

# ENTRAÎNEMENT PRATIQUE AUX RÈGLES DE GOLF

## FICHE n°10 - GREEN

### Ce que je peux faire et ce que je ne peux pas faire sur le green

#### CE QUE L'INTERVENANT DOIT SAVOIR – Règle 13

##### Qu'est-ce qui est autorisé quand la balle est sur ou près du green ?

- Quand la balle est sur le green, le joueur peut marquer, relever et nettoyer sa balle.
  - ✓ Si le joueur relève la balle sans la marquer, il a 1 coup de pénalité.
  - ✓ Si le joueur replace sa balle et oublie d'enlever le marque-balle, il a 1 coup de pénalité s'il joue avec le marque-balle en place.
  - ✓ Le joueur doit replacer la balle en la posant, il ne peut pas la faire rouler avec son club, sinon il a 1 coup de pénalité dès qu'il joue la balle ainsi replacée.
- Le joueur peut déplacer son marque-balle s'il gêne un autre joueur. Attention, si le joueur oublie de replacer son marque-balle où il était et qu'il joue, il joue d'un mauvais endroit et il a 2 coups de pénalité.
- Le joueur peut réparer certaines choses sur le green.
  - ✓ Il peut enlever du sable ou de la terre meuble, sur le green seulement, que la balle soit sur le green ou en dehors.
  - ✓ Il peut réparer un dommage sur le green, que la balle soit sur le green ou en dehors.
    - Les impacts de balle.
    - Les dégâts causés par des chaussures
    - Les éraflures causées par exemple par le drapeau
    - Les bouchons d'anciens trous
    - Les traces d'animaux, des empreintes de sabots
    - Les objets enfoncés (pierre, tee, gland, etc.)

- ✓ Mais il ne peut pas améliorer des imperfections naturelles (des mauvaises herbes ou de l'herbe irrégulière, une zone de terre dénudée) ou des dommages causés par l'entretien (par exemple des trous d'aération)

### **Qu'est-ce qui n'est pas autorisé quand la balle est sur ou près du green ?**

- Le joueur n'a pas le droit de tester le green. S'il le fait dans ce but, il a 2 coups de pénalité.
  - ✓ Il n'a pas le droit de putter sur un green avant que le tour commence.
  - ✓ Il n'a pas le droit de faire rouler sur le green une autre balle que celle qu'il joue pendant le tour.
  - ✓ Il n'a pas le droit de froter l'herbe pour tester le green.

### **Que se passe-t-il si la balle se déplace sur le green ?**

- Si le joueur déplace sa balle accidentellement, par exemple en faisant un coup d'essai, en plaçant son putter derrière la balle, en faisant tomber son marque-balle sur la balle, il n'a pas de pénalité mais il doit replacer sa balle avant de jouer. S'il ne le fait pas, il joue d'un mauvais endroit et il a 2 coups de pénalité.
- Si la balle est déplacée par le vent ou les effets de la gravité, il y a 2 cas :
  - ✓ Le joueur n'a pas encore relevé sa balle sur le green et la balle se déplace → il doit jouer la balle de sa nouvelle position.
  - ✓ Le joueur a déjà relevé et replacé sa balle sur le green et la balle se déplace → il doit replacer la balle là où elle était avant le déplacement.

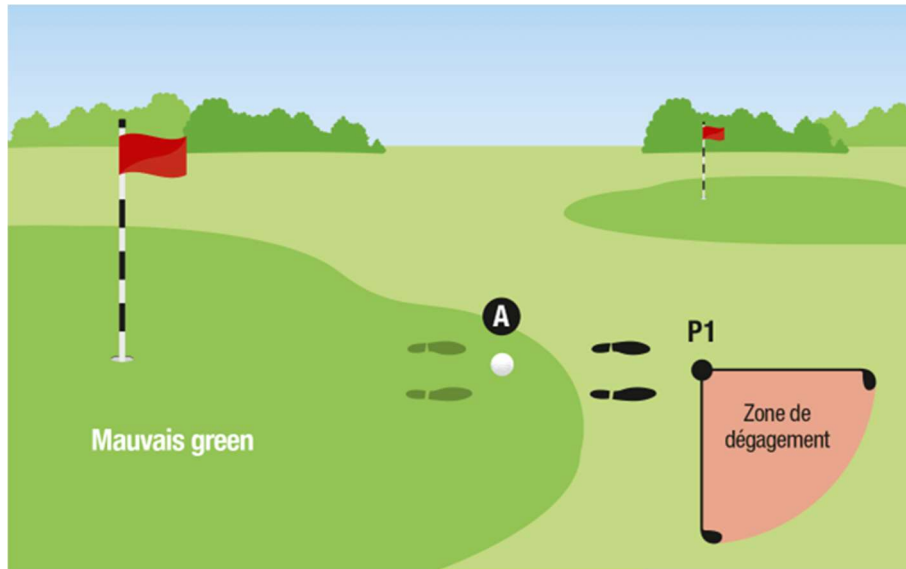
### **À propos du drapeau**

- Le joueur peut laisser le drapeau dans le trou ou l'enlever. Il n'y a pas de pénalité si la balle frappe le drapeau.
- Quand la balle repose contre le drapeau
  - ✓ Si une partie de la balle est dans le trou, le trou est terminé.
  - ✓ Si aucune partie de la balle n'est dans le trou, le joueur doit putter pour finir le trou.
- Quand la balle est en suspens au bord du trou
  - ✓ Le joueur peut attendre 10 secondes pour voir si la balle tombe dans le trou.
    - Si la balle tombe dans ces 10 secondes, le trou est terminé.
    - Si la balle ne tombe pas, le joueur doit putter pour finir le trou.

### **Que se passe-t-il si la balle est sur un mauvais green, c'est-à-dire un autre green que celui que le joueur doit jouer ? par exemple le green n°7 quand le joueur est sur le trou n°5**

- Le joueur n'a pas le droit de jouer sa balle :
  - ✓ si la balle est sur un mauvais green,
  - ✓ si le swing touche le mauvais green,
  - ✓ si ses pieds sont sur le mauvais green pour jouer.

- Il doit prendre un dégagement gratuit
  - ✓ Il doit trouver le point le plus proche de dégagement complet, c'est-à-dire le point le plus proche où il n'y a plus de gêne.
  - ✓ Il doit ensuite dropper dans une zone de dégagement d'une longueur de club.
  - ✓ Attention, si le joueur a encore les pieds sur le mauvais green, il doit redropper.



## DÉROULEMENT

### Étape 1 (apprentissage avec démo sous contrôle d'un adulte)

- **Savoir relever la balle sur le green**
  - ✓ Faire des exercices pour apprendre à
    - marquer et relever la balle
    - replacer la balle
  - ✓ Faire des bêtises pour voir si les jeunes réagissent
    - Relever sans marquer
    - Marquer à droite et replacer devant
    - Jouer avec le marque-balle en place
    - Replacer la balle en la faisant rouler avec le putter
- **Apprendre à déplacer un marque-balle sur le green**
  - ✓ Faire des exercices pour apprendre à déplacer le marque-balle en prenant un repère.
- **Apprendre à améliorer certaines choses sur le green**
  - ✓ Faire des exercices pour apprendre à relever un pitch
  - ✓ Insister sur l'importance de relever les pitches

## Étape 2 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

### ▪ **Savoir ce qu'on peut réparer sur le green**

Faire des exercices pour savoir si on a le droit ou non de réparer

- ✓ des impacts de balle
- ✓ des dégâts causés par des chaussures
- ✓ le bouchon d'un ancien trou
- ✓ une trace d'animal, des empreintes de sabots, etc. (mettre un dessin sur papier)
- ✓ un caillou enfoncé
- ✓ un brin d'herbe mal coupé
- ✓ etc.

### ▪ **Savoir si la balle est entrée**

Faire des exercices avec la balle

- ✓ contre le drapeau sous la surface du green
- ✓ contre le drapeau mais pas sous la surface du green
- ✓ en suspens au bord du trou

## Étape 3 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

### ▪ **Tester le green**

- ✓ Tester le green en faisant un putt d'essai → pénalité
- ✓ Frotter une balle sur le green pour la nettoyer → pas de pénalité mais pas conseillé, il vaut mieux frotter la balle à l'extérieur du green.

### ▪ **Apprendre à se dégager gratuitement d'un mauvais green**

- ✓ Faire des exercices pour voir les différentes interférences et procéder au dégagement
  - avec une balle sur un mauvais green
  - avec les pieds sur un mauvais green et la balle en dehors du green

## Étape 4 (autonomie)

### ▪ **Vérification des acquis**

- ✓ Marquer, relever et replacer une balle sur le green
- ✓ Déplacer un marque-balle sur le green
- ✓ Réparer un dommage sur le green
- ✓ Se dégager gratuitement d'un mauvais green

### ▪ **Mise en situation** avec un adulte qui joue le rôle d'un autre joueur qui fait des erreurs. Le jeune doit savoir reconnaître les erreurs et intervenir → Pouvoir aider un autre joueur en difficulté

### ▪ **Contrôle des acquis sur le terrain**

Éviter que les autres aient des pénalités en les prévenant à temps s'ils font des erreurs → Fairplay