quoi d'autre à l'intérieur des limites de la **zone à pénalité**, ou surplombe la lisière ou toute autre partie de la **zone à pénalité**.

Si votre balle n'a pas été retrouvée et que l'on est **sûr ou quasiment certain** qu'elle repose dans une **zone à pénalité**, vous pouvez vous dégager avec pénalité selon cette Règle. Mais si l'on n'est pas **sûr ou quasiment certain** que votre balle repose dans une **zone à pénalité** et qu'elle est perdue, vous devez prendre un dégagement **coup et distance**.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans une **zone à pénalité** sont les suivantes :

FIGURE #1 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ JAUNE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité jaune et que le joueur souhaite se dégager, le joueur a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement <ul style="list-style-type: none"> • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine, en gardant le point X (où la balle est entrée dans la zone à pénalité) entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée.


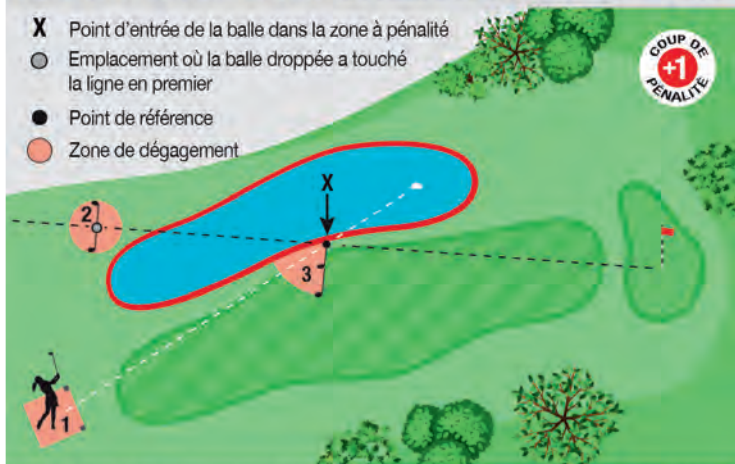
Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée, sans limite pour la distance de recul sur la ligne.	Une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir du point de référence. 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point X (point d'entrée dans la zone à pénalité), et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité rouge et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance. (Voir Figure#1 17.1d)
- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne. (Voir Figure#1 17.1d)
- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement latéral est le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

LES BUNKERS

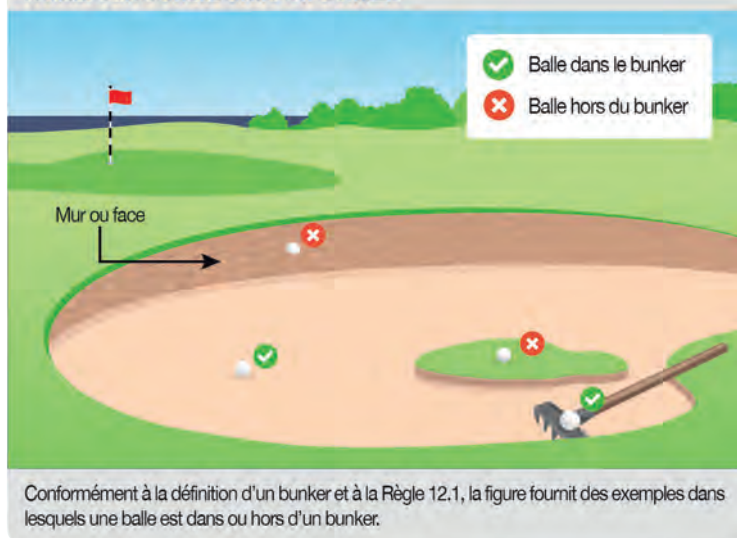
RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES **RÈGLE 12**

Votre balle est dans un bunker quand une partie quelconque de la balle touche le sable sur le sol à l'intérieur de la lisière du bunker.

Votre balle est également dans un bunker si elle est à l'intérieur de la lisière du bunker et repose sur ou dans un **détritus**, une **obstruction amovible**, une **condition anormale du parcours** ou un **élément partie intégrante** dans le bunker.

Si votre balle repose sur de la terre, de l'herbe ou sur tout autre élément naturel poussant ou fixé à l'intérieur de la lisière d'un bunker sans toucher de sable, votre balle n'est pas dans le bunker.

FIGURE 12.1 : BALLE DANS UN BUNKER



Avant de jouer votre balle dans un bunker, vous pouvez retirer des **détritus** et des **obstructions amovibles**.

Avant de jouer un coup sur une balle dans un bunker, vous ne devez pas :

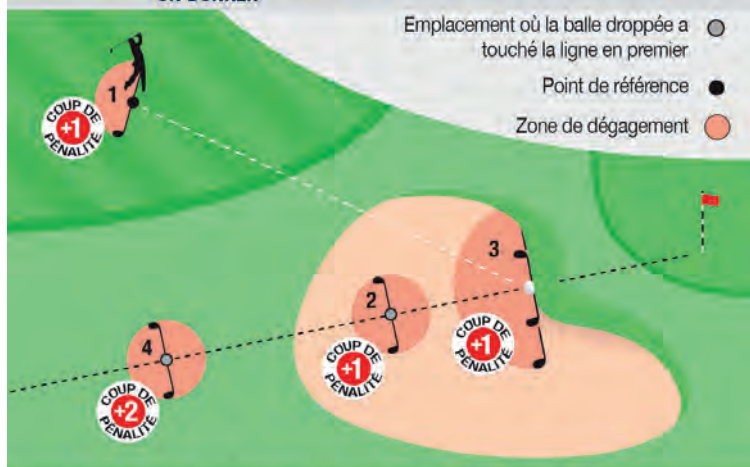
- toucher délibérément le sable dans le bunker avec votre main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour votre coup suivant, ou
- toucher le sable dans le bunker avec votre club :
 - dans la zone juste devant ou derrière votre balle (sauf ce qui est autorisé en cherchant correctement votre balle, ou en retirant un **détritus** ou une **obstruction amovible**),
 - en faisant un swing d'essai, ou
 - en faisant votre backswing pour un coup.

Sauf dans les situations couvertes par les points ci-dessus, les actions suivantes sont autorisées :

- creuser avec vos pieds pour prendre un stance pour un swing d'essai ou pour le coup,
- aplanir le bunker pour prendre soin du parcours,
- placer vos clubs, votre équipement ou d'autres objets dans le bunker (que ce soit en les jetant ou en les posant),
- mesurer, marquer, relever, replacer ou entreprendre toute autre action selon une Règle,
- vous appuyer sur un club pour vous reposer, garder votre équilibre ou éviter une chute, ou
- frapper le sable de frustration ou de colère.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve dans un bunker sont les suivantes :

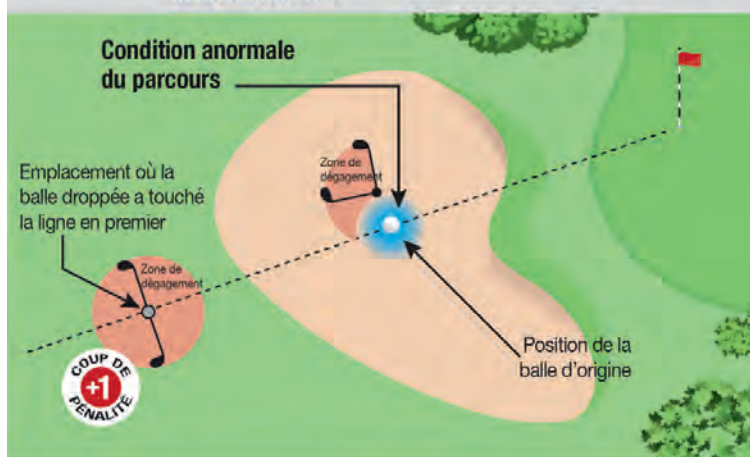
FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

- (1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut se dégager selon coup et distance.
- (2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne dans le bunker.
- (3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker.
- (4) Avec un total de deux coups de pénalité, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne en dehors du bunker.

FIGURE 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS UN BUNKER



- La figure envisage le cas d'un joueur droitier.
- Quand il y a une interférence avec une condition anormale du parcours dans un bunker, un dégagement gratuit peut être pris dans le bunker selon la Règle 16.1b, ou un dégagement en arrière sur la ligne peut être pris en dehors du bunker avec un coup de pénalité.
- Le dégagement en dehors du bunker est pris en droppant une balle à un emplacement qui garde la position de la balle d'origine entre le trou et cet emplacement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier quand elle est droppée, sans limite pour la distance de recul sur la ligne.	Une longueur de club dans n'importe quelle direction à partir du point de référence.	Peut être dans n'importe quelle zone du parcours.

LE GREEN

RÈGLES DE BASE ET DÉGAGEMENTS DE SITUATIONS COURANTES **RÈGLE 13**

Votre balle est sur le green quand n'importe quelle partie de la balle :

- touche le green, ou
- repose sur ou dans quoi que ce soit (par ex. un **détritus** ou une **obstruction**) et est à l'intérieur de la lisière du green.

Votre balle sur le green peut être relevée et nettoyée. L'emplacement de votre balle doit être marqué avant de la relever et la balle doit être replacée.

Pendant un tour, vous pouvez entreprendre les deux actions suivantes sur le green, que votre balle soit sur le green ou en dehors :

- Le sable et la terre meuble sur le green (mais nulle part ailleurs sur le parcours) peuvent être enlevés sans pénalité.
- Vous pouvez réparer un dommage sur le green sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le green au plus près possible de sa condition d'origine, mais uniquement :
 - en utilisant votre main, votre pied ou une autre partie de votre corps ou un instrument ordinaire de réparation d'impact de balle (relève-pitch), un tee, un club ou un équipement normal similaire, et
 - sans retarder le jeu de manière déraisonnable.

Mais si vous **améliorez** l'état du green en entreprenant des actions qui excèdent ce qui est raisonnable pour restaurer le green dans son état d'origine, vous encourez la **pénalité générale**.

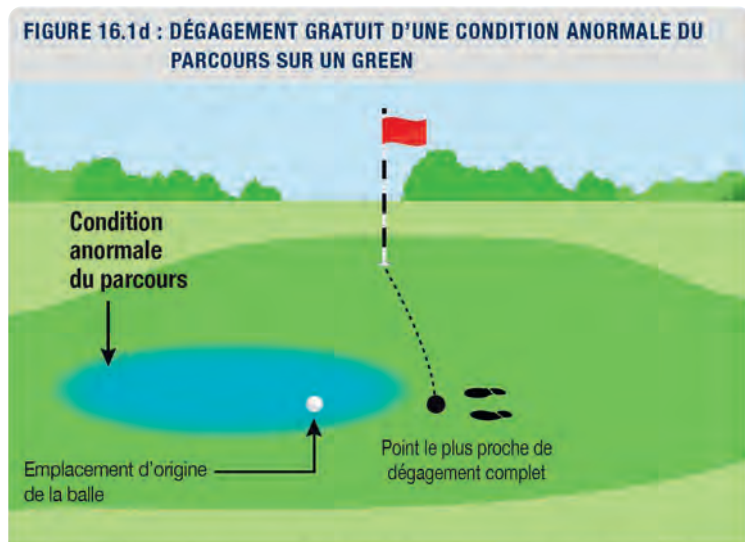
Le terme « dommage sur le green » signifie tout dommage causé par une personne ou une influence extérieure, par exemple :

- les impacts de balle, les dégâts causés par des chaussures (par ex. des marques de clous) et les éraflures ou les marques causées par un équipement ou un drapeau,
- les bouchons d'anciens trous, les bouchons de gazon, les joints de placage de gazon ainsi que les éraflures ou les marques causées par des outils de maintenance ou des véhicules,
- les traces d'animaux ou des empreintes de sabots, et
- les objets enfoncés (par ex. une pierre, un gland ou un tee).

Mais le terme «dommage sur le green» ne comprend pas tout dommage ou condition qui résultent :

- des pratiques ordinaires pour entretenir l'état général du green (par ex. des trous d'aération et des rainures de verticutage),
- de l'irrigation, de la pluie ou d'autres forces naturelles,
- des imperfections naturelles de la surface (par ex. des mauvaises herbes ou des zones dénudées, malades ou ayant une pousse irrégulière), ou
- de l'usure normale du trou.

Les situations de dégagement courantes lorsque votre balle se trouve sur le green sont les suivantes :



La figure envisage un joueur gaucher. Quand une balle est sur le green et qu'il y a une interférence avec une condition anormale du parcours, un dégagement gratuit peut être pris en plaçant une balle à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	La balle doit être placée à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.	Le point le plus proche de dégagement complet doit être : <ul style="list-style-type: none"> • Soit sur le green, • Soit dans la zone générale.

Notes au joueur :

- En vous dégageant, vous devez vous dégager complètement de toute interférence avec la condition anormale du parcours.
- S'il n'existe pas un tel point de dégagement complet, vous pouvez toujours vous dégager gratuitement en utilisant comme point de référence le point de dégagement maximum possible qui doit être soit sur le green, soit dans la zone générale.

Vous pouvez soit laisser le drapeau dans le trou, soit avoir le drapeau retiré (ce qui inclut le cas où quelqu'un prend en charge le drapeau et le retire après que la balle est jouée), mais vous devez le décider avant de jouer un coup.

Si vous jouez un coup avec le drapeau laissé dans le trou et que la balle en mouvement frappe alors le drapeau, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

TROUVER ET IDENTIFIER VOTRE BALLE

RÈGLE 7

Vous pouvez correctement rechercher votre balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier, comme déplacer ou courber de l'herbe, des buissons, des branches d'arbre et d'autres éléments naturels qui poussent ou sont fixés.

Si entreprendre de telles actions raisonnables au cours d'une recherche correcte **améliore** les conditions affectant le coup, il n'y a pas de pénalité. Mais si l'**amélioration** résulte d'actions qui excèdent ce qui était raisonnablement nécessaire pour une recherche correcte, vous encourez la **pénalité générale**.

Il n'y a pas de pénalité si votre balle est déplacée accidentellement par vous-même, votre adversaire, ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Vous pouvez identifier votre balle en la voyant venir au repos ou en voyant votre marque d'identification sur la balle.

Si une balle peut être la vôtre, mais qu'il est impossible de l'identifier telle qu'elle repose, vous pouvez relever la balle pour l'identifier. Mais, l'emplacement de la balle doit être d'abord marqué, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification (sauf sur le green).

JOUER LE PARCOURS COMME VOUS LE TROUVEZ

RÈGLE 8

C'est un principe fondamental du jeu de golf :
«jouer le parcours comme vous le trouvez».

Quand votre balle est au repos, vous devez normalement accepter les conditions affectant le coup et ne pas les **améliorer** avant de jouer la balle.

Pour vous guider, n'**améliorez** pas :

- le lie de votre balle au repos,
- la zone de votre stance intentionnel,
- la zone de votre swing intentionnel,
- votre ligne de jeu, et
- la zone de dégagement dans laquelle vous dropperez ou placerez une balle, en déplaçant, courbant ou cassant :
- tout élément naturel poussant ou fixé,
- toute **obstruction inamovible**,
- tout **élément partie intégrante** ou
- tout élément de limites.

C'est un principe fondamental du jeu de golf :
«jouer votre balle comme elle repose».

Vous devez jouer votre balle au repos sur le parcours comme elle repose, **sauf** lorsque les Règles exigent de vous ou vous permettent de :

- jouer une balle d'un autre endroit sur le parcours, ou
- relever une balle, puis la replacer à son emplacement d'origine.

Si votre balle est au repos et qu'ensuite elle est déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, vous devez jouer votre balle de son nouvel emplacement. Mais il y a deux exceptions et la balle doit être replacée à son emplacement d'origine lorsque :

- La balle était sur le green et se déplace après que vous l'avez déjà relevée et replacée,
- La balle se déplace vers une autre zone du parcours ou hors limites après avoir été droppée, placée ou replacée.

Si votre balle au repos est relevée ou déplacée par toute personne ou toute influence extérieure avant que le coup ne soit joué, votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine.

Vous devriez faire attention lorsque vous êtes près d'une balle au repos. Si vous causez le déplacement de votre propre balle ou de celle de votre adversaire, vous encourez normalement une pénalité (sauf sur le green si c'est accidentel).

RELEVER ET REPLACER VOTRE BALLE

Avant de relever votre balle selon une Règle exigeant que la balle soit replacée à son emplacement d'origine, vous devez marquer son emplacement, ce qui signifie :

- placer un marque-balle juste derrière ou juste à côté de votre balle, ou
- tenir un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de votre balle.

Votre balle peut être relevée selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne que vous avez autorisée à le faire, mais si votre balle est sur le green votre cadet peut la relever.

Quand votre balle doit être replacée après qu'elle a été relevée ou déplacée, généralement votre balle d'origine doit être utilisée.

Votre balle doit être replacée selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne qui a relevé votre balle ou causé son déplacement.

Votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

DROPPER UNE BALLE DANS UNE ZONE DE DÉGAGEMENT

Vous pouvez utiliser n'importe quelle balle chaque fois que vous droppez.

Vous devez dropper la balle d'une manière correcte, ce qui signifie satisfaire à chacune des trois exigences suivantes :

1. Vous devez dropper la balle vous-même (personne d'autre ne peut le faire).

2. Vous devez laisser tomber votre balle d'un endroit à hauteur de genou de telle sorte que la balle :

- tombe verticalement, sans que vous la lanciez, lui donniez de l'effet ou la fassiez rouler ou lui imprimiez tout autre mouvement qui pourrait influencer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
- ne touche pas une partie quelconque de votre corps ni de votre équipement avant qu'elle ne frappe le sol.

« À hauteur de genou », signifie à la hauteur de votre genou quand vous êtes en position debout.

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

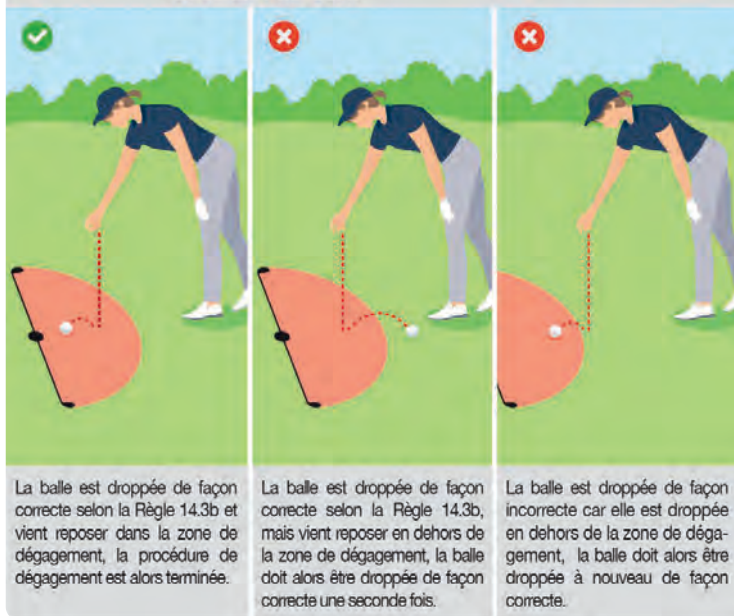
Vous avez fini de vous dégager seulement quand votre balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone de dégagement.

FIGURE 14.3b : DROPPER À HAUTEUR DE GENOU



La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou . « À hauteur de genou » signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout. Mais, le joueur n'a pas à être en position debout lorsqu'il droppe la balle.

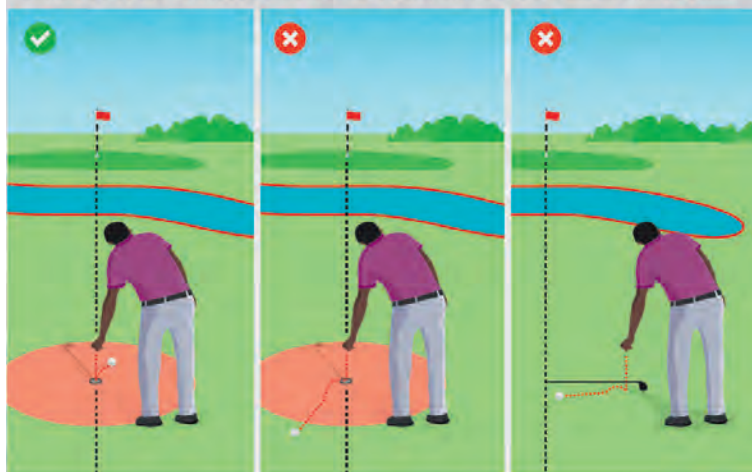
FIGURE #1 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE DROPPÉE DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET VENIR Y REPOSER



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

Si cette balle vient également reposer à l'extérieur de la zone de dégagement, vous devez alors finir de vous dégager en plaçant une balle à l'emplacement où la balle droppée pour la seconde fois a touché le sol en premier.

FIGURE #2 14.3c : DROPPER EN PRENANT UN DÉGAGEMENT EN ARRIÈRE SUR LA LIGNE



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.

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.

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.

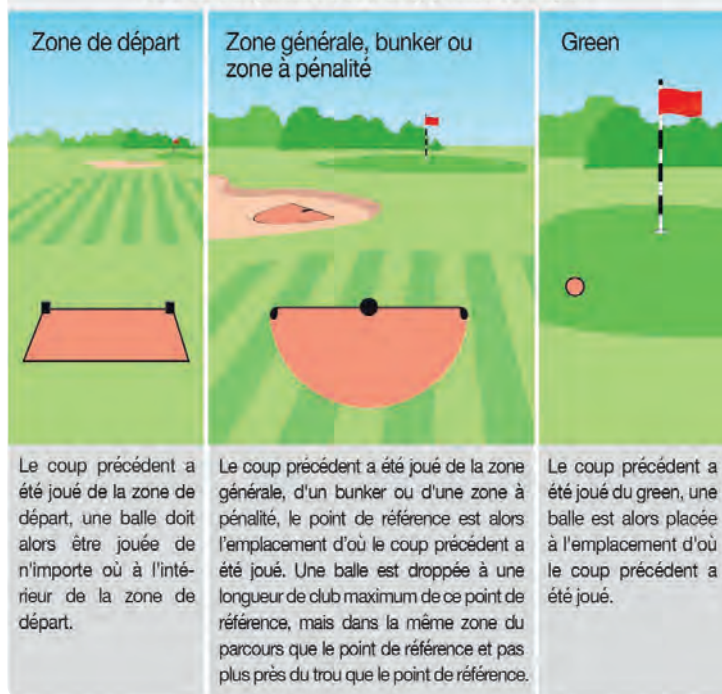
JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

RÈGLE 14.6

Cette Règle s'applique chaque fois que les Règles exigent ou vous permettent de jouer le coup suivant d'où a été joué le coup précédent (autrement dit en prenant un dégagement **coup et distance** pour une balle perdue ou une balle qui est hors limites).

FIGURE 14.6 : JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

Lorsqu'il est exigé d'un joueur ou qu'il lui est permis de jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué, la façon dont le joueur doit mettre une balle en jeu dépend de la zone du parcours d'où le coup précédent a été joué.



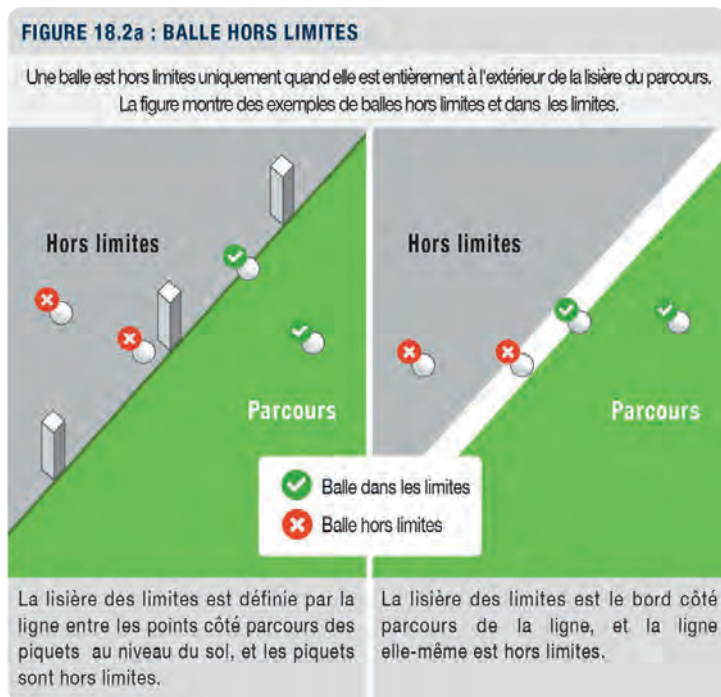
DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS ET D'OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

RÈGLE 15

Ces éléments naturels et artificiels amovibles ne sont pas considérés comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et vous êtes normalement autorisé à les enlever quand ils interfèrent avec votre jeu.

Mais vous devez être prudent en déplaçant des **détritus** près de votre balle n'importe où ailleurs que sur le green, car si leur déplacement entraîne le déplacement de votre balle, vous encourez un **coup de pénalité** (voir Règle 15.1) et devrez replacer la balle avant de jouer (voir Règle 9.4).

- Votre balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre cadet avez commencé à la rechercher.
- Votre balle au repos est hors limites uniquement quand elle est toute entière à l'extérieur de la lisière du parcours.



Si votre balle est perdue ou hors limites, vous devez 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 (voir Règle 14.6).

BALLE PROVISOIRE

RÈGLE 18.3

Si votre balle risque d'être perdue en dehors d'une **zone à pénalité** ou d'être hors limites, pour gagner du temps vous pouvez jouer une autre balle à titre provisoire selon la pénalité **coup et distance**. **Mais** vous ne pouvez pas jouer de balle provisoire si vous savez que votre balle est dans une **zone à pénalité**.

Avant de jouer le coup, vous devez annoncer que vous allez jouer une balle provisoire. Il n'est pas suffisant que vous disiez que vous jouez une autre balle ou que vous jouez à nouveau. Vous devez utiliser le mot «provisoire» ou bien indiquer clairement que vous jouez la balle provisoirement selon la Règle 18.3.

Si vous ne l'annoncez pas (même si vous aviez l'intention de jouer une balle provisoire) et jouez une balle de l'endroit où le coup précédent a été joué, cette balle est votre balle en jeu avec la pénalité **coup et distance**.

Votre balle provisoire devient votre balle en jeu avec la pénalité **coup et distance** dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est perdue sur le parcours n'importe où ailleurs que dans une **zone à pénalité**, ou est hors limites.
- Lorsque votre balle provisoire est jouée d'un endroit plus près du trou que celui où votre balle d'origine est estimée être.

Lorsque votre balle provisoire n'est pas encore devenue votre balle en jeu, elle doit être abandonnée dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée sur le parcours à l'extérieur d'une **zone à pénalité** avant la fin du temps de recherche de trois minutes.
- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée dans une **zone à pénalité** ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans une **zone à pénalité**. Vous devez soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit vous dégager avec pénalité (Règle 17).

BALLE INJOUABLE

RÈGLE 19

Vous êtes la seule personne qui peut décider de considérer votre balle comme injouable. Le dégagement pour une balle injouable est autorisé n'importe où sur le parcours **sauf** dans une **zone à pénalité**.

Voir les figures de «Zone générale» (page 47) et de «Bunkers» (page 54) pour savoir comment vous dégager pour une balle injouable.

GLOSSAIRE

Améliorer : modifier une ou plusieurs des conditions affectant votre coup ou d'autres conditions physiques affectant votre jeu de telle sorte que vous en tirez un avantage potentiel pour votre coup.

Condition anormale du parcours : un trou d'animal, un terrain en réparation, une obstruction inamovible, ou de l'eau temporaire.

Coup et distance : la procédure et la pénalité encourue lorsque vous prenez un dégagement en jouant une balle de l'endroit où votre coup précédent a été joué.

Détritus : tout élément naturel non attaché tel que :

- Les pierres, herbes coupées, feuilles, branches et bâtons,
- Les animaux morts et déchets d'animaux,
- Les vers, insectes et animaux semblables qui peuvent être enlevés aisément, ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent (comme les rejets de vers et les fourmilières), et
- Les mottes de terre compacte (y compris les carottes d'aération).

De tels éléments naturels ne sont pas détachés si :

- Ils poussent ou sont attachés,
- Ils sont solidement enfoncés dans le sol (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être enlevés aisément), ou
- Ils adhèrent à la balle.

Eau temporaire : toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques provenant de la pluie ou d'irrigation ou d'un débordement d'une étendue d'eau) qui n'est pas dans une zone à pénalité, et qui est visible avant que vous ne preniez votre stance ou après que vous l'avez pris (sans appuyer excessivement avec vos pieds).

Enfoncée (balle) : lorsque votre balle est dans son propre impact créé à la suite de votre coup précédent et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Votre balle n'a pas nécessairement à toucher la terre pour être enfoncée (par ex., de l'herbe et des débris peuvent se trouver entre la balle et la terre).

FIGURE 16.3a : BALLE ENFONCÉE OU PAS



Entrée (balle) : quand votre balle est au repos dans le trou à la suite de votre coup et que la totalité de la balle est au-dessous de la surface du green.

Pour le cas spécial d'une balle reposant contre le drapeau dans le trou, voir Règle 13.2c (votre balle est considérée comme entrée si une partie quelconque de votre balle est en dessous de la surface du green).

Élément partie intégrante : un objet artificiel défini par le Comité comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours et pour lequel un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Longueur de club : la longueur de club le plus long parmi les 14 (ou moins) clubs que vous possédez pendant le tour, autre qu'un putter. Par exemple, si le club le plus long (autre qu'un putter) que vous possédez pendant un tour est un driver de 109,22 cm (43 pouces), une longueur de club est égale à 109,22 cm pour vous et pour ce tour.

Match play : forme de jeu qui se joue entre vous et un adversaire. Celui qui termine le trou avec le moins de coups gagne le trou. En cas d'égalité, le trou est partagé. Le match est gagné par celui qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer (Voir Règle 3.2).

Mauvais green : tout green sur le parcours autre que le green du trou que vous jouez. Les mauvais greens font partie de la zone générale.

Perdue (balle) : statut d'une balle qui n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre cadet (ou votre partenaire ou son cadet) commencez à la rechercher.

Obstruction : (voir aussi obstruction inamovible et amovible) tout objet artificiel, sauf les éléments partie intégrante et les éléments de limites.

Exemples d'obstructions :

- Les routes et les chemins ayant une surface artificielle y compris leurs bordures artificielles.
- Les bâtiments et véhicules.
- Les têtes d'arroseur, les drains et les boîtes d'irrigation ou les boîtiers de commande.
- L'équipement du joueur, les drapeaux et les râteaux.

Obstruction amovible : une obstruction qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'obstruction ou le parcours.

Obstruction inamovible : toute obstruction qui ne peut pas être déplacée sans effort déraisonnable ou sans endommager l'obstruction ou le parcours.

Point le plus proche de dégagement complet : votre point de référence pour vous dégager gratuitement d'une condition anormale du parcours ou d'un mauvais green.

C'est le point estimé où reposerait votre balle qui est :

- le plus près de l'emplacement d'origine de votre balle, mais pas plus près du trou que cet emplacement,
- dans la zone du parcours requise, et
- où la condition n'interfère pas avec le coup que vous auriez joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que vous déterminiez le choix du club, le stance, le swing et la ligne de jeu que vous auriez utilisés pour ce coup.

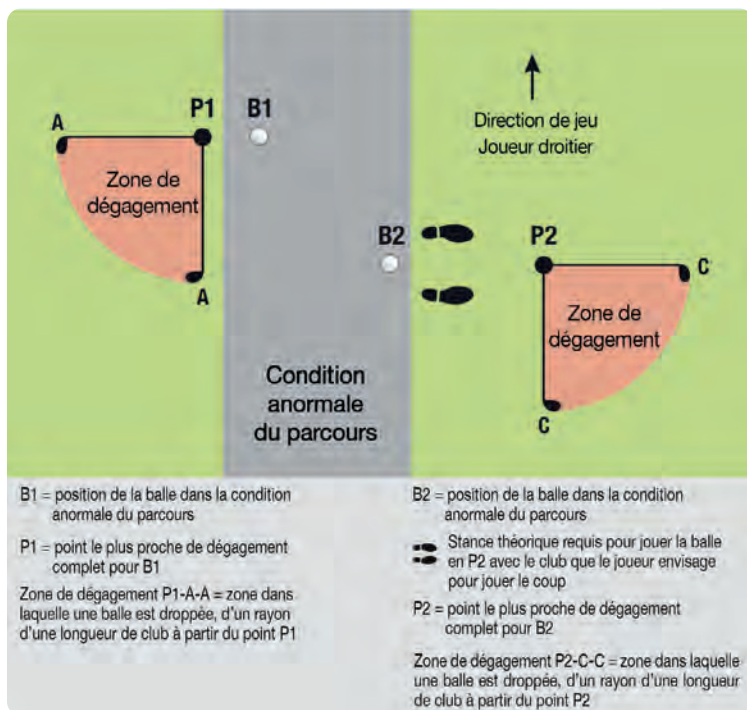
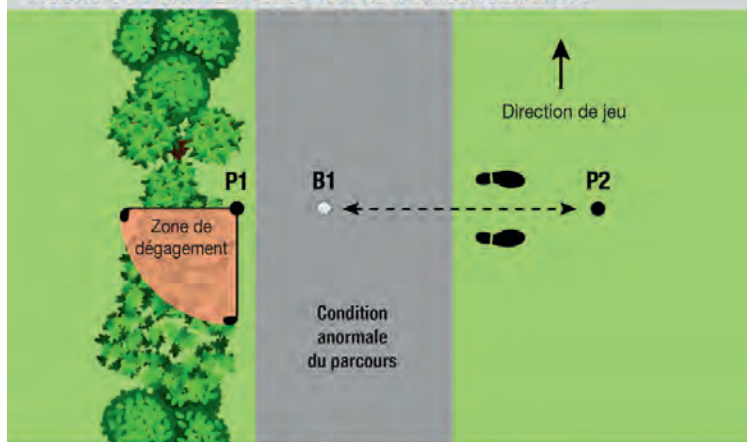


FIGURE DU POINT LE PLUS PROCHE DE DÉGAGEMENT/1



- La figure envisage le cas d'un joueur droitier.
- Le joueur a une interférence avec une condition anormale du parcours (CAP), et est autorisé à un dégagement gratuit.
- Lorsque la balle repose au point B1, le point le plus proche de dégagement complet est le point P1, même s'il se trouve dans les buissons où la balle peut ne pas être jouable.
- Le point de l'autre côté du chemin où le joueur aurait un dégagement complet de la CAP est le point P2, mais ce point est plus éloigné de B1 que le point P1 qui est donc le point le plus proche de dégagement complet.

Stroke play : forme de jeu dans laquelle votre score est égal au nombre total de coups que vous avez joués (plus les éventuels coups de pénalité) pour l'ensemble des trous du parcours. Le vainqueur est le joueur qui a réalisé le score total le plus bas.

Sûr ou quasiment certain : norme pour décider ce qui est arrivé à votre balle – pour déterminer par exemple, si votre balle repose dans une zone à pénalité, si elle s'est déplacée ou ce qui a causé son déplacement.

Sûr ou quasiment certain signifie plus que juste «possible» ou «probable». Cela veut dire que :

- Soit il y a des preuves convaincantes que le fait en question s'est bien produit sur votre balle, par ex. lorsque vous-même ou d'autres témoins ont vu cela se produire,
- Soit il y a un très petit pourcentage de doute, toutes les informations raisonnablement disponibles montrant qu'il y a une probabilité d'au moins 95 % que le fait en question se soit produit.

Zone à pénalité : une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si votre balle vient y reposer.

Zone de départ : zone d'où vous devez jouer pour commencer le trou que vous jouez. La zone de départ est une zone rectangulaire d'une profondeur de deux longueurs de club.

SÉCURITÉ COMPORTEMENT ET RYTHME DE JEU



Sécurité

SUR LE PARCOURS

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 tout objet (pierre...).

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

→ Si vous faites des mouvements d'essai, assurez-vous que ceux qui vous entourent ne risquent pas d'être touchés, de recevoir de la terre ou des graviers que vous pourriez déplacer.

→ Respectez la sécurité du personnel du terrain lorsque vous jouez.

→ Si votre balle se dirige dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, vous devez immédiatement crier « balle ! » pour avertir du danger.

EN CAS D'ORAGE

Sur le parcours, les golfeurs sont des cibles potentielles pour la foudre. Comptez pour anticiper :

→ Il y a toujours un coup de tonnerre après un éclair. Le temps qui s'écoule entre l'éclair et le coup de tonnerre vous indique la distance du danger : 1 seconde = environ 300 m.

→ En dessous de trois secondes (900 m de l'orage), le danger est très proche.

LES GRANDS PRINCIPES

Les 3 dangers sont :

→ le foudroiement direct par le haut,

→ l'indirect par le côté

(ex. par l'intermédiaire d'un arbre)

→ et le courant de sol par la propagation électrique.

Pour éviter les 2 premiers :

→ L'effet de pointe attire la foudre, offrez le moins possible de hauteur par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylônes, etc.).

→ Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.

→ Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupi et pieds joints.

→ N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.

Pour éviter le 3e danger :

→ Offrez le moins possible de surface par rapport au sol en gardant les pieds joints.

LES PRÉCAUTIONS

Recherchez :

→ les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats non inondés.

→ les bois denses en gardant au moins 5 m entre vous et le premier tronc à proximité.

→ les abris de maintenance fenêtres et portes fermées.

→ les automobiles fenêtres et portes fermées.

→ le club-house fenêtres et portes fermées.

Évitez :

→ le swing sous l'orage.

→ la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage, étendue d'eau).

→ le parapluie à manche métallique.

→ les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne.

→ la proximité d'un arbre isolé, un pylône.

→ les terrains en hauteur ou creux au voisinage d'une source.

→ les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques.

→ grotte ou paroi rocheuses humides.

→ ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre.

Comportement

RESPECT DES AUTRES JOUEURS

Lorsqu'un joueur joue son coup évitez :

- de vous déplacer, de bouger, de parler ;
- de vous tenir trop près de lui ;
- de vous placer sur le prolongement de sa ligne de jeu sur un green ou derrière lui quand il joue.

RESPECT DU PARCOURS

Un terrain de golf est fragile et doit être protégé :

Sur le parcours : Remplacez les divots (mottes de gazon) que vous arrachez en jouant, remplacez-les, dans le bon sens et aplanissez-les.

Sur les départs : Si vous avez vraiment besoin de faire un coup d'essai, faites votre swing d'essai en dehors de la zone de départ.

Dans les bunkers : Après avoir joué, vous devez soigneusement ratisser vos traces. Même s'il n'y a pas de râtelier dans le bunker, vous devez toujours, au moment de quitter celui-ci, niveler le sable en effaçant toutes traces de club et de pas.

Sur les greens : Les greens sont les surfaces les plus fragiles et les plus exigeantes.

- En arrivant sur le green, cherchez le pitch de votre balle et réparez-le.
- Quand vous attendez sur le green, évitez de vous appuyer sur votre putter.
- Ne traînez pas les pieds, car les crampons de vos chaussures laissent des traces.
- Ne vous tenez pas trop près du trou pour ne pas en déformer les abords.
- Ne posez pas votre sac sur le green.
- Ne roulez pas sur les greens (et sur les départs) avec votre chariot.
- Retirez votre balle du trou avec précaution et remplacez correctement le drapeau.

Rythme de jeu

Une partie de golf doit être jouée à un rythme rapide. Votre rythme de jeu est susceptible d'influer sur le temps que prendront d'autres joueurs, notamment ceux de votre groupe et ceux des groupes suivants. Nous vous encourageons à permettre aux groupes de jouer plus rapidement.

Vous devez jouer à un rythme rapide tout au long du tour, y compris le temps nécessaire pour :

→ préparer et jouer chaque coup,

→ vous déplacer d'un endroit à l'autre entre les coups,

→ vous déplacer vers la zone de départ suivante après avoir terminé un trou.

Vous devez vous préparer à l'avance pour votre prochain coup et être prêt à jouer lorsque ce sera votre tour. **Quand c'est à vous de jouer :**

→ il est recommandé d'effectuer le coup en moins de 40 secondes après que vous êtes (ou devriez être) en mesure de jouer sans interférence ni distraction,

→ vous devriez généralement pouvoir jouer plus rapidement que cela et vous êtes encouragé à le faire. En stroke play, appliquez le « Prêt? Jouez! » d'une manière sûre et responsable. En match play, votre adversaire et vous-même pouvez convenir que l'un de vous jouera hors tour pour gagner du temps.

Prêt? Jouez!

PRÊT? JOUEZ! ou Ready Golf est une recommandation du R&A destinée à améliorer la cadence de jeu. Cette dernière peut être appliquée en compétition comme en golf loisir, pour toutes les formes de stroke play y compris le Stableford.

Le principe est simple: si le joueur dont c'est le tour de jouer n'est pas prêt à le faire, alors le premier joueur qui est prêt à jouer, en toute sécurité, joue.

À titre d'exemples, et de manière non limitative, le Prêt? Jouez! peut être appliqué dans les situations suivantes:

→ Au départ d'un trou, les joueurs prêts à driver jouent en premier si le joueur ayant l'honneur tarde à être prêt à jouer.

→ Au départ d'un trou, si les joueurs ayant la plus longue distance de mise en jeu doivent attendre pour jouer, les joueurs moins longs drivent en premier s'ils peuvent le faire sans risque pour la partie de devant. Ce principe

peut également s'appliquer à tous les autres coups.

→ Si un joueur plus proche du trou est prêt à jouer un coup sans risque pour la partie de devant alors qu'un joueur plus éloigné fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer, le joueur le plus proche joue pendant que l'autre prépare son coup.

→ Un joueur joue son coup avant d'aller en aider un autre à chercher sa balle.

→ Un joueur finit de putter même si cela implique qu'il se tienne à proximité de la ligne de jeu d'un autre joueur.

→ Un joueur plus près du trou joue alors qu'un joueur plus éloigné venant d'effectuer une sortie de bunker est en train de le ratisser.

→ Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, les joueurs plus proches du trou jouant leur coup d'approche depuis le devant du green doivent jouer pendant que le joueur se rend à sa balle et prépare son coup.



**TESTEZ VOS
CONNAISSANCES**

1. La totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer est désigné dans les Règles de golf par le terme :

- A. parcours
- B. zone générale
- C. terrain

2. Quand le terme zone générale est utilisé dans les Règles de golf, il désigne la totalité du territoire sur lequel il est permis de jouer excepté le départ et le green du trou que l'on joue et toutes les zones à pénalité et tous les bunkers du parcours :

- A. vrai
- B. faux

3. Une compétition où l'on compte le total des coups joués sur les 18 trous du parcours et où l'on joue contre tous les autres joueurs est :

- A. un match play
- B. un stroke play

4. Lorsque dans une compétition en double, le camp a une seule balle en jeu frappée alternativement par chaque partenaire, la forme de jeu est un :

- A. greensome
- B. foursome
- C. quatre balles

5. En stroke play, vous commencez une compétition avec 15 clubs et vous le découvrez au cours du jeu du trou n°3; la pénalité totale est de :

- A. 2 coups
- B. 4 coups
- C. 6 coups

6. Quelle est la couleur des piquets pour indiquer les hors limites ?

- A. blanc
- B. bleu
- C. rouge

7. En stroke play, vous jouez votre balle en dehors de la zone de départ. Vous êtes pénalisé de :

- A. 2 coups et vous devez rejouer une autre balle de l'intérieur de la zone de départ, le coup joué ne compte pas
- B. 1 coup et devez continuer de jouer la première balle
- C. 1 coup et devez rejouer une autre balle de l'intérieur de la zone de départ, le coup joué ne compte pas

8. En stroke play, au départ d'un trou, vous jouez avant votre tour :

- A. il vous faut annuler le coup et rejouer une autre balle à votre tour
- B. votre balle est en jeu sans pénalité
- C. votre balle est en jeu avec un coup de pénalité

9. Parmi les éléments suivants, quel est celui qui est une obstruction :

- A. branche morte
- B. bouteille
- C. pomme de pin

10. Parmi les éléments suivants, quel est celui qui est un détritius :

- A. râteau
- B. capuchon de club
- C. brindille de bois

11. En stroke play, dans la zone générale, votre balle est contre une petite branche morte. Avant de jouer, vous enlevez la branche ce qui provoque le déplacement de votre balle :

- A. vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- C. vous n'êtes pas pénalisé et devez replacer la balle à l'endroit initial

12. En match play, votre balle se trouve dans un bunker contre une assiette en carton abandonnée. Avant de jouer vous enlevez l'assiette et votre balle se déplace :

- A. vous n'êtes pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. vous êtes pénalisé d'un coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- C. vous perdez le trou

13. Votre balle est contre une clôture de hors limites. Vous ne pouvez pas jouer de coup :

- A. vous droppez sans pénalité à moins d'une longueur de club
- B. vous droppez sans pénalité à moins de deux longueurs de club
- C. vous considérez la balle injouable
- D. vous déterminez le point le plus proche où vous n'êtes plus gêné, et à partir de ce point vous droppez sans pénalité suivant la Règle des Conditions anormales du parcours

14. Au cours d'un stroke play, en faisant un swing d'essai, vous êtes gêné dans la montée de votre club en arrière par une branche d'arbre. Vous courbez cette branche sans la casser pour éliminer cette gêne et vous jouez :

- A. vous n'êtes pas pénalisé
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous êtes pénalisé de 2 coups

15. Au cours d'un match play, dans la zone générale, un petit caillou se trouve derrière votre balle et vous gêne. Avant de jouer votre coup, vous enlevez le caillou et la balle ne se déplace pas :

- A. vous n'êtes pas pénalisé
- B. vous perdez le trou
- C. vous êtes pénalisé de 2 coups

16. Avant de dropper une balle, vous devez :

- A. uniquement déterminer un point de référence et dropper votre balle au plus près de ce point
- B. déterminer un point de référence et une zone de dégagement dans laquelle vous devez dropper votre balle.

17. En application d'une Règle vous devez dropper une balle; ce que vous faites. La balle droppée, après avoir touché le sol, roule, heurte votre pied accidentellement et reste dans la zone de dégagement.

- A. vous devez redropper avec 1 coup de pénalité
- B. vous devez redropper sans pénalité
- C. vous devez jouer la balle où elle se trouve

18. En stroke play, votre balle est au repos dans la zone générale. Un spectateur, d'un coup de pied, la déplace :

- A. avant de jouer, vous devez la replacer sans pénalité à l'endroit d'où elle a été déplacée
- B. avant de jouer, vous devez la dropper sans pénalité à l'endroit d'où elle a été déplacée
- C. vous devez la jouer là où elle se trouve sans pénalité

19. En cherchant votre balle dans un rough épais, vous heurtez accidentellement avec votre pied la balle qui se déplace de 10 cm :

- A. vous êtes pénalisé d'un coup et devez replacer votre balle à l'endroit initial
- B. vous n'êtes pas pénalisé et devez replacer votre balle à l'endroit initial
- C. vous n'êtes pas pénalisé et vous devez jouer la balle où elle se trouve

20. En préparant votre coup, vous touchez votre balle en jeu dans la zone générale avec votre club et vous provoquez son déplacement :

- A. vous êtes pénalisé de 1 coup et devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. vous devez jouer la balle où elle se trouve sans pénalité
- C. vous devez jouer la balle où elle se trouve avec 1 coup de pénalité

21. Au cours de l'exécution d'un coup, le joueur tente de frapper la balle mais la manque. Ce joueur devra-t-il compter ce coup ?

- A. oui
- B. non

22. En match play, votre balle est au repos, visible, dans la zone générale. Votre adversaire la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :

- A. votre adversaire est alors pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
- C. votre adversaire n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial

23. En stroke play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est déviée par votre chariot :

- A. vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- B. vous êtes pénalisé de 2 coups et devez jouer la balle où elle se trouve
- C. vous n'êtes pas pénalisé et devez jouer la balle où elle se trouve

24. En stroke play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours. Un autre joueur avec qui vous jouez la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :

- A. l'autre joueur est pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
- C. l'autre joueur n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial

25. Au départ d'un trou, vous faites un mouvement d'essai et vous touchez votre balle qui tombe du tee :

- A. vous devez jouer la balle où elle se trouve et vous jouerez votre 2^e coup
- B. vous devez jouer la balle où elle se trouve et vous jouerez votre 3^e coup
- C. vous pouvez remettre la balle sur tee dans la zone de départ et vous jouerez votre 1^{er} coup

26. En jouant votre deuxième coup sur le parcours, vous envoyez votre balle hors limites. Vous droppez une autre balle à l'endroit d'où vous avez joué le deuxième coup. Vous jouez donc sur cette nouvelle balle, en comptant la pénalité, votre :

- A. 3^e coup
- B. 4^e coup
- C. 5^e coup

27. En jouant un coup, le club d'un joueur frappe accidentellement la balle deux fois. Au total, le joueur devra compter :

- A. 1 coup
- B. 2 coups
- C. 3 coups

28. En match play, après avoir joué un coup, votre balle en mouvement est accidentellement déviée par le chariot de votre adversaire :

- A. vous perdez le trou
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup et devez jouer la balle où elle se trouve
- C. il n'y a pas de pénalité et vous devez jouer votre balle où elle se trouve

29. En stroke play, votre balle est dans une zone à pénalité où l'eau est peu profonde. Vous décidez de la jouer et en préparant votre coup vous touchez l'eau avec le club :

- A. vous n'êtes pas pénalisé
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous êtes pénalisé de 2 coups

30. Vous trouvez votre balle dans un énorme buisson. Vous la considérez injouable, et avec un coup de pénalité, vous pouvez, sans vous rapprocher du trou, dropper une balle dans une zone de dégagement de :

- A. deux longueurs de club à partir du bord du buisson,
- B. deux longueurs de club à partir de l'endroit où la balle reposait

31. À quoi est égale la longueur de club utilisée dans les Règles de golf ?

- A. celle du club de votre choix
- B. la longueur du club le plus court de votre sac
- C. la longueur du club le plus long de votre sac à l'exception de votre putter

32. En jouant du départ d'un trou, vous faites un mauvais coup et votre balle finit sa course quelques mètres devant le départ dans de très

hautes herbes. Vous souhaitez considérer cette balle injouable et la rejouer avec un coup de pénalité du départ en plaçant la balle sur un tee. En avez-vous le droit ?

- A. oui
- B. non

33. Vous considérez votre balle injouable dans un bosquet de quelques mètres de haut. Pour continuer le jeu vous décidez de dropper une balle en arrière du point où la balle reposait en gardant ce point entre vous et le trou. Mais pour pouvoir passer facilement au-dessus des arbres vous reculez de plus de deux longueurs de clubs. En avez-vous le droit ?

- A. oui
- B. non

34. Votre balle se trouve dans un bunker dans une trace profonde de pas qu'un joueur précèdent, peu respectueux du parcours, n'a pas ratissée. Vous considérez votre balle injouable et décidez de la dropper en arrière du point où elle reposait en gardant ce point entre vous et le trou. Êtes-vous obligé de dropper la balle dans le bunker ?

- A. oui
- B. non

35. Dans un bunker, vous retrouvez votre balle appuyée contre un râteau. En enlevant le râteau votre balle se déplace de quelques centimètres :

- A. vous êtes pénalisé de 1 coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. vous n'êtes pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- C. vous n'êtes pas pénalisé et vous devez dropper la balle à l'endroit initial

36. Votre balle se trouve très près d'un banc fixé au sol et vous êtes gêné par le banc pour prendre votre position et jouer votre coup. Pouvez-vous sans pénalité dropper la balle, pour vous dégager de cette gêne ?

- A. oui
- B. non

37. Votre balle se trouve à 5 mètres d'un banc fixé au sol. Le banc est situé entre la balle et le trou, et s'interpose sur votre ligne de jeu. Pouvez-vous sans pénalité dropper la balle, pour vous dégager de cette gêne ?

- A. oui
- B. non

38. Votre balle se trouve contre une taupinière et celle-ci vous gêne dans l'exécution de votre swing. Pouvez-vous sans pénalité dropper la balle, pour vous dégager de cette gêne ?

- A. oui
- B. non

39. Vous jouez en stroke play. Sur le green, votre balle est plus près du trou que celle d'un autre joueur. Malgré cela, vous jouez le premier:

- A. vous n'êtes pas pénalisé et vous ne devez pas rejouer le coup
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup pour avoir joué avant votre tour, et vous devez recommencer le coup
- C. l'autre joueur a le choix et il peut exiger que vous rejouiez le coup sans pénalité

40. Vous jouez en match play. Sur le green, votre balle est plus près du trou que celle de votre adversaire. Malgré cela, vous jouez le premier. Votre adversaire peut exiger que vous annuliez le coup et que vous le rejouiez à votre tour, sans pénalité:

- A. vrai
- B. faux

41. En stroke play, votre balle est sur le green. Avant de jouer, vous réalisez qu'il y a sur votre ligne de jeu quelques brins d'herbe relevés par les clous de chaussures d'un joueur précédent peu respectueux. Vous écrasez les brins d'herbe avec votre putter:

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous n'êtes pas pénalisé car vous pouvez réparer sur le green tout dommage causé par une personne

42. En stroke play, votre balle se trouve à 30 cm du green. Vous souhaitez utiliser votre putter mais il y a du sable sur l'avant green qui vous gêne. Vous enlevez ce sable et jouez.

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous n'êtes pas pénalisé

43. Votre balle se trouve à 30 cm du green. Avant de jouer, vous allez relever un pitch qui se trouve sur le green en plein sur votre ligne de jeu:

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous n'êtes pas pénalisé

44. En stroke play, votre balle est sur le green, vous puttez, et votre balle en mouvement frappe une autre balle au repos située également sur le green:

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous n'êtes pas pénalisé

45. En stroke play, votre balle se trouve sur le green, vous puttez, et votre balle en mouvement heurte le drapeau qui était resté dans le trou:

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes pénalisé de 1 coup
- C. vous n'êtes pas pénalisé

46. Vous envoyez votre balle dans le rough après votre 1^{er} coup, vous retrouvez une balle que vous jouez pensant que c'est votre balle et vous vous rendez compte de votre erreur en ressortant la balle du trou après votre dernier putt:

- A. en stroke play et en match play, vous devez ajouter deux coups de pénalité à votre score et continuer au trou suivant
- B. en stroke play, vous êtes disqualifié
- C. en match play, vous perdez le trou

47. Dans les situations suivantes, cochez celle où vous êtes autorisé à nettoyer votre balle sans être pénalisé:

- A. lorsque vous la relevez d'un endroit injouable
- B. lorsqu'un autre joueur vous demande de la marquer et de la relever car elle gêne son jeu
- C. lorsque vous la relevez pour voir si elle est coupée ou fendue

48. En stroke play, votre balle repose à quelques mètres du green. Vous demandez à votre cadet de prendre le drapeau en charge. Vous jouez l'approche et votre balle touche le drapeau que votre cadet, distrait par le paysage, n'a pas enlevé de la ligne de jeu:

- A. vous devez rejouer sans pénalité
- B. vous devez jouer votre balle où elle se trouve après avoir heurté le drapeau, sans pénalité
- C. vous devez jouer votre balle où elle se trouve après avoir heurté le drapeau, et compter deux coups de pénalité

49. Vous relevez votre balle sur le green après l'avoir marquée. Vous la nettoyez et la remplacez correctement. Avant que vous jouiez, une bourrasque de vent éloigne la balle du trou.

TESTEZ VOS CONNAISSANCES

- A. vous devez replacer la balle à son emplacement d'origine et la jouer sans pénalité
- B. vous devez la jouer à l'endroit où elle repose sans pénalité
- C. vous devez jouer la balle à l'endroit où elle repose avec 1 coup de pénalité

50. En stroke play, vous êtes gêné dans l'exécution de votre swing par un piquet blanc de hors limites. Vous décidez d'enlever le piquet:

- A. si vous remplacez le piquet avant de jouer le coup vous ne serez pénalisé que de 1 coup
- B. si vous remplacez le piquet avant de jouer le coup vous ne serez pas pénalisé
- C. que vous remerciez ou non le piquet, vous ne pourrez pas éviter la pénalité de 2 coups

51. Dans la zone générale, pour jouer votre 2^e coup, vous faites un coup d'essai près de votre balle. Vous touchez la balle et celle-ci se déplace. Que devez-vous faire ?

- A. replacer la balle à l'emplacement d'origine avec 1 coup de pénalité et jouer votre 3^e coup
- B. replacer la balle à l'emplacement d'origine avec 2 coups de pénalité et jouer votre 4^e coup
- C. jouer la balle où elle repose en comptant 1 coup et jouer votre 3^e coup

52. Vous commencez au trou n°1 avec 14 clubs dans votre sac. En jouant un coup votre fer 5 frappe un arbre et se casse. Avez-vous le droit de remplacer le club cassé ?

- A. oui
- B. non

53. Votre balle repose à quelques mètres du green. Votre approche topée traverse le green et se loge dans le bunker opposé, difficilement jouable. Vous décidez de jouer une balle de l'endroit où vous avez joué le coup précédent mais cette fois ci en puttant. En avez-vous le droit ?

- A. oui avec un coup de pénalité
- B. non

54. Au cours du trou n°4, vous pensez avoir abîmé votre balle à la suite d'un coup de wedge que vous venez de faire dans le rough. Vous marquez et relevez votre balle et vous constatez qu'elle est éraflée mais ni coupée ni fendue. Avez-vous le droit de changer de balle ?

- A. oui
- B. non

55. Vous commencez une compétition au trou n°1 avec votre frère comme cadet. Il vous abandonne à la fin du trou n°6. Au départ du trou n°10 en passant près du clubhouse, vous demandez à un ami qui vient de finir son parcours de faire votre cadet pour les 9 derniers trous. En avez-vous le droit ?

- A. oui
- B. non

56. En attendant de prendre le départ au trou n°1 d'une compétition en stroke play, vous vous entraînez en faisant quelques petites approches sur ce départ:

- A. vous êtes pénalisé de 2 coups
- B. vous êtes disqualifié
- C. vous êtes autorisé à vous entraîner ainsi

57. Au départ du trou n°3 vous envoyez votre balle dans un rough épais à 20 mètres devant la zone de départ. Vous la cherchez pendant 30 secondes puis vous décidez de retourner jouer une balle provisoire depuis la zone de départ. Alors que vous venez juste de frapper la balle provisoire, votre balle d'origine est retrouvée au bout de 2 minutes de recherche. Avec quelle balle devez-vous terminer le trou ?

- A. la balle d'origine
- B. la balle provisoire

58. Vous jouez en foursome. Au trou n°6, votre partenaire envoie la balle dans une zone très boisée où il sera peut être difficile de la trouver. Vous décidez en commun qu'il est prudent de jouer une balle provisoire. Qui doit la jouer ?

- A. vous
- B. votre partenaire

59. En stroke play dans un bunker, en enlevant la pomme de pin contre laquelle reposait votre balle, vous provoquez son déplacement. Vous devez:

- A. replacer la balle avec une pénalité de 1 coup
- B. replacer la balle avec une pénalité de 2 coups
- C. replacer la balle avec une pénalité de 3 coups

60. En stroke play dans une zone à pénalité, vous faites des coups d'essai en touchant le sol, puis vous provoquez le déplacement de la balle en enlevant une bouteille en plastique qui était contre votre balle. Vous remplacez la balle et vous la jouez.

- A. vous êtes pénalisé de 3 coups
- B. vous êtes pénalisé de 4 coups
- C. vous n'êtes pas pénalisé

61. Sur ce par 3, votre balle mal frappée, se dirige vers un rough épais. Vous jouez une balle provisoire qui atterrit sur le green. Vous souhaitez finir le trou avec la balle provisoire, mais avant que vous atteigniez le green, un autre joueur retrouve votre balle d'origine. Avez-vous le droit d'abandonner la balle d'origine ?
 A. oui
 B. non

62. Au cours du jeu d'un trou, par distraction vous jouez votre balle alors qu'elle est clairement hors limites. Votre marqueur vous fait remarquer que selon les Règles vous avez de fait joué une mauvaise balle. Est-ce ?
 A. vrai
 B. faux

63. Votre balle repose à 3 m du green. La balle de votre adversaire est sur le green et c'est à vous de jouer. Estimant que la balle de votre adversaire vous gêne, vous lui demandez de la relever. Il refuse sous le prétexte que votre balle n'est pas sur le green. Votre adversaire a-t-il raison ?
 A. oui
 B. non

64. En stroke play, vous jouez votre balle qui après avoir heurté un arbre, revient toucher votre sac de golf.
 A. vous êtes pénalisé d'1 coup
 B. vous êtes pénalisé de 2 coups
 C. vous n'êtes pas pénalisé

65. Votre balle repose injouable dans un bunker. Vous choisissez de dropper en arrière sur la ligne balle drapeau à l'extérieur du bunker. Combien de coups de pénalité devez-vous inclure dans votre score ?
 A. 1 coup de pénalité
 B. 2 coups de pénalité
 C. 3 coups de pénalité

66. En jouant un coup votre balle se brise en deux morceaux :
 A. vous devez rejouer du même endroit une nouvelle balle sans pénalité
 B. vous devez dropper une balle à l'endroit où se trouve le morceau de votre choix, et jouer cette balle
 C. vous devez dropper une balle à l'endroit où se trouve le plus gros morceau, et jouer cette balle.

67. Votre balle reste enfoncée dans son propre impact. Pouvez-vous, quel que soit l'endroit, la relever et la dropper sans pénalité ?
 A. oui
 B. non

68. Après une forte pluie, de l'eau est restée dans un creux sur le parcours. Est-ce ?
 A. de l'eau temporaire
 B. une zone à pénalité
 C. un terrain en réparation

RÉPONSES

- | | | | | |
|------|------|------|------|------|
| 1 A | 16 B | 31 C | 46 C | 61 B |
| 2 A | 17 C | 32 A | 47 A | 62 A |
| 3 B | 18 A | 33 A | 48 B | 63 B |
| 4 B | 19 B | 34 B | 49 A | 64 C |
| 5 B | 20 A | 35 B | 50 B | 65 B |
| 6 A | 21 A | 36 A | 51 A | 66 A |
| 7 A | 22 A | 37 B | 52 A | 67 B |
| 8 B | 23 C | 38 A | 53 A | 68 A |
| 9 B | 24 C | 39 A | 54 B | |
| 10 C | 25 C | 40 A | 55 A | |
| 11 B | 26 B | 41 C | 56 C | |
| 12 A | 27 A | 42 A | 57 A | |
| 13 C | 28 C | 43 C | 58 A | |
| 14 C | 29 A | 44 A | 59 A | |
| 15 A | 30 B | 45 C | 60 C | |

ffgolf[®]

PARTENAIRES OFFICIELS



FOURNISSEURS OFFICIELS



PARTENAIRES



PARTENAIRES MÉDIAS



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



Jouer au golf est une édition de la Fédération française de golf

Direction Communication, Médias, Marketing, Partenariats et Licence

Directeur de la publication :

Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf

La ffgolf remercie toutes celles et tous ceux qui ont participé à la réalisation de cet ouvrage.

ffgolf - 68, rue Anatole-France 92309

Levallois-Perret Cedex

© ffgolf 2022 - ISBN 978-2-9521478-6-6

Imprimé par HighCoEditing sur papier certifié PEFC

Offert par la ffgolf - Ne peut pas être vendu.





Règles de Golf 2023

Accédez aux nouvelles Règles avec l'Application officielle



Pour la télécharger gratuitement,
scannez le QR code ou visitez :
randa.org/rules/rules-app





ffgolf®

www.ffgolf.org