

# Bienvenue dans l'univers du golf



## **Historique :**

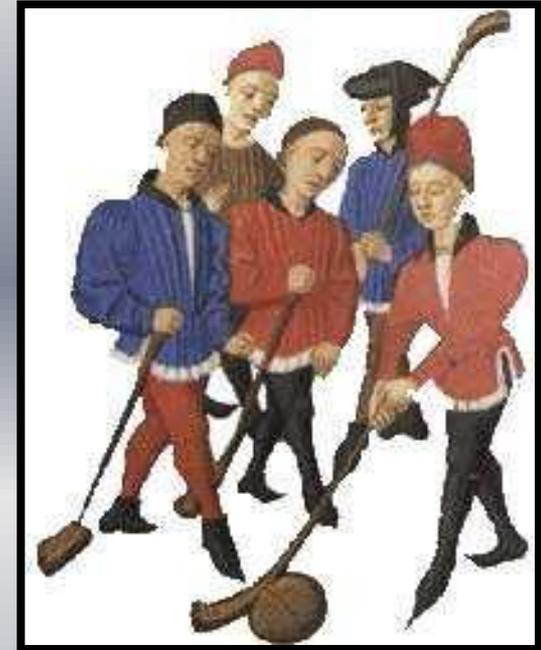
*Les ancêtres du golf sont **la crosse, la chole, la soule, la paganica**, parfois jeux collectifs, parfois jeux individuels. le but du jeu consistait à taper une balle en bois, en cuir ou en plume avec une canne ou un bâton, et de l'envoyer dans un trou, ou dans un en-but.*

*Le mot "COLF" apparaît pour la première fois dans des manuscrits en **1297, en Hollande.***

*Un vitrail du milieu du XIVème siècle, ornant la cathédrale de Gloucester représente un personnage prêt à frapper une balle au moyen d'un "club" :*

*En **1457, un décret royal écossais interdit la pratique du "gowf" sous** le prétexte qu'il nuirait à l'entraînement des archers...*

*Ancêtre direct du golf, **le jeu de mail** (encore appelé pallmall) est déjà pratiqué en France au 16ème siècle. Ce jeu possède des règles qui ressemblent très fortement au golf. Les joueurs étaient autorisés à se servir d'un "**tee**" pour frapper le premier coup et deux ou plusieurs joueurs s'affrontaient sur un très long parcours. La balle devait être frappée à l'endroit précis où elle était tombée. C'est d'ailleurs pour ce jeu que nous connaissons les règles les plus anciennement imprimées.*



Le 1er mai **1744**,  
**les membres de l' « Honorable Company of Edinburgh Golfers »**  
édicte 13 règles. Ces règles sont fortement inspirées des  
règles pour le « Jeu du Mail », publié 27 ans plutôt en France.

En 1848, la balle de plumes cède la place à la balle en guttapercha,  
connue sous le nom de gutty.

Cette balle était moulée dans de la gomme d'arbre malais, une  
substance élastique qui pouvait être travaillée une fois qu'on  
l'avait trempée dans l'eau chaude.

Après avoir constaté qu'une surface rugueuse permettait à la balle de  
voler plus loin et plus droit, les fabricants de balles ont commencé  
à bosseler la surface de centaines de petites alvéoles à l'aide  
de l'extrémité pointue d'un marteau spécial.

Dans les années **1880**, la **confection de la plupart des balles en  
Guttapercha** se fait avec des moules en fer ou en acier qui donnent  
à la surface une texture bosselée ou grillagée.

En France en **1856**, **quelques résidents britanniques inaugurent  
dans le sud de la France**, à Pau, le premier parcours du continent  
européen. Naissent ensuite les golfs prestigieux de Biarritz, Dinard,  
Saint-Jean-de-Luz, Cannes, Dieppe, Compiègne, Vichy...



## Le matériel:

3 sortes de clubs existe :

**Les fers** :du sand wegde(n°11) au fer n°1  
Ils servent à rapprocher la balle du trou.

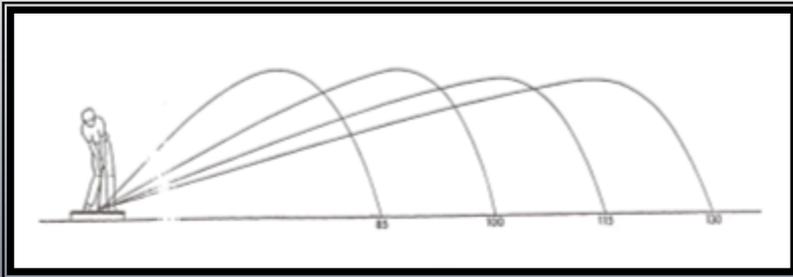
**Les putters** de formes variées,  
Ils servent à faire rouler le balle dans le trou.

**Les bois** :du driver n°1 au n°7  
Ils servent à éloigner la balle du départ.

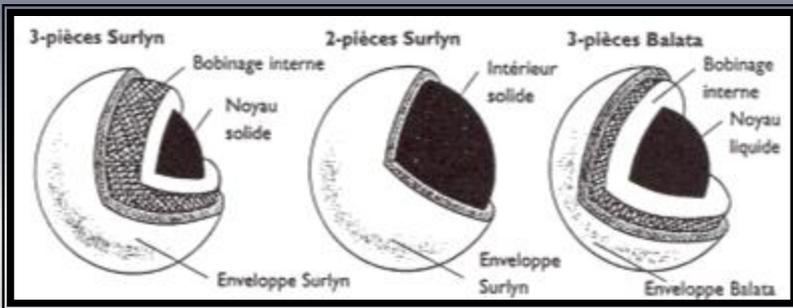
Ils ont aussi été appelés

Fer 2	Cleek:
Fer 3	Mid Mashie
Fer 4	Mashie Fer
Fer 5	Mashie
Fer 6	Spade Mashie
Fer 7	Mashie Niblick
Fer 8	Pitching Niblick
Fer 9	Niblick
Wedge	Jigger
Bois 2	Brassie

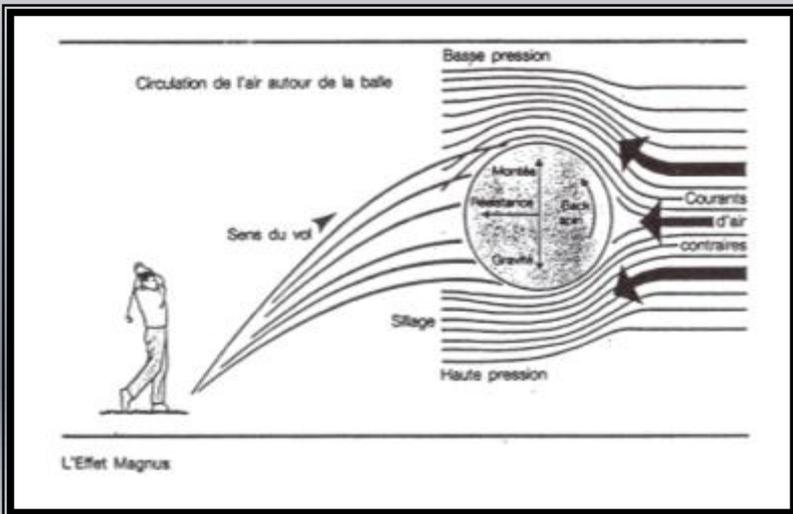




C'est l'inclinaison de la face de club et la longueur du manche , qui permettent de produire des trajectoires variées.



Les balles de fabrication divers permettent de favoriser la longueur pour les plus dures ou la précision avec les plus tendres .



L'effet Magnus permet à la balle de prendre de l'altitude en tournant sur elle-même :le Back spin.

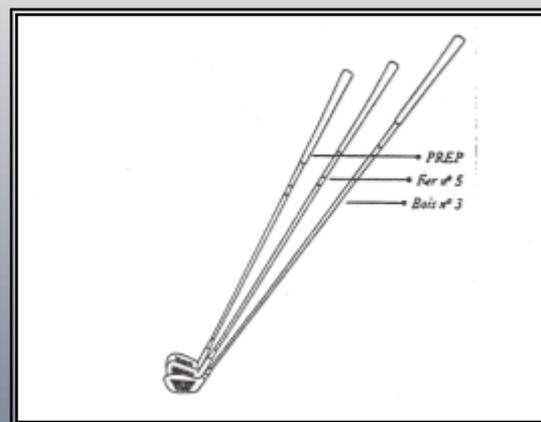
## Tableau de mesure des clubs

	Longueur		Angles d'ouverture			Distance de tir	Utilité sur le parcours	Nécessité pour le joueur
	Hommes	Femmes	Loft fort	Loft standard	Loft faible			
Fer 1	39	38	16°	18°	20°	190 m	┌	
Fer 2	38,5	37,5	18°	20°	22°	180 m	┌┌	
Fer 3	38	37	22°	24°	26°	170 m	┌┌┌	
Fer 4	37,5	36,5	26°	28°	30°	160 m	┌┌┌┌	●
Fer 5	37	36	30°	32°	34°	150 m	┌┌┌┌┌	●
Fer 6	36,5	35,5	34°	36°	38°	140 m	┌┌	●
Fer 7	36	35	38°	40°	42°	130 m	┌┌	●
Fer 8	35,5	34,5	42°	44°	46°	120 m	┌┌	●
Fer 9	35	34	46°	48°	50°	110 m	┌┌┌	●
Pitch.-wedge	35	34	50°	52°	54°	entre 100 m	┌┌┌┌	●
Sand-wedge	35	34	54°	56°	58°	et le green	┌┌┌┌┌	●
Putter	35	34	0°	0°	0°	green	┌┌┌┌┌┌	●

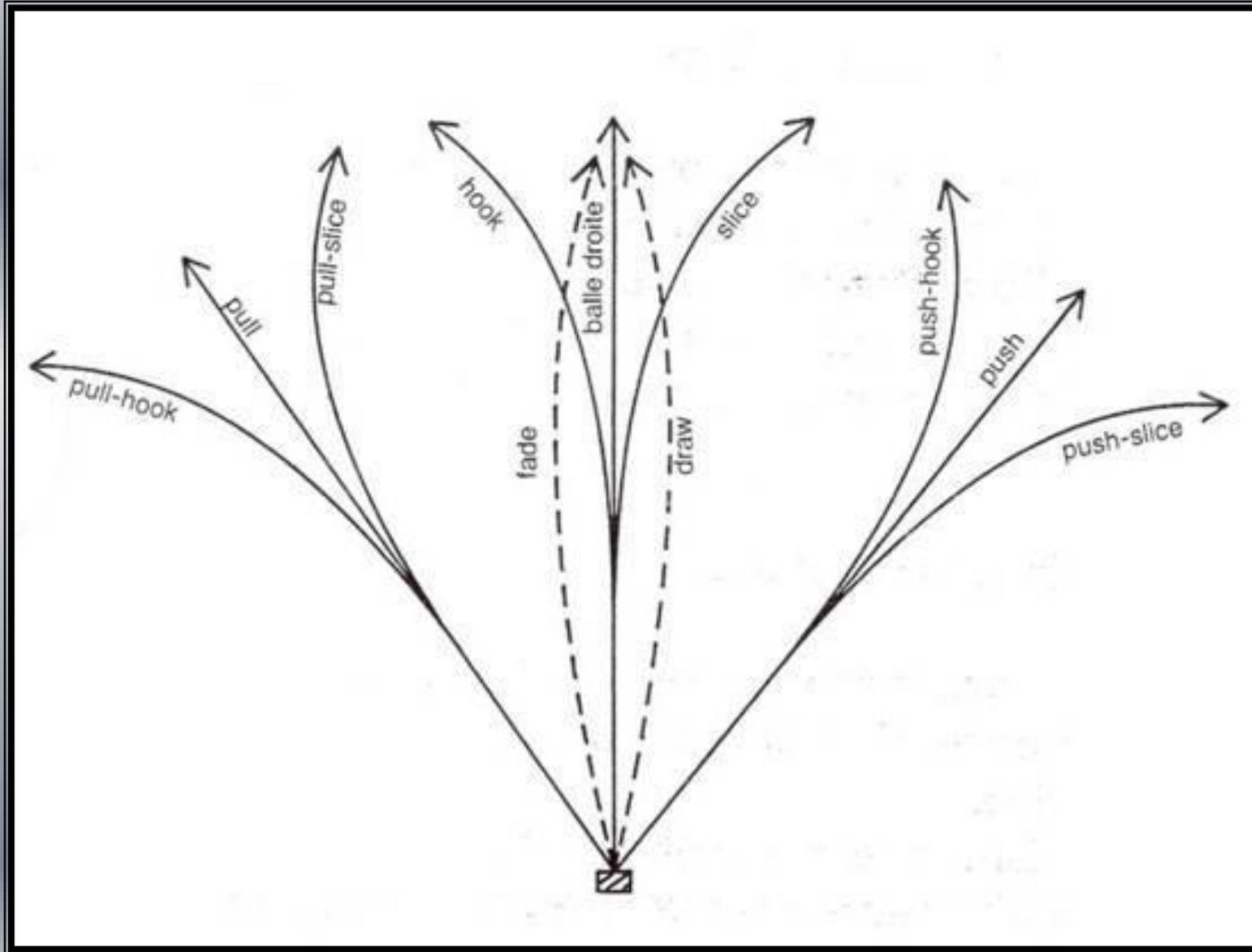
43 % putting
25 % bois
15 % approches
7 % petits fers (7, 8, 9)
5 % recoveries
4 % fers moyens (5, 6)
3 % longs fers (3, 4)

Pourcentages de l'utilisation  
Des clubs dans une partie  
de golf

L'angle entre le manche et le sol  
Varie entre chaque clubs, c'est lui  
qui détermine la distance  
entre la balle et le joueur.



## Les différentes trajectoires du jeu.



# Le parcours de golf

Il est constitué de **18 trous différentes** :

**Les par 3 inférieure à 229 mètres. Généralement 4**

**Les par 4 compris entre 229 et 434 mètres. Généralement 10**

**Les par 5 supérieure à 434 mètres. Généralement 4**

**Chaque trou est constitué de :**

2 départs pour les hommes, les blancs (haut niveau) et jaunes.

2 départs pour les femmes, les bleues (haut niveau) et rouges.

Fairway : le chemin délimité par une tonte du gazon

Rough : de hautes herbes qui bordent le fairway

Green : où se trouve le trou au pied du drapeau.

Des obstacles :

les bunkers : dépressions remplies de sable.

les obstacles d'eau : étangs, rivière.

les arbres

Si je fais un trou avec le nombre de coups indiqué,  
je réalise le **PAR**.

Si je fais un trou avec un coup en dessous du PAR,  
c'est un **BIRDIE** (exemple : un par 3 en deux coups).

Si je fais un trou avec deux coups en dessous du par,  
c'est un **EAGLE** (exemple : un par 5 en 3 coups).

Si je fais un coup au dessus du par, c'est un bogey.

Deux coups au-dessus du par un double bogey,

trois coups **un triple bogey, etc.**



## Petit lexique

**Air-shot** : C'est un coup raté qui ne touche pas la balle

**Backspin** : Effet rétro donné à la balle

**Birdie** : Score inférieur d'un coup au par

**Bogey** : Score supérieur d'un coup au-dessus du par

**Bunker** : Obstacle de sable

**Chip** : Petit coup d'approche du green avec un fer

**Clubhouse** : Bâtiment avec la réception, les vestiaires, le bar, le restaurant...

**Divot** : Motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant

**Dogleg** : Littéralement jambe de chien, désigne un trou qui tourne

**Drive** : Le premier coup joué avec un driver

**Driver** : Le bois numéro1

**Drop** : Action de « laisser tomber » sa balle pour la remettre en jeu

**Eagle** : score de 2 en-dessous du par

**Fairway** : piste de jeu tondue ras

**Grip** : manche du club. *To grip the club (tenir le club)*

**Green-fee**: Prix pour jouer dans un golf

**Links** : Parcours de golf de bord de mer construit sur des dunes

**Par** : contrat du trou

**Pitch** : petit coup d'approche

**Pitching-wedge** : club pour des trajectoires lobées

**Practice ou driving-range** : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles

**Putting-green** : Green d'entraînement

**Sandwedge** : club très ouvert pour sortir des bunkers ou pour coups lobés

**Stance** : position du joueur, on dit aussi « se mettre à l'adresse »

**Tee** : petit objet en bois ou en plastique pour surélever la balle au départ

**Topper** : frapper la balle sur sa partie supérieure (coup raté)

## Formules de classement

**STROKE-PLAY** Compétition où on additionne tous les coups joués. Le classement net est le total des coups joués moins le handicap.

**STABLEFORD** La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le Par du trou :

Score pour le trou Points Plus d'un coup au-dessus du score fixé 0

Un coup de plus que le score fixé 1

Egal au score fixé 2

Un coup de moins que le score fixé 3

Deux coups de moins que le score fixé 4

Trois coups de moins que le score fixé 5

Quatre coups de moins que le score fixé 6

Le gagnant est le camp qui totalise le plus grand nombre de points.

En compétition avec des coups reçus, le score réalisé à chaque trou est diminué du ou des coups reçus sur ce trou avant d'être comparé au score fixé.

**CONTRE LE PAR** L'épreuve se joue contre un score fixé pour chaque trou, ce score étant le Par du trou. La manière de compter est celle employée en match-play :

Un trou est gagné si le camp fait un score inférieur au Par ;

Un trou est partagé si le camp fait un score égal au Par ;

Un trou est perdu si le camp fait un score supérieur au Par ;

En compétition avec des coups reçus, c'est le score net qui est comparé au Par.

## Formules de jeux

**MATCH PLAY** Le jeu se joue par trou.

Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups.

Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou.

La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer. **STROKE PLAY** (Règle de Golf n° 3)

La compétition est gagnée par le camp qui joue le ou les tours conventionnels dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le gagnant est le camp dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

**MATCH PLAY A TROIS BALLEES** *Compétition en match play où 3 joueurs constituent chacun un camp, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches séparés.*

**MATCH PLAY A QUATRE BALLEES** *Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.*

**MATCH PLAY A LA MEILLEURE BALLE** *Identique au "4 balles« ,mais un des camps n'est composé que d'un seul joueur, l'autre pouvant être composé de 2 ou 3 joueurs.*

## Formules de jeux par équipe

**SCRAMBLE** Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur propre balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu.

**FOURSOME** Les 2 joueurs du "camp" jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

**THREESOME** Identique au Foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.

**GREENSOME** Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

**CHAPMAN** Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

**PATSOME** Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome, les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Foursome.

## Formules autres

**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. (exemple : joueur dont l'handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

**COURSE A 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 la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

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

Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement.

**RINGER SCORE** C'est une forme de jeu très voisine de l'Eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes 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