

MATCH PLAY : Règles à partir de 2019

INTRODUCTION

Le match play et le stroke play sont des formes de jeu qui diffèrent sur un point essentiel :

- En SP tous les joueurs luttent pour la victoire et doivent avoir les mêmes chances et donc pouvoir jouir des mêmes conditions de jeu.
- En MP par contre, deux (ou trois) camps s'affrontent et tout ce qui peut se passer dans ce match n'a aucune influence sur les autres matchs.

BASE

Consultez votre livre de Règles : Règle 3.2 = Match Play

- 1 coup de pénalité en SP = 1 coup de pénalité en MP
 - 2 coups de pénalité en SP = perte du trou en MP
- } (quelques exceptions)

INFORMATION SUR LE NOMBRE DE COUPS

♣ SP : le but est de faire le tour conventionnel en un minimum de coups. Par conséquent les joueurs préfèrent souvent éviter les risques inutiles.

♣ MP : il s'agit chaque fois de gagner ou au moins partager le trou. Par conséquent la stratégie est différente et peut inciter les joueurs à prendre plus de risques.

C'est pourquoi le joueur a toujours le droit de demander à son adversaire le nombre de coups qu'il a déjà faits.

→ Règle 3.2d (1) : « À tout moment pendant le jeu d'un trou ou après que le trou est fini, l'adversaire peut interroger le joueur sur le nombre de coups (à savoir les coups joués et les coups de pénalité) réalisés par le joueur sur le trou. »

Le joueur doit donc veiller à donner le nombre exact de coups réalisés, que ce soit de sa propre initiative ou à la demande de son adversaire. Ne pas répondre à la demande d'un adversaire équivaut à donner un nombre inexact de coups réalisés.

Quand y a-t-il infraction ?

- Si l'adversaire demande le nombre de coups au joueur, le joueur doit répondre avant que l'adversaire ne joue son prochain coup ou n'entreprenne une action similaire (concéder le coup par exemple). (Si c'est au joueur de jouer sa balle, il peut attendre de répondre jusque après avoir joué.)
- Donner un nombre de coups réalisés inexact et ne pas corriger l'erreur avant que l'adversaire ne joue son prochain coup (ou ne concède le coup).
- Après la fin du trou, donner un nombre inexact de coups réalisés et que cela modifie la compréhension du résultat du trou par l'adversaire. Le joueur devra corriger son erreur avant que l'un ou l'autre des joueurs ne joue un coup pour commencer un autre trou (ou ne concède le trou suivant ou le match). Pour le dernier trou, le joueur devra corriger son erreur avant que le résultat du match ne soit définitif (Règle 3.2a(5)).
- Quand un joueur encourt une pénalité, il doit en informer son adversaire aussitôt que raisonnablement possible. Cela s'applique même si le joueur n'est pas au courant de la pénalité (il devrait le savoir). Le joueur doit corriger avant que son adversaire ne joue son prochain coup (ou ne fasse une concession).
Exception : Quand l'adversaire est au courant de la pénalité (par exemple en ayant vu le joueur se dégager d'une zone à pénalité).

Pénalité = perte du trou

CONNAITRE LE SCORE DU MATCH

Si par erreur les joueurs sont d'accord sur un score inexact pour le match, ce score inexact devient le score du match (sauf si un joueur a demandé une décision).

Cela peut être corrigé avant que l'un ou l'autre des joueurs ne joue un coup pour commencer un autre trou, ou pour le dernier trou, avant que le résultat du match ne soit définitif.

TROU PARTAGÉ

- Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour partager un trou uniquement si au moins un des deux a joué un coup pour commencer le trou
- Un tel accord peut être conclu par exemple lorsque les joueurs n'arrivent pas à résoudre un problème de Règles.

CONCESSION DU MATCH, DU TROU OU DU COUP SUIVANT

Si un joueur 'donne' le coup suivant, le trou ou le match, cette concession est toujours définitive (Règle 3.2b).

Cela s'applique même si le joueur ne rentre pas sa balle quand il fait encore un putt.

☞ Après qu'un coup ou un trou ait été concédé, le joueur peut continuer le jeu du trou. (Règle 5.5b : *le joueur peut s'entraîner au putting sur le green du dernier trou joué.*)

Attention : Dans un MP à Quatre balles, cela n'est autorisé que lorsque le partenaire a également terminé le jeu du trou (Balle entrée, coup concédé, ... - Interprétation 5.5b/1).

Une concession doit être clairement formulée : verbalement ou par un geste clair. Si l'adversaire relève sa balle à cause d'une mauvaise interprétation, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée à l'emplacement d'origine.

PROTEGEZ VOS DROITS ET VOS INTERETS

Si un arbitre est désigné pour le match, il doit se prononcer sans délai sur tout problème dont il a connaissance. Si un arbitre n'est pas disponible rapidement, les joueurs doivent protéger leurs propres droits et intérêts.

- En cas de problème de Règles, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour le résoudre. Cet accord est définitif même s'il est contraire aux Règles. Attention : les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord pour ne pas appliquer une Règle qu'ils connaissent.
- En cas de doute ou de désaccord, un joueur peut demander une décision (Règle 20.1b).
- Si un arbitre n'est pas disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le jeu mais le joueur peut demander une décision ultérieure en informant son adversaire
- Cette demande de décision doit être faite dans les temps :
 - Quand le joueur prend connaissance des faits avant que l'un ou l'autre joueur ne commence le dernier trou du match : Lorsque le joueur prend connaissance des faits, la demande de décision doit être faite avant que l'un ou l'autre joueur ne joue un coup pour commencer un autre trou.
 - Quand le joueur prend connaissance des faits pendant le dernier trou du match ou après qu'il est fini : La demande de décision doit être faite avant que le résultat du match ne soit définitif (Règle 3.2a(5)) ?
- Si le joueur ne fait pas la demande dans ces délais, aucune décision ne sera donnée par un arbitre ou le Comité et le résultat du ou des trous en question sera maintenu même si les Règles ont été appliquées de façon incorrecte.
- Si le joueur demande une décision au sujet d'un trou antérieur, une décision ne sera donnée que si les trois conditions suivantes sont remplies :
 - L'adversaire a enfreint la Règle 3.2d(1) (en donnant un nombre de coups réalisés inexact) ou la Règle 3.2d(2) (en omettant d'informer le joueur d'une pénalité),
 - La demande est fondée sur des faits dont le joueur n'avait pas connaissance soit avant que l'un des joueurs ne joue un coup pour commencer le trou en cours, soit, si c'est entre le jeu de deux trous, avant de commencer le trou juste fini, et
 - Après avoir pris connaissance de ces faits, le joueur fait une demande de décision dans les délais (comme indiqué ci-dessus).
- Demande de décision après que le résultat du match est définitif :
 - Le Comité ne donnera une décision au joueur que si les deux conditions suivantes sont toutes les 2 remplies simultanément :
 - La demande est basée sur des faits que le joueur ignorait avant que le résultat du match ne soit définitif, et
 - L'adversaire a enfreint la Règle 3.2d(1) (en donnant un nombre de coups réalisés inexact) ou la Règle 3.2d(2) (en omettant d'informer le joueur d'une pénalité), et était au courant de l'infraction avant que le résultat du match ne soit définitif.
 - Il n'y a pas de limite de temps pour donner une telle décision.
- Interdiction de jouer deux balles : Un joueur qui doute de la bonne procédure à suivre dans un match n'est pas autorisé à finir le trou avec deux balles. Cette procédure n'est applicable qu'en stroke play (voir Règle 20.1c).
- En MP, si un joueur sait que son adversaire a commis une infraction à une Règle impliquant une pénalité, le joueur peut choisir d'ignorer cette pénalité, à condition de ne pas s'entendre entre joueurs pour délibérément ignorer une infraction ou une pénalité (Règle 3.2d(4)). Il y a donc une grande différence entre laisser une infraction impunie et se mettre d'accord pour ne

pas appliquer une pénalité. En cas d'entente entre adversaires : disqualification des deux parties.

Si vous voulez ne pas tenir compte d'une infraction : ne dites rien (jusqu'au prochain trou)

GRANDES DIFFÉRENCES ENTRE MP & SP

- Le MP connaît la « concession » (Règle 3.2b) alors qu'en SP chaque trou doit être terminé (Règle 3.3c) sous peine de disqualification.
- En SP, le joueur a le droit de jouer deux balles en cas de doute sur ses droits ou sur la procédure à suivre (Règle 20.1c(3)). En MP, ceci n'est pas autorisé, car, dans ce cas de figure, on ne serait jamais sûr de l'état du match (Règle 20.1b(4)).
- En MP, il n'y a pas de carte de score alors qu'en SP, la carte de score est fortement réglementée (Règle 3.3b).
- En MP, un joueur peut s'entraîner sur le terrain de la compétition avant ou entre les tours. En SP, l'entraînement est interdit avant un tour et entre des tours joués le même jour (Règle 5.2b). Exception : putter/chipper à proximité de la première zone de départ ou sur n'importe quelle zone d'entraînement.
- En MP, les joueurs peuvent convenir d'interrompre le jeu provisoirement, par ex. lors d'une forte averse. (Attention : permis uniquement si cela ne retarde pas la compétition !) Dès que l'un des joueurs désire reprendre le jeu, l'autre joueur doit également reprendre le jeu sous peine de disqualification, vu que l'accord mutuel a cessé d'exister (Règle 5.7a).
- Par opposition au SP, 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 annule le coup, avant qu'un autre joueur ait joué. Le joueur est alors obligé d'annuler son coup et de jouer une balle de l'intérieur de l'aire de départ. (Règle 6.1b(1))
- Lorsqu'un joueur joue avant son tour en MP, l'adversaire a le droit (pas l'obligation) de demander au joueur de rejouer dans l'ordre correct. Si l'adversaire veut agir ainsi, il doit le faire immédiatement, c.-à-d. avant qu'un autre joueur ait joué. Il n'y a pas de pénalité. (Règle 6.4a(2))
- En MP, les adversaires et leurs cadets ne sont pas des éléments extérieurs.
- 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. Une balle déplacée doit toujours être replacée (Règle 9.5b).
En SP par contre, il n'y a jamais de pénalité si un autre joueur déplace la balle d'un joueur parce qu'un autre joueur est considéré comme une influence externe (Règle 9.6).

En MP, sauf durant la recherche d'une balle, évitez que la balle de votre adversaire soit déplacée par vous-même, votre cadet ou votre équipement. Ne relevez jamais la balle d'un adversaire sans son accord, même si elle est marquée, car cela coûte une pénalité d'un coup ! (Exception : mouvement accidentel sur le green (Règle 13.1d)
Quand sa balle est hors limites, ne la ramassez pas non plus, afin d'éviter toute discussion.

- Règle 19-5a : Si les 2 balles reposent sur le green avant le coup et 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 replacée (Règle 11.1a).
- Un joueur prié de relever sa balle :
 - Sur le green, parce qu'elle pourrait aider le jeu, ou

- N'importe où, parce qu'elle peut gêner le jeu, doit obtempérer en MP, tandis qu'en SP il aurait le droit de jouer en premier (Règle 15.3a). Attention : si le joueur relève sa balle en dehors du green, elle doit être marquée et ne peut pas être nettoyée !
- A moins qu'un arbitre n'ait été désigné pour accompagner le match, un arbitre n'intervient pas en MP. Chaque joueur doit protéger ses propres droits. Un arbitre interviendra toujours en SP, car tous les joueurs doivent jouir des mêmes conditions de jeu.

AUTRES POINTS

CONSEIL

Seules les personnes suivantes peuvent donner un conseil au joueur :

- Son cadet,
- Son partenaire (en Foursomes et à Quatre balles) et le cadet de son partenaire,
- Le 'donneur de conseil' en compétition par équipe, pour autant que ce soit autorisé par le règlement de la compétition, et que celui-ci ne soit pas lui-même en train de jouer. (Règle 24.4)

DRAPEAU PRIS EN CHARGE SANS AUTORISATION

Règle 13.2a(4) : Lorsque le joueur a laissé le drapeau dans le trou et n'a pas autorisé quiconque à prendre le drapeau en charge (voir Règle 13.2b(1)), l'adversaire ou son cadet ne doivent pas délibérément déplacer ou retirer le drapeau pour influencer sur l'endroit où la balle en mouvement du joueur pourrait venir reposer. **Pénalité = Perte du trou**

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

FIN DU MATCH

Quand des adversaires se serrent la main au trou décisif, ils se donnent le coup. 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 (R 23)

- Un camp peut être représenté par un seul joueur pour tout ou n'importe quelle partie d'un 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.
- Les partenaires peuvent jouer dans l'ordre qu'ils considèrent être le meilleur.
- 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 : 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.

CONSIDÉRATION FINALE

Beaucoup des 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 veut appliquer une Règle, ne le prenez pas mal. C'est 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 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.