

PREFACE

J'ai pensé rendre service aux débutants, et aux autres aussi, en éditant ce document qui est une copie des pages du chapitre « le golf et sa pratique »

Trouvé sur le site d'ERMONT GOLF ASSOCIATION.

<http://www.ega.asso.fr/>

Les changements de calcul d'index 2012 sont pris en compte.

Histoire du Golf



Nul ne connaît très exactement les origines du golf, ni quels en sont les vrais inventeurs... De nombreux jeux dont les noms et les règles varient selon les pays et les régions, consistaient à taper une balle (de bois, de plume ou de cuir) vers un objectif à l'aide d'un bâton ou d'une canne: **la paganica, le mail, le pall-mail, la soule, la chole** apparaissent, aux yeux des historiens, comme des ancêtres de ce qui deviendra le golf.

La première mention dans les manuscrits du mot " **GOLF** " se situe en **1927**, en Hollande, dès lors, le golf va traverser les mers, se développer, ponctuer l'histoire et s'y inscrire : le golf est une passion, une religion...

Un vitrail du milieu du XIV ème siècle, ornant la cathédrale de Gloucester représente un personnage prêt à frapper une balle au moyen d'un " club "... En **1457**, un décret du royal écossais interdit la pratique du " golf " sous le prétexte qu'il nuirait à l'entraînement des archers... Lors de son procès en **1567**, on reproche à Marie Stuart d'avoir joué au golf quelques jours après l'assassinat de son mari.

L'histoire nous apprend aussi qu'en **1682**, le futur roi d'Angleterre, James II, disputa un match légendaire aux enjeux financiers considérables...

Au début du XVIII ème siècle, un éditeur français imprime les " **Règles pour le jeu de Mail** "

Mais c'est en Ecosse et par l' Ecosse, que le golf va connaître un essor capital en **1744**, les autorités civiles d'Edinbourg reconnaissent les " *Gentlemen Golfers of Edinbourg* " dix ans plus tard, le **14 mai 1754**, les 22 membres du " *Royal & Ancient Club* " codifient à Saint Andrews les premières règles officielles du jeu de golf. En **1856**, quelques résidents britanniques inaugurent à Pau le premier parcours du continent européen. Naissent ensuite les greens de Biarritz, Dinard, Saint Jean de Luz, Cannes, Dieppe, Compiègne...

Le golf s'installe en France : une dizaine de clubs à l'aube du XX ème siècle, 500 parcours à la vielle de l'an 2000 autant qu'en Ecosse.

Le 9 octobre 2009, le golf est redevenu un sport olympique qui figurera au programme des Jeux olympiques de Rio de Janeiro 2016

Les règles de Golf



Documents officiels de FFGOLF

L'édition 2008-2011 des nouvelles règles approuvées par Saint Andrews est gratuite et disponible dans les clubs..

[Règles de Golf 2012/2015](#)

[Règles de Golf pour joueurs handicapés](#)

[Règles et décisions du statut d'amateur](#)

[Index des décisions du statut d'amateur](#)

[Mode emploi gestion compétition sur 9 trous](#)

LES DEFINITIONS A CONNAITRE

Adresser la balle

Un joueur a "adressé la balle" lorsqu'il a pris son stance et a également posé son club sur le sol, sauf que, dans un obstacle, un joueur a adressé la balle lorsqu'il a pris son stance.

Aire de départ

L' "aire de départ" est l'endroit où commence le trou à jouer. C'est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à deux longueurs de club, dont l'avant et les côtés sont délimités par les limites extérieures des deux marques de départ.

Une balle est en dehors de l'aire de départ lorsqu'elle se trouve toute entière en dehors de l'aire de départ.

Aire de jeu

"L'aire de jeu" est la totalité du territoire à l'intérieur duquel le jeu est autorisé. (Voir Règle 33-2).

Animal fouisseur

Un "animal fouisseur" est un animal qui fait un trou pour son habitation ou son abri, tel qu'un lapin, une taupe, une marmotte, un spermophile ou une salamandre. Note: Un trou fait par un animal non-fouisseur, tel qu'un chien, n'est pas un terrain en conditions anormales à moins d'être marqué ou déclaré comme terrain en réparation.

Arbitre

Un "arbitre" est une personne désignée par le Comité pour accompagner les joueurs afin de résoudre les questions de fait et d'appliquer les Règles. Il doit intervenir sur toute infraction à une Règle qu'il remarque ou qui lui est signalée. Un arbitre ne devrait pas prendre le drapeau en charge, se tenir près du trou ou en indiquer l'emplacement, ou relever la balle ou marquer sa position.

Balle déplacée

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

Balle entrée

Une balle est "entrée" lorsqu'elle est au repos à l'intérieur de la circonférence du trou et qu'elle est toute entière en dessous du niveau du bord du trou.

Balle en jeu

Une balle est "en jeu" dès que le joueur a effectué un coup sur l'aire de départ. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait été entrée, sauf si elle est perdue, hors limites ou relevée, ou qu'une autre balle lui a été substituée, que la substitution soit autorisée ou non ; une balle ainsi substituée devient la balle en jeu.

Balle perdue

Une balle est "perdue" si :

a) elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, moins de cinq minutes après que le camp du joueur, ou son ou leurs cadets, aient commencé à la chercher ; ou

b) le joueur a mis une autre balle en jeu selon les Règles, même s'il n'a pas recherché la balle d'origine ; ou

c) le joueur a joué tout coup avec une balle provisoire de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine, ou d'un point plus proche du trou que cet endroit, auxquels cas la balle provisoire devient la balle en jeu.

Le temps passé à jouer une balle "jouée par erreur" n'est pas compté dans la période de cinq minutes accordée pour la recherche.

Balle provisoire

Une "balle provisoire" est une balle jouée selon la Règle 27-2 pour une balle pouvant être perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau ou pouvant être hors limites.

Bunker

Un "bunker" est un obstacle consistant en une aire aménagée, souvent en creux, d'où le gazon ou la terre ont été retirés et remplacés par du sable ou un matériau similaire.

Un sol engazonné à l'intérieur d'un bunker ou le bordant ne fait pas partie du bunker.

La lisière d'un bunker se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut. Une balle est dans un bunker lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le bunker.

Cadet

Un "cadet" est une personne qui transporte ou manipule les clubs d'un joueur pendant le jeu et par ailleurs le seconde conformément aux Règles.

Lorsqu'un cadet est employé par plus d'un joueur, il est toujours considéré comme étant le cadet du joueur dont la balle est en cause, et tout équipement qu'il transporte doit être considéré comme étant celui du dit joueur, sauf lorsque le cadet agit sur les instructions précises d'un autre joueur, auquel cas il est considéré comme étant le cadet de cet autre joueur.

Cadet-éclairieur

Un "cadet-éclairieur" est une personne chargée par le Comité de l'épreuve d'indiquer aux joueurs la position des balles pendant le jeu. Il est un élément extérieur.

Camps et parties

Camps : Un joueur, deux joueurs ou davantage qui sont partenaires.

Simple : Une partie dans laquelle un joueur joue contre un autre joueur.

Threesome : Une partie dans laquelle un joueur joue contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

Foursome : Une partie dans laquelle 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

A trois balles : Une compétition en match play dans laquelle 3 joueurs jouent les uns contre les autres, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches distincts.

A la meilleure balle : Un match dans lequel un joueur joue contre la meilleure balle de 2 ou la meilleure balle de 3 joueurs.

A quatre balles : Une partie dans lequel 2 joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle des 2 autres joueurs.

Comité

"Le Comité" est le Comité qui a la responsabilité de la compétition (dit Comité de l'épreuve) ou, si un cas se présente en dehors d'une compétition, la Commission Sportive du Golf dont le terrain est concernée.

Commissaire

Un "Commissaire" est une personne désignée par le Comité pour aider un arbitre à juger sur des questions de fait et pour lui signaler toute infraction à une Règle.

Un commissaire ne devrait pas prendre le drapeau en charge, se tenir près du trou ou en indiquer l'emplacement, ou relever la balle ou marquer sa position.

Compétiteur

Un "compétiteur" est un joueur dans une compétition en stroke play.

Un "co-compétiteur" est toute personne avec lequel joue le compétiteur.

Aucun d'eux n'est le partenaire de l'autre.

Dans des compétitions en foursome stroke play, ou en quatre balles stroke play, lorsque le contexte l'autorise, le terme "compétiteur" ou "co-compétiteur" inclut son partenaire.

Co-compétiteur Voir "compétiteur".

Conseil

Un "conseil" est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, au choix d'un club ou à la façon d'effectuer un coup.

Un renseignement concernant les Règles de Golf ou des faits notoirement connus, tels que la position des obstacles ou du drapeau sur le green, n'est pas un conseil.

Coup

Un "coup" est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper franchement la balle pour la déplacer, mais si un joueur contrôle volontairement son mouvement de descente avant que la tête du club n'atteigne la balle, il est considéré comme n'ayant pas exécuté un coup.

Coup de pénalité

Un "coup de pénalité" est un coup ajouté au score d'un joueur ou d'un camp selon certaines Règles.

Dans une partie en threesome ou en foursome, les coups de pénalité n'influent pas sur l'ordre de jeu.

Départ

voir "Aire de départ"

Détritus

Les "détritus" sont les objets naturels tels que les pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires, les excréments, les vers et les insectes ainsi que les rejets ou tas faits par eux, à condition que ces objets ne soient pas fixés, ne poussent pas, ne soient pas solidement incrustés dans le sol et n'adhèrent pas à la balle. Le sable et la terre meuble sont considérés comme des détritrus sur le green, mais pas ailleurs.

La neige et la glace naturelle, autre que le givre, sont au choix du joueur eau fortuite ou détritrus.

La glace manufacturée est une obstruction.
La rosée et le givre ne sont pas des détritrus.

Drapeau

Le "drapeau" est un repère amovible de forme droite, comportant ou non un fanion ou une autre étoffe, dressé au centre du trou pour indiquer son emplacement. Sa section doit être circulaire.

Eau fortuite

"L'eau fortuite" est toute accumulation temporaire d'eau sur le terrain, visible avant ou après que le joueur ait pris son stance et qui n'est pas dans un obstacle d'eau.

La neige et la glace naturelle, autre que le givre, sont au choix du joueur ou eau fortuite ou détritrus.

La glace manufacturée est une obstruction.

La rosée et le givre ne sont pas de l'eau fortuite.

Une balle est dans l'eau fortuite lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche l'eau fortuite.

Élément extérieur

Un "élément extérieur" est tout élément ne faisant pas partie du match ou, en stroke play, ne faisant pas partie du camp du compétiteur.

Un arbitre, un marqueur, un commissaire ou un cadet éclaireur sont des éléments extérieurs.

Ni le vent, ni l'eau ne sont des éléments extérieurs.

Équipement

L' "équipement" est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par ou pour le joueur à l'exception de toute balle qu'il a jouée sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un tee, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit

être droppée.

L'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si un tel chariot est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur dont la balle est en cause. Toutefois lorsque le chariot est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur.

Note : une balle jouée sur le trou en train d'être joué est de l'équipement lorsqu'elle a été relevée et n'a pas été remise en jeu.

Erreur de balle

Un joueur commet une "erreur de balle" s'il joue toute autre balle que :

- a) sa balle en jeu,
- b) sa balle provisoire, ou
- c) en stroke play, sa seconde balle jouée selon les Règles 3-3 ou 20-7b

Note : Balle en jeu inclut une balle substituée à la balle en jeu, qu'une telle substitution soit autorisée ou non.

Green

Le "green" est toute surface du trou en train d'être joué qui a été spécialement aménagée pour putter ou à part cela définie comme telle par le Comité.

Une balle est sur le green lorsqu'une partie quelconque de celle-ci touche le green.

Green impropre

Un "green impropre" est tout green autre que celui du trou en train d'être joué. A moins qu'il en soit stipulé autrement par le Comité, ce terme inclut un putting green d'entraînement ou un green d'approches sur le terrain.

Honneur

Le camp qui doit jouer le premier depuis l'aire de départ est dit avoir "l'honneur".

Hors limites

On appelle "hors limites" ce qui est au delà des limites de l'aire de jeu ou toute partie de l'aire de jeu ainsi marquée par le Comité.

Lorsqu'un hors limites est délimité par référence à des piquets, ou à une clôture, ou comme étant au-delà de piquets ou d'une clôture, la ligne de hors limites est déterminée par les points les plus proches de l'intérieur de l'aire de jeu au niveau du sol des piquets ou des poteaux de la clôture, à l'exclusion des renforts inclinés. Les éléments délimitant le hors-limites tels que murs, clôtures piquets et palissades, ne sont pas des obstructions et sont considérées comme étant fixes. Quand le hors limites est délimité par une ligne tracée sur le sol, cette ligne elle-même est hors limites.

La ligne de hors limites se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est hors limites lorsqu'elle repose toute entière hors limites.

Un joueur peut se tenir hors limites pour jouer une balle reposant à l'intérieur des limites.

Intervention fortuite

Il y a "intervention fortuite" lorsqu'une balle en mouvement est accidentellement déviée ou arrêtée par tout élément extérieur (voir règle 19-1).

Ligne de jeu

La "ligne de jeu" est la direction que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction intentionnelle. La ligne de jeu se prolonge verticalement vers le haut depuis le sol, mais ne se prolonge pas au-delà du trou.

Ligne de putt

La "ligne de putt" est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup joué depuis le green.

Sauf pour l'application de la Règle 16-1e, la ligne de putt inclut une distance raisonnable de chaque côté de la ligne intentionnelle.

La ligne de putt ne se prolonge pas au-delà du trou.

Marqueur

Un "marqueur" est une personne désignée par le Comité pour consigner le score d'un compétiteur en stroke play.

Il peut être un co-compétiteur. Il n'est pas un arbitre.

Obstacle

Un "obstacle" est tout bunker ou obstacle d'eau.

Obstacle d'eau

Un "obstacle d'eau" est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau), et tout ce qui est de même nature. Tout sol ou eau situés à l'intérieur des lisières d'un obstacle d'eau font partie de cet obstacle d'eau.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des obstacles d'eau sont dans l'obstacle. De tels piquets sont des obstructions.

Une balle est dans un obstacle d'eau lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche l'obstacle d'eau.

Note 1 : les obstacles d'eau (autres que les obstacles d'eau latéraux) devraient être délimités par des piquets ou des lignes jaunes.

Note 2 : le Comité peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis une zone écologiquement sensible qui a été définie comme un obstacle d'eau.

Obstacle d'eau latéral

Un "obstacle d'eau latéral" est un obstacle d'eau, ou la partie d'un obstacle d'eau, situé de telle sorte qu'il n'est pas possible, ou considéré par le Comité comme impraticable, de dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau en application de la règle 26-1b.

Cette partie d'un obstacle d'eau qui doit être jouée en obstacle d'eau latéral devrait être distinctement délimitée.

Une balle est dans un obstacle d'eau latéral lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche l'obstacle d'eau latéral.

Note 1 : les obstacles d'eau latéraux devraient être délimités par des piquets ou des lignes rouges.

Note 2 : le Comité peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis une zone écologiquement sensible qui a été définie comme un obstacle d'eau latéral.

Note 3 : le Comité peut définir un obstacle d'eau latéral comme obstacle d'eau.

Obstruction

On appelle "obstruction" tout ce qui est artificiel, y compris les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins ainsi que de la glace manufacturée à l'exception :

- a) des éléments déterminant le hors limites, tels que murs, clôtures, piquets et palissades ;
- b) de toute partie, qui est hors limites, d'un objet artificiel inamovible ;
- c) de toute construction décrétée par le Comité comme étant partie intégrante de l'aire de jeu.

Une obstruction est une obstruction amovible si elle peut être déplacée sans effort excessif, sans retarder indûment le jeu et sans provoquer de dégâts. Autrement, c'est une obstruction inamovible.

Note: Le Comité peut établir une Règle Locale décrétant une obstruction amovible comme étant inamovible.

Partenaire

Un "partenaire" est un joueur associé à un autre joueur dans le même camp. Dans une partie en threesome, foursome, à la meilleure balle ou en 4 balles, lorsque le contexte l'autorise, le mot "joueur" inclut son ou ses partenaires.

Parties

Voir "camps et parties".

Pénalité

Voir "coup de pénalité".

Point de dégagement le plus proche

Le "point de dégagement le plus proche" est le point de référence pour s'affranchir d'une interférence due à une obstruction inamovible (Règle 24-2), un terrain en condition anormales (Règle 25-1) ou un green impropre (Règle 25-3). C'est le point sur l'aire de jeu, le plus proche de l'endroit où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou et où il n'y aurait pas d'interférence (comme défini) si la balle y était placée.

Note: Le joueur devrait déterminer son point de dégagement le plus proche en utilisant le club avec lequel il compte jouer son coup suivant, pour simuler sa position à l'adresse et son mouvement pour un tel coup.

Provisoire

Voir "balle provisoire".

Règle

Le terme "Règle" inclut:

- Les Règles de Golf ;
- Toutes Règles Locales établies par le Comité selon la Règle 33-8a et l'Appendice I
- Le cahier des charges des clubs et de la balle dans les Appendices II et III.

Stance

Prendre son "stance" consiste pour un joueur à placer ses pieds en position préparatoire pour exécuter un coup.

Sur le parcours

"Sur le parcours" est la totalité de l'aire de jeu à l'exception :

- a) de l'aire de départ et du green du trou en train d'être joué; et
- b) de tous les obstacles sur l'aire de jeu.

Terrain en conditions anormales

On appelle "terrain en conditions anormales" toute eau fortuite, terrain en réparation ou trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

Terrain en réparation

Un "terrain en réparation" est toute partie de l'aire de jeu ainsi marquée par ordre du Comité ou décrétée comme telle par son représentant autorisé.

Cela inclut tout ce qui est mis en tas pour être évacué et un trou, même non signalé, creusé par un ouvrier du terrain. Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation.

La lisière d'un terrain en réparation se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

Les piquets et les lignes délimitant le terrain en réparation font partie de ce dernier.

De tels piquets sont des obstructions.

Une balle est dans un terrain en réparation lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le terrain en réparation.

Note 1 : des chutes de gazon coupé et tout autre matériau laissés sur l'aire de jeu et qui ont été abandonnés, sans intention d'être enlevés, ne sont pas considérés comme terrain en réparation à moins d'être marqués comme tel.

Note 2 : le Comité peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis un terrain

en réparation ou une zone écologiquement sensible qui a été définie comme terrain en réparation.

Tour conventionnel

Le "tour conventionnel" consiste à jouer les trous d'un terrain de golf dans leur ordre numérique exact à moins que le Comité ne l'autorise différemment. Le nombre de trous d'un tour conventionnel est 18 à moins qu'un nombre inférieur ne soit autorisé par le Comité.

Concernant l'extension d'un tour conventionnel en match play, voir Règle 2-3.

Trou

Le "trou" doit avoir 108 mm (4 1/4 inches) de diamètre et au moins 100 mm (4 inches) de profondeur.

Si l'on emploie une gaine à l'intérieur, elle devra être enfoncée d'au moins 25 mm (1 inch) en dessous de la surface du green, à moins que la nature du sol ne le permette pas ; son diamètre extérieur ne devra pas dépasser 108 mm (4 1/4 inches).

Les Modes de Jeux



LE STROKE PLAY ou PARTIE PAR COUPS

Le " Stroke Play " ou partie " Par coups " Anciennement appelé " medal-play ", il consiste à jouer tous les trous d'un parcours dans le moins de coups possible. Comme au ski ou dans les épreuves de cyclisme " contre la montre " c'est le meilleur résultat de l'ensemble des participants qui gagne (nombre de coups joués y compris les points de pénalité).

LE MATCH PLAY " ou partie " par trous"

C'est un match par opposition directe :

à chaque trou, il suffit de réaliser un meilleur score que son adversaire. La formule est comparable à celle du tennis, d'un slalom parallèle ou d'une épreuve cycliste de vitesse sur piste. Le jeu se déroule trou par trou et un joueur gagne le trou (et marque un point) s'il termine en moins de coups que son adversaire; si les deux adversaires réalisent le même score sur un trou, on dit que le trou est partagé. La partie est gagnée par celui 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 et 4 " lorsqu'il compte cinq points (trous) d'avance au départ du trou numéro 15 donc qu'il ne peut plus, en quatre trous, être rejoint et dépassé par son adversaire.

LE SIMPLE ET LE DOUBLE

Simple

chaque compétiteur joue seul :

Contre tous les autres compétiteurs s'il s'agit d'un stroke play

Contre un seul adversaire s'il s'agit d'un match play

en double

chaque équipe (camp) est constituée de deux partenaires qui sont associés pour disputer cette partie.

LES FORMES DE JEU EN DOUBLE

Ces formes de jeu peuvent se disputer soit en stroke play, soit en match play

Foursome

Le camp n'a qu'une seule balle en jeu, chaque partenaire la jouant alternativement.

Le départ des trous " impairs " est joué par un des partenaires, tandis que l'autre prend le départ des " pairs".

Greensome

Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.

Quatre balles

Les deux joueurs du camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte. Dans une compétition avec index, la meilleure balle en net est prise en compte.

AUTRES FORMES DE JEU

Contre le par

En fait il s'agit d'un match play contre le parcours, lequel fait le par à chaque trou.

Le joueur qui sur un trou égalise le par marque zéro (il partage le trou) ; le joueur

qui marque au-dessus du par marque moins (-) (il perd le trou) ; le joueur qui joue

au-dessous du par marque plus (+) (il gagne le trou).

On effectue le total algébrique des plus et des moins, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

En compétition-handicap, c'est le score net de chaque trou qui est comparé au par.

Course au drapeau

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S (Scratch Score Standard : difficulté du parcours) exemple : joueur avec un handicap de 24, S.S.S de 71 le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera vainqueur.

Course à la ficelle

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale, 50 cm par point de handicap de jeu, mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur).

Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

Patsome

Forme de jeu en double. Les six premiers trous se jouent en quatre balles, les six trous suivants se jouent en greensome, et les six derniers trous se déroulent en foursome.

Eclectic

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix huit trous.

Ringer score

C'est une formule très voisine de l'Eclectic, mais donc les bases sont, soit un nombre de cartes important, soit un nombre de carte réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison.

Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou.

La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve.

Chapman

Les deux joueurs du camp jouent chacun une balle au départ, alternent pour le deuxième coup, et choisissent ensuite la balle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

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.

Bingo, Bango, Bongo

The first player to hit onto the green gets the Bingo point (the ball must actually stay on the green so if your shot hits the green but then rolls off, it doesn't count) – it's important that each member of the group plays in their proper order as they are hitting their approach shots;

The player who is closest to the hole after everyone has hit onto the green gets the Bango point; and
The player who is first into the hole gets the Bongo point (everyone must play in turn, so if your first putt ends up 1" from the cup and you tap in, you're considered to be last in – unless everyone else leaves their putts within ½"!)

At the end of the round, you total up the number of points and declare a winner. We usually play for anywhere from 25 cents to \$1 per point. You'll note that the total number of points is $18 \times 3 = 54$, so there's not too much damage that can be done. If you're playing with a foursome, it's better to go either 25 or 50 cents per point as the winnings can get to be pretty decent if one player wins about 25-30 points and the rest of the foursome splits the rest. For example, I've played with people who have really good short games (which is what this competition awards) and once had a guy get 38 points while each of the rest of us had 6, 5 and 5 respectively – so we owed him 32, 33 and 33 points. At 25 cents per point, he walked away with almost \$25 – but then he had to buy all the beer, so he actually ended up behind. It just goes to show that golf is not a fair game ...

Les Conseils de Jeu



Conseils en cas d'orage:

Les dangers de l'orage sont le foudroiement " direct ", par le haut, et le foudroiement " indirect " par la propagation électrique dans le sol. N'attendez pas la dernière minute pour vous protéger. Pour prévenir ces dangers, offrez le moins de " hauteur " possible par rapport à l'environnement immédiat, et offrez le moins possible de " surface " par rapport au sol.

Éloignez-vous rapidement :

- Des zones dégagées, des terrains en hauteur, des arbres isolés...
- De l'eau, lacs, étangs, rivières...
- Du métal : fils de fer, clôtures, fils électriques ,dispositifs

d'arrosage...

- De votre chariot, de vos clubs et votre parapluie.

Recherchez un abri et immobilisez-vous:

- Dans les zones les plus basses, les zones sablonneuses (y compris les bunkers s'ils ne sont pas inondés)

- Dans les bois denses ou dans les abris du terrain.

Soins apportés au terrain

Un terrain de golf est par nature assez fragile et doit être protégé d'autant que le grand principe du Golf consiste à jouer la balle où elle se trouve moins le terrain sera abîmé, mais il y aura de risques de devoir jouer une balle mal placée.

Alors, ne soyez jamais négligent sur ces quelques points fondamentaux, car vous pourriez vous retrouver dans la même situation délicate que celle que vous auriez laissée.

Sur le parcours

Remplacez les divots (mottes de gazon) que vous arrachez en jouant, re-plaqué les ,dans le bon sens, et aplanissez-les.

Sur les départs

Si vous avez vraiment besoin de faire un coup d'essai, n'arrachez pas de divots ou faites votre swing d'essai en dehors de l'aire de départ.

Dans les bunkers

Même s'il n'y a pas de râteau dans le bunker, vous devez toujours, au moment de quitter celui-ci, niveler le sable en effaçant les traces de club et pas... comme les règles vous obligent à jouer la balle où elle se trouve, vous découvrirez vite combien il est désagréable de retrouver la vôtre au fond d'une empreinte de pied...

Sur les greens

L'ESPRIT DU JEU

Avant que vous soyez amené à jouer des tests ou des compétitions, vous jouerez très rapidement sur un parcours ou un terrain d'initiation : il est absolument nécessaire que vous vous imprégniez, dès vos premiers contacts avec le golf, des trois grands principes des règles du jeu.

On joue la balle où elle se trouve :

Le principe veut que l'on joue la balle où elle se trouve, les meilleurs joueurs se distinguant par leur capacité à s'adapter à la variété des situations dans lesquelles ils doivent jouer.

On n'améliore jamais la position de la balle :

On doit jouer sans " aménager " sa position, sans casser ou courber des branches sans arracher la végétation qui gêne, sans aplanir le sol autour de sa balle...

Ce principe fondamental organise la pratique du jeu, et donne un sens à tous les coups joués : le joueur doit s'adapter à la position de sa balle et maîtriser la technique des différents coups.

On compte les pénalités encourues :

Le drop : si vous êtes dans l'incapacité de jouer la balle où elle se trouve, apprenez à la remettre en jeu, avec un point de pénalité en la "droppant " , bras tendu à hauteur d'épaule. Plus tard vous apprendrez les conditions détaillées qui régissent cette remise en jeu : distance, emplacement, pénalités...

La balle perdue : Il vous arrivera, hélas, de perdre votre balle ou de l'envoyer en dehors des limites du terrain; pour poursuivre le jeu, vous devrez toujours rejouer de l'endroit précis d'où vous avez joué ce coup malheureux, en ajoutant un coup de pénalité au décompte de tous les coups joués (y compris le coup initial)

L'air-shot : (coup effectué sans toucher la balle, mais avec l'intention de la jouer) :le golf ne permettant pas plusieurs tentatives à chaque coup, chacune d'elles, même infructueuse, doit être comptée.

L'erreur de balle : au golf, on ne joue qu'une balle à la fois...Alors vérifiez toujours, surtout dans les herbes hautes, que la balle que vous venez trouver est bien la votre... pour éviter tout risque d'erreur et de pénalité, marquez toujours votre balle d'un signe personnel qui vous permettra de l'identifier. En appliquant ces règles fondamentales, vous respecterez ce jeu unique où vous êtes votre propre arbitre et devez vous comporter en *Gentlemen*

Calcul du Handicap



La plupart des golfeurs savent établir leur score en **strokeplay**, puisqu'il s'agit de compter, pour chaque trou, tous les points - **coups joués et pénalités** - puis de calculer la différence entre la somme de tous les points et le par du parcours.

La plupart des parcours 18 trous ont un par compris entre 70 et 73, et pour la grande majorité le par est de **72**.

Par exemple, si vous avez joué 110 points sur un par 72 : vous avez joué 38 au-dessus du par. Alors vous estimez que vous avez un handicap de 38, ou que vous êtes classé 38, ou encore que vous avez un index de 38. Tout cela n'est pas très clair ! Et pas très juste.

Depuis le 4 janvier 2000, le nouveau **calcul de l'index**, lors des compétitions de classement, par la méthode Stableford est plus complexe, mais plus juste... Le comptage en Strokeplay existe toujours et est appliqué pour certaines compétitions (pour les pros). A cet effet, tous les terrains ont été étalonnés par un organisme européen (AEG Handicap System) selon un ensemble de procédures et de critères, dont l'objectif est de fixer le **handicap de jeu** d'un joueur en fonction de son index, de la difficulté du parcours joué et des spécificités de la compétition. C'est le système informatique RMS de la FFG qui effectue les calculs.

A partir de janvier 2012

Dès le 1er janvier 2012, la méthode de gestion va évoluer à la suite de changements apportés par l'EGA. Les principaux changements sont les suivants :

Gestion des index >36

Fin des décimales, les index seront arrondis à l'entier inférieur

Ex : un joueur de 43,8 aura désormais un index de 43.

La baisse de l'index se fera de 1 point par coup joué en dessous de son handicap de jeu (ex : 38 points Stableford pour un joueur 43 entraînera une baisse de son index de 2 points).

Fin de la remontée d'index en cas de contre performance pour les joueurs de cette catégorie

Ex : si un joueur d'index 40 totalise un score de 25 points Stableford, son index ne bougera pas.

Calcul des coups reçus

Le différentiel trouvé pour le joueur d'index 36 sera systématiquement utilisé pour les joueurs d'index supérieur.

Ex : si le joueur d'index 36 bénéficie de 39 coups reçus, les coups reçus par un joueur d'index 40 seront de $40 + 3 = 43$ coups, pour un joueur 54, ce sera $54 + 3 = 57$ coups.

Pour tous les index

Le SSJ (Scratch Score du Jour) qui permettait d'ajuster le SSS pour tenir compte des conditions spécifiques de la compétition, sera remplacé par un système d'ajustement automatique de la zone tampon en fonction des performances/contreperformances d'ensemble des joueurs disputant la compétition.

Scratch Score Standard (S.S.S.) et Slope

Évaluer la difficulté d'un parcours n'est pas chose facile. Par exemple : un bunker de fairway à 220 mètres des départs peut être une réelle difficulté pour un joueur « scratch » (index à 0,0) ; alors

qu'un joueur avec un index de 18,0 ne s'en préoccupera généralement pas ! Et le nombre de ces exemples est incalculable !

Pour apprécier la valeur relative d'un parcours, deux indices lui sont attribués :

- **le Scratch Score Standard** (chiffre à une décimale variant autour de la valeur du Par, par exemple 72,4) mesurant la difficulté du parcours pour un joueur « scratch », c'est-à-dire un joueur qui joue le Par. Si le "SSS" est inférieur au par, le parcours est considéré comme plutôt facile pour un joueur « scratch » tandis que si le "SSS" est supérieur au par, le parcours est réputé difficile pour ce même joueur.

- **le Slope** (nombre entier compris entre 55 et 155) déterminant la différence de difficulté du parcours rencontrée par le joueur « scratch » et par le joueur « bogey » (joueur dont l'index est compris entre 18 et 22). Le Slope est donc un indicateur de difficulté relative pour ces deux catégories de joueurs et non de difficulté absolue du parcours.

La valeur neutre de difficulté (parcours pour lequel il est aussi difficile pour un joueur « scratch » de jouer son index que pour un joueur « bogey » de jouer le sien) est de 113. C'est cette valeur qui est provisoirement appliquée à un parcours non encore étalonné.

Ces deux indices sont déterminés après un étalonnage du terrain prenant en compte une multitude de données. Ces éléments, évalués trou par trou, repère par repère, à la fois pour le joueur et la joueuse « scratch » et « bogey » prennent en compte toutes les difficultés - regroupées en 11 catégories - qu'un golfeur peut rencontrer sur un parcours suivant son niveau et son sexe :

Longueur réelle du jeu : parcours roulant ou pas, dénivelé, dog-leg, vent dominant.

Topographie du trou : stance à plat ou en pente, coup en montée ou descente.

Fairway : largeur du fairway et présence d'éléments divers rétrécissant cette largeur.

Rough : hauteur et difficulté pour en sortir, creux et monticules, pentes autour du green, longueur du rough à survoler pour atteindre le fairway.

Hors-limites et rough extrême : distance de la zone de réception ?

Obstacles d'eau : distance de la zone de réception et longueur de franchissement.

Arbres : distance de la zone de réception et difficulté pour en sortir.

Bunkers : distance de la zone de réception, profondeur et longueur de survol.

Green : difficulté pour l'atteindre mesurée par le rapport entre sa taille et la longueur du coup joué pour l'atteindre.

Surface du green : pentes, plateaux, vitesse.

Psychologie : impact psychologique du trou en fonction des difficultés qu'il présente.

Une fois tous les trous évalués, le parcours se voit attribuer un SSS et un Slope pour chacun de ses repères officiels. Bien évidemment ces indices sont différents en fonction du repère joué et du sexe !

Sur un parcours possédant un slope de 113, un joueur avec un index situé entre 27.5 et 28.4 aura comme avant 2000 un « handicap de jeu » de 28.

Au dessus de 113, le parcours est considéré comme relativement "difficile" pour un joueur « bogey » comparé à un joueur « scratch » et de ce fait le joueur se verra attribuer un « handicap de jeu » supérieur à son index.

En dessous de 113, le parcours est considéré comme relativement "facile" et le joueur se verra donc attribuer un handicap de jeu inférieur à son index.

METHODE DE CALCUL DU HANDICAP

Calcul du « handicap de jeu » en fonction du SSS et du Slope du parcours joué

Si l'index représente le niveau de jeu d'un joueur et lui permet de se comparer à tous les autres joueurs en France, son « handicap de jeu » sera déterminé par le parcours auquel il va se trouver confronté, et il variera donc en fonction de la difficulté du parcours joué (et bien sûr du repère de départ choisi).

Pour calculer le handicap de jeu d'un joueur, on prendra donc en compte :

- l'index du joueur, actualisé en temps réel par Fléole (serveur central qui gère les licences et les index de tous les joueurs licenciés).
- le Slope , le SSS. et le Par du parcours correspondant au repère de départ d'où le joueur va jouer.

Formule utilisée :

C'est la formule $(\text{Index} \times \text{Slope}) / 113 + (\text{SSS} - \text{Par})$ qui est utilisée pour le calcul du handicap de jeu, ce handicap étant donné par le résultat arrondi de ce calcul.

Comme indiqué précédemment, pour le calcul des coups reçus des joueurs au-delà de 36 d'index, le différentiel trouvé pour le joueur d'index 36 sera, à partir de 2012, utilisé systématiquement.

Mais que le joueur se rassure, il peut facilement éviter ce calcul a priori un peu complexe....

- pour les parties amicales, il peut imprimer sa carte de score dans son **Espace Licencié** où tout est automatiquement calculé.
- pour les compétitions officielles, c'est aussi simple puisque le club organisateur remettra au joueur une carte de score sur laquelle les coups reçus seront indiqués.
- et il peut également utiliser **la calculette** mise à disposition sur le site de la ffgolf.

Répartition du handicap de jeu en coups reçus

Les points Stableford qui sont attribués au joueur sur la base de son handicap de jeu, vont être répartis entre les différents trous du parcours en fonction de la « table des coups reçus » qui établit un classement des trous en fonction de leur difficulté. Les coups seront ainsi répartis selon un ordre qui va suivre la difficulté des trous, les trous les plus difficiles bénéficiant en premier des coups reçus par le joueur.

Ainsi, le premier coup reçu sera attribué au trou le plus difficile à jouer et le 18ème coup reçu le sera au trou le plus facile à jouer, et ainsi de suite si le capital de coups reçus du joueur excède 18 coups reçus (si le joueur reçoit 19 coups, par exemple, il disposera de 2 coups sur le trou le plus difficile etc.).

Calcul du score et de la performance, en Stableford

Si les formules de jeu permettant de modifier l'index sont le stroke play, le Stableford et le contre-par, pour la gestion de l'index les **résultats obtenus en stroke play et contre-par sont systématiquement convertis en Stableford.**

Le principe du Stableford est de convertir en points le score de chaque trou par rapport au par, et à l'inverse du stroke play, mieux vous jouez, plus vous marquez de points ! L'addition de tous les points obtenus par le joueur sur les différents trous donne le résultat final sur la base du barème suivant.

Le Par = 2 points

Birdie ou 1 de moins que le Par = 3 points

Eagle ou 2 de moins que le Par = 4 points

Albatros ou 3 de moins que le Par = 5 points...

Même système dans l'autre sens,

Bogey ou 1 de plus que le Par = 1 point

au delà = 0

C'est là que réside tout l'avantage de cette formule, puisqu'avec un score net supérieur au bogey, que la contreperformance soit minime,

2 au-dessus du par, ou qu'elle soit majeure, 7 au-dessus par exemple... la sanction reste la même, le joueur ne marque pas de point, mais rien de plus grave n'affecte son score !

Le Stableford Brut signifie que le handicap de jeu du joueur ne sera pas pris en compte pour le calcul de son score. Pour le calcul de la performance réalisée, il suffit alors de comparer le score réalisé pour chaque trou au par de ce trou.

En Brut, un joueur qui signe un 5 sur un par 4 fait un bogey donc marque 1 point.

Le Stableford Net en revanche, prend en compte le handicap de jeu du joueur ; il faut alors comparer pour chaque trou le score réalisé au par de ce trou auquel on doit ajouter les coups rendus pour ce trou.

En Net, avec par exemple 2 coups reçus sur un trou dont le par est 4, le par va devenir un par 6 (4+2) et un score de 5 se transformera en un birdie (1 de moins que le par) qui rapportera au joueur 3 points.

Le 36 de référence...

Que ce soit en Stableford Brut ou Stableford Net, le score de référence est toujours 36 points. Lorsque le score d'un joueur en points Stableford s'élève à 36, cela signifie qu'il a joué le handicap de jeu qui lui était attribué pour le parcours joué.

Pourquoi 36 ? C'est simple, que ce soit en Brut ou en Net, jouer 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 : étant donné que jouer le par sur 18 trous donne 36 points, 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 comme jouer le « nouveau » par sur les 18 trous donne 36 points, 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 points 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 points, a moins bien joué que son handicap de jeu : c'est une contreperformance !
- 36 points, a joué son handicap de jeu
- plus de 36 points, a mieux joué que son handicap de jeu : c'est une performance !

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.

Et c'est ce résultat net qui va permettre de calculer l'évolution de l'index du joueur.

Évolution de l'index du joueur

L'index d'un joueur sera régulièrement modifié en fonction de ses

performances ou contreperformances. Les coefficients appliqués pour la hausse ou la baisse de l'index varient selon les catégories de joueurs (ces catégories étant au nombre de 6), les coefficients appliqués étant d'autant plus importants que l'index du joueur est élevé.

Par ailleurs afin de limiter les effets des « petites » contreperformances se traduisant par un score inférieur mais proche de 36, il existe une zone tampon à l'intérieur de laquelle le score réalisé sera sans conséquence pour l'index qui demeurera inchangé. Cette zone tampon varie selon les catégories de joueurs. C'est ainsi que la zone tampon pour un joueur d'index 24.0 se situera entre 32 et 36 points Stableford (entre 35 et 36 points pour un joueur d'index 3.0) ; chaque fois que le score du joueur se situera dans cette zone, il n'y aura aucune variation de l'index.

Enfin on notera qu'il est également tenu compte des conditions spécifiques de la compétition (conditions météo, difficulté des drapeaux etc.. ;) en procédant automatiquement à un ajustement de la zone tampon sur la base des scores réalisés (jusqu'en 2012, c'était le SSS qui était ajusté et transformé en un Scratch Score du Jour en fonction également de la performance ou contreperformance d'ensemble des joueurs participant à la compétition). C'est ainsi que la zone tampon variera selon les résultats, de +1 (en cas de bonne performance générale) jusqu'à - 4/RO (en cas de contreperformance générale). Dans ce dernier cas, seuls les joueurs ayant effectué une performance verront leur index évoluer.

La Zone Tampon Ajustée (ZTA) qui s'applique à toutes les catégories d'index (1 à 6), est calculée dès lors que 10 joueurs de catégorie 1 à 4 auront pris part à la compétition. En revanche il n'y a pas de calcul de ZTA pour les compétitions 9 trous et pour les extraday scores.

Un joueur ayant scoré 35 ou 36 points Stableford par mauvaises conditions entraînant une contreperformance générale pourra ainsi voir son index descendre.

Pour plus de renseignements sur les modalités de calcul de la ZTA, nous vous invitons à consulter le document suivant édité par l'Association Européenne de Golf (à partir de la page 63) : **EGA Handicap System**

Exemple :

Un joueur d'index 24 appartenant donc à la catégorie d'index n°4 (index compris entre 18.5 et 26.41) bénéficie d'un Zone Tampon comprise entre 32 et 36

Il réalise un Score Stableford de 34 points un jour où la Zone Tampon Ajustée est, sur la base des performances d'ensemble des joueurs, calculée à -3.

Sa Zone Tampon devient 29 - 33

Son score de 34 points Stableford est donc une performance.

Le tableau suivant résume les conditions de variation de l'index, à compter du 1er janvier 2012 pour les différentes catégories de joueur :

| | | PERFORMANCE | CONTRE PERFORMANCE | |
|-----------|----------------|---------------------------------|----------------------|----------------|
| Catégorie | Index | Coefficient de baisse | Zone tampon | Remontée |
| 1 | jusqu'à 4.4 | - 0.1 par point au dessus de 36 | 35-36 pts Stableford | + 0.1 |
| 2 | de 4.5 à 11.4 | - 0.2 par point au dessus de 36 | 34-36 pts Stableford | + 0.1 |
| 3 | de 11.5 à 18.4 | - 0.3 par point au dessus de 36 | 33-36 pts Stableford | + 0.1 |
| 4 | de 18.5 à 26.4 | - 0.4 par point au dessus de 36 | 32-36 pts Stableford | + 0.1 |
| 5 | de 26.5 à 36 | - 0.5 par point au dessus de 36 | 31-36 pts Stableford | + 0.2 |
| 6 | de 37 à 54 | - 1 par point au dessus de 36 | non applicable | non applicable |

*Les joueurs de catégorie 5 ne pourront pas remonter au-dessus de 36 d'index en cas de contre-performance.

| Marquage avec des traits | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|------|-----|-----|-----|-----|------|-----|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|------|------|-------|
| Trou n° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Total |
| Par | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 72 |
| Coups reçus | 11// | 5// | 9// | 7// | 3// | 15// | 1// | 13// | 17// | 18// | 14// | 12// | 4// | 8// | 2// | 6// | 10// | 16// | 30 |
| Marquage par des chiffres | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trou n° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Total |
| Par | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 72 |
| Hcp | 11 | 5 | 9 | 7 | 3 | 15 | 1 | 13 | 17 | 18 | 14 | 12 | 4 | 8 | 2 | 6 | 10 | 16 | |
| Ncr | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 30 |

Deuxième méthode

La grille ci-après vous permet de déterminer le nombre de points Net Stableford, quel que soit le par du trou, en fonction du nombre de coups reçus et du score réalisé en Strokeplay ! Il n'y a pas de miracle, c'est mathématique.

| Coups reçus | Points attribués en fonction du score brut | | | | | | | |
|-------------|--|--------|-----|-------|--------------|--------------|---------------|------------|
| | Eagle | Birdie | Par | Bogey | Double.bogey | Triple Bogey | Triple bogey+ | T. bogey+n |
| 3 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 2 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 1 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(Vous pouvez découper ce tableau et le garder sur vous).

Nota : on s'aperçoit que : un golfeur avec un handicap de jeu inférieur à 19 peut "ramasser sa balle" (s'il y est autorisé) s'il dépasse le triple bogey. Si sur un par 4, il joue 10 coups, le résultat final (net Stableford) sera le même (0) si le marqueur met 8, 9 ou 10.

C'est comme si on mettait "une croix" au-dessus du triple bogey.

Pour illustrer ce que nous venons de dire, prenons l'exemple ci-après qui est la carte de parcours d'un joueur qui a un index de 29,8, sur un parcours de slope 126, SSS de 69.7 et sur un par 72. soit :

Handicap de jeu = $(29,8 * 126 / 113) + (69,7-72) = 30,92$ arrondi à 31.

Vous pouvez essayer les 2 méthodes, vous aurez des résultats identiques.

| Trou n° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | total |
|-----------------|------|-----|-----|-----|-----|------|-----|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|------|------|-------|
| Par | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 72 |
| Coups reçus | 11// | 5// | 9// | 7// | 3// | 15// | 1// | 13// | 17// | 18// | 14// | 12// | 4// | 8// | 2// | 6// | 10// | 16// | 31 |
| ou Ncr | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 31 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Score brut(Ncj) | 4 | 5 | 3 | 5 | 6 | 4 | 6 | 7 | 5 | 6 | 7 | 4 | 6 | 8 | 4 | 9 | 3 | 9 | 101 |
| Net stableford | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 4 | 3 | 1 | 4 | 0 | 4 | 0 | 41 |

Histoire du golf en dates



| | |
|-------------|---|
| 1744 | Création du premier golf club à Leith (qui deviendra The Honorable Compagny of Edinburgh Golfers). son fondateur, grand maître franc-maçon, écrit les treizes premières règles du jeu de golf. |
| 1754 | Constitution de la <i>Golf Society</i> de Saint-Andrews (11 trous x 2). Les membres complètes les treizes règles de golf et lutteront pour faire autorité en la matière. |
| 1759 | Première définition du stroke play. Jusque-là le golf ne se jouait qu'en match play. |
| 1878 | Les sages de Saint-Andrews, devenu Royal & Ancient, décident que le golf se jouera désormais sur 18 trous. |
| 1829 | Première définition du green. |
| 1921 | La taille des balles de golf est réglementée pour la première fois. |
| 1931 | Le stableford est né. C'est le bon docteur du même nom qui a accouché la méthode. Il ne sera autorisé qu'en 1968. |
| 1939 | Le nombre de clubs autorisé est limité : ce sera quatorze , pas un de plus. |
| 1951 | Pour uniformiser les règles sur le vieux et le nouveau continent, Royal & Ancient et USGA se rencontrent, ils aboutiront un an plus tard à un accord. |
| 1990 | Seule la grosse balle (1,68 inches) est autorisé en compétition. |

L'ouverture sur le monde

| | |
|-------------|---|
| 1502 | Première localisation d'un terrain de golf à Perth en Ecosse, bien entendu. |
| 1552 | L'évêque de Saint-Andrew autorise la pratique du golf. |

| | |
|-------------|--|
| 1829 | Le premier parcours " étranger " est construit à Calcutta. |
| 1856 | Creation du premier parcours européen continental à Pau. |
| 1888 | Création du premier parcours américain. Il s'appellera Saint Andrews Golf Club . Il n'est ni Royal ni Ancien. |
| 1896 | Premier parcours public aux Etats-Unis. |
| 1933 | Inauguration d'Augusta qui s'appelle alors " Bobby Jones National Golf Course ". |
| 1984 | La Chine s'éveille au golf et ouvre son premier vrai parcours. |
| 1992 | La Russie crée une Association de golf. |

Histoire de France

| | |
|-------------|---|
| 1900 | Le golf est sport olympique à Compiègne. |
| 1906 | Creation de l'Open de France, le plus vieux tournoi d'Europe continentale. |
| 1907 | Le Français Arnaud Massy est le premier Européen non britannique à remporter le British Open. |
| 1912 | Creation de l'Union des Golfs de France. Il existe quarante parcours et peut-être deux mille pratiquants. |
| 1927 | Simone Thion de la Chaume remporte le British Ladies et commence un règne de dix ans. |
| 1928 | Mannette Le Blan profite de l'absence de Simone Thion de la Chaume pour remporter à son tour le British Ladies. |
| 1933 | Naissance de la Fédération Française de Golf . |
| 1942 | Première licence FFG . |
| 1913 | Premier match entre deux continents, la France affronte les Etats-Unis. |
| 1914 | Premier numéro de Tennis et Golf. |
| 1929 | Jean-Pierre Peugeot invente le premier club corpo. |
| 1959 | A la première édition du championnat d'Europe par équipes, la France |

| | |
|-------------|---|
| | l'emporte chez les dames et les suédois chez les messieurs. |
| 1959 | Ouverture du parcours de Saint-la-Bretèche. |
| 1964 | Le premier championnat du monde amateur par équipes dames est remporté par la France. |
| 1967 | La grande Catherine (Lacoste) remporte l'US Open. |
| 1970 | Création du trophée Lancôme à Saint-nom. Jean Garaialde remporte l'Open de Suède face à Nicklaus. |
| 1970 | Naissance du magazine Golf Européen qui remplace Tennis et Golf (créé en 1914). |
| 1988 | Marie-Laure de Lorenzi termine numéro 1 à l'ordre du mérite Européen féminin. |
| 1999 | Marine Monnet remporte le British Ladies comme Brigitte Varangot (1963/65/68), Catherine Lacoste (1969) et Valérie Michaud (1991) avant elle. |
| 1999 | Jean van de Velde, en tête du British Open au dernier trou du dernier tour, est contraint au play-off. Il finit deuxième. |

Les grandes dates

| | |
|-------------|--|
| 1603 | William Mayne devient le premier club maker officiel (Royal clubmaker). |
| 1687 | Premier livre technique (écossais) " Manuel d'instructions pour apprendre à jouer ". |
| 1848 | Naissance de la balle gutta-percha . |
| 1878 | Apparition des premiers sacs de golf (en toile). |
| 1894 | Naissance de la balle deux pièces Cobum-Haskell . La véritable ancêtre des balles modernes. |
| 1910 | Invention des manches en acier tubulaires (principe des manches acier d'aujourd'hui). |
| 1911 | Arnaud Massy édite un livre technique de 300 pages ! |
| 1929 | Les manches acier sont homologués par le R & A (4 ans après l'USGA). |
| 1949 | Ben Hogan édite le fameux " Power Golf . The modern Fundamentals |

| | |
|-------------|--|
| | of golf " |
| 1962 | Premiers fers à poids périphérique : les Ping . |
| 1974 | La grosse balle (jouée aux Etats-Unis) s'impose à la petite (jouée en Europe). |
| 1992 | Les drivers prennent la grosse tête avec Callaway. |
| 1993 | Les têtes des fers aussi deviennent surdimensionnées. |

Les grands trophées et grands champions

| | |
|-------------|---|
| 1744 | Premier trounoi recensé. |
| 1818 | Premier match interclubs. |
| 1885 | Premier British Amateur. |
| 1892 | L'Open Britannique se déroule pour la première fois sur quatre tours. |
| 1893 | Premier US Amateur. |
| 1844 | Creation de l' United Golf Association , suivie l'année d'après du premier US Open. |
| 1901 | Création de la PGA. (Professionnel Golf Association). |
| 1902 | Premier match amateur international (Angleterre-Ecosse). |
| 1916 | Création de l' USPGA . |
| 1913 | Francis Ouimet premier amateur à remporter l'US Open. |
| 1927 | La première Ryder Cup oppose Etats-Unis et Grande-Bretagne : victoire des USA. Hagen gagne quatre tournois PGA d'affilée. |
| 1930 | Premier (et seul) Grand Chelem de l'histoire : à l'époque British Open et US Open, plus British et US amateur dans la même année. Bobby Jones est amateur. |
| 1935 | Gene Sarazen est le premier à remporter les quatre Majors modernes (US Open, British Open, USPGA et Masters). Mais pas dans la même année. |
| 1945 | Byron Nelson gagne 18 tournois dans la saison. Avec une moyenne de |

| | |
|-------------|---|
| | score de 68.3 (mieux que Woods en 1999). |
| 1953 | Ben Hogan a gagné trois majeurs dans l'année. |
| 1954 | Sam Snead bat Ben Hogan en play-off au Masters. |
| 1958 | L'USPGA se dispute en stroke play. Premier championnat du monde amateur par équipes. |
| 1960 | Palmer devient " Roi ". |
| 1962 | Nicklaus, à 22 ans, bat Palmer en play-off à l'US Open. |
| 1970 | Tony Jacklin, futur capitaine européen de Ryder Cup, remporte l'US Open. |
| 1971 | Lee Trevino en trois semaines gagne trois titres dont l'US Open et le British Open. |
| 1975 | Pour la première fois un noir , Lee Elder, joue le Masters. |
| 1977 | Al Geiberger score 59 en tournoi officiel le 13 juin. |
| 1979 | A 18 ans , Severiano Ballesteros remporte le British Open. La Ryder Cup opposera désormais les USA à l'Europe. |
| 1980 | Ballesteros premier non-Américain à gagner le Masters. |
| 1982 | Tom Watson bat Nicklaus à l'US Open. |
| 1985 | Première victoire de l'Europe en Ryder Cup. |
| 1986 | Jack Nicklaus remporte son 6ème Masters à 46 ans . C'est aussi son 20ème majeur ! |
| 1991 | Un buveur de bière remporte l'USPGA. C'est " The Beast " : John Daly. |
| 1997 | Victoire record de Tiger Woods au Masters avec douze coups d'avance. |
| 1999 | Décès de G.Sarazen et de Payne Stewart. Woods bat le record de gains annuels (plus de 8 millions de dollars). |

Bibliographie

" Le Golf, son Histoire de 1304 à nos jours ", par Andre-Jean Lafaurie.
Editions Jacques Grancher, 1988

" **Golf & Kolf, Sept Siècles d'Histoire** " , par Jacques Temmeman. Editions Labor/Martial & Snoeck, 1993

" **Golf, Histoire d'une passion** " par David I.Stirk. Editions Gallimard, 1987

" **Le Golf en France, Quelques siècles d'Histoire** " par Georges Jeanneau. Editions Atlantica, 1999.

" **The international Encyclopedia of Golf** " , par Malcolm Campbell. Editions Random House, 1991.

" **Golf, the Early days** " , par Dale Concannon, chez Salamander Books, 1995.

" **Le Golf** " , Que sais-je, PUF 1999

" **Le Golf en Angleterre, les Clubs en France** " , par Mariassy, chez Robaudy, 1893. Le premier livre sur le golf en français.

" **Le Golf** " , par Arnaud Massy. Editions Pierre Laffite, 1911.

" **Comment Jouer au Golf** " , par Harry Vardon. Editions Delagrangé, 1915.

Le Golf en Chiffre



Le golf en quelques chiffres

5 minutes : c'est le délai autorisé pour retrouver sa balle

14 : c'est le nombre maximum de clubs qu'un joueur peut emporter dans son sac.

40 secondes : c'est le temps limite dont dispose un joueur pour frapper son coup.

42.67 millimètres : c'est le diamètre minimum des balles.

45.93 grammes : c'est le poids maximum autorisé pour une balle de golf.

108 millimètres : c'est le diamètre d'un trou de golf.

250 Km/heure : c'est la vitesse que peut atteindre une balle au départ du drive.

| | Longueur des trous | |
|-------|-------------------------|-------------------------|
| | Messieurs | Dames |
| Par 3 | jusqu'à 228 m | jusqu'à 183 m |
| Par 4 | de 299 m à 434 m inclus | de 184 m à 366 m inclus |
| Par 5 | de 435 m et plus | 367 m et plus |

L'Etiquette au Golf



Pour permettre à tous les membres de bénéficier pleinement des avantages de l'association en 2010, les règles suivantes de bon comportement sont rappelées.

Au Practice, avant de jouer sur un golf

- S'inscrire impérativement au Practice sur le terminal informatique.
- Ne réserver que si vous êtes sûr de jouer.

Néanmoins, si vous vous êtes inscrit et que vous ne pouvez pas jouer, vous désinscrire sur le terminal informatique avant la date prévue pour jouer (possibilité d'application de pénalités)

- Téléphoner au préalable pour réserver une heure de départ.

Au Golf partenaire

- Présenter spontanément à l'accueil votre carte de membre EGA.
- Remplir soigneusement votre chèque (montant en chiffres et en lettres identiques, date et signature).
- Mentionner au dos du chèque, les noms et numéros de membres pour lesquels le chèque est établi.
- paiement par carte bleue (Nom et n° adhérent au dos du ticket)
- Sur le parcours, respecter l'étiquette et donner une BONNE IMAGE d' EGA.

Autres dispositions

Prendre soin de sa carte, éviter de la perdre (coût de remplacement). Tous les ans, il est constaté que certains membres d'EGA, un nombre très réduit, mais souvent les mêmes ne respectaient pas les dispositions du Règlement intérieur. En 2010,

vis-à-vis d'eux, le Comité directeur a décidé d'être très rigoureux et d'appliquer toutes les clauses du Règlement intérieur.

SUR LE PARCOURS

Sécurité

Avant de jouer un coup ou de faire un mouvement d'essai, le joueur devrait s'assurer que personne n'est à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle, des pierres, des graviers, des brindilles ou autres objets de même nature pouvant être projetés lors de l'exécution du coup ou du mouvement.

Respect envers les autres joueurs

Le joueur ayant l'honneur doit pouvoir jouer avant que son adversaire ou cocompétiteur ait surélevé sa balle. Personne ne devrait bouger, parler, se tenir près ou directement en arrière de la balle ou du trou quand un joueur adresse sa balle ou exécute un coup. Aucun joueur ne doit jouer avant que les joueurs qui le précèdent ne soient hors d'atteinte.

Cadence de Jeu

Les joueurs doivent jouer à une bonne cadence. Le Comité peut établir des directives de cadence de jeu que tous les joueurs doivent respecter. Il est de la responsabilité du groupe de joueurs de conserver l'intervalle par rapport au groupe précédent. Si un groupe a un trou de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il doit inviter ce dernier à passer quelque soit le nombre de joueurs composant ce groupe (1 joueur = 1 groupe)

Être prêt à jouer

Les joueurs doivent être prêts à jouer dès que c'est leur tour. Lorsqu'ils sont sur ou près d'un green, ils doivent poser leur sacs, chariots ou voiturette à un endroit leur permettant de quitter rapidement le green pour se rendre au départ suivant. Les joueurs doivent immédiatement quitter le green et marquer leurs scores au départ du trou suivant.

Balle perdue (identification de la balle)

Si un joueur pense que sa balle peut être perdue ou hors limite (même en cas de doute), il doit jouer une balle provisoire. Les joueurs à la recherche d'une balle doivent faire signe aux groupes suivant de les dépasser dès qu'il est évident que la balle ne sera pas facile à trouver (5mn maxi).

Soins à apporter au terrain

Trous dans les bunkers

Avant de quitter un bunker, un joueur devrait reboucher et niveler avec soin tous les trous et les empreintes de pas qu'il aurait fait. Replacer les mottes de gazon, réparer les impacts de balle et les dégâts occasionnés par les clous de chaussures. Sur le parcours, un joueur devrait s'assurer que toutes mottes de gazon qu'il aurait coupées ou arrachées soient aussitôt remises en place et aplanies et que tout dégât fait par la balle sur le green soit soigneusement réparé. Les dégâts occasionnés aux greens par les clous des chaussures devraient être réparés une fois le trou terminé par tous les joueurs de la partie.

Dommmages causés aux greens - Drapeaux, sacs, etc.

Les joueurs devraient veiller à ce qu'en déposant sacs ou drapeau, ils n'endommagent pas le green et qu'eux-mêmes ou leur cadet n'abîment pas le trou en se tenant trop près, en manipulant le drapeau ou en retirant la balle du trou. Le drapeau devrait être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green. Les joueurs ne devraient pas endommager le green en s'appuyant sur leur putter, en particulier lorsqu'ils retirent la balle du trou.

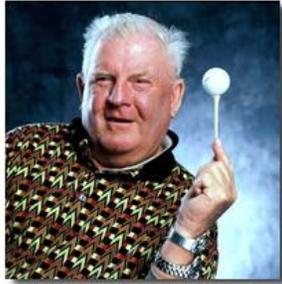
Voiturettes et chariots de golf

Les instructions particulières concernant la circulation des voiturettes et chariots de golf devraient être strictement observées.

Dommmages causés par les mouvements d'essai.

En faisant des mouvements d'essai, les joueurs devraient éviter d'abîmer le terrain et particulièrement les départs en enlevant des mottes de gazon.

Le meilleur ball striker



Le porte-parole de l'ARGC, Victor Cui, a annoncé que Moe Norman est décédé samedi matin des suites d'une crise cardiaque dans un hôpital de Kitchener, en Ontario. Il était âgé de 75 ans.

Norman éprouvait de sérieux ennuis de coeur depuis qu'il avait souffert d'une attaque cardiaque il y a deux ans.

Norman est devenu un phénomène au sein du circuit de golf amateur durant les années 50 et 60 et il était renommé pour son élan particulier et la précision avec laquelle il frappait ses balles. Lee Trevino avait un jour dit de Norman qu'il était "**un génie quand vient le temps de jouer au golf**".

Norman a commencé à jouer au golf à l'âge de 12 ans, passant des heures au champ de pratique, jusqu'à ce que ses mains soient en sang.

Norman a établi **33** records de parcours durant sa carrière, incluant des rondes de 59. Il a aussi réussi **17 trous d'un coup**. Il a remporté 13 victoires au sein du circuit canadien et il a disputé la coupe du monde de golf de 1971 pour le Canada. Il a de plus gagné le titre senior canadien en sept occasions, la dernière fois, en 1987.

Il a été intronisé au Panthéon canadien du golf en 1995.

S'il était un Dieu pour frapper la balle, Norman ne prenait même pas le temps de "lire" les verts avant d'effectuer ses roulés, ce qui chagrinait autant les amateurs que les gens des médias qui voyaient le Canadien gaspiller des chances de birdies et d'eagles.

Un jour, au premier trou d'une ronde d'entraînement - normale trois de 230 verges -, les journalistes rassemblés autour de Norman ont amorcé une discussion sur sa façon d'aborder les roulés.

Norman a saisi un bâton dans son sac de golf, il a frappé la balle, puis, il s'est tourné vers les reporters pour annoncer: "Je ne vais pas faire de coups roulés aujourd'hui". La balle a atteint la cible pour un trou d'un coup.

Tous les joueurs émettent leur opinion un jour ou l'autre quelque soit l'endroit, le tertre de départ, le chalet ou encore le champ de pratique sur le meilleur "**ball striker**" au golf. D'après la majorité des joueurs de la PGA, qui est-il ? Tiger Woods, Arnold Palmer, Jack Nicklaus, Ben Hogan, Sam Snead, Tom Watson, Seve Ballesteros, Nick Faldo, David Duval, Nancy Lopez, Joanne Carner, Laura Davies, Babe Zaharias, Bobby Jones ? Voilà sans doute des noms que vous seriez tenté de choisir selon la génération de golfeurs que vous avez aimée le plus. La réponse est Norman. Greg Norman ? Non, Moe Norman. Et cette réponse vient des pros de la PGA.

Paul Azinger l'a déjà observé un après-midi alors qu'il était à l'Université. "Il a frappé 50 drives sans utiliser de tees à 250 verges et aucune d'entre elles n'était à plus de 10 verges de l'objectif. Ensuite, il a frappé des fers et prédisait combien de bonds la balle ferait et, en certaines occasions, même avant de frapper la balle. C'était incroyable. "

Moe Norman et un de ses copains Ken Venning jouaient ensemble il y a quelques années à Daytona Beach. Sur un trou, Norman a frappé une balle de chacun des 3 tertres de départ. En marchant, Venning fit remarquer la présence bizarre d'un champignon en plein centre de l'allée. C'était les 3 balles de Moe Norman !

Lee Trevino : "C'est le meilleur ball striker que je n'ai jamais vu. Je ne les ai pas vus tous, mais je ne peux m'imaginer qui pourrait ou aurait pu frapper mieux que Moe Norman. "

Tom Watson a dit : "Je vais vous dire qui est le meilleur ball striker que je connais : **Moe Norman**. "

Ben Crenshaw : " Remarquable, les gens qui ne l'ont jamais vu ne peuvent savoir jusqu'à quel point il est bon. Vous devez le voir pour le croire. " Sam

Snead, Ben Hogan et Ken Venturi ont déjà affirmé qu'il était le meilleur ball striker au golf. Lors d'une partie d'exhibition disputée à Toronto en 1969, Sam Snead avait joué court d'un ruisseau qui traversait l'allée à 240 verges du départ. Moe Norman, lui, avait dit à Snead qu'il utilisait son driver et qu'il passerait sur le pont. Ce qu'il a fait !

Même Moe Norman a dit : " Je suis le meilleur ball striker au monde. Ce n'est pas moi qui le dit. Demandez aux pros de la PGA qui est le meilleur. Pas celui qui réussit les meilleurs scores, mais celui qui frappe le mieux la balle. Seul Ben Hogan pouvait à son apogée frapper la balle aussi bien que moi. "

À l'âge de 70 ans, il conduisait une clinique en Floride à l'Orange County National Golf Center à Orlando. Pendant une heure, il a frappé des balles sans prendre un seul divot, prédisant leur trajectoire et les balles atteignaient toutes l'objectif. Il peut même calotter (topper) la balle avec précision !

Une fois, à l'occasion d'une ronde de pratique, des membres des médias lui ont demandé s'il avait amélioré son putting. Moe a répondu: "Je ne putterai pas aujourd'hui, je ne fais que frapper sur les verts pour m'exercer !" Sur le premier trou, un par 3 de 230 verges, il a réussi un trou d'un coup ! Un des 18 trous d'un coup qu'il a réalisés. Bien des décades avant le fameux commercial de Nike avec Tiger Woods qui fait bondir une balle de golf avec son wedge, Moe Norman, lui, pouvait marcher 200 verges en faisant bondir une balle avec un bâton de golf ! Un spectateur l'a même défié de faire bondir sa balle au moins 100 fois. Norman a relevé le défi et a du arrêter de faire bondir la balle car c'était à son tour à jouer ! Il était rendu à plus de 200 bonds.

Pourquoi ce golfeur énigmatique n'a jamais percé sur la PGA ?

D'abord, à l'âge de 5 ans, son tobaggan a glissé sur une route et il a été frappé et traîné par une voiture. Cela aurait laissé des séquelles au cerveau. À l'époque, soit durant la Dépression, ses parents n'avaient pas l'argent nécessaire pour le faire soigner. Un de ses frères, Ron, a toujours prétendu que cet accident était une cause des problèmes qu'il a pu connaître par la suite.

L'amour du golf pour Moe Norman a commencé comme bien d'autres, soit en exerçant le rôle de caddie au Westmount Golf and Country Club à Kitchener. Il a laissé l'école en neuvième année pour le golf. Il frappait 800 balles par

jour. C'est ainsi qu'il a développé un swing unorthodoxe. Ses caractéristiques: un stance large, les jambes et les bras très droits, il place son bâton plusieurs pouces derrière la balle. À l'adresse, il peut ressembler à un joueur de driving range. Mais lorsqu'il s'élanche, son swing est parfait: rythme, efficacité et perfection. Et Norman s'élanche en moins de 3 secondes, sans même s'enligner; aussitôt que la balle est sur le tee, elle est presque immédiatement frappée ! Il jouait tellement vite qu'une partie à vitesse normale le rendait inconfortable. On l'a vu se coucher dans l'allée dans des tournois faisant semblant de dormir pour signifier son dégoût face à un rythme de jeu trop lent à son goût. Bien souvent, il ne prenait même pas le temps d'aligner ses putts, ratant des occasions splendides de birdies et d'aigles.

De plus, il avait des stratégies particulières pour jouer certains trous. Par exemple, lors d'une partie disputée sur le Royal, au trou no 15, il a demandé quels bâtons il aurait besoin pour atteindre le vert. On lui a dit: un driver et un wedge. Norman a d'abord frappé son wedge et ensuite un driver à 3 pieds du drapeau pour un birdie facile ! En une autre occasion, au Lorette, il n'a pas aimé la surface du vert au trou no 1, il a volontairement raté les 17 verts suivants et approché à quelques pouces du trou pour faire 18 pars !

Comme amateur, il a remporté tellement de tournois et a tellement gagné de télévisions, radios ou grille-pain qu'il s'est mis à terminer volontairement deuxième pour obtenir un prix qu'il ne possédait pas déjà. En 1954, par exemple, il a gagné 16 des tournois amateurs auxquels il a participé. En 1955 et en 1956 il a gagné le championnat amateur canadien. Lors de sa première victoire, il n'était même pas présent pour recevoir son prix. Un copain l'a trouvé alors qu'il était caché près d'une rivière adjacente au club de golf. "J'étais trop gêné pour assister aux présentations." lui a-t-il dit.

En 1956, l'Association royale de golf du Canada l'a averti de ne plus accepter d'argent pour payer ses voyages pour aller à des tournois. Norman fut terrifié et au lieu de se défendre devant l'Association, il a décidé de devenir professionnel en 1957. Il s'est qualifié pour la PGA. Même s'il n'avait pas son égal pour frapper la balle, il était un putter nerveux. Son meilleur résultat fut une quatrième place en 1959 au New Orléans Open. Mais il était mal à l'aise sur ce circuit prestigieux. Alors que les vedettes du circuit étaient habitués aux clubhouses magnifiques, cela indisposait Norman.

Au début de 1960, des joueurs réputés de la PGA l'ont apostrophé et dit de mieux s'habiller, de se prendre un caddie (il avait l'habitude de trainer son sac lui-même à l'épaule) et d'utiliser des tees réguliers et non pas des tees de 6 pouces de haut ou encore des canettes de coke (il pouvait boire près de 2 douzaines de canettes par jour) ! Cet avertissement l'a détruit et il a quitté le tour.

Il a joint le circuit canadien et joué le mini-tour de la Floride durant l'hiver. Au Canada, plusieurs journalistes ont commencé à appeler le circuit canadien le "Moe Norman Circuit". En 1966, il a été victorieux 5 fois et runner- up 5 fois également sur le circuit canadien. Au fil des ans, il a réussi à apprivoiser les foules et a pu donner des cliniques, ce qui lui a procuré certaines sources de revenu.

Quand le circuit canadien a perdu son principal commanditaire en 1977, Moe Norman s'est retrouvé sans le sou. Il réussissait bien à arnaquer des amateurs qui ne le connaissait pas, mais c'était bien insuffisant pour vivre. Il couchait dans la valise de son auto ou encore sur des bancs de parcs publics. Pendant plusieurs années, il a vécu ainsi. Au début des années 1990, une lueur est apparue. Un physicien, Jack Kuykendall, a développé de manière totalement indépendante une théorie sur un swing parfait qui était une copie conforme du swing de Moe Norman. Kuykendall a fondé une compagnie "Natural golf " et a embauché Norman pour en faire la démonstration.

Quelques années plus tard, soit en 1995, l'Association royale de golf du Canada l'a intronisé à son Temple de la Renommée. La même année, la compagnie Titleist lui a annoncé qu'elle lui verserait 5 000 \$ par mois jusqu'à la fin de ses jours.

Durant les dernières années de sa vie, Moe Norman a partagé son temps entre le Canada durant l'été et la Floride l'hiver. Il frappait des balles, conduisait des cliniques de golf et une cadillac ! Il était toujours inconfortable avec le public. Il jouait toujours bien et prétendait qu'il était le seul joueur au monde qui pourrait retrouver sa balle dans la totale noirceur !

Curieusement, ses performances ont été plus appréciées durant les 5 dernières années de sa vie que durant sa carrière active. Enfin, son talent a été reconnu et il était respecté. Moe Norman semblait plus heureux. " Je suis sur

les lèvres de 40 millions de personnes. Celui qui frappe toujours droit. Je suis probablement l'homme le plus riche en feelings au monde ! " disait-il.

Moe Norman a déjà détenu plus de 40 records de parcours. Il en détient encore une trentaine. Il a joué 59 sur 3 parcours, réussi 18 trous d'un coup et 4 albatros.

Plusieurs personnalités du monde du golf ont assisté à ses funérailles dont le numéro 1 mondial, Vijay Singh.

Les records



Altitude

Le golf le plus haut du monde est le Tuctu Golf Club de Morococha, au Pérou, dont le point le plus bas se trouve à 4372 mètres d'altitude.

Le plus long trou du monde

est le 7 (par 7) du parcours de Sano, au Golf Club de Satsuki, au Japon. Il mesure 831 mètres.

Le green le plus étendu du monde

est celui du trou n°5 (par 6 de 635 mètres) de l'International Golf Club de Bolton dans le Massachussetts, dont la surface est supérieure à 2604 m².

Le plus grand bunker du monde

surnommé Hell's Half Acre se trouve au trou n° 7, de 534 mètres, du parcours de Pine Valley, dans le New Jersey.

Le plus long parcours du monde

est l'International Golf Club de Boston (par 77) avec pas moins de 7610 mètres.

L'ensemble des Etats-Unis

Floyd Satterlee Rood a tapé 114737 coups en jouant du Pacifique à l'Atlantique, du 14 septembre 1963 au 3 octobre 1964. Il perdit 3511 balles, le long de ce parcours de 5467 kilomètres.

Le score le plus bas

- Le 16 mars 2001, la Suédoise Annika Sorenstam est devenue la première joueuse de l'histoire de la LPGA à jouer sous la barre de 60. A Phoenix, Arizona, la Suédoise a remis une carte de pointage de 59, lors de sa deuxième ronde.

- Homero Blancas , né le 7 mars, 1938, a accompli l'exploit d'une ronde de 55 , le 19 août 1962, lors du tournoi amateur Premier Invitational, à Longview, au Texas.

Le record sur 36 trous

est détenu par Sam Snead, en 122. Il le réalisa lors du Festival Sam Snead, les 16 et 17 mai 1959.

Un drive de 2413 mètres

sur la glace fut réalisé par un météorologiste australien nommé Nils Lied, sur la base de Mawson dans l'Antarctique, en 1962.

Un drive de 580 mètres

fut réalisé par Liam Higgins sur la piste de l'aéroport militaire de Baldonnel à Dublin, en 1984. Il jouait une Spalding Top Elite.

Le drive le plus long

jamais enregistré sur un parcours classique est un coup de 471 mètres réalisé par Michael Hoke Austin, lors de l'open national des vétérans disputé à Las Vegas le 25 septembre 1974. Austin qui mesurait 1m88 pour 95 kg, amena sa balle à moins d'un mètre du green sur le trou numéro 5 du parcours de Winterwood, un par 4 de 411 mètres. La balle roula ensuite 60 mètres au-delà du drapeau. Il était avantagé par un vent arrière de 56 km/h.

Le plus long putt enregistré

dans un grand tournoi fut réussi par Cary Middlecoff, lors du Masters de 1955, lorsqu'il rentra un putt de 26 mètres sur le vaste green du 13 à Augusta.

Un putt de 42,75 mètres

a été réussi par Bob Cook au 18 de St Andrews lors d'un Pro-Am international en 1976.

Le championnat du monde à un club

a été remporté par Thad Daber (score : 73), en novembre 1985 avec un fer 6, sur le parcours de Lochmore en Caroline du Sud.

Un parcours de 18 trous en 316 a été réalisé par le Chevalier Von Cittern, soit une moyenne de 17,55 coups par trou, à Biarritz, en 1888.

77 joueurs

ont terminé le parcours de 18 trous de Kern City, en Californie, d'une longueur totale de 5942 mètres, en 10 minutes et 30 secondes, le 24 août 1984, en n'utilisant qu'une seule balle. Score total : 80!

Le parcours le plus lent

disputé en Stroke Play est de 6 heures 45 minutes, temps que mit l'Afrique du Sud pour terminer le premier tour de la coupe du monde en 1972 au Royal Melbourne Club, en Australie. Il s'agissait d'un parcours à quatre balles, sur lequel chaque joueur devait terminer chaque trou.

Le plus long dénouement

dans un grand tournoi fut celui de l'US Open, en 1931, à Toledo dans l'Ohio. George von Elm et Billy Burke terminèrent à égalité en 292, puis ils arrivèrent de nouveau à égalité après le parcours de play-off, en 149. Burke remporta alors le deuxième parcours de play-off avec un seul coup d'avance, après 144 trous disputés (dont 72 de play-off).

En lançant la balle à la main

le score le plus faible jamais enregistré est de 82. Il est attribué à Joe Flynn, 21 ans, sur le parcours de Port Royal aux Bermudes (5692 mètres) en 1975.

Le plus grand nombre de parcours

parcours à pied en 24 heures est de 22 plus 5 trous - soit un total de 401 trous - réalisés par Ian Coltston, âgé de 35 ans, au Bendigo Golf Club de Victoria (un parcours de 5539 mètres pour un par 73), les 27 et 28 novembre 1971.

321779 concurrents

206820 hommes et 114959 femmes participèrent à l'open amateur Volkswagen, en 1984, en Grande-Bretagne.

Le plus long trou-en-un

jamais réussi est le n°5 (446 mètres) du parcours d'Exeter (GB). Cet exploit fut

réalisé par Shaun Linch le 31 décembre 1995. Le record féminin est de 359 mètres au premier trou du Furnace Brook GC, dans le Massachussetts, par Marie Robie en 1949.

Trous-en-un consécutifs

On connaît une vingtaine de cas de trous-en-un consécutifs, mais le plus beau est certainement le "double-albatros" réalisé le 2 septembre 1964 par Norman L. Manley aux trous 7 (301 m, par 4) et 8 (265 m, par 4) du parcours de Del Valle CC, en Californie.

Le plus grand nombre de trou-en-un, carrière

dans une carrière est de 68, record réalisé par Harry Lee Bonner de 1967 à 1985. La plupart d'entre eux ont été réalisés sur le parcours de 9 trous proche de chez lui, Las Gallinas, à San Rafael en Californie.

Le plus grand nombre de trou-en-un, année

en une année est de 28, réalisés par Scott Palmer entre le 5 juin 1983 et le 31 mai 1984 au Balboa Park de San Diego, en Californie.

Trous-en-un particuliers

Le plus jeune joueur à avoir réussi un trou-en-un est Coby Orr à l'âge de 5 ans au 5ème trou (94 m) du parcours de Riverside au Texas en 1986. La plus jeune fille est Nicola Mynolas à l'âge de 10 ans sur le 1er trou (122 m) du South Course of Australia, en 1993. Le joueur le plus âgé à avoir réussi cet exploit est le suisse Otto Bucher à l'âge de 99 ans au 12ème trou (100 m) de La Manga GC (Espagne) en 1985. Chez les femmes, c'est Erna Ross au 17ème trou (102 m) de l'Everglades GC de Palm Beach (Floride), en 1986 à l'âge de 95 ans.

222 coups

auront été nécessaires à Steven Ward pour boucler les 5677 mètres du parcours de Pecos au Texas, le 18 juin 1976 - mais il faut dire qu'il n'était âgé alors que de 3 ans !

Un score de 166 sur le trou 16

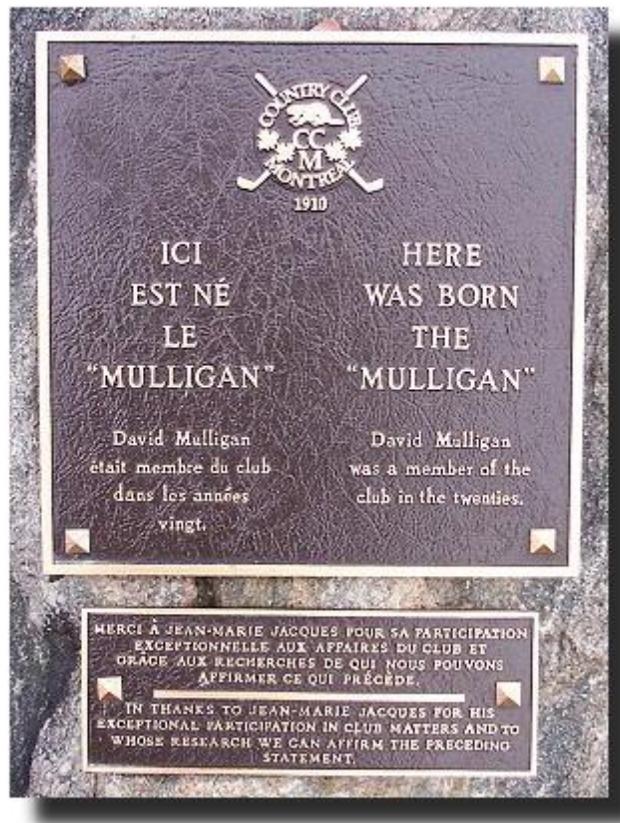
qui mesurait tout juste 120 mètres, a été réalisé par une participante au tournoi de Shawnee of Delaware en Pennsylvanie, en 1912. Son tee-shot aboutit dans la rivière

Binniekill, et la balle flotta. Elle partit dans une barque dont les rames étaient tenues par son mari. Elle atteignit finalement sa balle, deux kilomètres et demi plus loin, mais elle n'était pas encore sortie d'affaire, puisqu'elle dut traverser un bois pour ramener sa balle sur le parcours.

3 eagles consécutifs

C'est l'exploit qu'a réalisé le pro français Michel Besanceney en 1997 au Masters de Nouvelle Calédonie (trous 14, 15 et 16 du Golf de Tina). Il s'adjugea le record du parcours en 64 (-8).

Le Mulligan



Quel golfeur n'a pas déjà entendu des phrases tel que « Ah non, moi j'prends pas ça, un Mulligan ! » ou « Ça fait pas partie des règlements, c't'affaire là ! » ? Un joueur qui dit prendre un mulligan dans un endroit où il y a plusieurs golfeurs entendra sûrement ce genre de commentaires alors que d'autres sembleront intentionnés au plus haut point à compter les nuages ou à avoir une fixation philosophique sur le bout de leurs souliers.

Avant d'expliquer mon point de vue, laissez-moi d'abord vous raconter l'origine du fameux mulligan. La légende raconte qu'un certain Docteur Mulligan, membre du club de golf Country Club de Montréal de Saint-Lambert, avait l'habitude d'aller jouer au golf avec ses amis entre deux visites. Malheureusement, ce cher Docteur arrivait toujours en retard. Il se précipitait sur le départ du no 1 où l'attendaient ses amis, sans être réchauffé, et sans avoir tapé une seule balle. Bien entendu, cette première balle était souvent désastreuse, et ses amis l'autorisaient souvent à rejouer une balle. C'était la balle du Docteur Mulligan !

Le mot mulligan se retrouve dans plusieurs lexiques sur le golf; donc, théoriquement, il existe....sauf pour les professionnels et les tournois où il est prohibé. S'il est mentionné à quelques endroits, nous pouvons donc affirmer qu'il n'est pas une entité extra-terrestre, mais une dynamique du jeu qui s'applique dans certains cas. Les pros n'utilisent pas de Mulligan, pas plus qu'ils n'utilisent de voiturettes électriques, ou la formule de jeu Chicago, Balle rose ou Bingo-Bango-Bongo. Prendre un Mulligan pour un joueur moyen ne changera pas grand-chose à sa carte de pointage, mais il devra le faire tout de même selon certaines règles. Au départ, il est de mise d'établir une entente au sein du quatuor. La pratique courante veut qu'un seul Mulligan soit pris au besoin pendant la partie, soit au premier trou ou à n'importe lequel des 18, selon l'accord des joueurs. Bien entendu, il est de mise d'avoir consensus et que celui qui n'en aura point pris ne s'enlève pas un coup à la fin de la partie ! Le plus important est de bien comprendre que, si le joueur décide de prendre un Mulligan à la suite d'un coup de départ qu'il juge raté, sa deuxième balle remplace la première qu'il doit oublier complètement et qu'il doit s'en tenir à sa deuxième balle, même si elle est pire que la première.

Évidemment, politesse oblige, celui qui décide de se prévaloir de son privilège se retirera et jouera son nouveau coup après que tous ses partenaires auront frappé leur coup de départ. Prendre ou non un mulligan est une affaire de choix, et loin de moi l'idée de le défendre à tout prix, mais les options de ce beau sport sont aussi de respecter les autres joueurs, au même titre qu'il y en a peu qui peuvent se permettre de critiquer l'élan arrière peu commun de John Daly ou la drôle de manière de tenir son bâton de Sergio Garcia !

Chacun doit trouver son plaisir au sein de son groupe, et le plus important est de respecter l'étiquette et les autres, alors mulligan ou pas, ça ne changera pas beaucoup l'aspect du jeu, à moins d'avoir comme partenaire un joueur du calibre de celui qui annonce les pastilles à la télé. Vous n'aurez alors peut-être pas besoin d'un Mulligan....mais d'un Docteur.

Michel Marchand (Auteur de cet article, Voir l'excellent site [Le Golfeur](#))