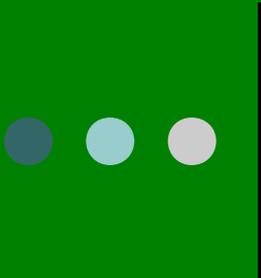
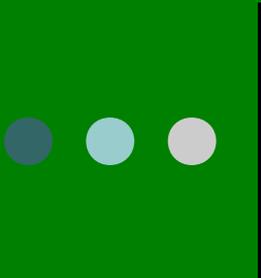


# Le golf



# Le golf

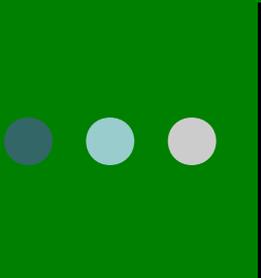
- Historique
- Le marché du golf en France
- Les règles et l'étiquette
- Les clubs
- Les balles
- Les sacs
- Les chariots
- Les chaussures
- Les vêtements



# Le golf

## ○ Historique

- L'origine du golf n'est pas bien définie .Dans un livre chinois du 11 eme siècle , on y parle d'un jeu avec des bâtons et d'une balle .Le même jeu se retrouve aux pays bas en 1297 ainsi qu'en Ecosse qui revendique l'invention du golf au 15 eme siècle.
- Le golf moderne est né en 1854 par *le royal et ancient golf club* de Saint Andrews
- Le premier parcours de golf en France à PAU en 1856
- Le premier parcours de golf du continent nord américain à Montréal en 1873



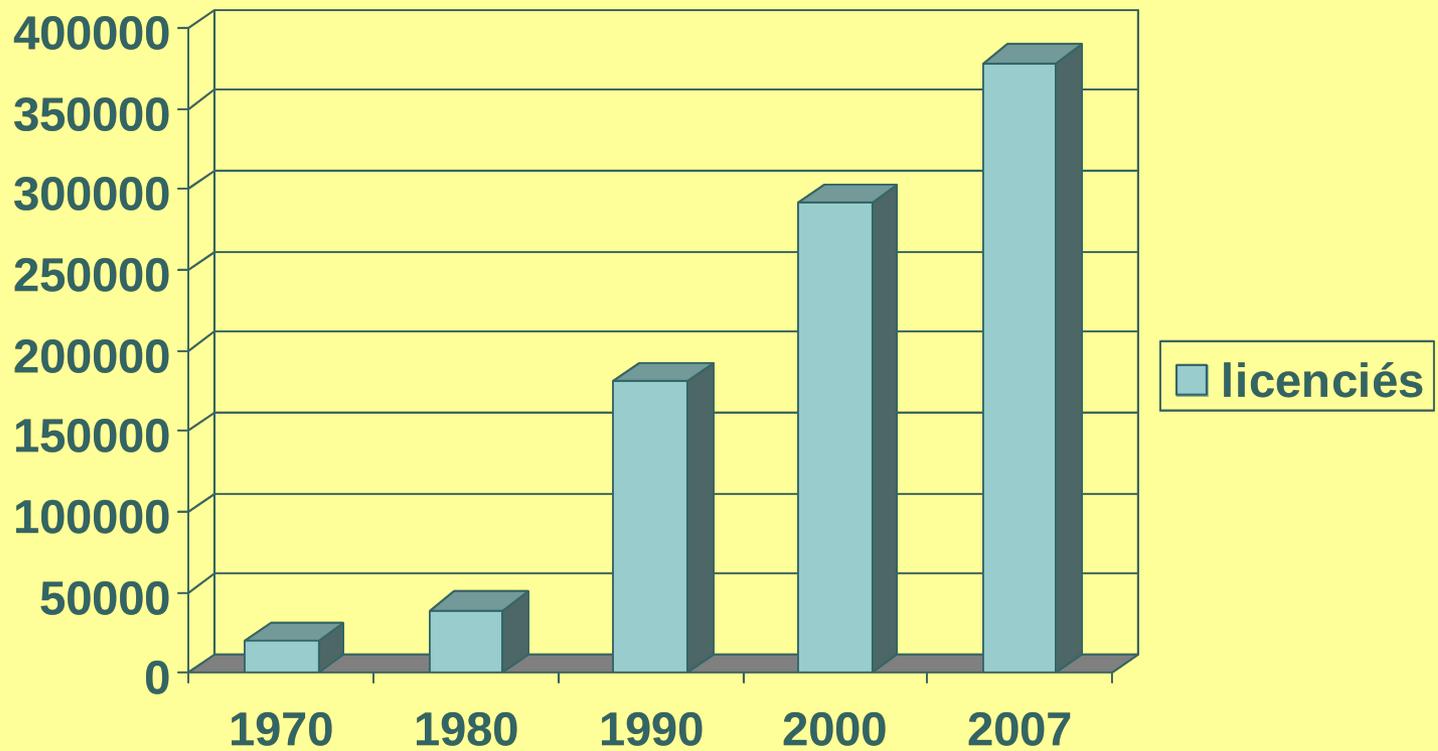
# Le golf

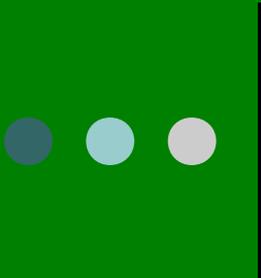
- **Le marché du golf en France**

- **On compte dans le monde 100 millions de pratiquants notamment aux Etats Unis et au japon.**

- **En France,il y a eu 378275 licenciés dont 30% de femmes .Le golf est en fort accroissement de licenciés .La tranche d'age 26 à 55 ans représente 177210 licenciés et les plus de 55 ans 147463 licenciés**

# Le golf



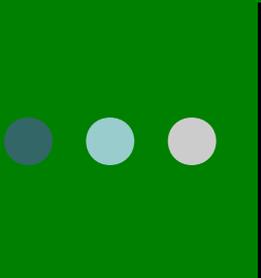


# Le golf

- Le marché du golf en France

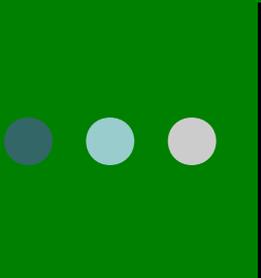
- 

- Le nombre de parcours en France est de 560 .Ce nombre de parcours a suivi l'explosion du nombre de licenciés dans les années 80/ 90(+195% de parcours en plus entre 1980 et 1990).



# Le golf

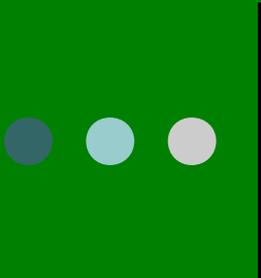
- Le marché du golf en France
- La distribution du matériel
  - Au départ celle-ci ne se faisait que dans les golfs par l'intermédiaire de l'enseignant: Le pro (proshop).
  - On la retrouve désormais dans les grandes enseignes de sports (decathlon, go sport) mais aussi dans un réseau d'enseignes spécialisées (reservoir golf,) ainsi qu'un marché très développé de vente par Internet.



# Le golf

## ○ Les règles et l'étiquette

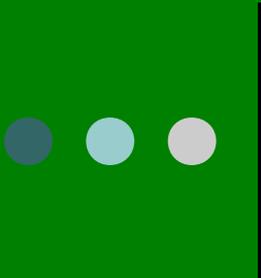
Le golf est un sport de précision se jouant en plein air et qui consiste à placer une balle dans un trou à l'aide de clubs. Le but du jeu consiste à effectuer un parcours codifié en moins de coups possibles. Précision, endurance, technicité, force mentale sont indispensables pour ce sport.



# Le golf

## ○ Les règles

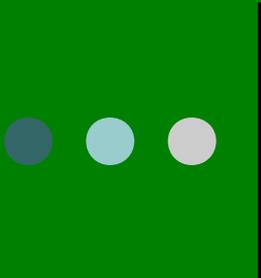
Les **règles de Golf** décrivent comment jouer au **Golf**, ce qu'il faut faire, ne pas faire ou ce que l'on peut faire. Il y a au total 34 règles qui sont divisées en sous parties dont l'étiquette.



# Le golf

- Les règles et l'étiquette

L'**étiquette** régit le comportement d'un joueur sur le parcours de **golf** pour que les parties soient plus sûres et surtout plus amusantes mais aussi pour ne pas infliger des dommages inutiles au terrain et aux installations mis à la disposition du joueur



# Le golf

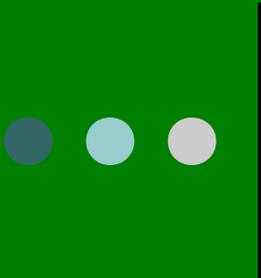
- l'étiquette

## La sécurité

Pendant une partie de golf, amicale ou compétition, il existe quelques règles de sécurité à suivre. Dans un premier temps, il ne faut en aucun cas jouer si les joueurs de la partie précédente sont à portée du meilleur coup.

Sur l'aire de départ, lors de coups d'essai, le joueur doit vérifier qu'aucun de ceux-ci ne peuvent atteindre un partenaire mais également que les projections de terre ou de gravier ne les atteignent pas.

Après avoir frappé un coup, si la balle se dirige dangereusement vers d'autres joueurs, le golfeur doit crier balle ou fore en anglais pour avertir du danger.



# Le golf

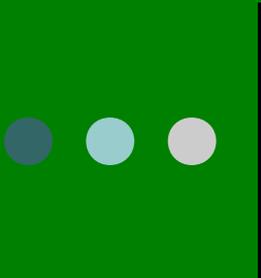
## ○ l'étiquette

### Le temps de jeu

Une des règles de l'étiquette les plus importantes réside dans le rythme de jeu afin d'éviter le jeu lent. Le premier cas consiste à marcher à bonne vitesse, un parcours de 18 trous doit se dérouler en moins de 4 heures. Si une partie se laisse distancer d'un trou franc, elle se doit d'inviter la partie suivante à passer, si elle est plus rapide, et ce quel que soit le nombre de joueurs la composant. Un ou deux coups d'essai sont suffisants, un grand nombre d'essais favorisant le jeu lent.

Un autre facteur est le fait qu'un joueur doit toujours être prêt à jouer sa balle. De ce fait, un golfeur peut préparer son coup pendant qu'un autre joue le sien dans la limite des règles de sécurité. Le chariot ou la **golfette** doivent être placés au plus près du départ suivant lorsque l'on arrive sur le **green**. Une partie ne doit pas s'attarder sur le green, les scores sont marqués au départ suivant.

Le meilleur choix possible lorsqu'une balle est considérée comme perdue est de jouer une balle provisoire afin de ne pas avoir à retourner à l'endroit du coup précédent pour rejouer.

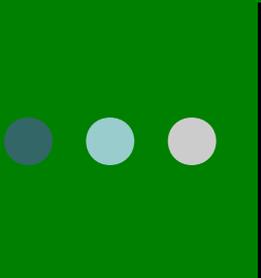


# Le golf

- **l'étiquette**

## **Le respect**

Un golfeur se doit de respecter ses partenaires de jeux. Ainsi, il ne doit en aucun cas parler, faire du bruit ou bouger lorsqu'un autre joueur frappe sa balle.



# Le golf

- **l'étiquette**

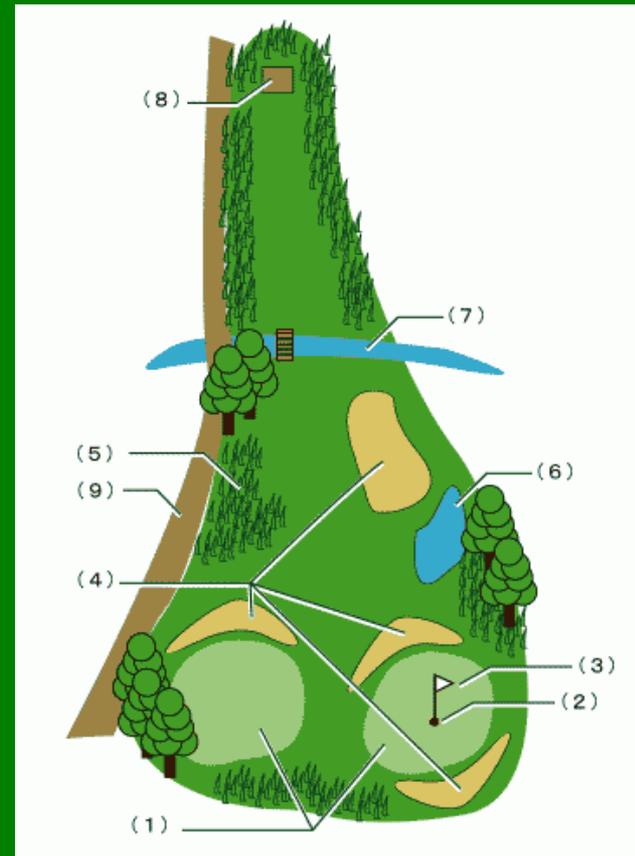
## **Le terrain**

Quand un divot, ou un morceau d'herbe, est arraché lors de la frappe de la balle, le joueur a l'obligation de le replacer après avoir tapé son coup. De même, les bunkers doivent être ratissés après le coup.

# Le golf

## Le terrain

Le **terrain de golf** (au sens des règles) est le **terrain** où on joue une partie de **golf**. Il est délimité par des piquets blancs (hors limites). Si une balle est hors limite, elle est considérée comme perdue et le joueur doit en rejouer une autre depuis l'endroit du coup précédent en prenant un coup de pénalité.



## Tee (Aire de départ)



### *Golfeur sur l'aire de départ (tee)*

*Le départ ou tee* est un espace souvent rectangulaire couvert d'herbe assez rase et d'une superficie d'approximativement 10 m<sup>2</sup>, le plus souvent surélevé, de 10 cm jusqu'à plus de 10 m parfois selon le nivellement du terrain.

*Le joueur commence le trou* sur le départ, en posant sa balle sur un tee dans une zone délimitée par deux éléments de couleurs (des boules ou des piquets, par exemple). La balle ne doit pas dépasser la ligne formée par les deux éléments, et ne doit pas être à plus de 2 mètres (2 longueurs de club) en arrière environ de cette ligne.

*Plusieurs départs figurent en réalité sur un même trou. En effet, le golf distingue les niveaux des joueurs en raccourcissant la distance qui sépare les départs du green. Il existe différentes couleurs (allant du départ le plus éloigné du green, donc plus difficile, au plus proche) :*

- *Noir (ou bleu ou or): Messieurs, championnat*
- *Blanc: Messieurs, bon index*
- *Jaune Messieurs*
- *Bleu: Dames, bon index*
- *Rouge: Dames*

## Fairway (Allée)



*Le tee et le green sont reliés par une étendue d'herbe bien entretenue que l'on nomme le fairway (Allée en français). Elle mesure de 100 à 500 m de longueur, et peut être large ou étroite en fonction de la configuration du trou. Tant qu'on n'a pas encore atteint le green avec sa balle, il est préférable de rester dessus plutôt qu'en dehors, c'est-à-dire dans l'herbe longue (ou rough). En général, sur la plupart des parcours amateurs, il est autorisé de placer sa balle sur le fairway à une distance de 10 cm de sa position initiale mais sans se rapprocher du drapeau. Un fairway peut être droit mais, pour compliquer le jeu, il est fréquent que l'architecte qui a dessiné le parcours fasse prendre un virage aux trous les plus longs (par 4 ou 5), qui oblige souvent le joueur à essayer de couper ce virage au risque de tomber dans le rough. Ces trous en forme de coude sont appelés dog leg (littéralement patte de chien).*



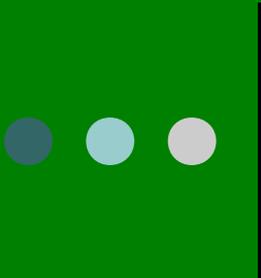
## **Rough (Herbe longue)**

La zone plus touffue bordant l'allée se nomme le rough. La balle qui s'y situe est pénalisée par la hauteur du gazon et il y est interdit de déplacer sa balle. Par ailleurs, il existe fréquemment une zone de tonte intermédiaire entre le fairway et le rough, que l'on nomme *herbe drue*.



## Green

Le green (le vert en français) est la zone de **gazon** tondu ras de forme approximativement circulaire où se trouve le trou (diamètre de 108 mm environ). Sur cette zone, les règles de jeu sont spécifiques. Par exemple, on joue avec le fer droit (putter), qui est un bâton (club) spécial permettant de faire rouler la balle avec précision. Le green peut-être vallonné, et c'est la technique de lecture des pentes qui permet au joueur de rentrer sa balle dans de telles conditions.

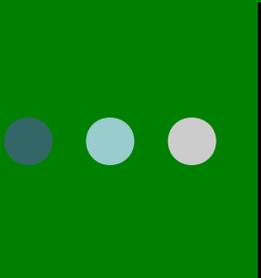


On dit d'un green qu'il roule quand la balle freine peu quand on la frappe. Dans ce cas, il faut être très adroit pour ne pas la laisser filer. Au contraire, quand les greens sont mal entretenus ou qu'il y a présence de rosée, la balle est freinée. La précision du coup est alors souvent aléatoire, et rentrer sa balle relève un peu de la chance.

Sur le plan de l'**agriculture**, un green est un milieu très particulier, parfaitement drainé, dont le sol entièrement artificiel est constitué d'une grande partie de sable mélangé à de la tourbe. Les seuls éléments nutritifs sont apportés sous la forme d'engrais. Le gazon est formé d'une graminée particulière dont les feuilles se développent au ras du sol. La tonte est effectuée avec une tondeuse à lames hélicoïdales montées sur une sorte de cylindre. L'herbe est relevée avant d'être coupée entre la lame et la contre-lame, comme le feraient des ciseaux. Un rouleau presseur vient ensuite la rabattre. La hauteur de coupe se compte en millimètre. Un green tondu à plus de 2 mm est "lent", car la balle est freinée rapidement. Le joueur doit tenir compte de la "rapidité" du green avant de faire un coup roulé. Une autre caractéristique importante d'un green est sa dureté. S'il est "mou", il va stopper la balle rapidement lors du coup d'approche lobé. Le trou est déplacé régulièrement par l'entreteneur de parcours, d'une part pour éviter le piétinement toujours au même endroit, et d'autre part pour varier l'intérêt du jeu. Le joueur doit ainsi adapter sa tactique selon la position du trou sur le green.

Lorsque la balle tombe sur celui-ci, elle forme un trou dans le gazon appelé pitch. Comme c'est une zone d'herbe rase où l'entretien est très important afin de permettre au joueur de faire rouler son coup avec précision, l'étiquette du golf oblige à réparer les marques de balle à chaque fois que l'on en fait une. Un outil en forme de fourchette à deux dents appelé relève pitch est utilisé à ces fins.





## Obstacles

Il existe deux sortes d'obstacles : le **sable** et l'**eau**. Ils sont généralement situés à des emplacements stratégiques : autour du green, à la retombée des coups de départ. Les obstacles ont pour objet de pimenter le jeu en pénalisant les mauvais coups. Ils influencent la stratégie de jeu : on peut attaquer (passer par dessus) ou assurer (mais faire alors un coup de plus).

En jouant depuis un obstacle, le golfeur doit respecter certaines règles pour ne pas être pénalisé : ne pas enlever de détritrus même s'ils le gênent pour jouer, ne pas tester la consistance de l'obstacle avant d'en avoir sorti la balle.

## Bunker (trappe de sable ou fosse)



Les obstacles de **sable** (bunker) sont souvent en creux (d'où le nom de fosse) et remplis de **sable**. Le jeu depuis un tel obstacle est parfois délicat pour celui qui y a envoyé sa balle. Sortir d'un bunker nécessite en effet une technique particulière. De plus, il est interdit de faire un coup d'essai (c'est-à-dire toucher volontairement le sable sans toucher la balle) sous peine d'une pénalité de deux coups. Mais en cas de présence d'eau dans le bunker, le joueur peut, si sa balle est dans l'eau : déposer la balle à une longueur de club à l'endroit le plus proche mais pas le plus près du trou.



**Eau**



**Au golf, il existe deux sortes d'obstacles d'eau:**

- **Obstacles frontaux (Obstacles d'eau).** Ils sont au milieu du trou, c'est à dire perpendiculaires au sens du jeu et sont signalés par des piquets jaunes.
- **Obstacles latéraux (Obstacles d'eau latéraux).** Il sont sur les cotés du trou, parallèles au sens du jeu et sont signalés par des piquets de couleur rouge





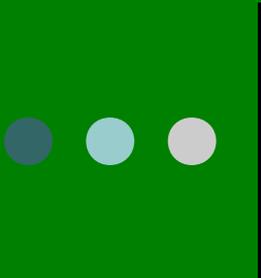












# Le golf

- Un parcours de 18 trous doit s'effectuer en général en 72 coups (par 72). Il se composera de trous en par 3, en par 4 et de par 5.

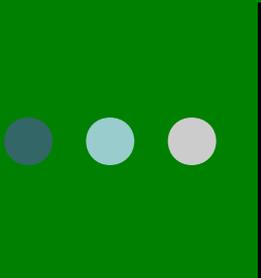
- **L'handicap**

Le handicap est le nombre qui définit le niveau du joueur. Il indique les coups en plus du par que le joueur est autorisé à faire pour rester dans les points. Il est compris entre 0 et 53,4. Quelques bons joueurs peuvent avoir un handicap négatif. Les golfeurs non classés ont un index de 53,5 (En Suisse le handicap maximum est de 36).



# Le golf

- Les clubs
  - Paramètres dimensionnels
  - Paramètres mécaniques
  - Les effets
  - Les bois
  - Les fers
  - Les hybrides
  - Les wedges
  - Les putters



# Le golf

## ○ Les clubs

Les clubs sont utilisés pour lancer la **balle de golf**. Initialement, ils sont répartis en trois catégories :

**Bois** : Ils se nomment ainsi car au départ, ils possédaient une tête faite en bois. Ils sont utilisés pour effectuer des longues distances sur le tee ou sur le **fairway** et leur loft (angle entre la verticale et la face du club) varie. Leur tête est faite en **titane** ou en **matériaux composites**.

**Fers** : Leur tête est fabriquée en **acier** et possède également des lofts variés.

**Putter** : Il est employé pour propulser la balle sur de courtes distances principalement sur le **green**.

# Le golf

- Les clubs
- Paramètres dimensionnels





cavité



stries

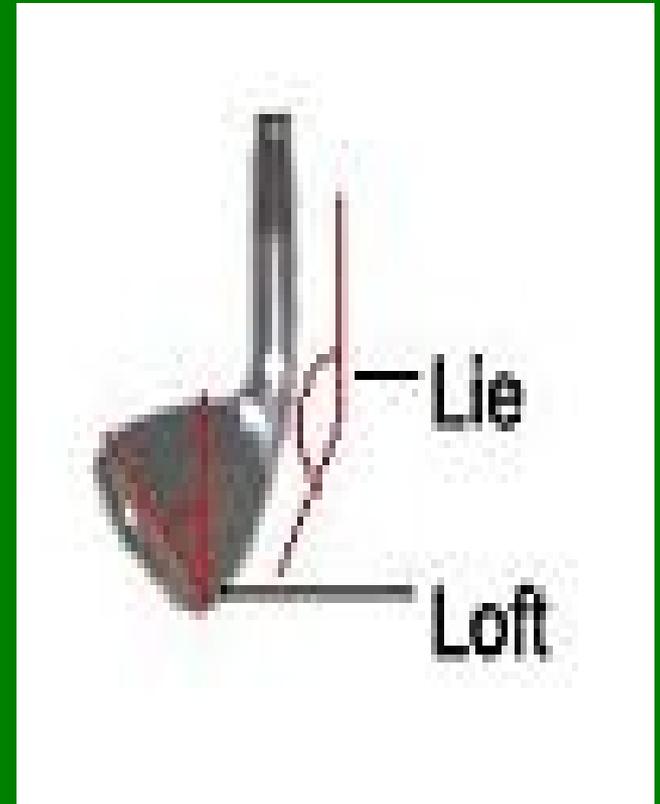
offset

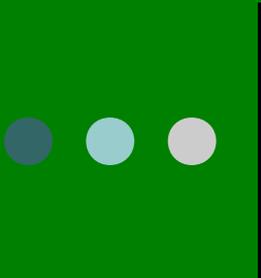
semelle

férule

# Le golf

- Les clubs
- Paramètres dimensionnels
- Le loft est l'ouverture de la face de club .Il varie de  $22^\circ$  pour un fer 3 à  $47^\circ$  pour un pw.
- Le lie est l'angle pour que la face du club pose à plat (square)





# Le golf

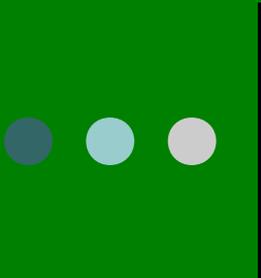
- Les clubs

- Paramètres dimensionnels

## Le shaft

Le shaft est la pièce du club que l'on apparente au manche. Il est composé d'un tube en **métal** ou **graphite** qui se resserre vers la tête du club. Certains fabricant de shaft ont créé des modèles avec les deux matières. Le shaft possède un diamètre d'environ 12mm au niveau du grip et mesure entre 89 et 115 cm.





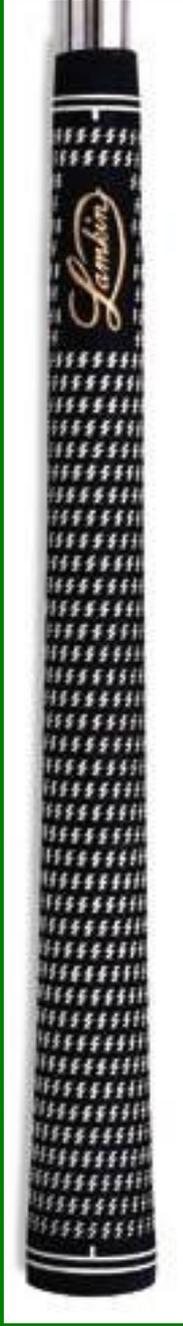
# Le golf

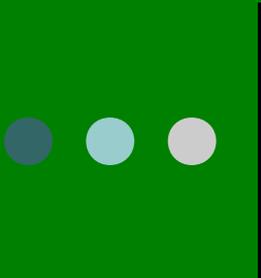
- **Les clubs**

- **Paramètres dimensionnels**

## Les grips

**L'extrémité du shaft par lequel le joueur tient le club est appelé *grip*.** Il est recouvert d'un manchon en caoutchouc, d'un revêtement en cuir synthétique et plus rarement en cuir. Le grip doit avoir comme principale qualité le fait d'être confortable pour que le golfeur puisse jouer 18 trous sans ressentir de douleur. La deuxième qualité réside dans le fait qu'il ne doit pas devenir glissant lorsqu'il est mouillé ou humide.

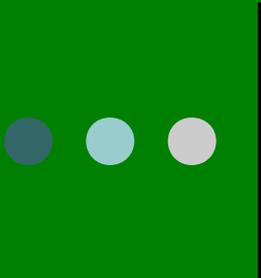




# Le golf

- Paramètres mécaniques
- Le swing
- Le swing est le mouvement technique qui permet au golfeur d'envoyer sa balle à l'aide du club .Il se positionne en prenant son stance à l'adresse .C'est un mouvement circulaire dans un axe vertical.





# Le golf

- Pourquoi choisir un club sur mesure ?

- Choisir le type de shaft

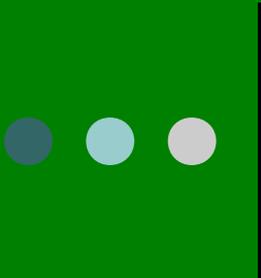
- On peut le considérer comme le moteur du swing. Une bonne sélection de celui-ci va vous permettre le meilleur rendement en fonction de vos moyens physiques. L'action du shaft doit vous apporter une vitesse supplémentaire de la tête du club à l'impact sans perte de contrôle.

Avant de se fixer sur un matériau ou un modèle particulier, il vous faudra considérer les points suivants :

- La flexibilité

Elle va déterminer la hauteur de votre balle et le contrôle que vous avez de celle-ci.

Quelles sont les conséquences d'un shaft non adapté ?



# Le golf

◦ Trop raide pour vous, il générera une trajectoire très basse et souvent à droite de la cible.

A l'inverse, un shaft trop souple produira une trajectoire trop haute, une balle qui se perdra en l'air et un manque de contrôle de la tête du club dans la zone d'impact.

Le poids du shaft

Le travail du shaft et la sensation de frappe sont aussi fortement influencés par le poids de celui-ci.

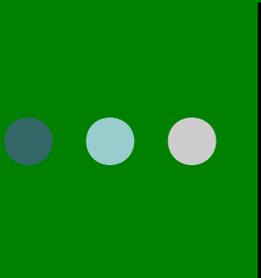
◦ Le graphite est conseillé si l'on souhaite plus de vitesse de tête de club et un contact de balle très doux.

En revanche, un shaft acier (assez lourd) est préconisé pour obtenir plus de contrôle et de sensations.

Le point de flexion et le torque

◦ La trajectoire de la balle et la performance globale du club sont optimisées lorsque le positionnement du point de flexion et le coefficient de torsion sont idéalement combinés au loft de la tête.



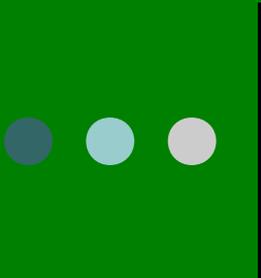


# Le golf

## ○ Les effets

Certaines techniques de frappe permettent d'appliquer un effet à la balle, notamment pour jouer sur sa direction en vol ou sur le terrain.

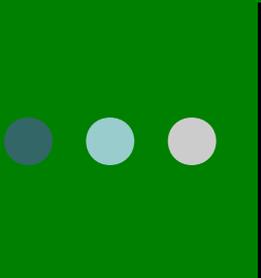
Le plus connu est l' *effet rétro* ("Back spin"), qui permet à la balle de rebondir en arrière au contact du sol, ou de rouler moins, en lui appliquant un effet rotatoire vers l'arrière (au sens du parcours). Cette technique est utilisée à l'approche du green afin, par exemple, d'éviter un obstacle (bunker, point d'eau) situé derrière le green: la balle revenant en arrière, on évite les obstacles de derrière, mais il peut arriver qu'en raison d'un effet "back spin" mal maîtrisé, elle se retrouve dans l'obstacle situé en avant du vert...



L'effet permettant de faire aller la balle de gauche à droite au lieu de l'envoyer tout droit s'appelle le **crochet extérieur ("slice")**. Le *léger crochet extérieur ("fade")* est similaire, mais la balle change de direction dans une moindre mesure, et le plus fréquemment en fin de vol. On appelle "quick slice" un effet qui part directement vers la droite de l'objectif et qui continue à tourner vers la droite en vol (ce coup est en général considéré comme un coup raté!)

A l'opposé, le **crochet intérieur ("hook")** permet de réaliser une **trajectoire courbe de droite à gauche**. Il existe également le *léger crochet intérieur ("draw")*, qui induit un effet sur la fin de la trajectoire de la balle. Le "quick hook" est à l'opposé du "quick slice": c'est un coup qui part directement vers la gauche de l'objectif et qui continue à tourner vers la gauche en vol.

Les effets résultent d'un équilibre entre la vitesse de la balle pénétrant dans l'air et sa vitesse de rotation sur elle-même. Quand cette dernière prend le dessus, l'effet escompté devient visible. Ils permettent à ceux qui savent les maîtriser de faire plus ou moins rouler leur balle sur les longs coups, et parfois de contourner des obstacles placés sur la trajectoire (arbres, etc.), ou encore de maîtriser la trajectoire de la balle en cas de vent de travers.



# Le golf

- Les clubs
- Les bois

Les bois sont les clubs les plus longs que le golfeur puisse avoir dans son sac qui les utilise pour frapper de longs coups. Ils possèdent une large tête de forme plus ou moins sphérique et une semelle légèrement incurvée afin de permettre au club de glisser facilement sur le sol avant et pendant l'impact. À l'origine, ces clubs étaient fabriqués en bois d'où leur nom. Les bois modernes sont construits en métaux légers tels que le **titane** ou bien en **matériaux composites**, les premiers sont apparus dans les années 70 mais n'ont pas été réellement utilisés avant les années 90.



Le plus long des bois est le bois 1 couramment appelé *driver*. Il a une tête extrêmement large dont l'utilisation est facilitée en posant la balle sur un *tee*. On voit apparaître de nos jours des drivers à tête carrée sensés avoir une meilleure tolérance et permettre un gain en distance. Les bois plus petits (aujourd'hui le 3 et le 5 sont les plus employés sur les parcours et le 2, 4, 7 et 9 moins usités) sont nommés bois de parcours à cause de l'utilisation principale sur les fairways pour permettre des coups relativement longs.

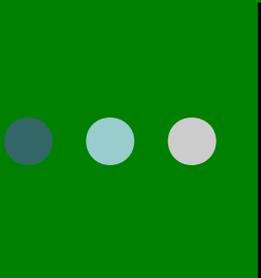
Les lofts fréquents des bois s'échelonnent de 7,5° à 31°. Les lofts les plus grands sont prisés des femmes et des seniors grâce à leur angle de décollage de la balle élevé et ceci même avec une vitesse d'impact relativement modeste.

La longueur du manche des drivers est d'environ 114,3cm mais la plupart des joueurs préfèrent des manches plus courts car ils ont la particularité d'être plus facile à jouer. Les shafts des drivers peuvent être en *graphite* ou en *acier* bien que le graphite soit plus couramment employé en raison de sa légèreté et de sa capacité à avoir une accélération de la tête importante à la descente du swing





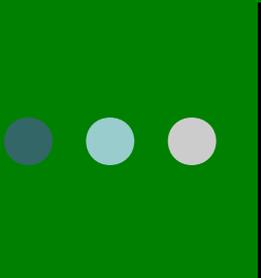
La tête du bois se mesure en cm<sup>3</sup>; Elle varie de 400 à 460cm<sup>3</sup> pour les têtes oversize



# Le golf

## ○ Les fers

Les fers sont utilisés pour effectuer des coups plus courts qu'avec les bois et particulièrement pour faire des approches vers le green. Les fers sont les clubs qui offrent le plus grand panel de possibilités en termes de jeu au golfeur puisqu'avec un même club vous pouvez faire plusieurs types de coups (lobés, roulés, pitchés,...). Les fers sont numérotés de 1 à 9, le plus petit chiffre correspondant au fer qui permet de parcourir le plus de distance alors que le chiffre le plus grand lui offre des coups plus courts ce qui est dû à son loft très ouvert. Il existe des fers plus petits qui sont appelés *wedges*. Les séries typiques vont du fer 3 au pitching wedge. Le fer 2 est également utilisé tout comme le fer 1 mais principalement par des [professionnels](#).



Il existe deux types de formes pour les fers : les fers à cavité arrière et les lames (ou *blade*). Les deux noms viennent de leur aspect physique. Les premiers possèdent à l'arrière de la face du club une petite cavité alors que les seconds ont une tête en acier forgée donc pleine et très dure.

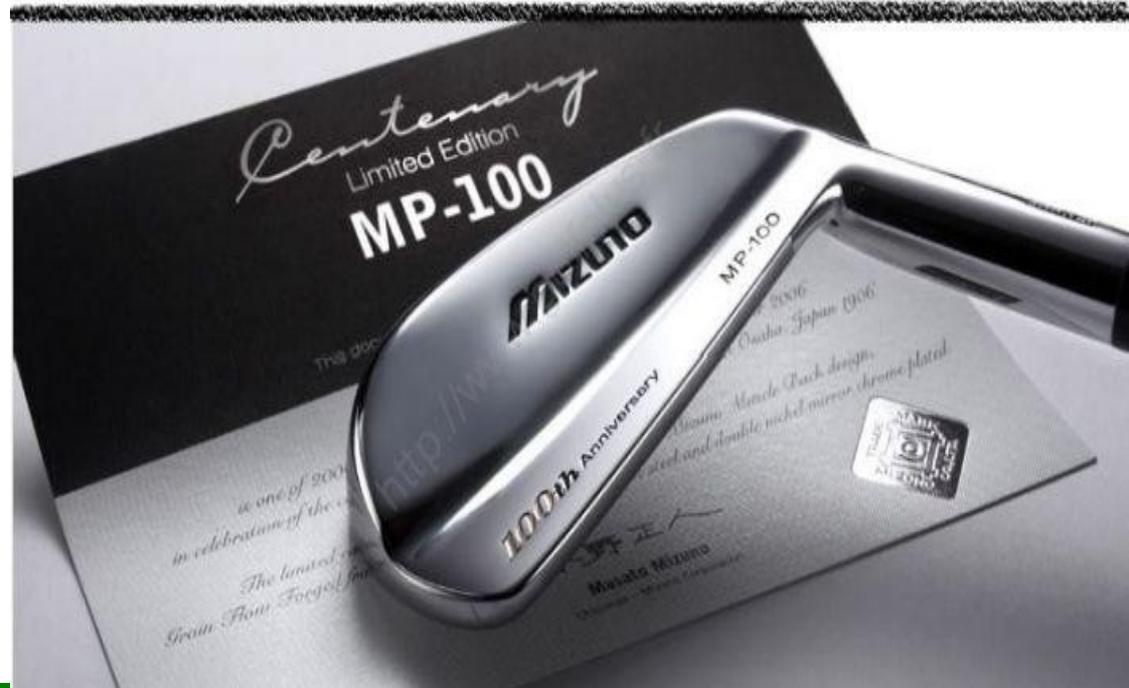
Les fers à cavité ont été introduits par la marque Ping qui a pensé à enlever une partie d'acier à l'arrière du club pour la placer plus bas, ce qui a pour effet d'avoir une meilleure tolérance et surtout un centre de gravité plus bas ce qui permet à la balle de monter plus haut en vol.

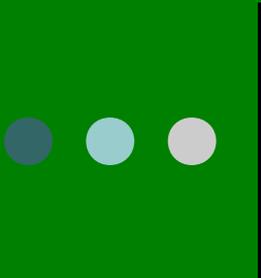
Les fers sont fabriqués de deux façons : forgés ou moulés. La production des fers moulés consiste à placer un morceau d'acier en fusion dans un moule alors que celle des fers forgés consiste à chauffer un morceau d'acier puis à le façonner en le frappant jusqu'à obtenir le design voulu. Les lofts les plus courants pour des fers vont de 16 à 48 degrés et au fil du temps les lofts ont baissé. Ainsi de nos jours, le loft d'un fer est plus fermé qu'avant. Par exemple un pitching-wedge possède le loft d'un ancien fer 8.

Le shaft des fers mesure entre 90 et 100cm et le plus souvent il est composé d'acier bien qu'aujourd'hui on voit l'apparition de shafts graphite.



## MP-100 Centenary



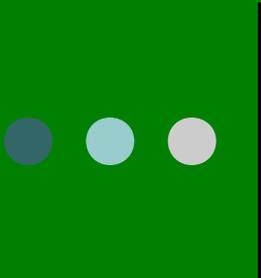


# Le golf

## ○ Les hybrides

Les clubs *hybrides* possèdent à la fois la qualité de précision d'un fer et le centre de gravité bas d'un bois. Ils sont également nommés "rescue clubs" par extension du modèle Rescue de la marque Taylormade. Le club hybride remplace souvent les longs fers ou certains bois courts tels que les bois 5 et 7, ils sont utilisés la plupart du temps lorsque la balle se trouve dans le *rough* où la frappe avec un fer est très difficile. Dans une étude faite en 2005 par la Darrel Survey Company, on remarque qu'environ 19% des golfeurs américains possède au moins un hybride alors qu'ils n'étaient que 7,5% en 2004.





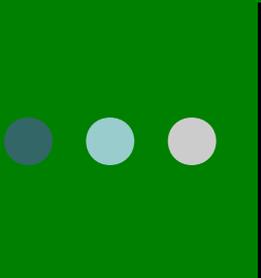
# Le golf

## ○ Les putters

Le *putter* possède un loft très fermé à la limite de la verticale et un shaft très court. Il est exclusivement utilisé pour faire rouler la balle sur le green mais peut être également utilisé pour effectuer des approches très courtes du green.

Il existe différents types de putter. La tête peut-être soit de forme *maillet* soit *blade* (forme rectangulaire). Un putter "maillet" possède une tête très large et le centre de gravité est réparti sous le club, il est très utilisé par les joueurs moyens ou débutants du fait de sa grande tolérance. Le putter "blade" est au contraire utilisé par les joueurs de bon niveau car il permet d'avoir un meilleur touché de balle mais est extrêmement dur à jouer. La tête d'un putter peut comporter un **insert** en matériel souple, il est placé sur le **sweet spot** et permet d'avoir un meilleur touché.





# Le golf

## ○ Les wedges

Les *wedges* sont des fers dont le loft correspond à un angle de plus de 44 degré.

Dans les wedges, on compte le *pitching-wedge* (loft de 44 à 50 degré), le *sand-wedge* utilisé dans les bunkers (loft de 54 à 58 degré) et le *lob-wedge* (loft de plus de 68 degré) qui est utilisé pour approcher le green lorsque la balle est dans un bunker. Le coup sera très haut mais très court et la balle ne roulera quasiment pas. La plupart des clubs modernes sont fabriqués avec un loft compris entre 48 et 60 degrés.

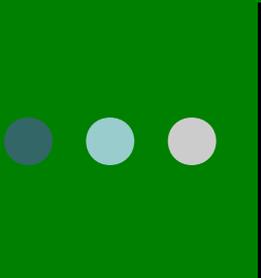


# Le golf

## ○ Le chipper

○ Le chipper sert à faire des approches roulées. Il a la forme d'un putter mais l'ouverture d'un fer 7





# Le golf

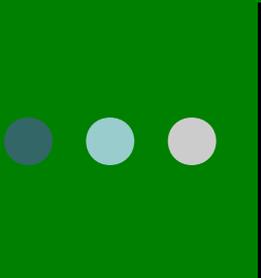
- Le nombre de clubs dans un sac est limité à 14 (putter compris) .

- Les clubs sont vendus soit à l'unité, soit en demi série.

- Les marques propose de plus en plus de package qui comprend un sac ,un bois3,fers 5,7,9 ,un sw et un putter

- 1: bois 1 driver
- 2: bois3
- 3: bois5 ou un rescue(hybride)
- 4: fer3
- 5: fer4
- 6: fer5
- 7: fer6
- 8: fer7
- 9: fer8
- 10: fer9
- 11: fer10 ou pitching wedge
- 12: wedge56°
- 13: wedge60°
- 14: putter

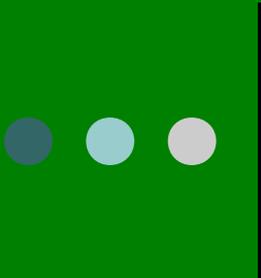




# Le golf

## ○ Les grandes marques

Adidas Golf - Annie rousshile - Ashworth.htm - Ben Hogan - Browning Golf - Callaway - Ced Golf - Chervo Golf - Chiberta Golf - Claude Gilbert - Cleveland golf - Cobra golf - Crossways - Cuz - Dartfish Golf - Duca del Cosma - Dunlop golf - Ecco Golf - European Tour Collection - E.Z-GO Location - Foissy Golf - FootJoy - Glenmuir - Gold Eagle - Golf and Ti - Golf Challenge - Golf O Max - Golfino - Greg Norman - Ice Caps - Ipco - Katana golf - Lorrente - Lyle and Scott - MacGregor golf - Matthieu's collection - Mizuno - Moonstone - Neuro Swing - Nike Golf - Overstim - Peter Fleming - Par 72 - Promogolf - Ping Golf - Power golf - Rukka -Skymax - Soubirac - Srixon - Sud Golf Service - Stand21 - TaylorMade - Techno Money Golf - Teewin - Titleist - Trolem Golf - Top Flite - US Kids golf - Wilson Golf

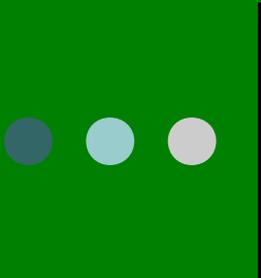


# Le golf

## ○ Les balles

À l'origine, les balles étaient faites d'enveloppes de cuir remplies de plumes, avant qu'on découvre vers 1850 les formidables qualités d'une gomme de Malaisie appelée gutta-percha.

Aujourd'hui, la balle de golf, qui est un noyau en caoutchouc recouvert d'une enveloppe de polymère, doit être conforme aux règles de compétition. Son poids ne doit pas dépasser 47,62 grammes (1,62 once) et son diamètre doit être de 42,67 millimètres (1,68 pouce). Les tests d'Initial Velocity et d'Overall Distance stipulent que la balle ne doit pas quitter la face du club à plus de 78 m/s ni franchir une distance supérieure à 293 m.



# Le golf

## ○ Les balles

Les balles sont de deux types de construction différentes :

Les deux pièces ont un gros noyau de caoutchouc recouvert d'une enveloppe généralement en matériau synthétique très résistant (le Surlyn). Elles génèrent moins de spin (rotation sur elles-mêmes) lors du swing, mais assurent les longues distances et permettent plus de précision dans le jeu.

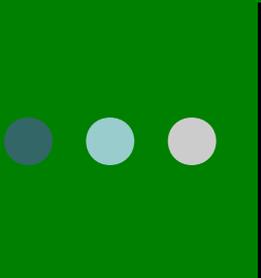
Les multi pièces ont un noyau plus petit, entouré de deux ou trois enveloppes intermédiaires puis d'une enveloppe extérieure plus souple. Elles permettent aux joueurs expérimentés d'exploiter leur capacité à générer du spin de manière à façonner leur trajectoire au détriment de la distance.

Les facteurs spin et toucher de balle sont les premiers à prendre en compte dans le choix des balles. Suivent la résistance et le prix.



**Alvéoles .Elles varient entre 300 et 450.Elles permettent l'effet de portance.**

**La compression d'une balle va de 70 à 100.90 étant la valeur standard**



# Le golf

- **Les chariots**

- **Autrefois le sac était porté par un assistant « le caddy ».Aujourd'hui le joueur utilise soit une voiturette,soit un chariot manuel ou électrique .Il était fait en acier au départ mais on utilise désormais l'aluminium beaucoup plus léger .Les nouveaux chariots possèdent trois roues ,ils sont beaucoup plus stables et plus maniables.**



Umbrella holder/ accessories top

Post-lock brake

Full size console

Adjustable bag bracket

Handle adjustment knob

Aircraft grade aluminum tubing

Pneumatic tires

Main hinge lever

Front wheel lock

**THE NEXT GENERATION IN PUSH CART TECHNOLOGY**  
The Clicgear Cart - A truly innovative 3 wheel push cart built to exacting standards of quality

- Full-size push cart that folds to a sub-compact 24" x 13" x 15"
- Umbrella holder and tire pump included
- Easy to use post-lock brake
- Lightweight (8.15kg)

24"

13"

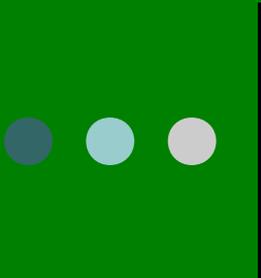
15"

**"Best New Product"**  
PGA  
2007  
Merchandise  
Show

WHITE

SILVER

BLACK



# Le golf

## ○ Les sacs

- Suivant le nombre de clubs à transporter la taille du sac varie .La taille de sac se mesure en pouces ,elle va de 8,5 à 14 pouces pour les sacs de professionnels .Il doit comporter de nombreuses poches de rangement ,d'une sangle de portage. Il peut être compartimenté individuellement afin de permettre de ranger chaque club séparément .On peut lui ajouter des tubes plastiques pour individualiser les clubs .Il existe des sacs trépied qui évite d'utiliser un chariot .Le trépied peut etre vendu séparément



# Le golf

- **Les chaussures**
- Elles servent à assurer au joueur une bonne stabilité pendant l'exécution de son mouvement .Elles possèdent sous la semelle des clous remplacés maintenant par des crampons appelés soft spikes



# Le golf

- Les gants
- Il permet une meilleure préhension du grip .A noter qu'un droitier portera un gant à la main gauche ,le gaucher un gant à la main droite .Les gants sont soit en cuir,soit en matière synthétique(plus résistant)





# Le golf

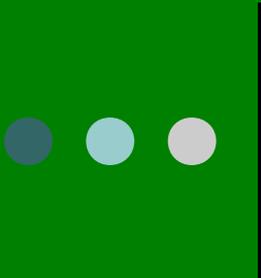
- Les accessoires

# Le golf

## ○ Les tees

Le joueur devant taper sa balle sur le départ la pose sur une cheville de bois ou de plastique appelée tee, qui ne peut pas être utilisé en dehors des départs. L'utilité d'un tee est de surélever la balle pour faciliter l'utilisation de clubs de golf spéciaux (cf. paragraphe sur les bois) et de limiter la dégradation du gazon. Ce terme désigne aussi l'aire de départ.





# Le golf

- **Les accessoires**

- Il existe de nombreux accessoires qui viennent compléter la panoplie du golfeur :le parapluie,l'épuisette,la serviette,le relève pitch,les cache- bois,le marqueur ,la housse de pluie pour le sac.

