

ENTRAÎNEMENT PRATIQUE AUX RÈGLES DE GOLF

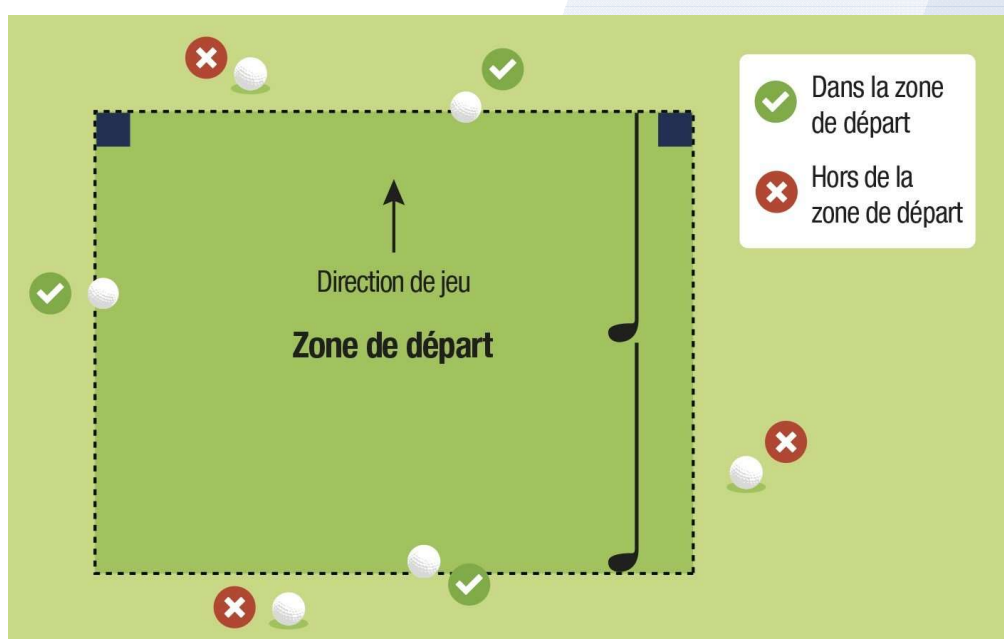
FICHE n°1 - ZONE DE DÉPART

Comment je commence le jeu d'un trou

CE QUE L'INTERVENANT DOIT SAVOIR

Qu'est-ce que la zone de départ ?

- La zone de départ est une zone rectangulaire d'une profondeur de 2 longueurs de club. La taille de la zone de départ dépend donc de la longueur du plus long club que le joueur a dans son sac.
- La lisière avant est définie par la ligne entre les points les plus en avant des deux marques de départ.



Appliquer la Règle 6 pour jouer une balle de la zone de départ

- La balle doit être jouée de l'intérieur de la zone de départ.
 - ✓ Une balle est en dehors de la zone de départ quand elle est entièrement à l'extérieur des lisières.
 - ✓ On peut avoir les pieds en dehors de la zone de départ pour jouer si la balle est bien à l'intérieur de la zone de départ.
 - ✓ Jouer des mauvaises marques, c'est jouer de l'extérieur de la zone de départ.
- Si la balle est jouée d'en dehors de la zone de départ en stroke play, elle n'est pas en jeu. Il y a 2 coups de pénalité et il faut corriger l'erreur avant de prendre le départ suivant sinon disqualification. Les coups joués ne comptent pas
- **Ce qu'on a le droit de faire dans la zone de départ**
 - ✓ Mettre la balle sur un tee : le tee doit être conforme et ne pas dépasser 10 cm de haut. Si le tee n'est pas conforme :
 - 1^{ère} infraction : 2 coups de pénalité
 - 2^{ème} infraction : disqualification
 - ✓ Jouer la balle sur le sol ou sur un monticule ou autre
 - ✓ Améliorer les conditions de la zone, par exemple couper de l'herbe, enlever ou tasser de la terre, éponger de l'eau, etc.
- **Ce qu'on n'a pas le droit de faire dans la zone de départ**
 - ✓ Déplacer les marques : 2 coups de pénalité
- Si la balle tombe du tee avant de la jouer, il n'y a pas de pénalité.
- Si après un coup la balle est encore dans la zone de départ, toutes les règles de la zone de départ s'appliquent. Par exemple on peut remettre une balle sur tee n'importe où dans la zone, on peut arracher de l'herbe mais on n'a pas le droit de déplacer les marques de départ.

DÉROULEMENT

Étape 1 (apprentissage avec démo par un adulte ou un enfant du groupe)

- **Apprendre à jouer de l'intérieur de la zone de départ**
 - ✓ Matérialiser le rectangle représentant la zone de départ avec des plots. Effectuer des exercices avec une balle dedans ou en dehors, etc. Par ex :
 - ✓ Placer la balle sur un tee bien en arrière de la lisière avant → c'est plus sûr !
 - ✓ Faire tomber la balle du tee avant de la jouer → pas grave !
 - ✓ Déplacer une marque de départ → pas le droit !

Étape 2 (apprentissage en autonomie sous contrôle d'un adulte)

▪ Jouer de l'intérieur de la zone de départ

- ✓ Planter le tee en dehors de la lisière avant et jouer → 2 coups de pénalité et il faut rejouer de l'intérieur. Le coup joué ne compte pas.
- ✓ Jouer des marques bleues au lieu des marques rouges → 2 coups de pénalité et il faut rejouer des marques rouges. Le coup joué ne compte pas.
- ✓ Déplacer une marque de départ et jouer → 2 coups de pénalité et il faut continuer à jouer avec cette balle. Le coup joué compte. Il faut replacer la marque !
- ✓ Déplacer une marque de départ et corriger son erreur en la replaçant correctement avant de jouer → pas de pénalité.
- ✓ Faire un airshot, la balle tombe du tee mais reste dans la zone de départ → pas de pénalité mais le coup joué compte. On peut remettre la balle sur un tee et même déplacer ce tee dans la zone de départ.

Étape 3 (autonomie)

▪ Commencer le jeu d'un trou

- ✓ Contrôle des acquis sur le terrain par des mises en situation avec plusieurs joueurs (adultes ou jeunes) qui répètent des situations de jeu, bonnes ou mauvaises.
- ✓ Les joueurs doivent reconnaître les erreurs et intervenir.
- ✓ Éviter que les autres aient des pénalités en les prévenant à temps → Fairplay