



Règles en Match Play

Révisons nos classiques

Les Interclubs approchent à grands pas. Cette compétition se joue en match play, une formule agréable qui est toutefois utilisée moins souvent, ce qui est parfois source de confusion parmi les participants.



Dirk Bruynooghe, Referee

Match play (MP) et stroke play (SP) sont des formes de jeu qui diffèrent sur un point essentiel :

En SP tous les joueurs sont en compétition pour la victoire, doivent obtenir les mêmes chances et donc jouir des mêmes conditions de jeu.

En MP par contre, deux (ou trois) camps s'affrontent, et tout ce qui se passe dans ce match n'a aucune influence sur les autres matchs.

Ceci entraîne un nombre de différences – parfois minimes mais néanmoins très importantes – entre les règles de MP et SP.

Si vous lisez la Règle 2, vous connaîtrez déjà les principaux points du MP. Dans cet article, nous nous pencherons plutôt sur les différences entre le MP et le SP. Tout le monde sait naturellement que la pénalité générale est la « perte du trou » au lieu des 2 coups, mais il y a davantage...

Information sur le nombre de coups

En SP, le but est de terminer le tour conventionnel en un minimum de coups. Par conséquent, les joueurs préfèrent souvent éviter les risques inutiles. En revanche, en MP, il s'agit chaque fois de gagner ou au moins partager le trou. La stratégie est donc totalement différente et peut inciter les joueurs à prendre plus de risques.

C'est pourquoi en MP il est impératif de connaître à chaque instant :

La situation exacte du match
+
Le nombre de coups déjà réalisés par l'adversaire durant le jeu du trou.

En conséquence, le joueur peut toujours demander à son adversaire combien de coups il a joué.

Règle 9-2a : « Un adversaire a le droit de s'informer auprès du joueur durant le jeu du trou, du nombre de coups qu'il a réalisés

et après le jeu du trou du nombre de coups réalisés sur le trou juste terminé. »

A cela s'ajoute :

Règle 9-1 : « Le nombre de coups qu'un joueur a réalisés comprend tous les coups de pénalité encourus. »

Un adversaire doit veiller à ne jamais donner un mauvais renseignement.

Qu'entend-on par un mauvais renseignement ?

- Ne pas avoir informé immédiatement son adversaire des pénalités encourues.
- Durant le jeu d'un trou, renseigner un nombre de coups inexact sans corriger l'erreur avant que l'adversaire ne joue son coup suivant.
- Après avoir terminé le trou, annoncer un nombre de coups inexact qui affecte la compréhension du résultat du trou, et ne pas corriger l'erreur avant que n'importe quel joueur ne joue de l'aire de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, avant que tous les joueurs ne quittent le green.

Règle 9-2b : « Un joueur aura donné un mauvais renseignement même s'il oublie d'inclure une pénalité qu'il ne savait pas avoir encouru. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les Règles. »

Le joueur qui donne un mauvais renseignement perd le trou.

Cette procédure doit garantir à chaque joueur la possibilité de savoir avant chaque coup où il se situe par rapport à son adversaire et de dès lors adapter sa stratégie en conséquence.

Trou partagé

Lorsque deux adversaires ne peuvent résoudre un problème de règles, ils peuvent convenir de partager le trou.

Attention: ils ne peuvent pas s'entendre pour exclure l'application d'une règle



ou pour déroger à une quelconque pénalité encourue [voir ci-après].

Lorsqu'un joueur a entré sa balle et qu'il reste un coup à son adversaire pour partager le trou, si le joueur encourt par la suite une pénalité, le trou est partagé.

Exemple: le joueur A a terminé le trou en 4 coups. Son adversaire B a un putt pour 4. À ce moment, le joueur A donne un conseil à B à propos de sa ligne de putt. Normalement, A perdrait le trou (Règle 8-1), mais dans ce cas, le trou est partagé (Règle 2-2). (Voir plus loin dans le texte pour l'exception en MP à quatre balles).

Concession du match, du trou ou du coup suivant

Une concession du coup suivant, ou du trou, ou du match est toujours définitive.

Règle 2-4 : « Une concession ne peut être ni refusée, ni retirée. »

Même :

- Si la concession découlait d'un malentendu.
- Quand le joueur qui a reçu le coup suivant poursuit le jeu.

Contrairement à ce qui est fréquemment prétendu, un joueur peut encore rentrer son putt... et même le rater, après que son coup suivant ou le trou ait été donné.

Règle 7-2 : « Les coups joués en continuant le jeu d'un trou dont le résultat a été acquis, ne sont pas des coups d'entraînement. »

Attention: si l'acte devait aider un partenaire dans un MP à quatre balles ou dans un MP à la meilleure balle, le partenaire est disqualifié pour le trou (Déc. 2-4/6).

Exemple : quand votre putt est concédé, vous ne pouvez pas jouer ce putt si votre partenaire a plus ou moins la même ligne de putt.

Réclamations

Si un doute ou une controverse survient entre les joueurs, un joueur peut formuler une réclamation. Si aucun représentant dûment accrédité par le Comité n'est disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. La réclamation devra être soumise au Comité ultérieurement.

Pour que la réclamation soit prise en considération, le joueur doit :

- informer son adversaire qu'il formule une réclamation ;

- indiquer les faits de la situation et
- demander une décision selon les règles.

La réclamation doit être formulée avant que l'un des joueurs du match ne joue de l'aire de départ suivante ou, s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs du match n'aient quitté le green.

Une réclamation ultérieure n'est pas valable, à moins

- d'être fondée sur des faits antérieurement inconnus du joueur et
- que ce dernier ait reçu un renseignement inexact d'un adversaire.

Après la proclamation officielle du résultat du match, une réclamation ultérieure n'est pas valable à moins que le Comité soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un renseignement inexact.

En SP, tous les participants doivent avoir les mêmes chances et donc être traités de la même façon. Par conséquent, toutes les infractions doivent être pénalisées. Par contre en MP un joueur a le droit de ne pas tenir compte d'une infraction aux règles commise par son adversaire, pourvu qu'il n'y ait pas entente entre les deux joueurs pour déroger aux règles. Il y a donc une grande différence entre « ignorer une infraction de l'adversaire » et « s'entendre avec l'adversaire pour déroger à une pénalité ». Cette « entente » entraîne la disqualification des deux camps ! (Règle 1-3)

Si vous voulez ne pas tenir compte d'une infraction: ne dites rien.

En MP, les joueurs peuvent convenir d'interrompre le jeu provisoirement, par ex. lors d'une forte averse. Dès que l'un des joueurs désire reprendre le jeu, mais l'autre pas, celui-ci doit être repris sous peine de disqualification, vu que l'accord mutuel a cessé d'exister.

Si l'un des joueurs estime que le terrain est devenu impraticable, il peut formuler une réclamation, mais devra néanmoins reprendre le jeu. Le Comité tranchera ultérieurement (Déc. 6-8a/5 et Déc. 6-8a/6).

Grandes différences entre MP et SP

■ « L'Elément Extérieur (Outside Agency) »:

En SP : tout élément ne faisant pas partie du camp du compétiteur.

En MP : tout élément ne faisant pas partie du match.

Un co-compétiteur est donc un élément extérieur, mais un adversaire ne l'est pas !

■ En SP, lorsque durant le jeu d'un trou un compétiteur doute de ses droits ou de la procédure à suivre, il peut, sans pénalité, finir le trou avec deux balles (Règle 3-3). En MP, ceci n'est pas autorisé, car on ne serait jamais sûr de l'état du match, ce qui est d'une extrême importance en MP.

■ N'importe quel jour d'une compétition en MP, un joueur peut s'entraîner sur le terrain de la compétition avant ou entre les tours, ce qui est interdit en SP (Règle 7-1).

■ Lorsqu'un joueur joue avant son tour en MP, l'adversaire a le droit (pas l'obligation) d'exiger que le joueur annule le coup ainsi joué et rejoue dans l'ordre correct. Si l'adversaire veut agir ainsi, il doit le faire immédiatement, c.-à-d. avant qu'un autre joueur n'ait joué. Le joueur est alors obligé de rejouer (Règle 10-1c). Il n'y a cependant pas de pénalité. C'est donc l'adversaire qui décide. Si le joueur a fait un beau drive au milieu du fairway, son adversaire demandera probablement de rejouer, mais s'il a mis sa balle hors limites, l'adversaire ne dira rien.

Si un joueur joue par erreur avant son tour en SP il n'y a pas de pénalité non plus, mais la balle doit sans exception être jouée comme elle repose (Règle 10-2c).

■ Jouer une balle en dehors de l'aire de départ n'est pas pénalisé en MP. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose, sauf si son adversaire exige, avant qu'un autre joueur n'ait joué, de rejouer. Le joueur est alors obligé d'annuler son coup et de jouer une balle de l'intérieur de l'aire de départ (R.11-4a). C'est à nouveau l'adversaire qui décide.

Par contre, en SP le joueur est obligé de mettre sa balle en jeu depuis l'aire de départ. S'il ne le fait pas, il encourt une pénalité de 2 coups et doit ensuite jouer une balle de l'intérieur de l'aire de départ. S'il ne corrige pas son erreur, il n'a pas joué le tour conventionnel et il est disqualifié (Règle 11-4b).



Autres points CONSEILS

■ En MP, si l'adversaire, son cadet ou son équipement déplace la balle d'un joueur, la touche volontairement ou cause son déplacement, l'adversaire encourt une pénalité d'un coup. Ceci ne vaut pourtant pas pendant que l'adversaire aide à chercher la balle du joueur (sinon les adversaires ne voudraient jamais aider à chercher la balle d'un joueur). Une balle déplacée doit toujours être remplacée (Règle 18-3).

En SP par contre, il n'y a jamais de pénalité si un co-compétiteur déplace la balle d'un joueur (Règle 18-4).

Exemple: Le joueur A a marqué et relevé sa balle sur le green. Il laisse alors tomber accidentellement sa balle et elle heurte et déplace la balle de B, qui se préparait à putter. B doit replacer sa balle. Il n'y a pas de pénalité en SP, mais en MP le joueur A encourt un coup de pénalité (Déc. 18/7.5).

En MP, sauf durant la recherche d'une balle, il faut toujours éviter que la balle de votre adversaire ne soit déplacée par vous-même, votre cadet ou équipement.

Soyez surtout prudent sur le green : ne relevez jamais la balle d'un adversaire, même si elle est marquée ! Cela n'entraîne pas de pénalité en SP, mais est sanctionné en MP par un coup de pénalité, sauf si l'adversaire vous a autorisé à relever la balle.

Quand sa balle est hors limites, ne la ramassez pas non plus, afin d'éviter toute discussion.

■ En MP, si la balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par l'adversaire, son cadet ou son équipement, aucune pénalité n'est encourue. Le joueur a le choix entre :

- jouer la balle comme elle repose, ou
- annuler le coup et rejouer (Règle 19-3).

En SP, il n'y a pas de pénalité non plus, mais la balle doit être jouée comme elle repose. Le joueur n'a pas le choix (Règle 19-4).

■ Règle 19-5a : Si les 2 balles reposent sur le green avant un coup et qu'un joueur envoie sa balle contre celle de l'autre, il encourt une pénalité de 2 coups en SP. En MP par contre, il n'y a pas de pénalité. La balle doit être jouée comme elle repose et la balle déplacée doit être remplacée (Règle 18-5).

■ Un joueur prié de relever sa balle parce qu'elle pourrait soit aider, soit gêner le jeu doit obtempérer en MP, tandis qu'en SP il aurait le droit de jouer en premier (Règle 22).

Attention: si le joueur relève sa balle, elle doit être marquée et ne peut pas être nettoyée !

Seules les personnes suivantes peuvent donner un conseil au joueur :

- son cadet;
- son partenaire (en threesome, foursome, à la meilleure balle, à quatre balles) ou le cadet de son partenaire;
- le capitaine de son équipe, pour autant que cela ait été autorisé par le règlement de la compétition, et que celui-ci ne soit pas lui-même en train de jouer. (Règle 8 & Déc. 8/2).

DRAPEAU PRIS EN CHARGE SANS AUTORISATION

Règle 17-2 : Si l'adversaire ou son cadet, sans l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur, prend en charge, retire ou tient le drapeau levé pendant que le joueur exécute un coup ou que sa balle est en mouvement, l'adversaire perdra le trou si cette action pouvait influencer le mouvement de la balle.

Évitez toute discussion: laissez le drapeau dans le trou jusqu'à l'arrêt de la balle.

FIN DE MATCH

Quand des adversaires se serrent la main au trou décisif, ils se donnent le coup suivant (Déc. 2-3/2). S'ils avaient fait le même nombre de coups jusque là, le trou est partagé. Si leur nombre de coups était inégal, le trou est gagné par le joueur qui a fait le plus petit nombre de coups.

Points d'attention en MP à quatre balles (Règle 30-3)

■ Un camp peut être représenté par un des partenaires durant tout ou partie du match ; les deux partenaires ne doivent pas être présents.

Le partenaire absent au départ peut rejoindre le match entre deux trous, mais pas au cours du jeu d'un trou.

Donc : si quelqu'un est en retard, le match peut quand même démarrer. Vous ne devez pas déclarer forfait.

■ Les partenaires peuvent jouer dans l'ordre qu'ils considèrent être le meilleur.

Donc: sur l'aire de départ, les partenaires peuvent choisir qui joue d'abord et cet ordre peut être changé. Une fois les balles en jeu, la balle la plus éloignée du trou doit être jouée la première. Le camp peut toutefois laisser jouer son autre partenaire d'abord, aussi bien sur le green qu'ailleurs sur le terrain.

■ Si un partenaire commet une erreur de balle, il doit être disqualifié pour ce trou,

mais son partenaire n'encourra aucune pénalité, même si la balle jouée par erreur lui appartient. Le propriétaire de la balle doit placer une balle sur l'emplacement d'où la balle jouée par erreur avait été jouée en premier.

■ Lorsque la pénalité spécifiée est la « perte du trou », la conséquence est la disqualification du joueur pour ce trou.

■ Pour une infraction d'un joueur à une règle, le partenaire n'est pas pénalisé, sauf si cette infraction aide le jeu du partenaire ou à l'inverse affecte le jeu d'un adversaire. Dans ce cas, le partenaire encourt la pénalité applicable en plus de toute pénalité encourue par le joueur.

Exemple : Les balles des deux partenaires se trouvent dans le même bunker et une branche repose contre les deux balles. Le joueur A enlève la branche. Parce qu'il est interdit d'enlever un débris dans l'obstacle (Règle 13-4), A est disqualifié pour le trou. Vu que cette infraction a aidé le jeu de B, B est aussi disqualifié pour le trou (Déc. 30-3f/1).

■ Ci-dessus, il est expliqué que lorsqu'un joueur ayant fini le trou encourt encore une pénalité et que l'adversaire dispose d'un coup pour partager, le trou est considéré comme partagé. Cette règle n'est pas valable en MP à quatre balles. En quatre balles, la pénalité normale est imposée.

Exemple: A et B ont terminé le trou en 4 coups et l'adversaire C a un putt pour 4. Si à ce moment-là le joueur A donne un conseil à C à propos de sa ligne de putt, A et B perdent le trou (Déc. 30-3/3).

Considération finale

Beaucoup de règles évoquées ci-dessus insistent sur le fait que le match play est, à vrai dire, un combat, un duel entre deux camps. Les règles sont là pour être suivies, mais également pour être utilisées. Si votre adversaire souhaite appliquer une règle, ne le prenez pas mal. C'est de son droit le plus strict et la pratique est indissociablement liée à cette forme de jeu. Celui qui se fâche, gâche non seulement son propre jeu mais le plaisir d'autrui. Il est vrai aussi, comme dit ci-avant, qu'un adversaire peut ne pas tenir compte d'une infraction. Jouez le jeu, mais jouez le honnêtement et à cette fin, il est indispensable de connaître les règles. Elles sont là pour vous aider.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir dans les duels en match play !

Dirk Bruynooghe
Referee