

SCHEMAS ET COMMENTAIRES

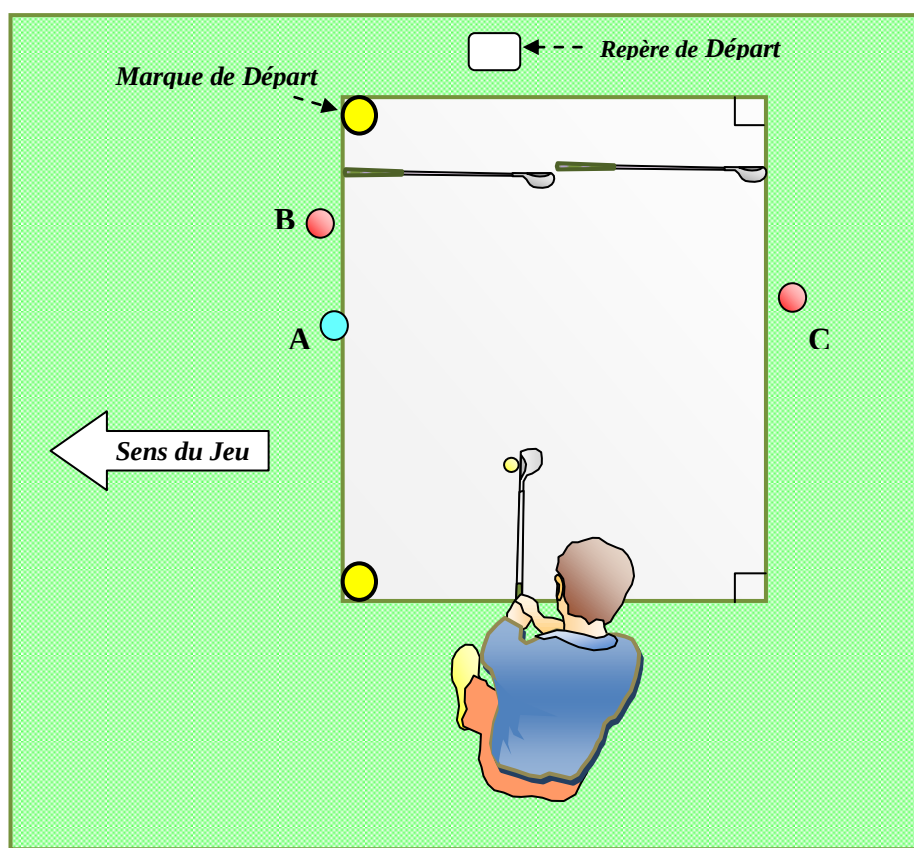
concernant quelques situations golfiques

Ce document contient une série de trente fiches comportant chacune un schéma et des commentaires associés (référence : Livret des Règles de Golf - **Edition 2012-2015**). Les schémas illustrent certaines situations de jeu susceptibles d'intéresser les jeunes joueurs débutant en compétitions fédérales de type Grand-prix. L'échelle des divers éléments représentés sur chaque croquis est variable et adaptée au besoin des commentaires associés.

Titres des fiches contenues dans cette annexe :

- 1- Aire de départ
- 2- Tertre de départ
- 3- Piquets de Hors-limites
- 4- Piquets de Hors-limites sur base bétonnée
- 5- Lignes et Piquets de Hors-limites
- 6- Grillage et Barrière de Hors-limites
- 7- Dégagement des Arbres tuteurés
- 8- Point le Plus Proche de Dégagement - 1 (PPPD 1)
- 9- Point le Plus Proche de Dégagement - 2 (PPPD 2)
- 10- Balle sur une Obstruction Inamovible- 1 (PPPD 3)
- 11- Balle sur une Obstruction Inamovible- 2 (PPPD 4)
- 12- Jeu avec un coup de Recentrage - 1 (PPPD 5)
- 13- Jeu avec un coup de Recentrage - 2 (PPPD 6)
- 14- Zone de Drop associée au PPPD
- 15- Choix du club pour définir la Zone de Drop
- 16- R.20-2c : Cas obligeant le joueur à redropper
- 17- Dégagement en Gaucher - Jeu en Droitier - 1
- 18- Dégagement en Gaucher - Jeu en Droitier - 2
- 19- Terrain en Réparation (TER)
- 20- Dégagement d'un TCA (TER)
- 21- Balle perdue dans un Terrain en Réparation (TER)
- 22- Zone Ecologiquement Sensible (ZES)
- 23- Dégagement d'un Mauvais Green (R.25-3)
- 24- Sorties d'Obstacles d'eau (R.26-1)
- 25- Sorties complexes d'Obstacles d'eau (R.26-2a)
- 26- Où peut-on dropper en sortie d'Obstacle d'eau - 1
- 27- Où peut-on dropper en sortie d'Obstacle d'eau - 2
- 28- Balle injouable (R.28)
- 29- Balle injouable dans un Rough extrême
- 30- Procédure d'utilisation d'une Dropping-Zone (D.Z.)

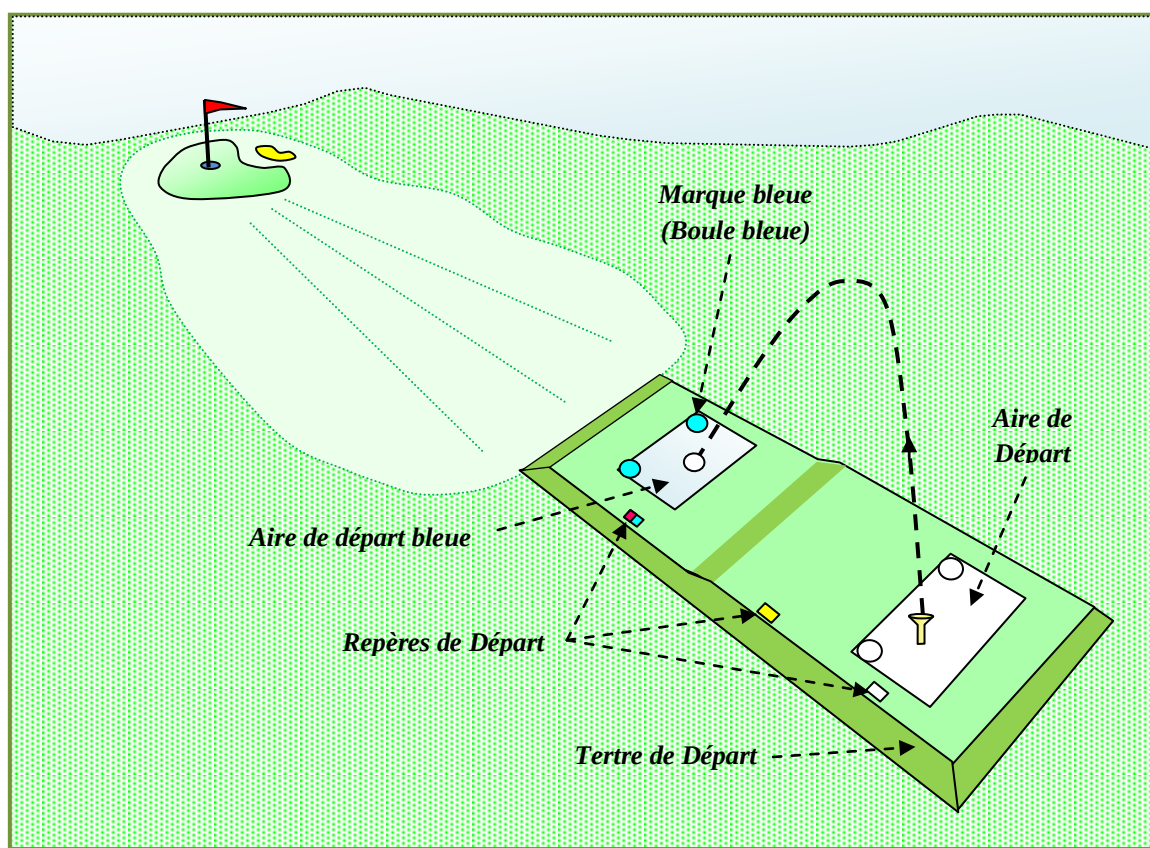
1 - AIRE DE DEPART



Commentaires : Voir la Définition de l'Aire de départ.

- Les marques de Départ (boules) d'un trou déterminent l'Aire de départ de ce trou pour le tour qui est joué. Le repère de Départ (plaque) d'un trou est le point à partir duquel ce trou a été mesuré par l'équipe qui a étalonné le terrain.
- Le joueur qui joue son premier coup sur un trou en dehors de son Aire de départ, n'a pas commencé le jeu de ce trou. En Stroke-play, il doit absolument corriger son erreur pour éviter une disqualification (cf. R.11-4). Ce type d'infraction concerne en général le jeu d'une balle qui a été placée légèrement devant les marques. Cette erreur peut survenir d'autant plus facilement que l'écartement de ces marques est important.
- La profondeur de l'Aire de départ est égale à deux longueurs de club. Le joueur peut choisir n'importe lequel de ses clubs pour déterminer cette profondeur.
- Le joueur peut se tenir en dehors de son Aire de départ pour jouer sa balle qui se trouve dans l'Aire de départ.
- Avant de jouer son premier coup sur une quelconque balle depuis l'Aire de départ du trou en train d'être joué, le joueur ne doit déplacer une marque de départ (boule) qui pourrait éventuellement le gêner (cf. R.11-2).
- Sur le dessin, la balle A est dans l'Aire de départ et les balles B et C en dehors de celle-ci.

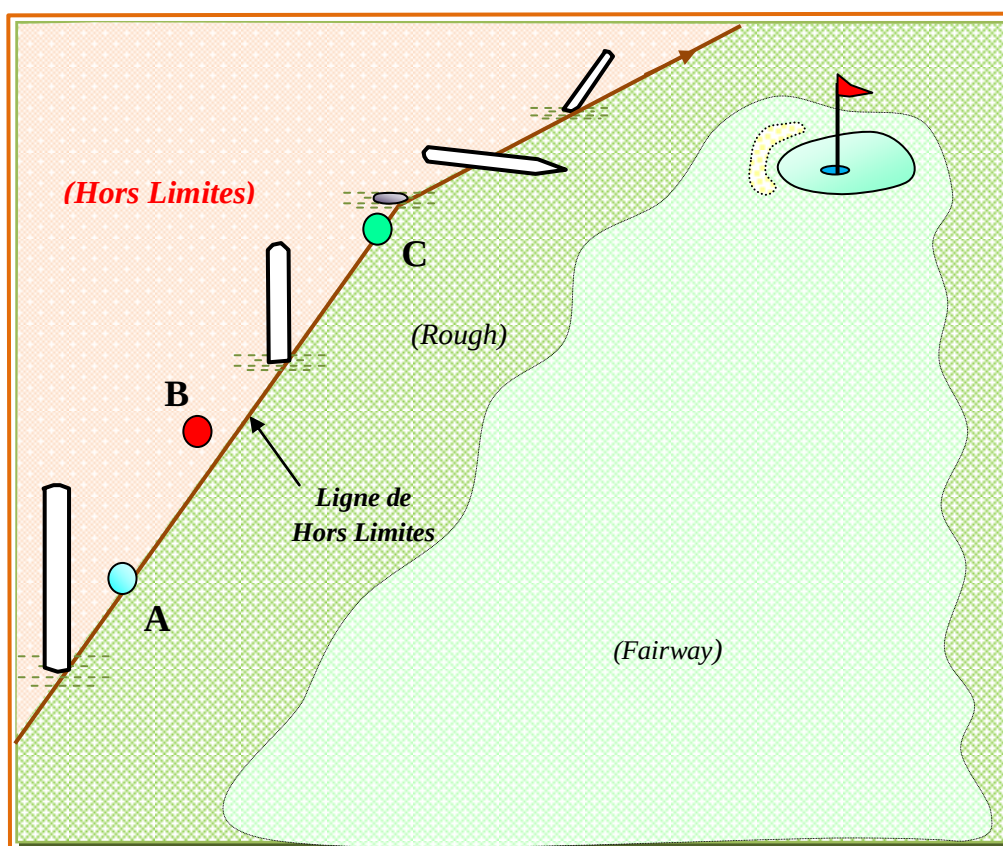
2 - TERTRE DE DEPART



Commentaires :

- L'Aire de départ est généralement située sur une partie du terrain légèrement surélevée, appelée "tertre de départ".
- L'emplacement et les dimensions de chaque Aire de départ sont définis par le Comité en charge de la compétition, pour chaque tour de celle-ci.
- En principe l'Aire de départ d'un trou est orientée de telle sorte que l'axe de jeu de ce trou soit perpendiculaire à la ligne des marques (boules) de départ.
- Lorsqu'une épreuve concerne plusieurs catégories de joueurs ne jouant pas la même distance (Départ reculé Messieurs, Départ avancé Messieurs, Départ reculé Dames, Départ avancé Dames), chacune de ces catégories a sa propre Aire de départ pour chaque trou, repérée par des marques de couleurs différentes (blanche, jaune, bleue et rouge par exemple). Les Aires de départ qui ne concernent pas une catégorie de joueurs, sont considérées pour ceux-ci comme étant de zones tondues ras du Parcours.
- Sur le schéma ci-dessus, un joueur venant de jouer depuis son Aire de départ blanche a vu sa balle venir reposer sur l'Aire de départ bleue. La balle de ce joueur ne repose pas sur une Aire de départ mais sur une zone tondue ras du Parcours et les marques (boules) bleues sont pour lui des Obstructions amovibles.

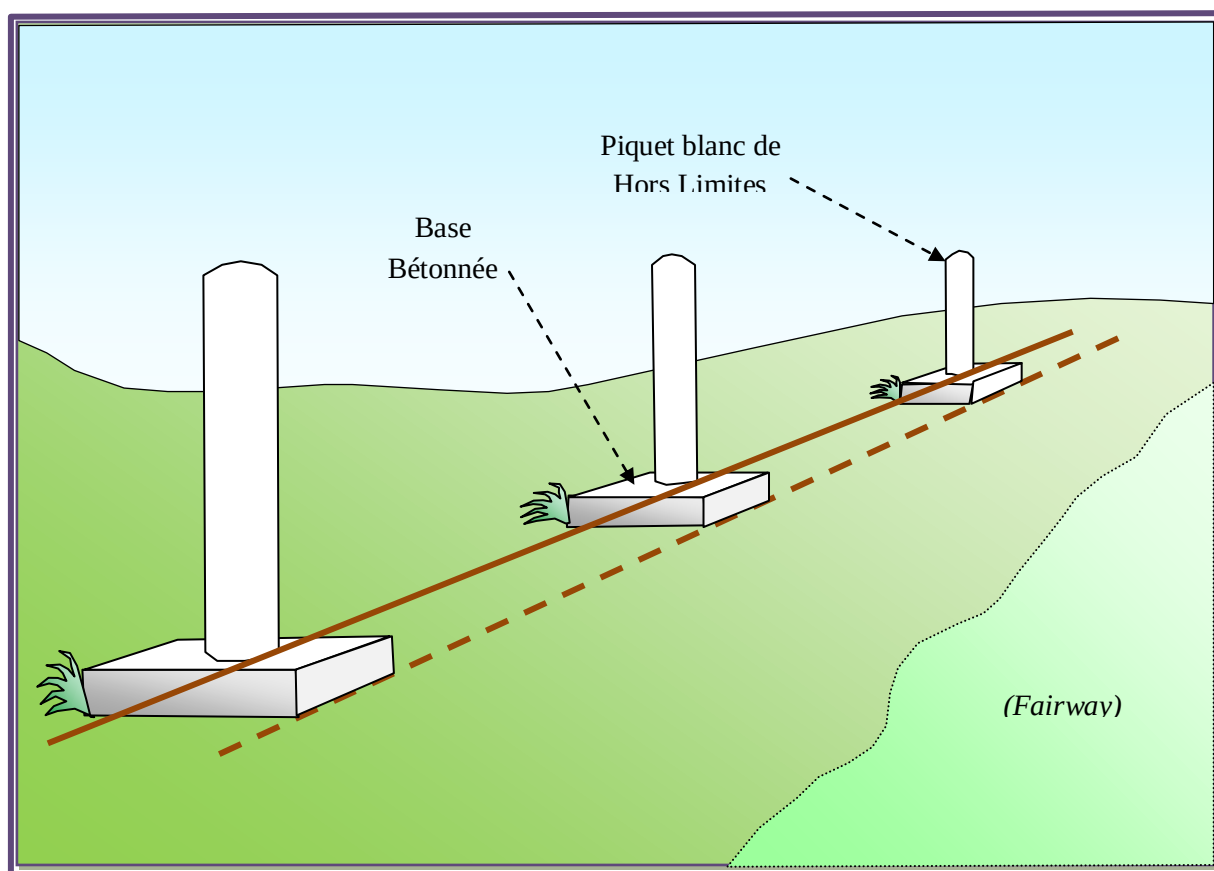
3 - PIQUETS DE HORS-LIMITES



Commentaires : Voir la Définition du Hors-limites et la R.13-2

- Les balles A et C ne sont pas Hors-limites. La balle B est Hors-limites.
- Le joueur a enlevé un piquet de Hors-limites qui le gêne, pour jouer sa balle qui repose au point C. Il encourt 2 coups de pénalité pour cette infraction à la R.13-2. Cette pénalité n'est pas supprimée si le joueur remet le piquet en place avant de jouer sa balle.
- Le joueur précédent a oublié de remettre le piquet en place. Un joueur suivant retrouve sa balle au point C. Le piquet de Hors-limites déplacé est une Obstruction amovible. Ce joueur suivant peut le replacer avant de jouer, mais il n'est pas obligé de le faire.
- Le piquet situé au travers gauche du green est penché vers l'intérieur du terrain. La lisière du Hors-limites se situe au niveau du sol (au bord du piquet, côté terrain) et s'élève verticalement vers le haut. Une partie du piquet est donc sur le terrain mais n'est pas pour autant une Obstruction inamovible. Le joueur ne peut pas le redresser ni s'en dégager sans pénalité s'il le gêne pour jouer la balle. Il en est de même pour tout grillage ou clôture définissant un Hors-limites qui pencherait vers l'intérieur ou l'extérieur du Terrain.
- Un joueur qui retrouve sa balle sur le terrain contre un grillage de Hors-limites, peut jouer sa balle sans pénalité, en la frappant de l'autre côté du grillage (en ayant celui-ci placé entre la tête du club et la balle lors de la frappe).

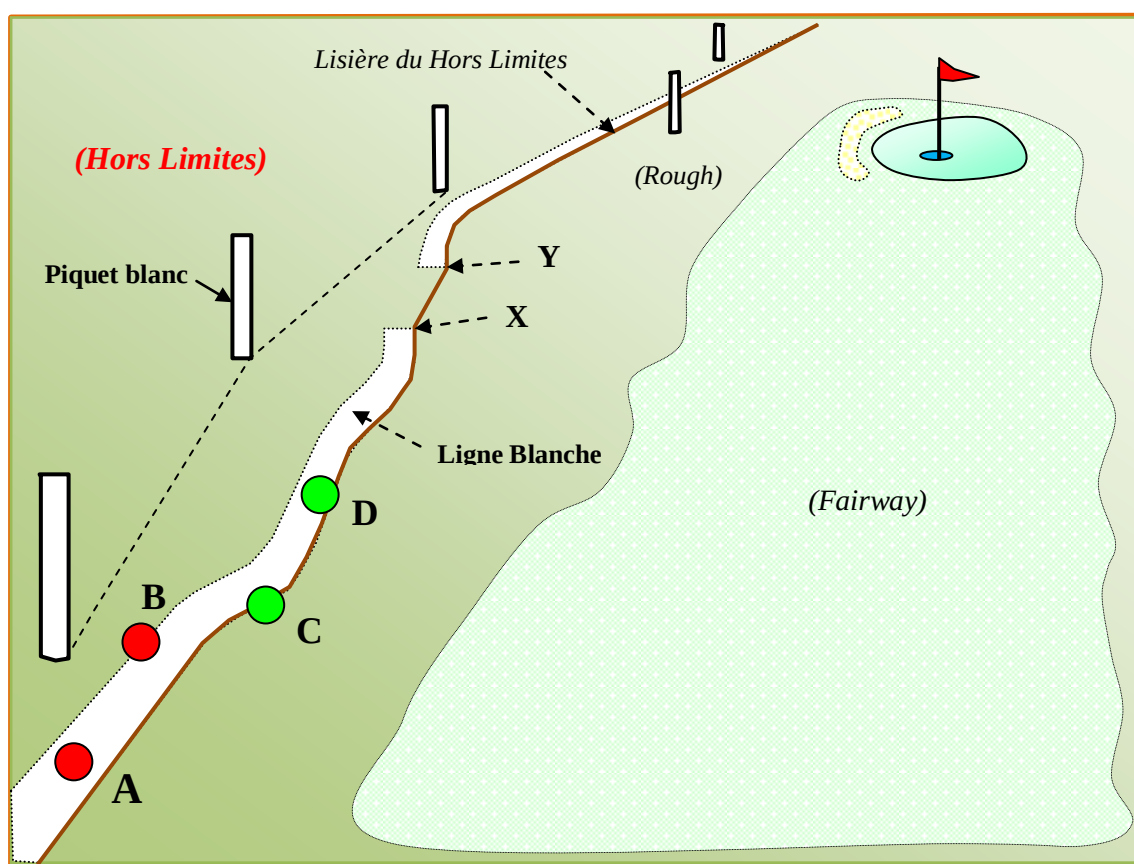
4 - PIQUETS DE HORS-LIMITES SUR BASE BETONNEE



Commentaires : Voir la Définition du Hors-limites

- Sur le schéma ci-dessus les piquets définissant le Hors-limites ont été fixés sur une base bétonnée émergeant du sol. Lorsqu'une telle configuration existe, le Comité de l'épreuve doit préciser sur les Règles Locales de la compétition où se situe exactement la lisière du Hors-limites (ligne en pointillé ou ligne continue sur le schéma).
- Cette configuration peut également se rencontrer sur un terrain lorsque les poteaux soutenant un grillage ou une clôture de hors-limites ont été fixés au sol de la même manière.
- Ce type de fixation de piquets ou poteaux de hors-limites n'est pas conseillé puisque pouvant prêter à confusion. Au cas où de tels piquets ou poteaux doivent être fixés sur une base bétonnée, celle-ci devrait être si possible totalement enterrée.

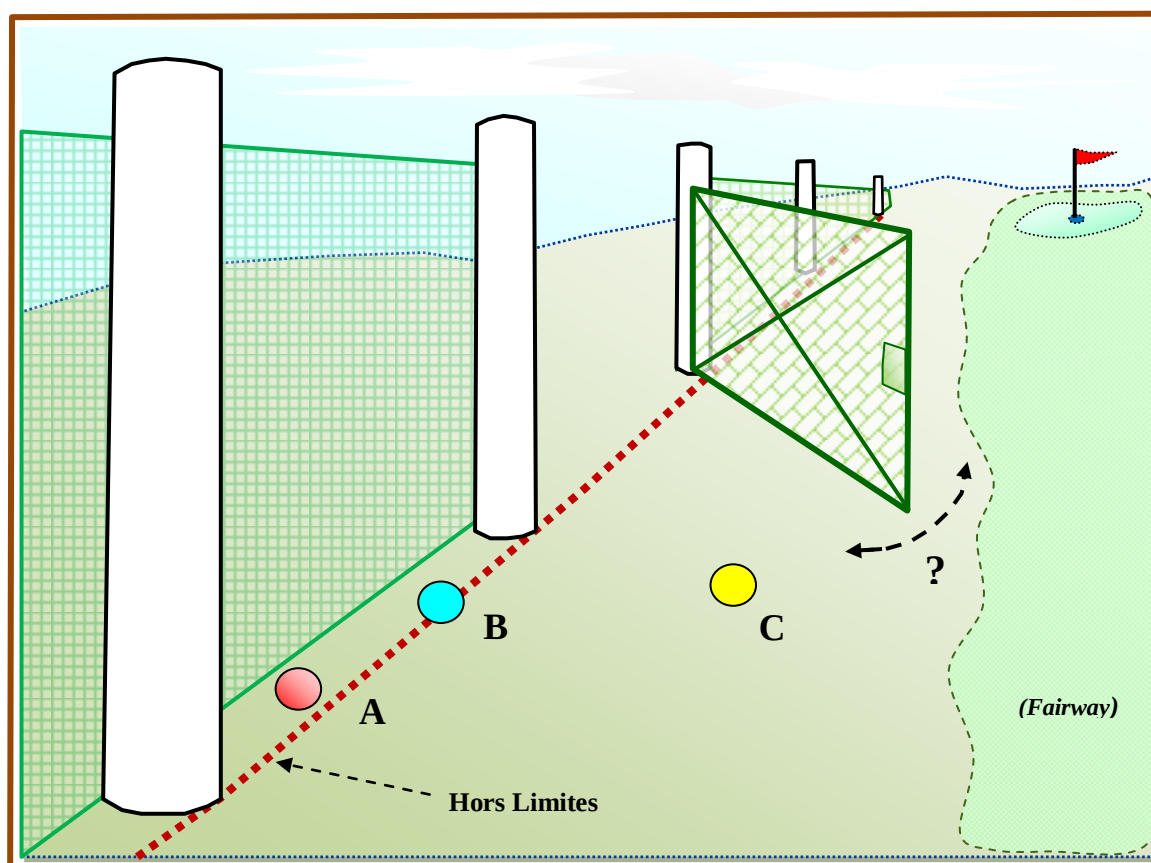
5 - LIGNES ET PIQUETS DE HORS-LIMITES



Commentaires : Voir la Définition du Hors-limites.

- La Définition du Hors-limites précise que "quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un Hors-limites, les piquets identifient le Hors-limites et les lignes délimitent le Hors-limites". Cela veut dire que dans une telle configuration, les piquets servent surtout à signaler à distance la présence d'un Hors-limites.
- La Définition du Hors-limites précise également que "lorsque le Hors-limites est délimité par une ligne tracée au sol, la ligne elle-même est hors-limites".
- En fonction des rappels précédents nous constatons sur le schéma ci-dessus que les balles A et B sont Hors-limites et les balles C et D sur le Terrain.
- Sur le schéma ci-dessus, la ligne blanche est interrompue entre les points X et Y. Dans cette configuration, le Hors-limites entre les deux tronçons de ligne blanche, correspond à la ligne qui relie les points les plus intérieurs (X et Y) des extrémités de chacun des tronçons.
- Le piquet situé à gauche du green est placé du mauvais côté de la ligne blanche. Ce piquet n'est pas pour autant une Obstruction mais fait Partie Intégrante du Terrain. Il ne doit donc pas être déplacé ni retiré.

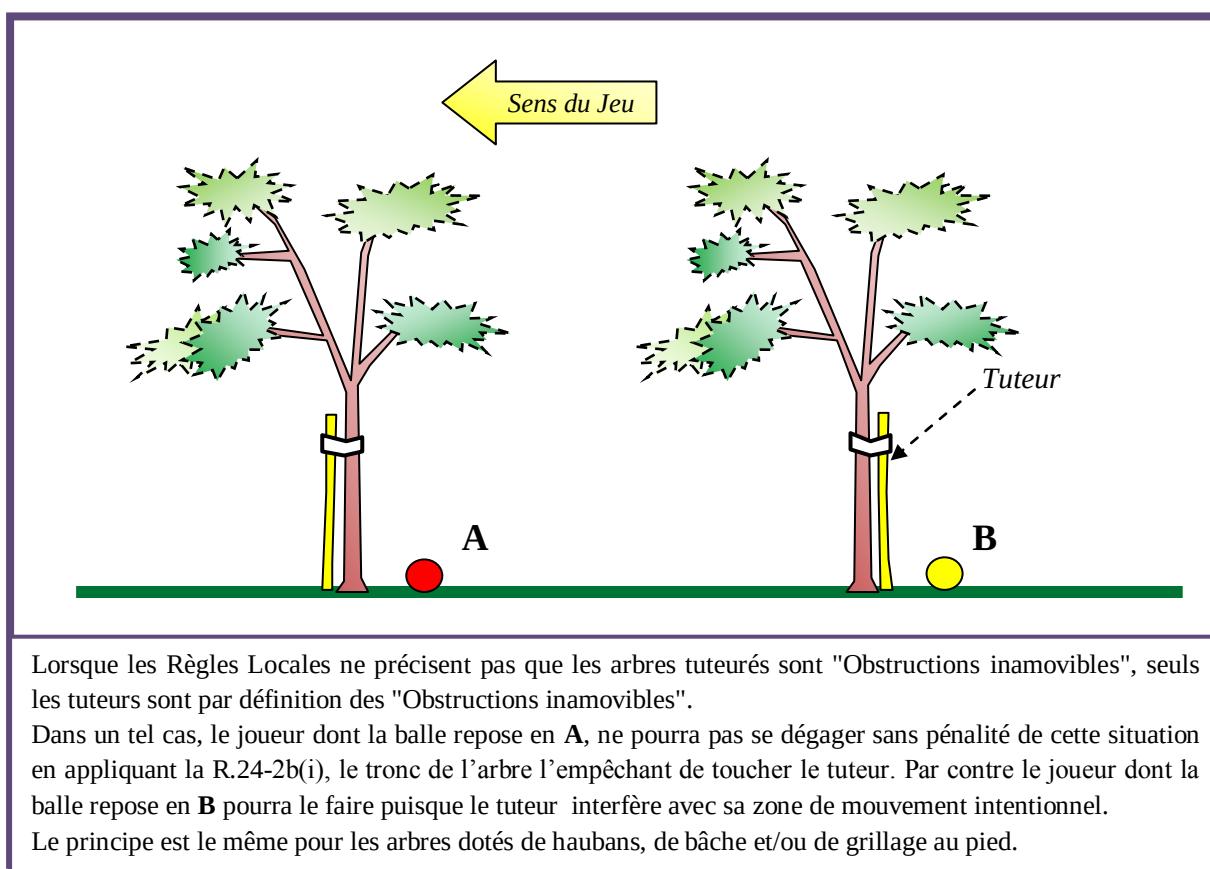
6 - GRILLAGE ET BARRIERE DE HORS-LIMITES



Commentaires :

- Sur ce schéma, le Hors-limites est défini par un grillage fixé sur le côté extérieur des poteaux qui le soutiennent et une barrière de la clôture est entre-ouverte du côté du Terrain.
- Selon la Définition du Hors-limites : "la ligne de Hors-limites est déterminée par les points les plus à l'intérieur des poteaux au niveau du sol (à l'exclusion des renforts inclinés)". En conséquence : la balle A est Hors-limites et les balles B et C sont sur le Terrain.
- Le joueur qui retrouve sa balle en C, peut être gêné par la barrière entre-ouverte pour jouer son coup suivant vers le drapeau. Dans un tel cas, le joueur peut laisser la barrière dans la position où elle se trouve ou la fermer, mais il ne doit pas la mettre dans une autre position.

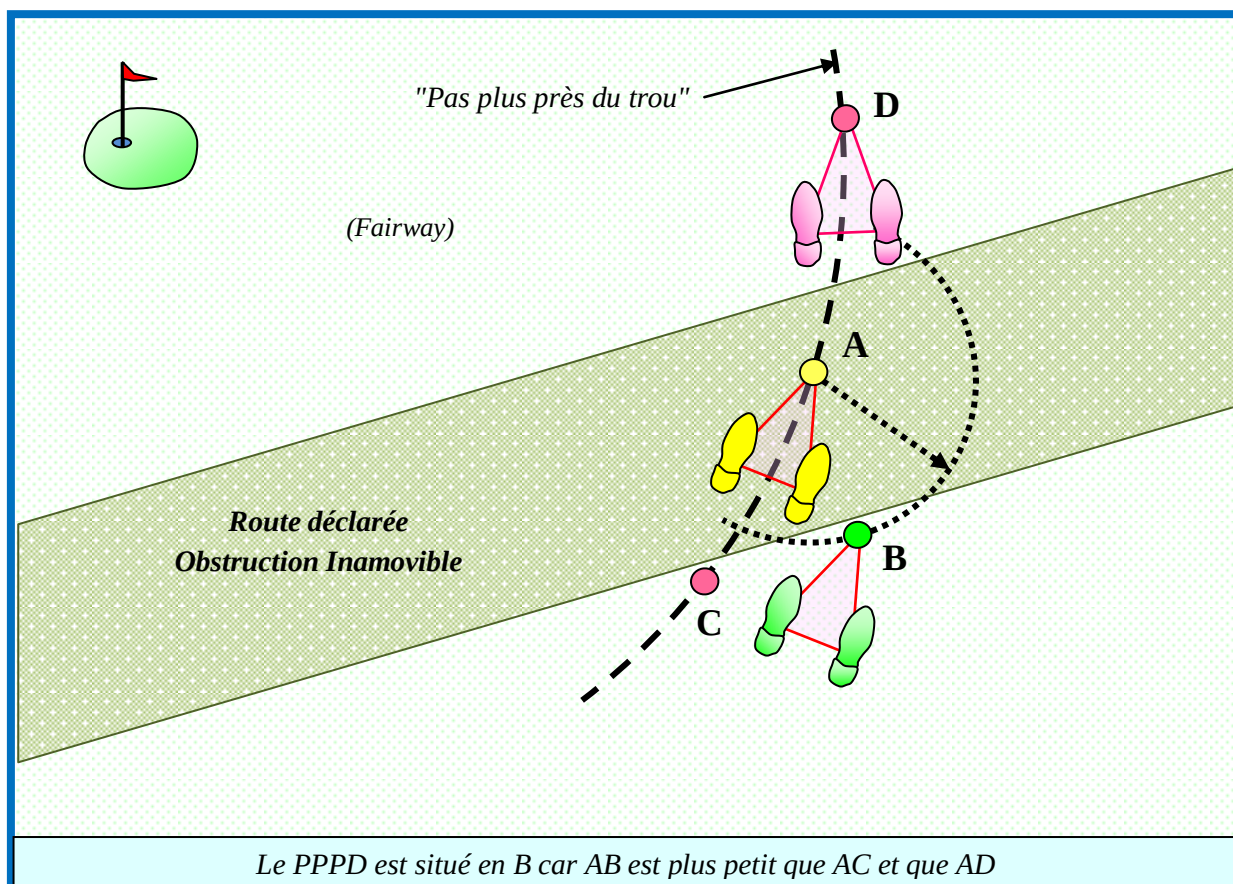
7 - DEGAGEMENT DES ARBRES TUTEURÉS



Commentaires : Voir la Définition de l'Obstruction et les R.18-2a, R.20-7c et R.24-2b(i).

- Le joueur a absolument intérêt à consulter les Règles locales spécifiques à la compétition avant de prendre le départ. Elles précisent le statut de tous les éléments ou zones du terrain susceptibles de présenter un doute quant à leur nature.
- Le joueur dont la balle repose en A et qui se dégage de l'arbre tuteuré alors que cet ensemble n'a pas été classé "Obstruction inamovible", a joué d'un Mauvais Endroit en enfreignant la R.18-2a (i). C'est-à-dire qu'il a déplacé sa balle en jeu sans qu'une Règle ne l'y autorise et ne l'a pas replacée avant de jouer le coup suivant. Il encourt 2 coups de pénalité pour cette infraction et est susceptible d'avoir commis une Grave Infraction à cette occasion. [cf. note 1 de la R.20-7c : un joueur aura commis une Grave Infraction à la Règle applicable (R.18-2a dans notre cas) si le Comité estime qu'il a tiré un avantage significatif du fait d'avoir joué d'un Mauvais Endroit]. Une Grave Infraction qui n'a pas été corrigée en temps opportun (voir R.20-7c), débouche sur la disqualification du joueur.

8 - POINT LE PLUS PROCHE DE DEGAGEMENT - 1 (PPPD 1)



Commentaires : Voir la Définition du Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD)

- Le PPPD est un point de référence à déterminer pour se dégager sans pénalité d'une interférence avec une Obstruction inamovible, un Terrain en Conditions Anormales (TER, Eau fortuite, etc.) ou un Mauvais green. Ce point permet ensuite de définir la zone de drop.
- Sur le schéma ci-dessus, un joueur droitier, a retrouvé sa balle au point A sur une route classée "Obstruction inamovible". Si la route n'avait pas existé, il aurait joué son coup suivant vers le green en adoptant une posture adaptée (adresse, club, et mouvement). S'il souhaite se dégager de la route selon la R.24-2b(i), il doit déterminer le PPPD en gardant cette posture pour simuler un coup vers le green, en évaluant les quelques positions plausibles.
- Dans notre exemple, le PPPD se situe au point B, point qui répond totalement aux exigences de la Définition du PPPD. En effet :
 - a)- C'est le point le plus proche de celui où repose la balle (A) et qui n'est pas plus près du trou. Les autres points "remarquables" (C et D) sont plus éloignés de A.
 - b)- Et par ailleurs, si la balle A était placée à ce point B, il n'y aurait plus d'interférence avec la route, et cela pour le coup que le joueur aurait joué de l'endroit initial (A) s'il n'avait pas rencontrée cette situation (interférence avec la route).
- Dans notre cas le PPPD pour un joueur gaucher se situerait de l'autre côté de la route. Pour autant, notre joueur droitier ne peut pas prétendre se dégager en gaucher (pour bénéficier d'un meilleur dégagement par exemple) puisque rien de l'aurait empêché de jouer sa balle en droitier au point A, s'il n'avait pas eu cette interférence avec la route.

"Pas plus près du trou"

(Fairway)

Route déclarée
Obstruction Inamovible

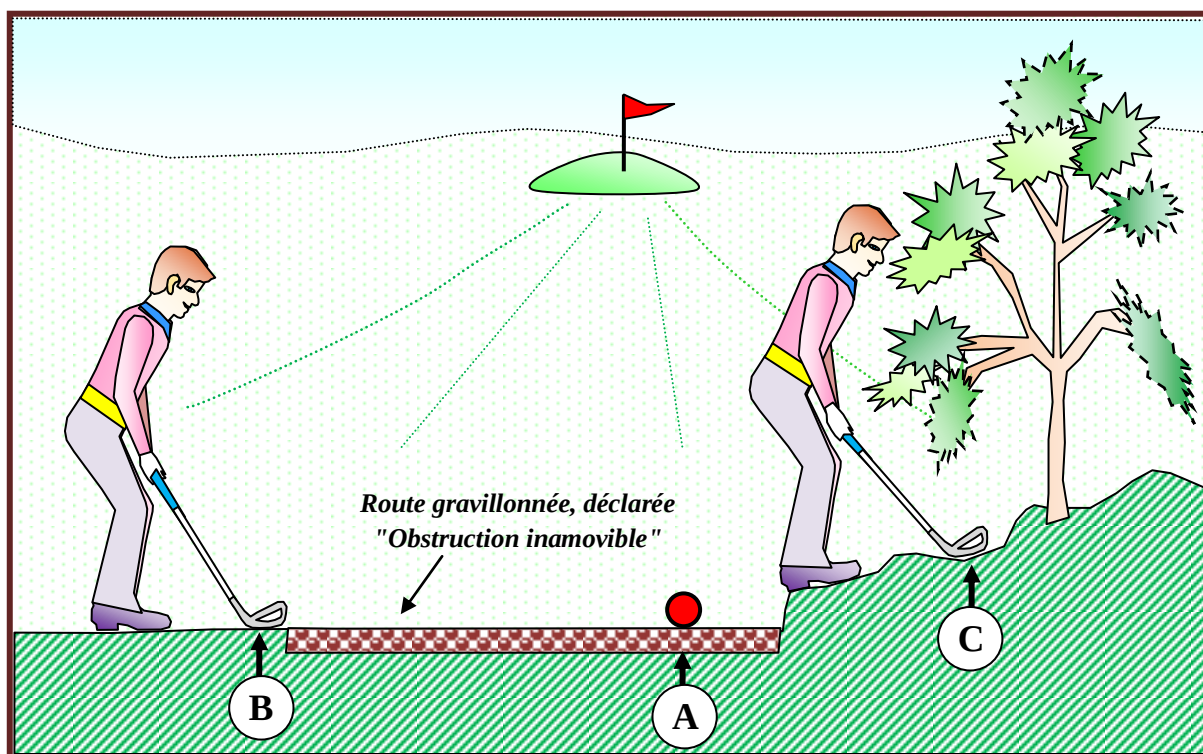
Grillage de Hors-limites

Le PPPD est situé en B car AB est plus petit que AC et que AD

■- Le schéma ci-dessus illustre un scénario similaire à celui de la fiche précédente avec cette fois la présence d'un grillage de Hors-limites situé à gauche de la route (dans le sens du jeu). Avec une telle configuration notre joueur droitier est physiquement incapable de déterminer le PPPD (au point B), à cause du grillage de Hors-limites qui l'empêche d'adopter la position adéquate à l'adresse. Dans ce cas, le joueur doit estimer le PPPD sans simuler sa position à l'adresse. Il estimera ainsi que le PPPD, dans notre exemple, est bien situé au point B.

■- Dans l'exemple ci-dessus, le joueur qui ne souhaite pas se dégager sans pénalité de la route parce que le PPPD (au point B) ne lui convient pas, pourra toujours jouer sa balle telle qu'elle repose sur la route (au point A) ou la déclarer injouable.

10 - BALLE SUR UNE OBSTRUCTION INAMOVIBLE- 1 (PPPD 3)



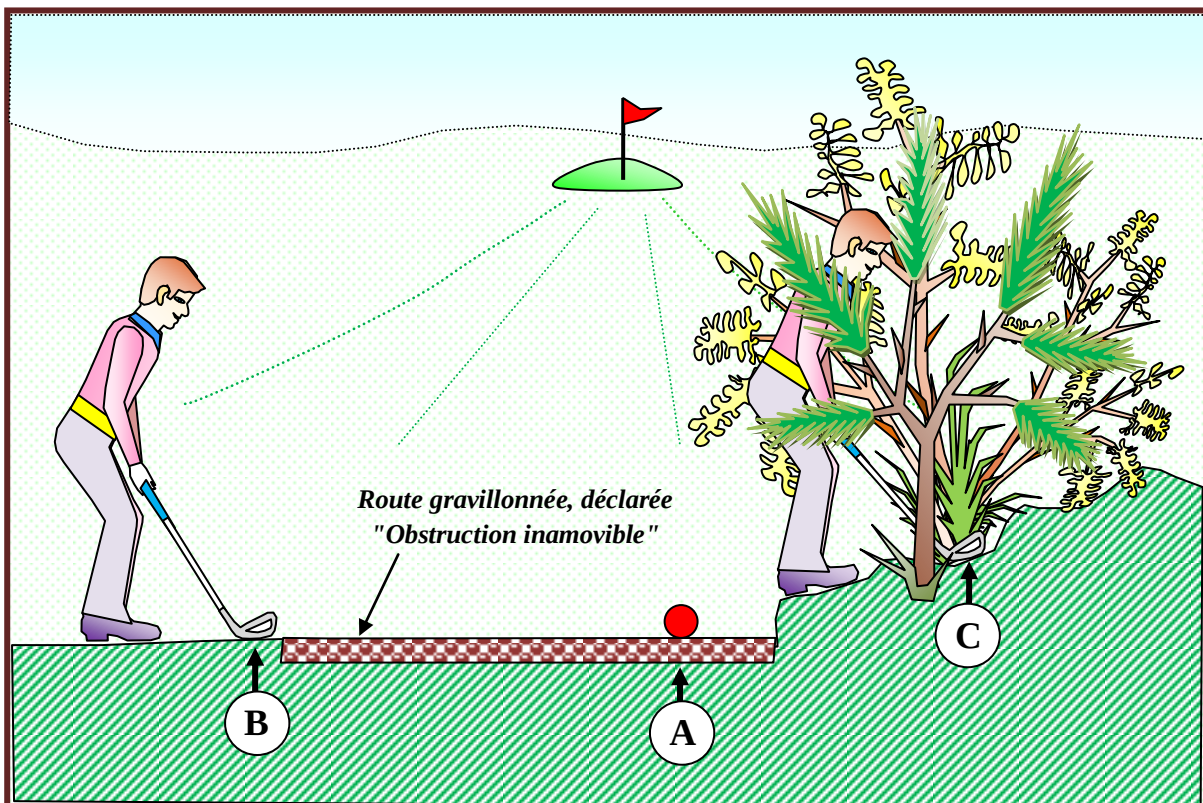
AC est plus petit que AB : Le PPPD se situe au point C, à droite de la route (sur le talus).

Lorsqu'il n'est pas évident de déterminer la distance la plus courte au premier coup d'œil, il est nécessaire de matérialiser les points B et C (avec un tee par exemple) afin de mesurer les distances AB et AC avec précision. Le coup suivant peut être très différent ... pour quelques millimètres de différence.

Commentaires : Voir la Définition du Point le Plus Proche de Dégagement et la R.24-2b(i)

- Le Point le Plus Proche Dégagement (PPPD) n'est pas le point de dégagement qui satisfait le joueur, mais celui qui répond intégralement à sa propre Définition. Une route qui se trouve en bordure du terrain n'a pas été construite à cet endroit pour permettre aux joueurs de rattraper au mieux les mauvais coups qu'ils viennent de faire. Les joueurs doivent accepter les conséquences de leurs coups ... y compris quand ils sont mauvais.
- Un joueur qui ne tient pas à se dégager sans pénalité d'une situation d'interférence, eu égard au danger que présente la zone dans laquelle il devrait dropper sa balle, peut toujours jouer celle-ci comme elle repose (si aucune Règle ne l'interdit) ou la déclarer injouable.
- Le joueur qui souhaite se dégager sans pénalité d'une situation d'interférence, a intérêt à déterminer son PPPD avant de relever sa balle. En effet, si le PPPD retenu pour un dégagement sans pénalité ne lui convenait pas au point de préférer jouer sa balle là où elle repose, il n'aura pas à la replacer avec un coup de pénalité [Balle au repos déplacée : R.18-2a(i)].

11 - BALLE SUR UNE OBSTRUCTION INAMOVIBLE- 2 (PPPD 4)



AC est plus petit que AB : Le PPPD se situe au point C, dans le taillis à droite de la route.

Si du fait de l'environnement le joueur est incapable de simuler sa posture à l'adresse en cherchant à déterminer le PPPD, en un point du terrain qui lui semble plausible, il lui faudra estimer ce point avec précision. Les joueurs ont intérêt à ne pas relever leur balle avant d'avoir déterminé le PPPD, au cas où la zone de dégagement ne leur conviendrait absolument pas.

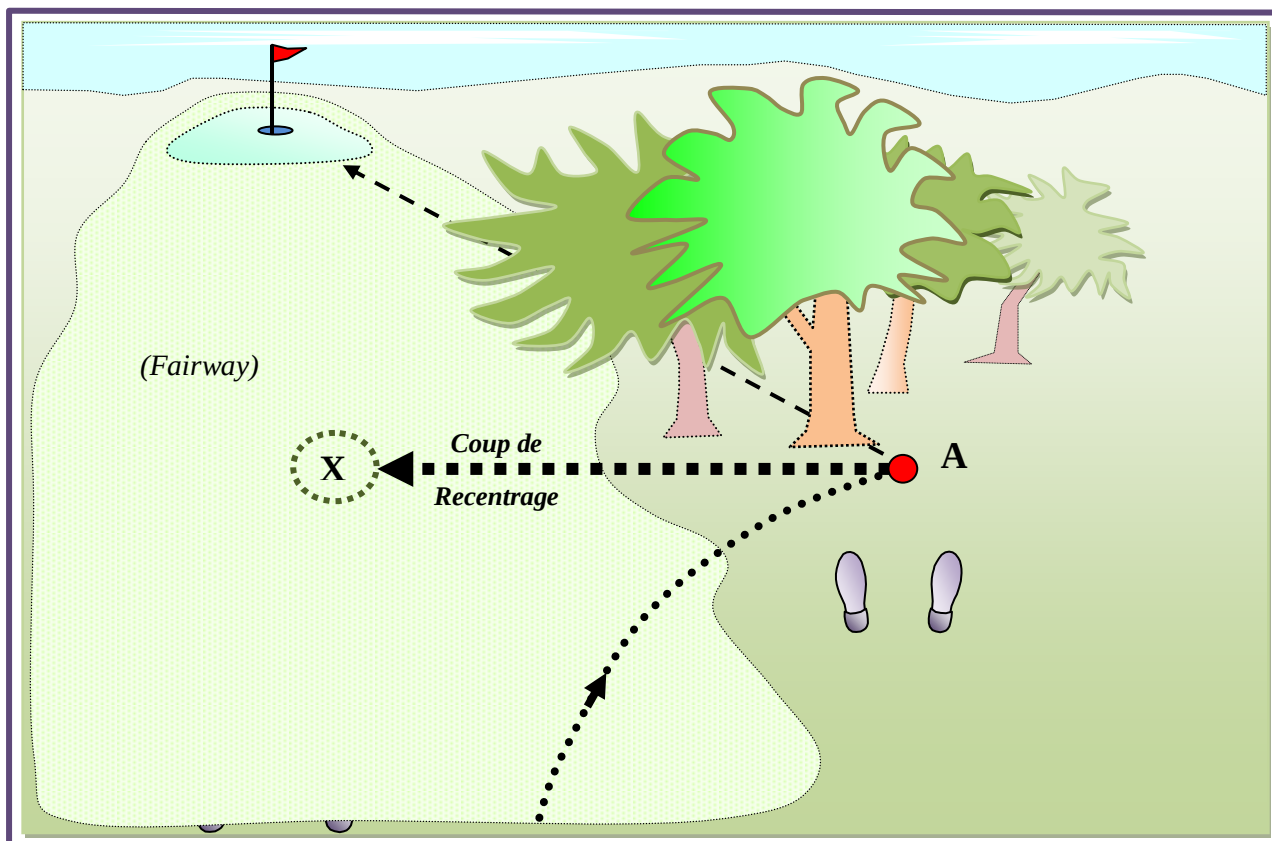
Commentaires : Voir Définition du Point le Plus Proche de Dégagement et R.24-2b(i)

■- Le Point le Plus Proche Dégagement (PPPD) n'est pas le point de dégagement qui convient le mieux au joueur, mais celui qui répond intégralement à sa propre Définition. Le joueur a donc intérêt à déterminer ce point avant de relever sa balle. En effet, s'il relève sa balle avant de constater que la zone de dégagement ne lui convient absolument pas, il devra la replacer sur la route (au point A dans notre exemple), avec un coup de pénalité pour avoir déplacé sa balle au repos, sans qu'une règle ne l'y autorise [cf. R.18-2a(i)].

■- Un joueur qui ne tient pas à se dégager sans pénalité d'une situation d'interférence, eu égard au danger que présente la zone dans laquelle il devrait dropper sa balle, peut toujours jouer celle-ci comme elle repose (si aucune Règle locale ne l'interdit) ou la déclarer injouable.

■- Dans certaines situations scabreuses, les joueurs ne doivent pas perdre de vue les options offertes par la Règle de la balle injouable (R.28) avant de décider de se dégager sans pénalité dans une zone d'où il leur sera très difficile de sortir. Il serait dommage de "casser" sa carte et son tournoi sur un mouvement d'humeur.

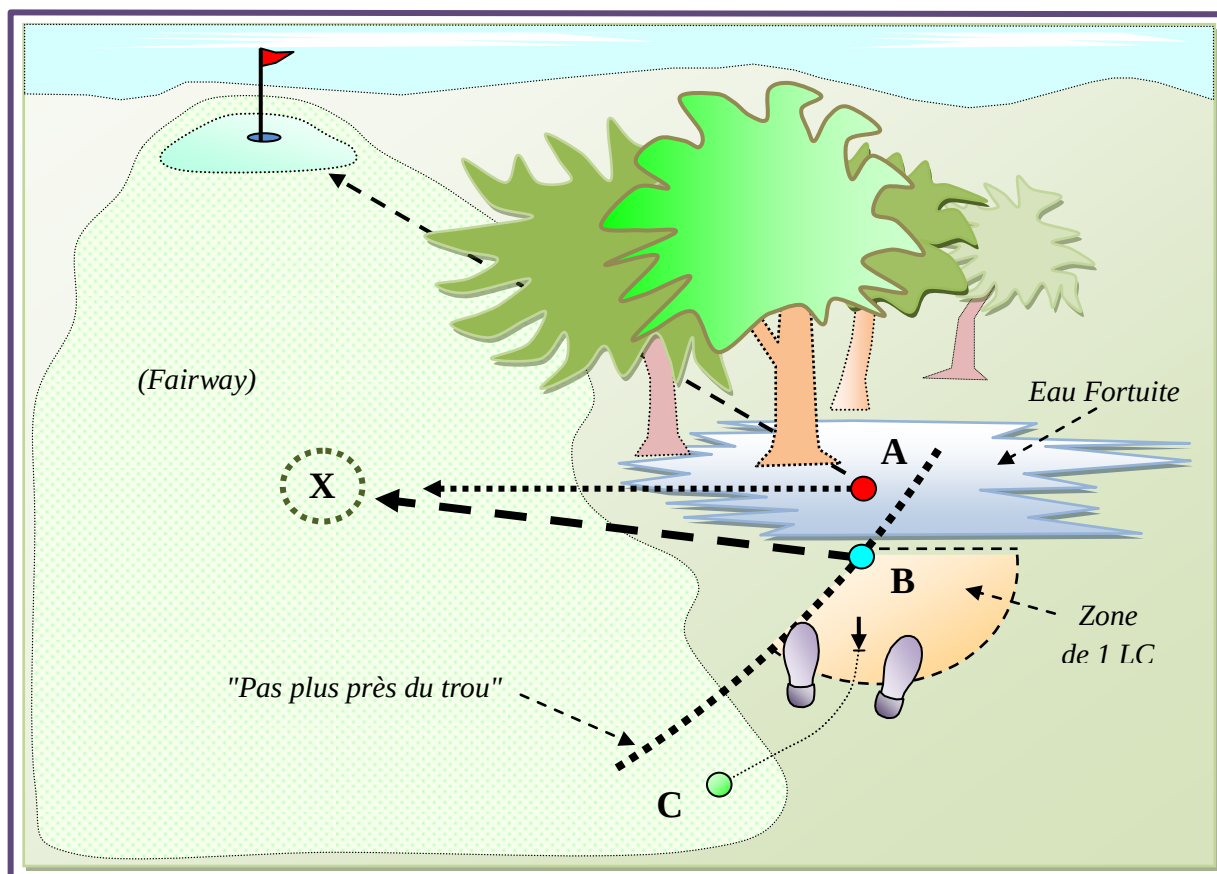
12 - JEU AVEC UN COUP DE RECENTRAGE - 1 (PPPD 5)



Commentaires : Définition du Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD)

- Ce feuillet sert d'introduction à la fiche suivante.
- Le schéma ci-dessus présente une situation de jeu exempte d'interférence avec une Obstruction inamovible ou un quelconque Terrain en Conditions Anormales (TCA) : un joueur droitier vient de retrouver sa balle reposant (au point A) derrière un des arbres d'un bosquet situé sur la droite du trou. Dans une telle configuration, il déciderait sans doute d'effectuer un coup de recentrage sur sa gauche, vers une zone (point X) située au centre du fairway, en adoptant une posture adaptée à cette fin (adresse, club, direction et mouvement).
- C'est en adoptant cette même posture que ce joueur aurait déterminé le PPPD s'il avait retrouvé sa balle au même endroit (point A) reposant par exemple dans de l'Eau Fortuite (voir la fiche suivante).

13 - JEU AVEC UN COUP DE RECENTRAGE - 2 (PPPD 6)



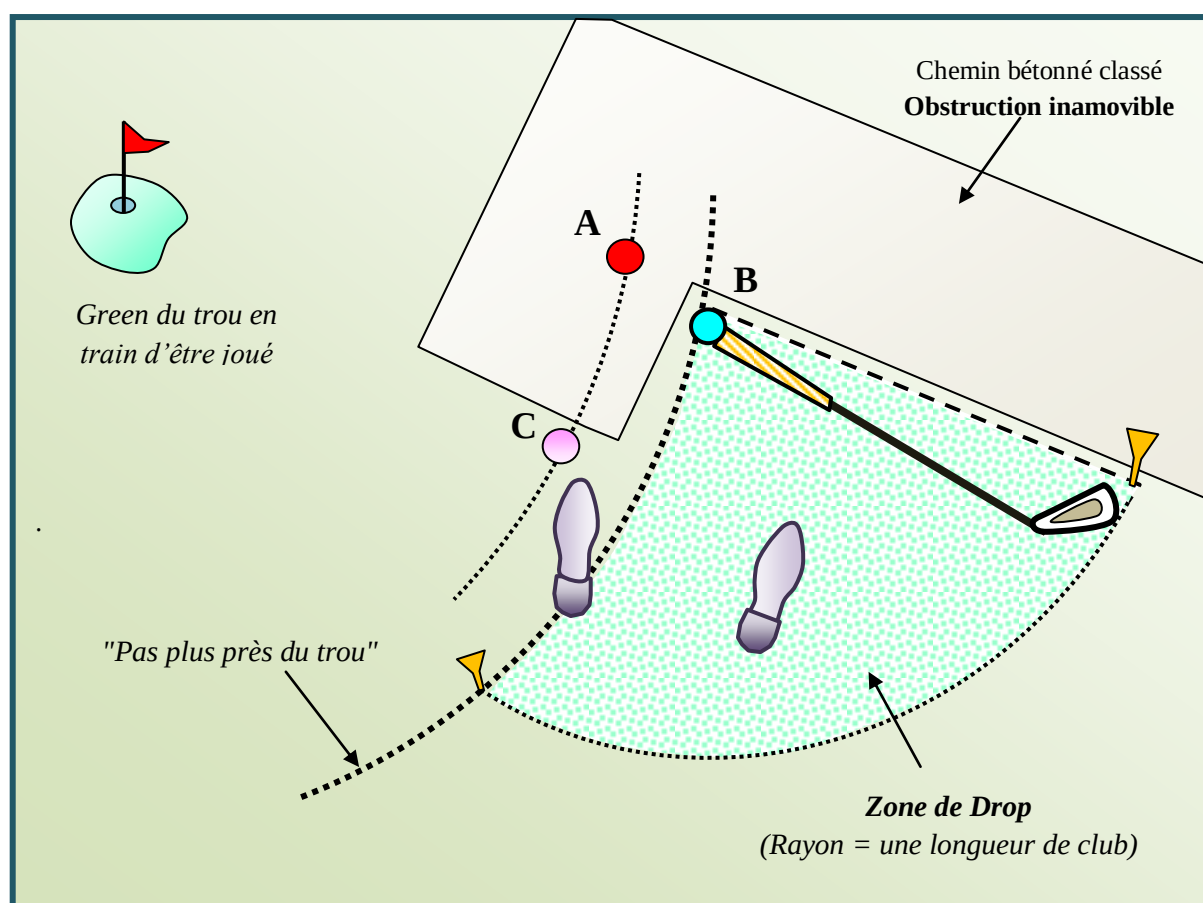
Commentaires : Voir Définitions du PPPD, du Terrain en Conditions Anormales, de l'Eau Fortuite ; Règle 25-1b(i) et Fiche précédente.

■- Le schéma ci-dessus reprend le scénario de la fiche précédente, avec une variante : la balle du joueur, qui est droitier, repose derrière un arbre (au point A), dans une zone d'Eau Fortuite. L'Eau Fortuite appartenant à la catégorie des Terrains en Conditions Anormales, le joueur peut se dégager sans pénalité de cette interférence en invoquant la R.25-1b(i) :

- S'il n'y avait pas eu d'Eau Fortuite (exemple de la fiche précédente), le joueur aurait décidé de se recentrer à gauche, vers une zone (point X) située au centre du fairway, en adoptant une posture adaptée pour un tel coup (adresse, club, direction et mouvement).
- Pour déterminer le PPPD, le joueur doit adopter cette même posture, en prenant pour cible la même zone (X) située au centre du Fairway. Il pourra ainsi déterminer que le PPPD se situe au point B dans cette configuration.

■- Quand la procédure de dégagement est terminée, le joueur peut jouer comme bon lui semble. Dans notre cas, sa balle s'immobilise au point C à l'issue du dégagement. Il pourra donc jouer directement vers le drapeau, en ayant ainsi l'opportunité de gagner un coup vers le green, du fait de la présence de l'Eau Fortuite (mais peut-être avait-t-il bien observé l'environnement pour savoir où il lui fallait dropper sa balle pour qu'elle roule au point C).

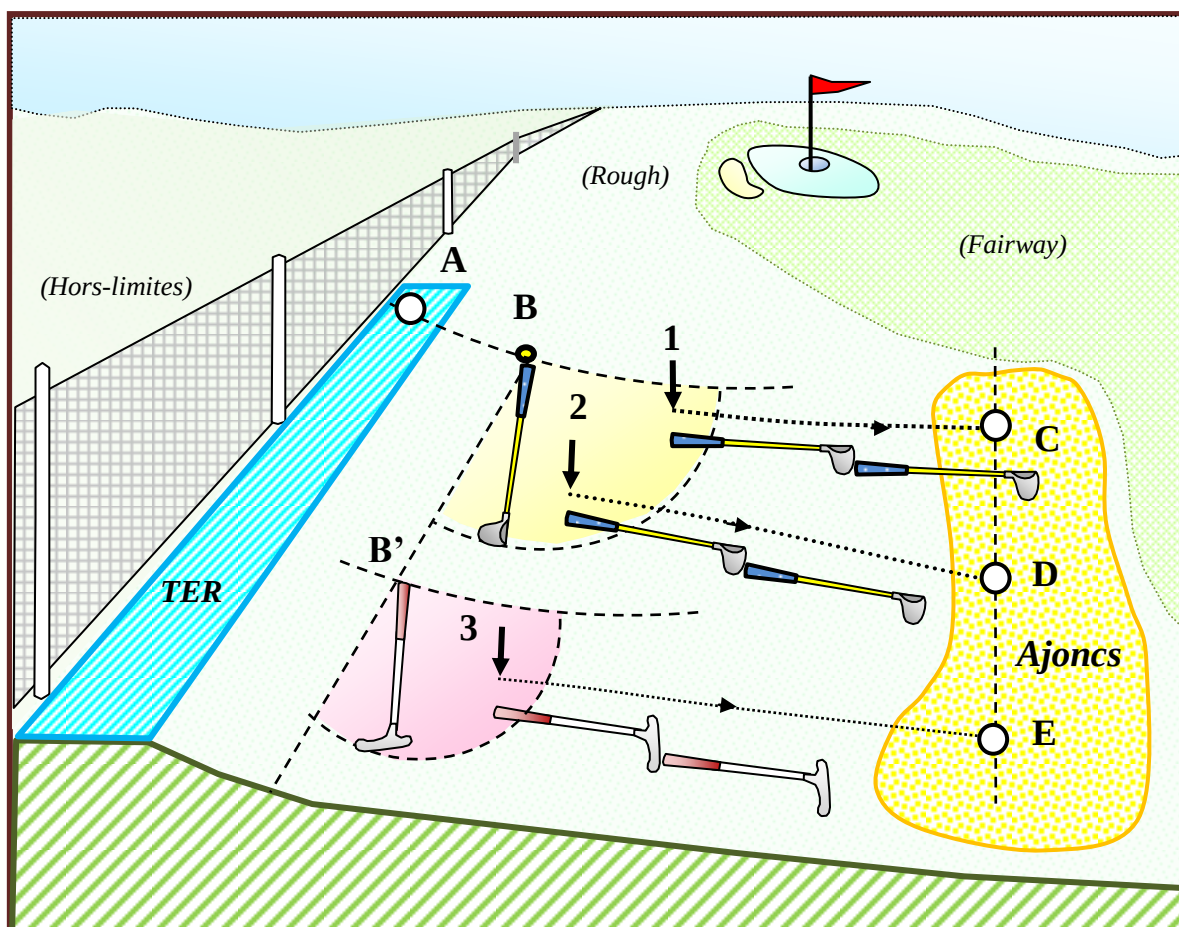
14 - ZONE DE DROP ASSOCIEE AU PPPD



Commentaires : Voir la Définition de l'Obstruction et la Règle 24-2b(i)

- Un joueur droitier a retrouvé sa balle en jeu au point A, sur un chemin piétonnier en béton classé "Obstruction inamovible". Le joueur, qui souhaite se dégager sans pénalité du chemin selon la R.24-2b(i), a déterminé que le Point le plus proche de dégagement (PPPD) se situe au point B (et non pas au point C qui est plus éloigné). Il doit à présent dropper la balle à 1 longueur de club maximum de ce point B et pas plus près du trou. La balle, quand elle sera droppée, devra d'abord toucher une partie du terrain en un point qui évite l'interférence avec le chemin et qui n'est ni dans un Obstacle (Bunker ou Obstacles d'eau) ni sur un green. La zone baptisée "Zone de Drop" sur le schéma, répond à toutes les exigences évoquées ci-dessus (la balle devra toucher en premier le terrain dans cette zone, quand elle sera droppée).
- Le joueur a intérêt à matérialiser la zone de drop (avec quelques tees par exemple) pour éviter toute contestation par la suite.
- Sur le schéma, le point B, qui représente le PPPD, n'a pas été positionné à dessein contre la bordure du chemin, afin de rappeler que la détermination du PPPD doit tenir compte de la trajectoire du club pendant le coup. (Les divots se situent en général après la balle).
- Un joueur qui toucherait le chemin lors du coup suivant, serait pénalisé pour avoir joué d'un Mauvais Endroit à la suite d'une mauvaise application de la Règle 24-2b(i).

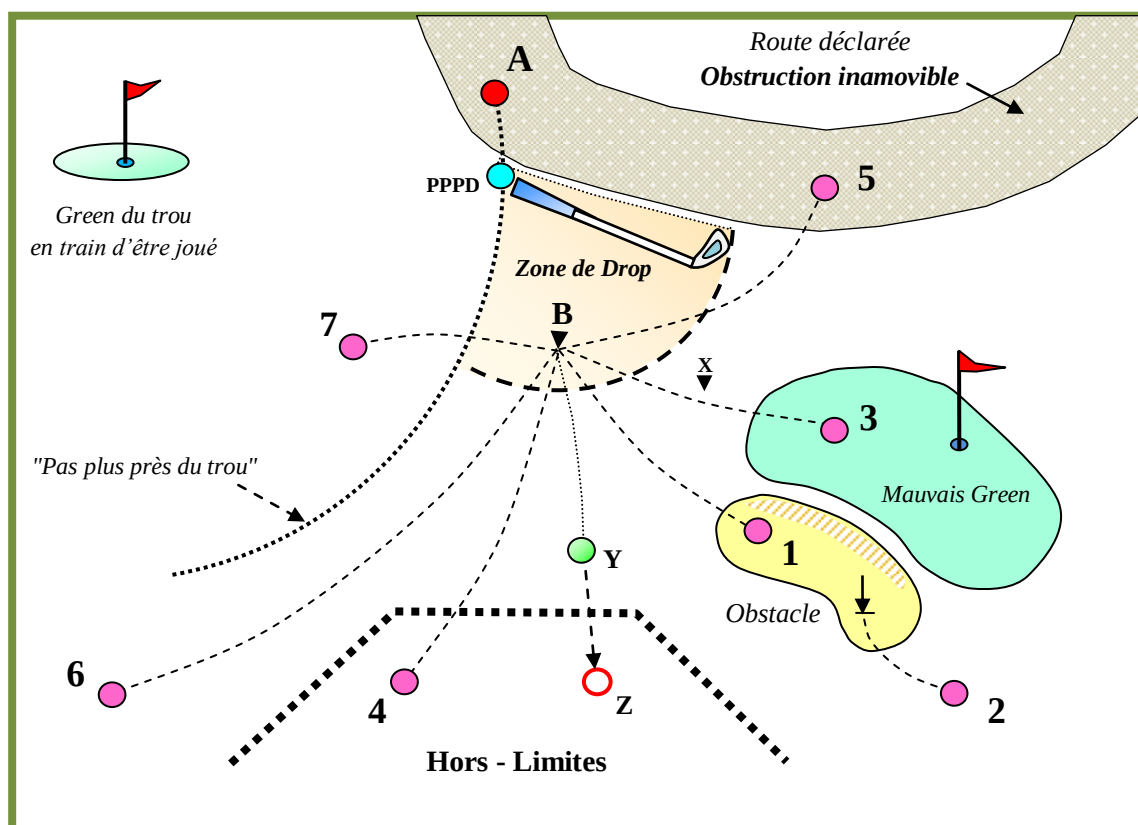
15 - CHOIX DU CLUB POUR DEFINIR LA ZONE DE DROP



Commentaires : Voir la R.25-1b(i) : dégagement d'un Terrain en Réparation (TER).

- Le joueur (droitier) retrouve sa balle au point A dans un TER accolé à un Hors-limites. Il détermine correctement le Point le plus proche de dégagement (PPPD) qui se situe au point B.
- Le joueur prend son driver pour définir la zone de drop puis, sans se préoccuper de l'environnement, droppe sa balle au point 1. Elle roule et s'arrête au point C dans des ajoncs situés en contrebas. Il se rend alors compte que sa balle est injouable et qu'il ne peut pas la redropper puisqu'elle n'a pas roulé à plus de deux longueurs de driver du point 1.
- Le joueur pouvait éviter la situation précédente en droppant sa balle en un point de la zone de drop situé à plus de deux longueurs de driver du massif d'ajoncs. Ainsi la balle droppée au point 2 et qui s'est arrêtée dans les ajoncs au point D, doit être redroppée selon la R.20-2c(vi).
- Les joueurs ont intérêt à observer l'environnement des zones de dégagement avant de dropper et à utiliser le cas échéant un petit club (putter) plutôt que leur driver pour définir la zone de drop, comme le montre le troisième scénario du schéma (après transposition du PPPD de B en B' pour plus de clarté). La balle droppée au point 3 vient reposer dans les ajoncs au point E, largement au-delà des deux longueurs de putter.

16 - R.20-2c : CAS OBLIGEANT LE JOUEUR A REDROPPER



Commentaires : Voir la Définition du Point le Plus Proche de Dégagement et la Règle 20

■- Présenter les 7 cas obligeant le joueur à redropper selon R.20-2c. Les cas 1 et 2 concernent les balles qui roulent (1) dans et (2) en dehors d'un Obstacle (Bunker ou Obstacle d'eau).

■- Le Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD) doit être défini avec précision (cf. fiches schémas PPPD). Le joueur a ensuite le choix du club à utiliser pour définir la zone de drop.

■- La R.20-2c ne s'applique le cas échéant que lorsque les Règles 20-2a et 20-2b ont été respectées à chaque drop au préalable. L'exemple suivant illustre cet aspect de la procédure :

- 1)- La balle touche d'abord la zone de drop en B, puis le pied du joueur et s'arrête en 7.

Le joueur doit redropper selon R.20-2a et non pas selon R.20-2c (vii-b).

- 2)- La balle touche en premier la zone de drop en B, roule et vient reposer en 1.

Le joueur doit redropper selon R.20-2c (i) ; la R.20-2c est concernée pour la 1^{ère} fois.

- 3)- La balle touche en premier le terrain en dehors de la zone de drop (X) et roule en 3.

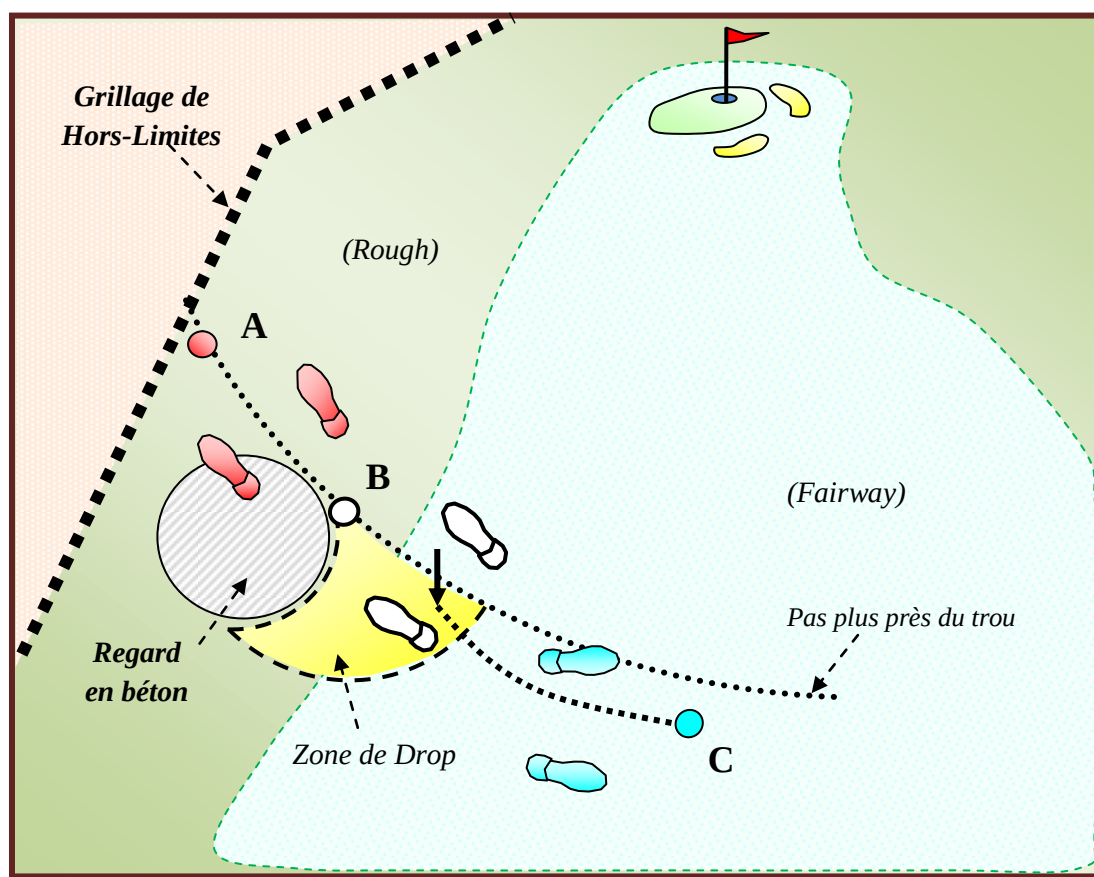
Le joueur doit redropper selon R.20-2b et non pas selon R.20-2c (iii).

- 4)- La balle touche en premier la zone de drop en B, roule et vient reposer en 4.

Le joueur doit placer sa balle en B (car c'est la 2^{ème} fois que la R.20-2c est concernée)

■- **NB :** La balle droppée en B roule et **s'immobilise en Y**. Elle se déplace peu de temps après en Z (hors-limites) sous l'effet du vent. La procédure de dégagement est terminée quand la balle s'est immobilisée en Y. Le vent n'étant pas un élément extérieur, la R.18-1 ne s'applique pas et la balle est donc "hors-limites". Le joueur devra procéder selon la R.27-1 (pénalité de coup et distance). Une balle en jeu déplacée par le vent, doit être jouée comme elle repose à moins qu'une autre règle ne s'applique (R.25-3, R.26-1, R.27-1, etc.).

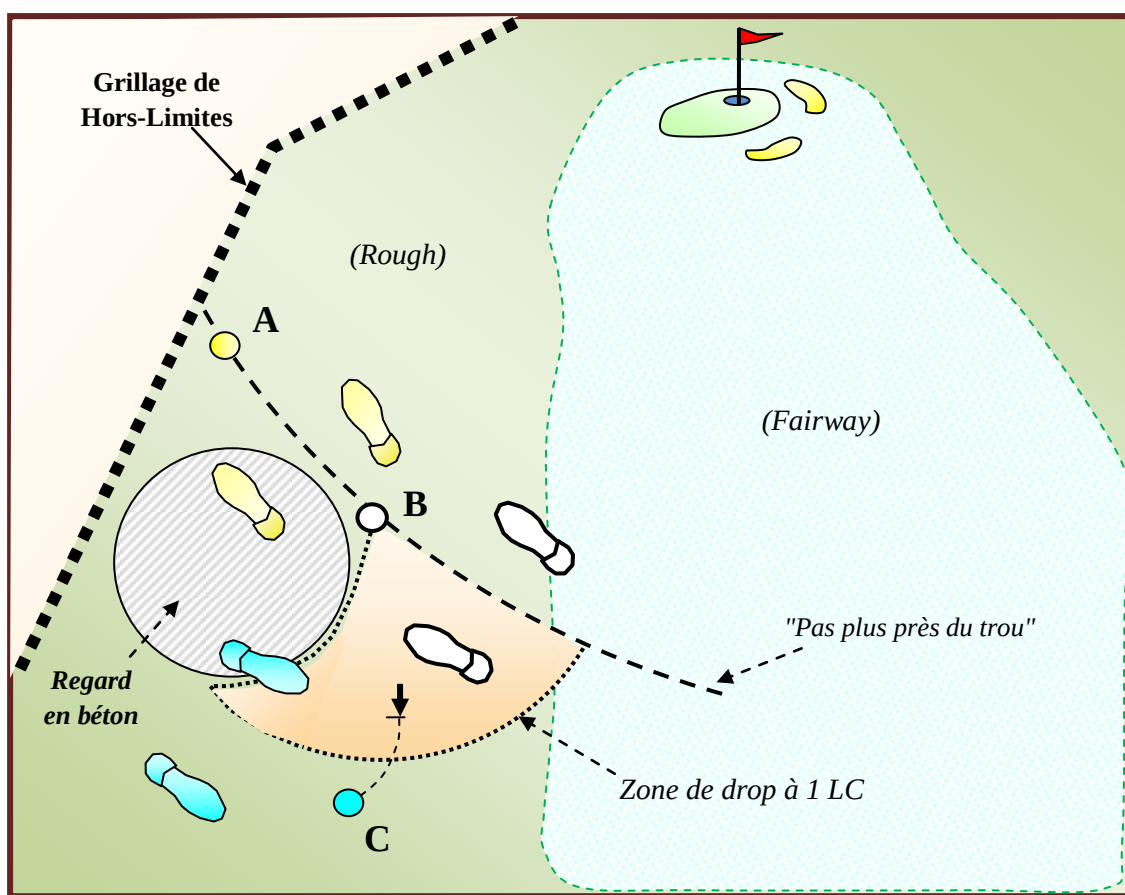
17 - DEGAGEMENT EN GAUCHER - JEU EN DROITIER - 1



Commentaires :

- Un joueur droitier retrouve sa balle (au point A) sur la gauche du trou, le long d'un Hors limites matérialisé par un grillage. Afin de jouer vers le drapeau, il doit jouer en gaucher à cause du grillage qui lui interdit de faire un coup en droitier. Il constate alors que son stance interfère avec un regard en béton (trappe de visite d'un abri de vannes d'arrosage).
- Le regard en béton est une Obstruction inamovible par Définition. Le joueur peut donc s'en dégager selon la R.24-2b(i) en procédant en gaucher. Il déterminera le Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD) avec le stance, le mouvement, la direction (vers le drapeau) et le club qu'il aurait utilisés (en gaucher) s'il n'avait pas eu cette interférence avec le regard.
- Dans notre exemple, le PPPD est situé au point B. Le joueur peut alors dropper la balle dans une zone circulaire centrée sur le point B, de rayon égal à une longueur de club maximum et où il n'y aurait plus d'interférence avec le regard (Zone de Drop sur le schéma).
- A l'issue du drop qui a été correctement effectué, la balle s'immobilise au point C. La procédure de dégagement est alors terminée et la balle est en jeu au point C. Le joueur peut ensuite jouer sa balle vers le drapeau en droitier s'il le souhaite.
- Le joueur ne pouvait pas se dégager du grillage de Hors-limites selon la R.24-2b(i) parce qu'un élément matérialisant un Hors-limites n'est pas une Obstruction inamovible.

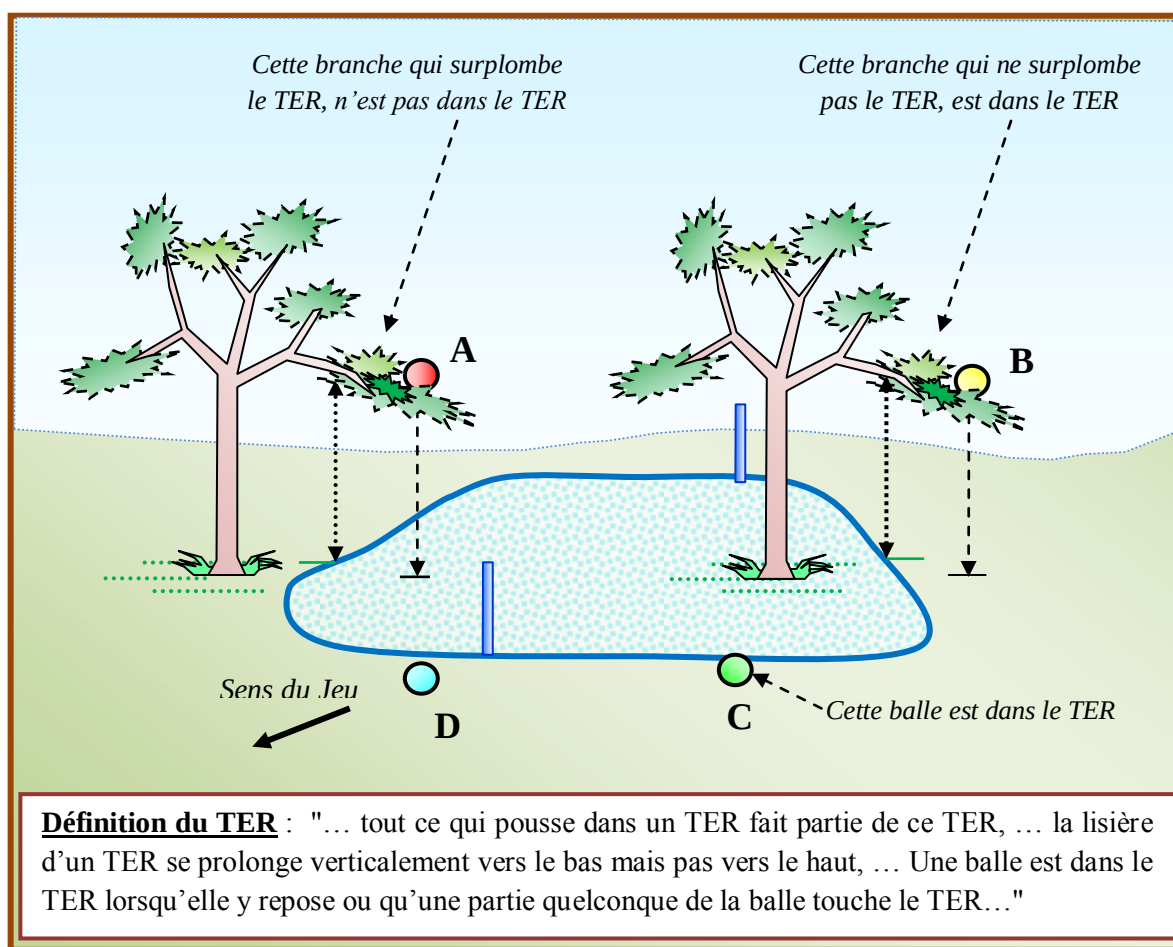
18 - DEGAGEMENT EN GAUCHER - JEU EN DROITIER - 2



Commentaires : Voir la Définition du PPPD, la R.24-2b et la Fiche précédente.

- La configuration des éléments de jeu est la même que celle de la fiche précédente : le joueur retrouve sa balle au point A et ne pouvant la jouer en droitier à cause d'un grillage de Hors-limites, décide de la jouer en gaucher. En adoptant une posture de gaucher à l'adresse, il constate que son stance interfère avec un regard en béton. Il invoque alors la R.24-2b(i) pour se dégager sans pénalité de cette interférence en adoptant bien sûr une posture de gaucher pour déterminer le Point le Plus Proche de Dégagement (en B) et la zone de drop.
- Sur le schéma ci-dessus, Le joueur droppe correctement la balle qui s'immobilise en C. La procédure de dégagement en gaucher étant terminée, la balle se trouve en jeu au point C.
- A ce moment, le joueur décide de jouer le coup suivant vers le green en droitier, et en adressant la balle constate que son stance interfère une nouvelle fois avec le regard en béton.
- Le joueur peut tout à fait se dégager de cette interférence une nouvelle fois, en adoptant à présent une posture de droitier pour appliquer la R.24-2b(i).
- Tous les joueurs peuvent dans des conditions identiques bénéficier d'une telle opportunité, à la condition que l'Exception à la R.24-2b ne l'interdise pas (par exemple si le joueur ne peut jouer aucun coup sur sa balle située en A parce qu'elle se trouve entre deux racines d'arbre).

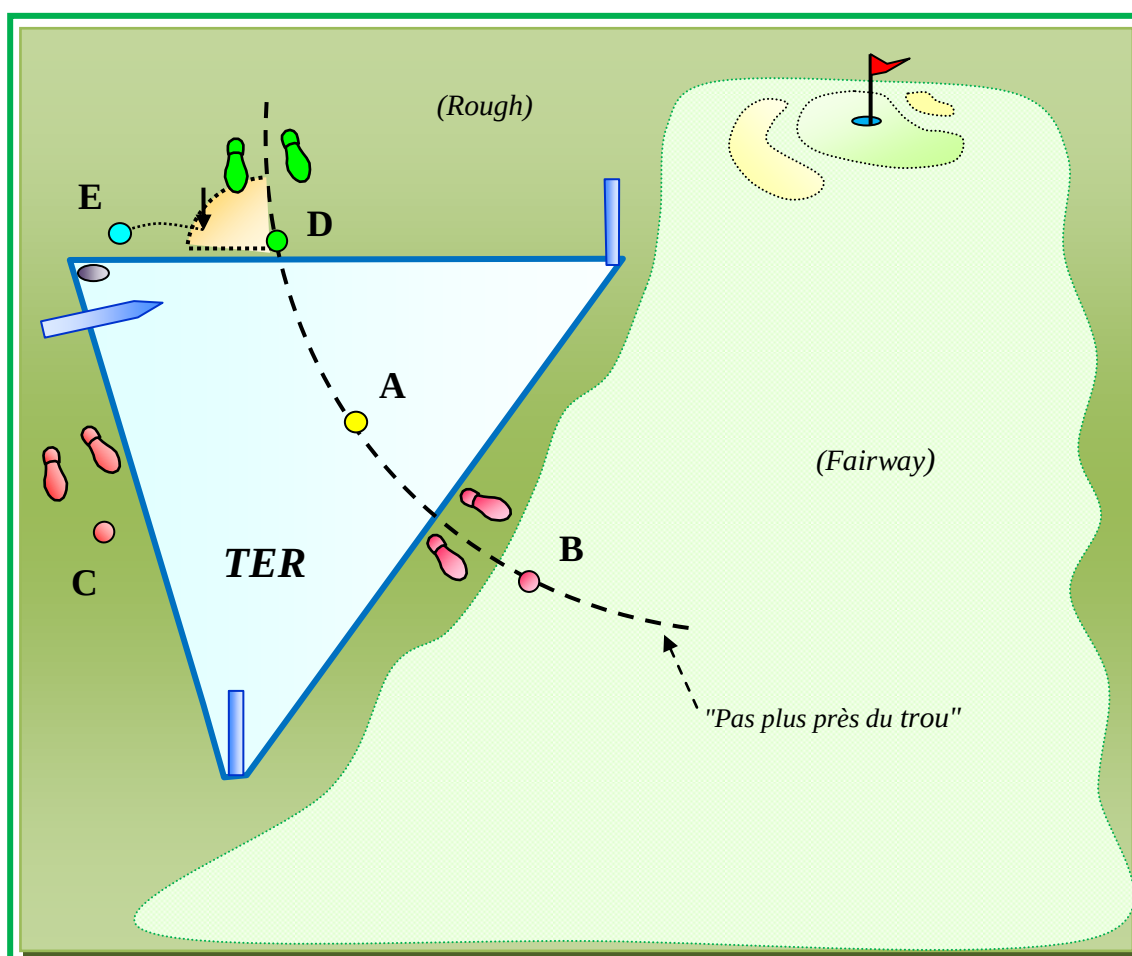
19 - TERRAIN EN REPARATION (TER)



Commentaires : Voir Définitions du Terrain en Conditions Anormales (TCA) et du Terrain en Réparation (TER).

- La balle A n'est pas dans le TER bien qu'elle le surplombe, parce que la lisière d'un TER se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut. Le joueur ne peut pas se dégager sans pénalité de cette situation à moins que son stance interfère avec le TER lorsqu'il s'apprête à jouer sa balle comme elle repose.
- La balle B est dans le TER bien qu'elle ne le surplombe pas, parce que tout ce qui pousse dans un TER fait partie du TER. Le joueur peut se dégager sans pénalité de cette interférence. Dans ce cas, le point de référence pour se dégager de cette situation est le point sur le sol situé à la verticale de l'endroit où la balle repose dans l'arbre.
- La balle C est dans le TER parce qu'une partie de la balle touche le TER. Le propriétaire de cette balle peut donc se dégager sans pénalité du TER.
- Les piquets bleus délimitant le TER sont des Obstructions (amovibles dans l'immense majorité des cas). Le joueur dont la balle repose au point D, peut enlever le piquet avant de jouer, si celui-ci interfère avec sa zone de mouvement (il n'oubliera pas ensuite de respecter l'Etiquette en le remettant en place après avoir joué).

20 - DEGAGEMENT D'UN TCA (TER)



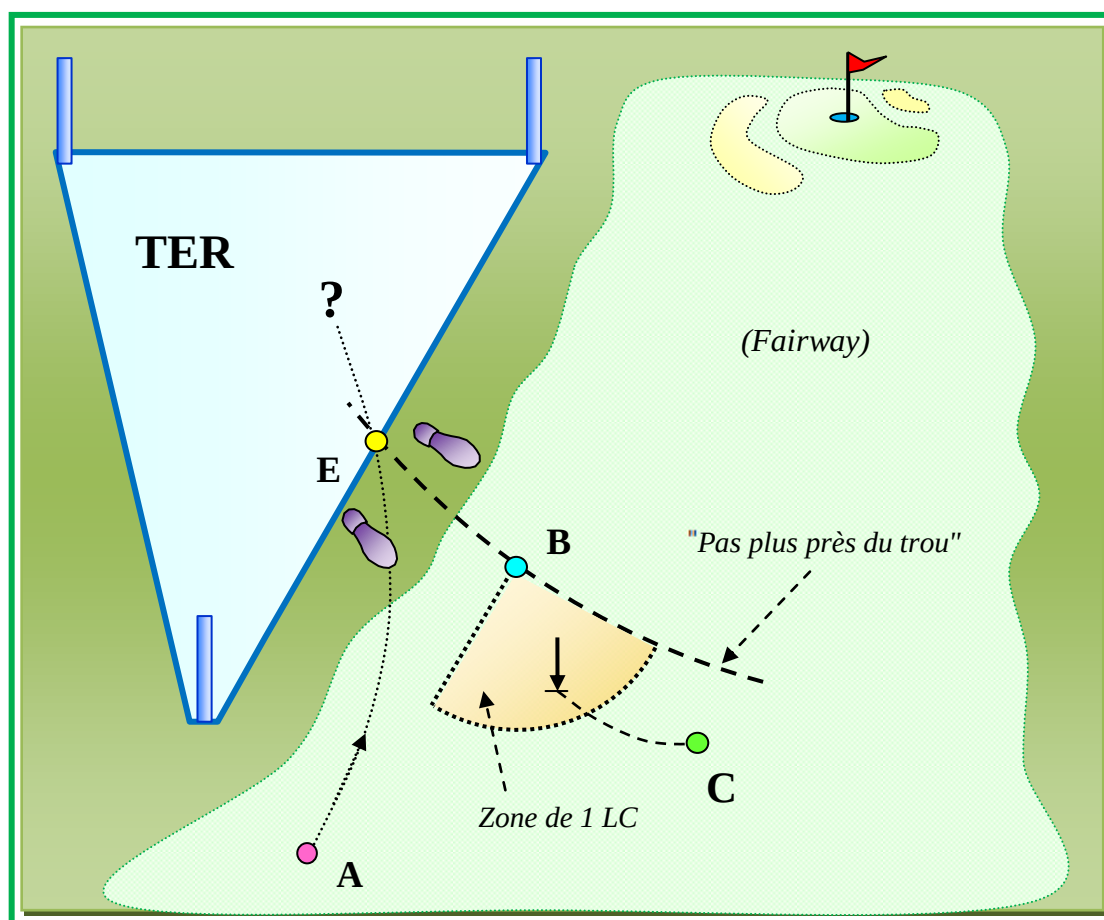
Commentaires : Voir Définitions du Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD), du Terrain en Conditions Anormales (TCA), du Terrain en Réparation (TER) et la Règle 25-1.

■- Dans le scénario ci-dessus, la balle du joueur s'est immobilisée au point A dans un Terrain en Réparation (TER), à l'issue du coup précédent. Si le joueur souhaite se dégager sans pénalité selon la R.25-1b(i), il doit déterminer le PPPD en simulant sa position à l'adresse aux endroits les plus plausibles (B, C et D), pour le coup qu'il aurait joué au point A si le TER n'avait pas existé.

■- Dans notre exemple le PPPD de ce joueur droitier se situe au point D, parce que la distance AD est plus petite que les distances AB et AC (bien qu'au premier regard on pourrait penser que le PPPD se situe en B puisque le point A est plus proche de la lisière du TER située du côté de B que de celle qui est située du côté de D).

■- A l'issue de son dégagement, la balle du joueur repose au point E, à proximité d'un piquet bleu délimitant le TER. En s'apprêtant à jouer son coup suivant, le joueur s'aperçoit que le piquet bleu interfère avec la zone de son mouvement. Dans ce cas, le joueur peut retirer le piquet qui est une Obstruction (Amovible dans notre exemple) pour jouer vers le drapeau. Il sera tenu par l'Etiquette de remettre ce piquet en place, après avoir joué son coup.

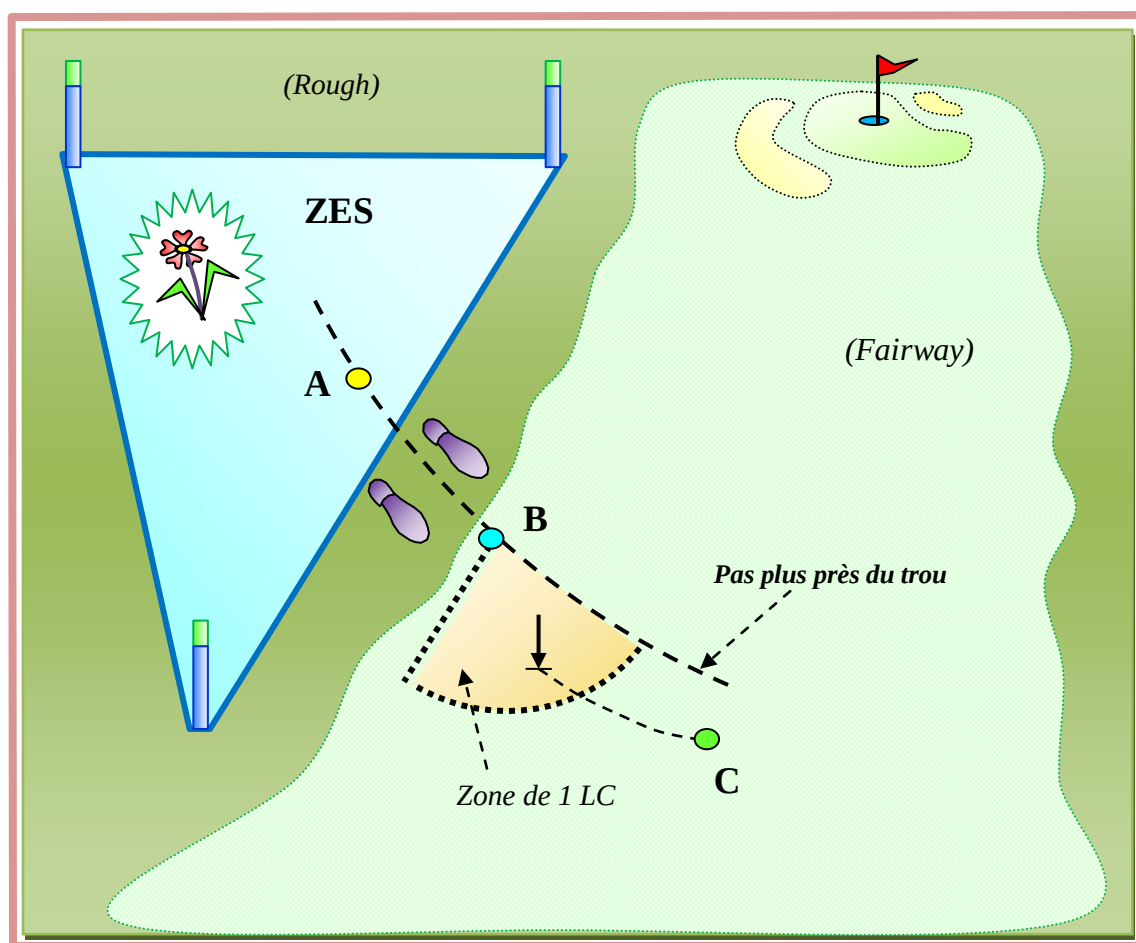
21 - BALLE PERDUE DANS UN TERRAIN EN REPARATION (TER)



Commentaires : Voir la Définition du Terrain en Réparation et la Règle 25-1c

- La Règle 25-1c concerne le dégagement sans pénalité d'une balle non retrouvée, mais qui repose avec une quasi certitude dans un Terrain en Conditions Anormales (TER, Eau fortuite, Trou, rejet ou passage sur le Terrain fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau).
- Le schéma ci-dessus présente le dégagement d'une balle qui, après avoir été jouée depuis le point A, est perdue dans un Terrain en Réparation (TER) situé sur le Parcours.
- Il faut être sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée, est bien dans le TER pour pouvoir appliquer cette Règle, sinon elle doit être considérée comme étant perdue.
- Si le joueur choisit de se dégager du TER selon la R.25-1c(i), il doit déterminer le point où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes du TER et considérer qu'elle repose à cet endroit (point E sur le schéma). Il poursuivra ensuite la procédure en déterminant le Point le Plus Proche de Dégagement (point B pour un joueur droitier sur le schéma) avant de dropping une balle à une longueur de club maximum de ce point.
- Si l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un TER ne se trouve pas sur le Parcours, voir la suite de la R.25-1c. Si la balle du joueur se trouve dans un Terrain en Conditions Anormales situé dans un Obstacle d'eau, le joueur ne peut pas procéder selon cette Règle mais doit se dégager selon la Règle de sortie des Obstacles d'eau (R.26).

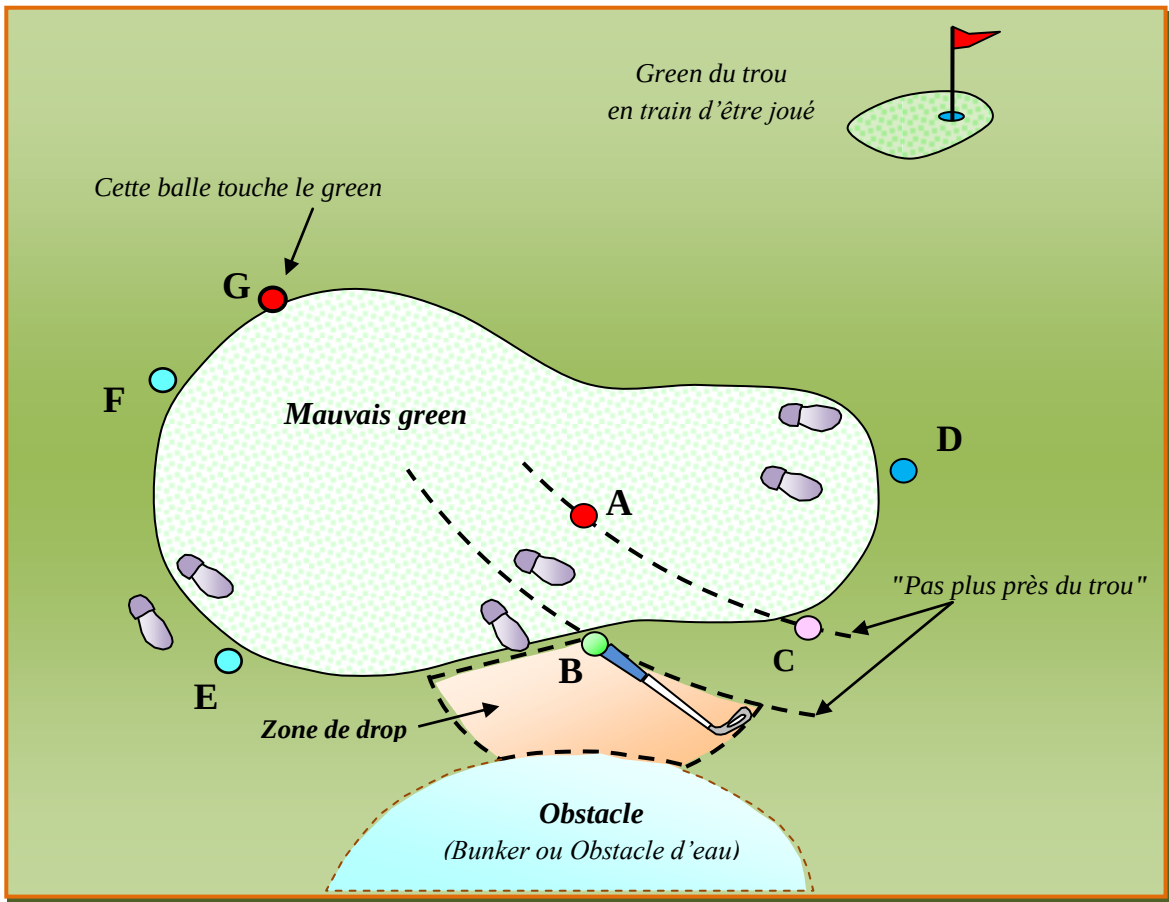
22 - ZONE ECOLOGIQUEMENT SENSIBLE (ZES)



Commentaires : Voir Livret des Règles (Règle 25-1 et Appendice I-B-2b)

- Une Zone Ecologiquement Sensible (ZES) est un espace défini par une Autorité de l'Etat où il est interdit d'entrer et/ou de jouer pour des raisons écologiques (protection de plantes rares par exemple). La Commission sportive du club (ou le Comité de l'épreuve en compétition) a la responsabilité de lui accorder ensuite une appellation golfique, en fonction de ses caractéristiques (Terrain en Réparation, Obstacles d'eau ou Hors-limites).
- Les Règles locales précisent l'emplacement des ZES sur le terrain quand elles existent, ainsi que les procédures et restrictions d'entrée et/ou de jeu qui les concernent.
- Les ZES sont délimitées par des piquets dont la couleur dépend du statut golfique qui leur a été accordé (bleus pour le TER, jaunes ou rouges pour les Obstacles d'eau, blancs pour le Hors-limites). Le sommet de ces piquets devrait être peint en vert pour signaler la ZES.
- Le joueur qui joue un coup en interférant avec une ZES encourt une pénalité golfique et est passible par ailleurs d'une sanction ("PV") de la part de l'Autorité ayant créé la ZES.
- Sur le schéma, le joueur (droitier) a retrouvé sa balle au point A, dans une ZES définie comme Terrain en Réparation (TER) et où il est permis de pénétrer pour récupérer la balle. Le joueur **doit se dégager** de la ZES. Il peut alors procéder sans pénalité selon la R.25-1b(i).

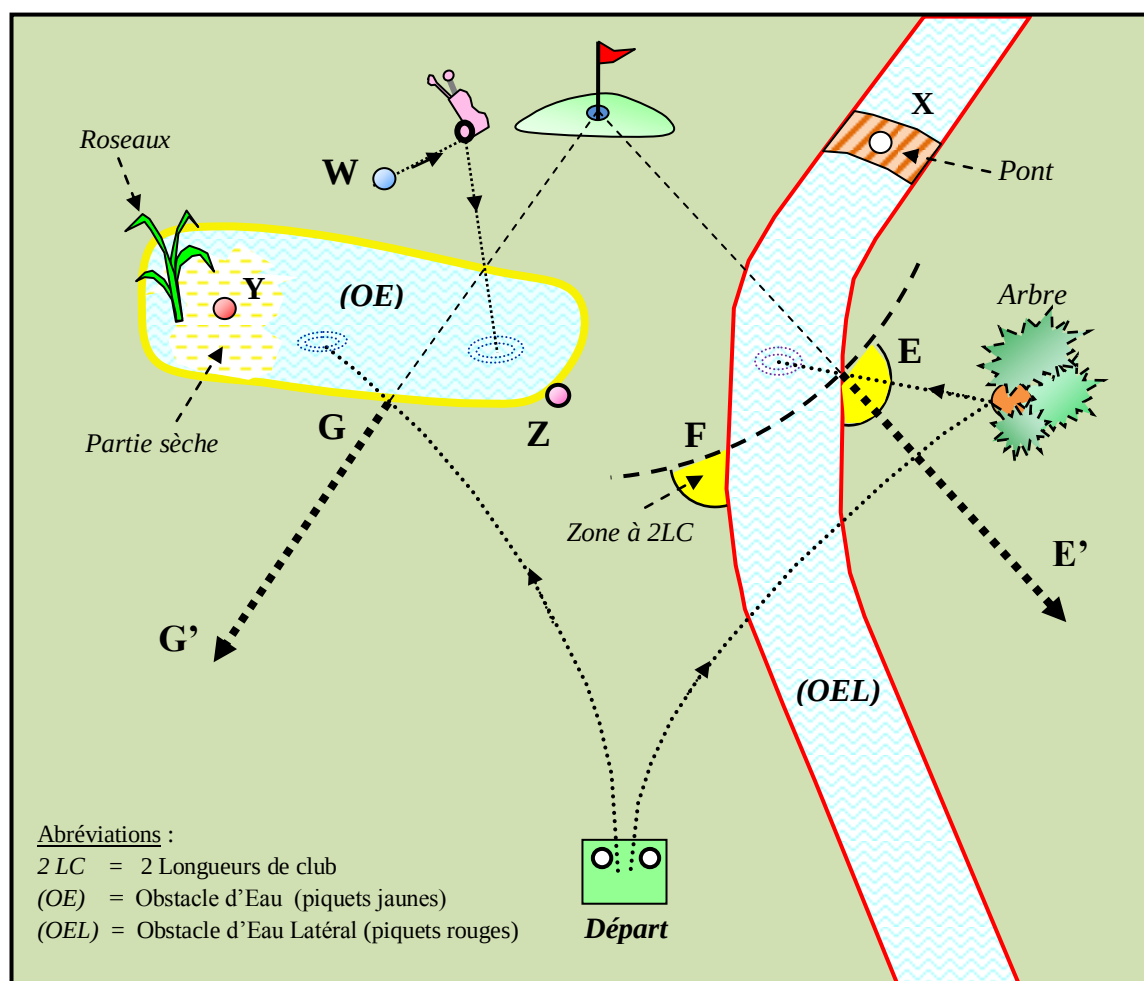
23 - DEGAGEMENT D'UN MAUVAIS GREEN (R.25-3)



Commentaires : Voir les Définitions du Green, du Mauvais green et la Règle 25-3.

- Il n'y a d'interférence avec un Mauvais green que lorsque la balle est sur le Mauvais green. Il n'est pas tenu compte du stance ni de la zone de mouvement du joueur pour l'établir.
- Sur le schéma ci-dessus, les balles A et G sont sur le Mauvais green et les joueurs concernés doivent se dégager sans pénalité selon la R.25-3, avant de jouer leur coup suivant.
- Le Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD) se situe immédiatement en dehors du Mauvais green et au plus près de l'endroit où la balle repose. Le PPPD ne doit pas être dans un Obstacle (Bunker ou Obstacle d'eau) ni sur un green. Sur le schéma, le PPPD pour le dégagement de la balle A se situe donc en B (et non pas en C qui est plus éloigné de A).
- Le joueur doit dropper sa balle à une longueur de club maximum du PPPD. Lorsqu'elle est ainsi droppée, la balle doit d'abord toucher une partie du terrain en un point qui évite l'interférence avec le Mauvais green et qui n'est ni dans un Obstacle (Bunker ou Obstacle d'eau), ni sur un green. L'ensemble de ces points est appelé "Zone de drop" sur le schéma.
- Les autres balles représentées sur le schéma (C, D, E et F) ne sont pas sur le Mauvais green et doivent être jouées comme elles reposent (en faisant fi des dégâts éventuels provoqués par le stance et/ou le club lors du coup).
- Cette procédure de dégagement est bien adaptée aux Mauvais greens en forme d'île.

24 - SORTIES D'OBSTACLES D'EAU (R.26-1)

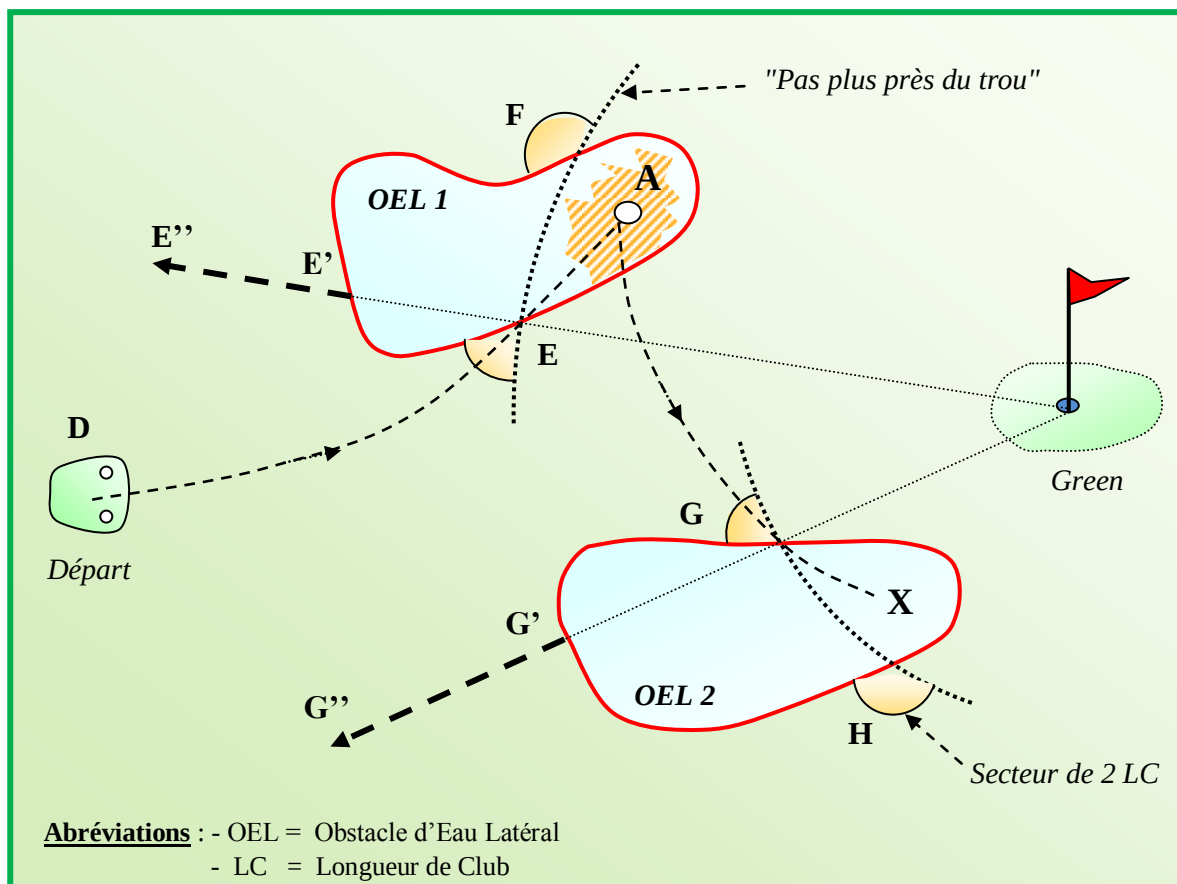


Commentaires : Voir Définitions des Obstacle d'eau et Obstacle d'eau latéral et R.26-1

- Revoir les procédures de sortie d'Obstacles d'eau en utilisant le schéma ci-dessus.
- Avant de procéder à une sortie d'Obstacle d'eau, le joueur a intérêt à considérer toutes les options que lui offre la R.26-1. Il pourra ainsi choisir celle qui lui semble la plus judicieuse.
- Ainsi le joueur dont la balle est entrée en dernier dans l'OEL au point E, ne doit pas oublier de considérer l'option R.26-1c(ii) qui lui permet de déposer une balle à 2 longueurs de club maximum du point F (qui est sur la lisière opposée, à la même distance du trou que E).
- De même, la balle jouée depuis W a rebondi dans l'OE après avoir percuté un chariot. Il serait regrettable dans ce cas d'oublier de considérer l'option R.26-1a (rejouer du point W).
- Le joueur dont la balle repose en X, sur le pont enjambant l'OEL, n'est pas pénalisé s'il pose son club sur le pont avant de jouer [Le pont est une Obstruction – cf. R.13-4 (note)].
- Le joueur qui touche les roseaux poussant dans l'OE avec un club avant ou pendant qu'il joue sa balle reposant en Y dans l'Obstacle d'eau, n'est pas pénalisé [cf. R.13-4 (note)], sous réserve qu'il ne commette pas d'infraction à la R.13-2 (qu'il ne "casse" rien) en les touchant.
- La balle qui touche la lisière de l'Obstacle d'eau (OE) au point Z est dans l'Obstacle d'eau.

25 - SORTIES COMPLEXES D'OBSTACLES D'EAU (R.26-2a)

(Balle jouée depuis un Obstacle d'eau venant se perdre dans un autre Obstacle d'eau)



Commentaires : Voir la Règle 26-2a

Le schéma ci-dessus illustre le scénario suivant : en jouant son premier coup du Départ, le joueur envoie sa balle dans l'OEL1, au point A. Il la joue comme elle repose et l'envoie dans l'OEL2 où elle disparaît au point X. Dans ce cas, le joueur peut selon la R.26-2a :

(i) - : Procéder par rapport au premier Obstacle d'Eau Latéral (OEL 1) et :

- Dropper une balle au point A (selon R.26-1a) et **jouer 4**.
- Ou, si après avoir droppé une balle en A, le joueur choisit de ne pas la jouer :
 - a) - Dropper sur E'E'' (selon R.26-1b) et **jouer 5**.
 - ou Dropper dans un secteur de 2 LC autour de E ou F (selon R.26-1c) et **jouer 5**.
 - b) Ajouter 1 coup de pénalité supplémentaire et jouer une balle de l'endroit où il a joué en dernier de l'extérieur d'un obstacle d'eau (du Départ sur le schéma) et **jouer 5**.

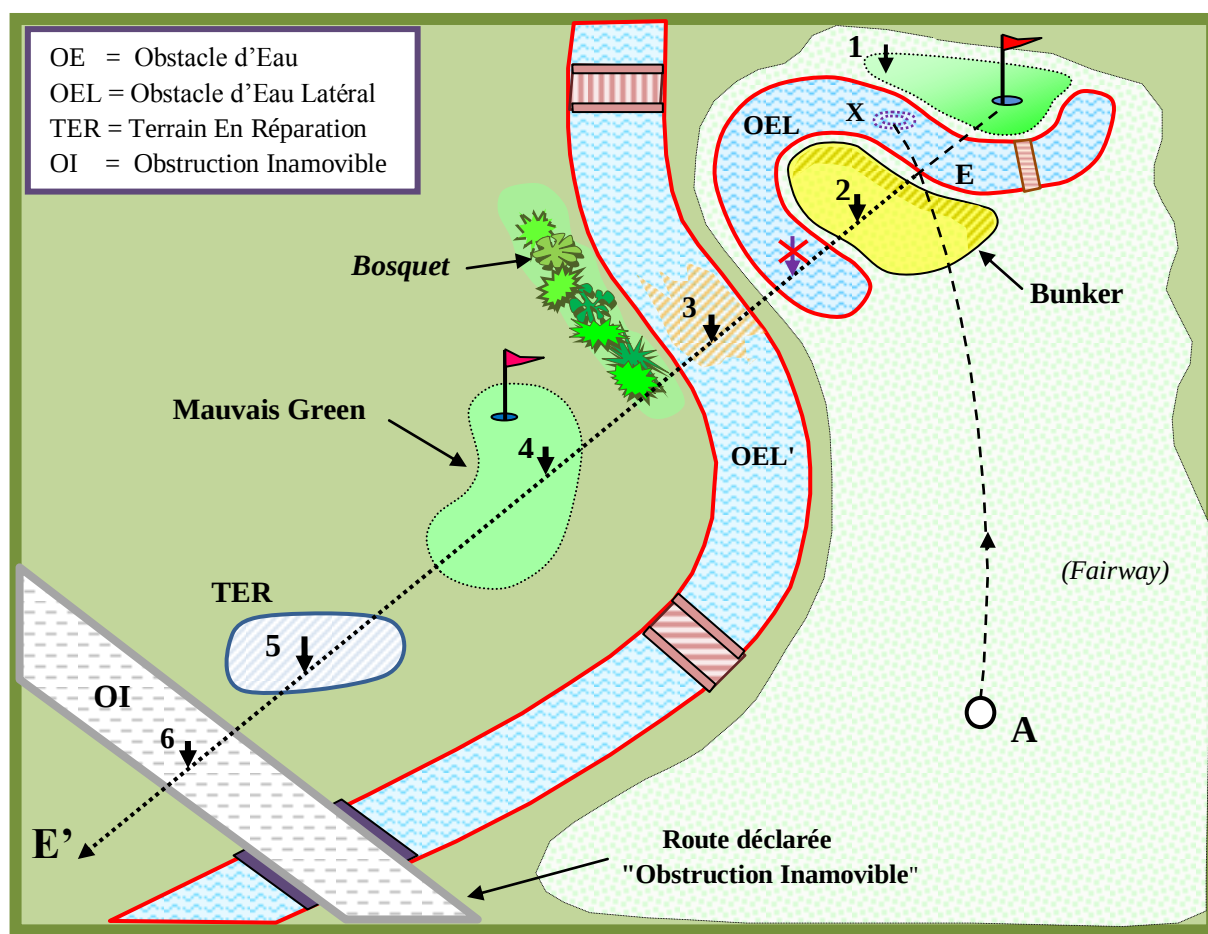
(ii) - : Procéder par rapport au deuxième Obstacle d'Eau Latéral (OEL 2) :

- Dropper sur G'G'' (selon R.26-1b) et **jouer 4**,
- ou Dropper dans un secteur de 2 LC autour de G ou H (selon R.26-1c) et **jouer 4**.

(iii) - : Procéder directement de là où il a joué en dernier de l'extérieur d'un Obstacle d'eau :

- Retourner directement à cet endroit (le Départ sur le schéma)
- Ajouter un coup de pénalité et **jouer 4**.

26 - OÙ PEUT-ON DROPPER EN SORTIE D'OBSTACLE D'EAU ? - 1



Commentaires : Voir R.26 (sortie d'Obstacle d'Eau)

■- Le schéma ci-dessus rappelle aux joueurs qu'il ne leur est pas interdit de se dégager d'un Obstacle d'eau en droppant une balle ailleurs que sur le fairway ou dans le rough. Dans notre scénario, la balle jouée du point A est entrée en dernier dans l'Obstacle d'eau latéral situé devant le green, au point E, avant de disparaître au point X.

Dans ce cas le joueur peut, avec un coup de pénalité, dropper une balle :

- Sur le Green du trou joué en application de la R.26-1c (ii) (par exemple au point 1),

- Sur l'axe EE' en application de la R.26-1b et en particulier :

- Dans un Bunker (par exemple au point 2)

- Dans un **autre** Obstacle d'eau (par exemple au point 3), mais pas dans le même Obstacle d'eau latéral où a disparu la balle d'origine (par exemple entre les points 2 et 3)

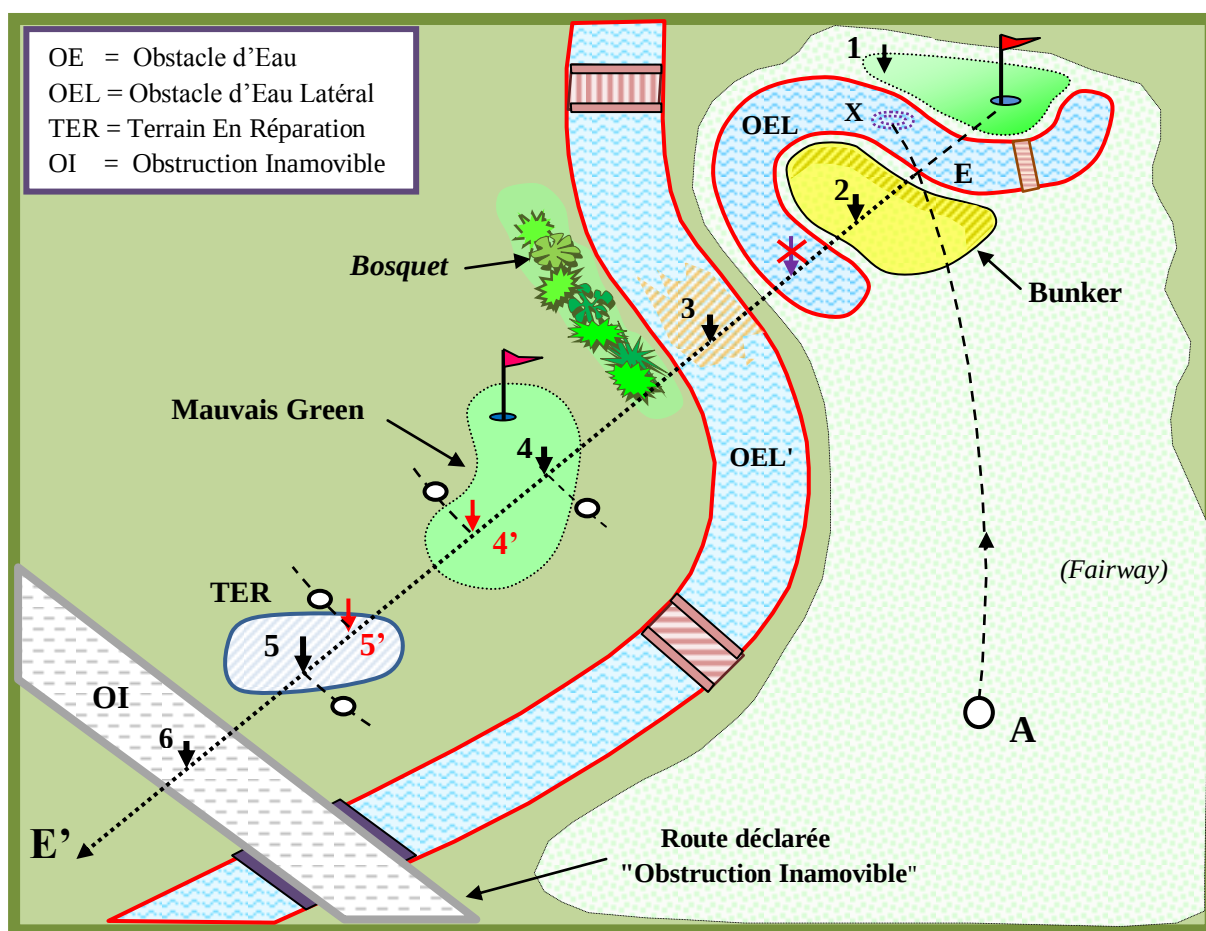
- Sur un Mauvais Green (par exemple au point 4).

- Dans un Terrain en Réparation (par exemple au point 5)

- Sur une Obstruction Inamovible (par exemple au point 6, sur la route déclarée "Obstruction Inamovible").

■- La fiche suivante apporte aux joueurs quelques précisions quant à la manière de poursuivre le jeu après avoir droppé une balle dans certaines de ces zones particulières.

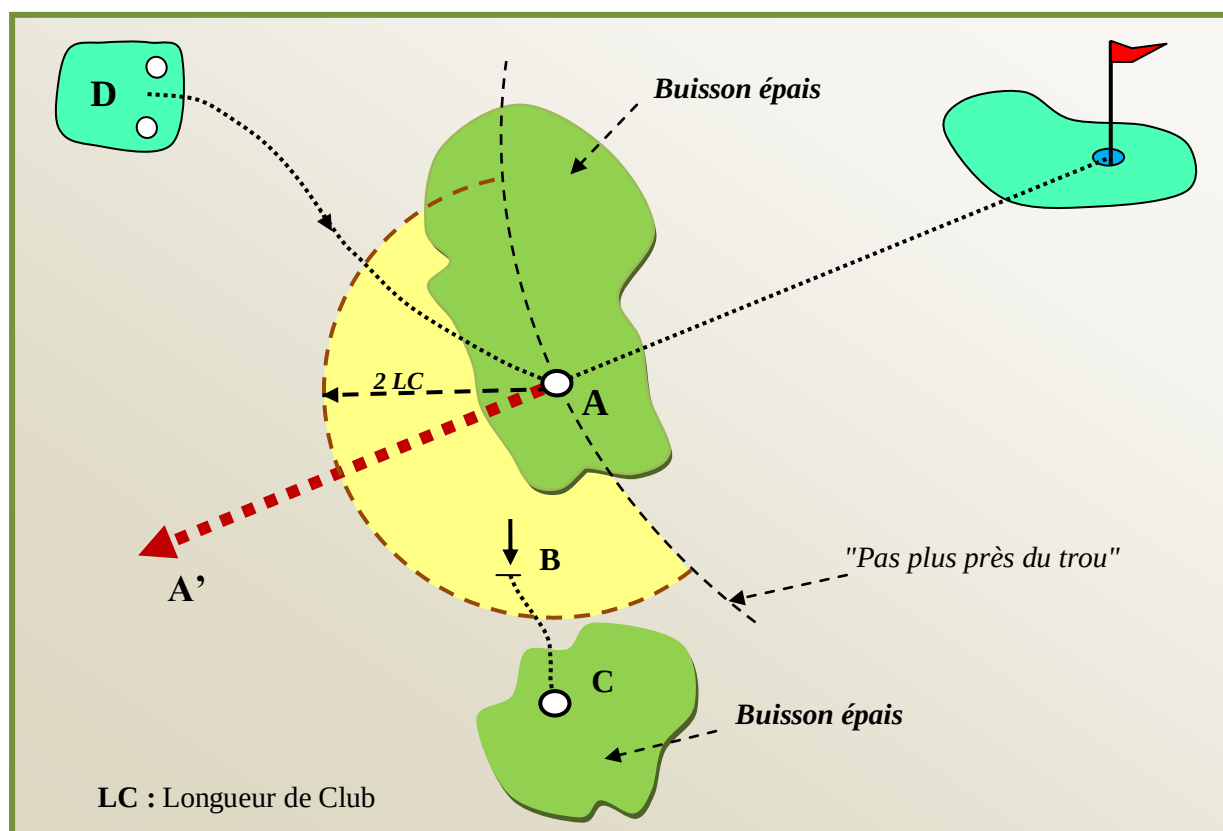
27 - OÙ PEUT-ON DROPPER EN SORTIE D'OBSTACLE D'EAU ? - 2



Commentaires : Voir R.26 (sortie d'Obstacle d'Eau)

- Le schéma ci-dessus apporte aux joueurs quelques précisions sur la façon de poursuivre le jeu depuis certaines de ces zones où il leur est permis de se dégager d'un Obstacle d'Eau.
 - Si la balle droppée dans l'OEL' au point 3, est injouable (parce qu'elle repose dans 20 cm d'eau par exemple), le joueur n'a qu'une seule solution pour se dégager de cet OEL' : il devra dropper une balle avec un coup de pénalité au point A (cf. R.26-1a : jouer de l'endroit où le coup précédent a été joué). En effet, il n'existe pas de "point d'entrée de la balle à l'issue d'un coup" dans cet OEL' puisque la balle y a été directement droppée et donc les options R.26-1b et R.26-1c, qui font référence à ce point, ne peuvent être appliquées.
 - Le joueur qui a droppé une balle sur le Mauvais green doit ensuite se dégager de ce dernier sans pénalité (cf. R.25-3). Il a donc intérêt à choisir le point de drop qui lui permettra de se dégager vers la zone où il souhaiterait jouer le coup suivant. Ainsi préférera-t-il sans doute dropper en 4 plutôt qu'en 4', pour éviter l'interposition du bosquet sur sa ligne de jeu.
- Il en est de même pour le joueur ayant droppé sa balle dans le TER ou sur l'OI (route) puisqu'il pourra se dégager ensuite de ces deux zones sans pénalité (cf. R.25-1b et R.24-2b).

28 - BALLE INJOUABLE (R.28)



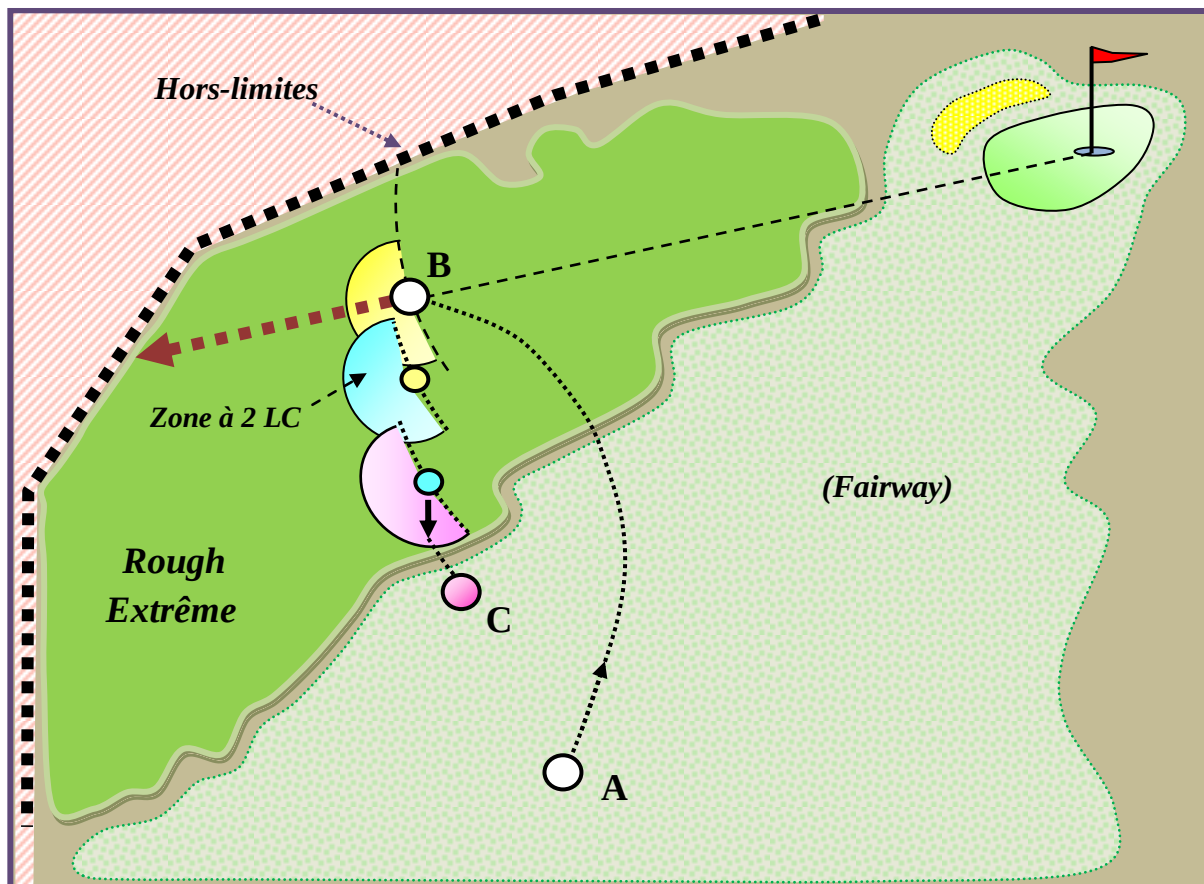
Commentaires : Voir la Règle 28 (balle injouable)

- Le joueur n'est pas tenu de marquer l'emplacement de sa balle d'origine, ni de la récupérer avant de procéder selon cette Règle. Cela peut d'ailleurs s'avérer impossible dans certains cas.
- Le joueur n'est pas tenu d'annoncer "balle injouable" avant de procéder selon cette Règle, mais il devrait le faire afin d'éviter toute discussion quant à la responsabilité d'un éventuel déplacement accidentel de sa balle, notamment quand elle repose dans un arbre.
- Un joueur qui a annoncé "balle injouable" peut changer d'avis tant qu'il n'a pas mis une balle en jeu selon cette Règle. S'il a relevé sa balle d'origine et qu'il ne souhaite pas continuer la procédure, il peut la replacer avec 1 coup de pénalité (pour une infraction à la R.18-2a).
- Une balle déclarée injouable et qui se retrouve encore injouable à l'issue du dégagement qui a été correctement effectué, devra être déclarée une nouvelle fois injouable avec pénalité (voir ci-dessus, la balle droppée en B vient reposer en C où elle est encore injouable).

La situation de balle injouable est subjective et ne dépend que de l'appréciation du joueur. Les joueurs (surtout les plus jeunes) ont tendance à se précipiter sur l'option R.28c (drop à 2 longueurs de club) sans considérer les possibilités offertes par les deux premières options.

- Le fait de suggérer à un co-compétiteur de déclarer sa balle injouable plutôt que de la jouer comme elle repose, constitue un conseil (2 coups de pénalité pour infraction à la R.8-1a).
- En appliquant la R.28 le joueur peut dropper sa balle ailleurs que sur le fairway ou dans le rough, par exemple sur le Green (balle dans un arbre surplombant le green), un Mauvais green, une Obstruction ou dans un Terrain en Réparation, un Obstacle d'eau ou un Bunker.

29 - BALLE INJOUABALE DANS UN ROUGH EXTRÊME APRES UN QUASI AIRSHOT



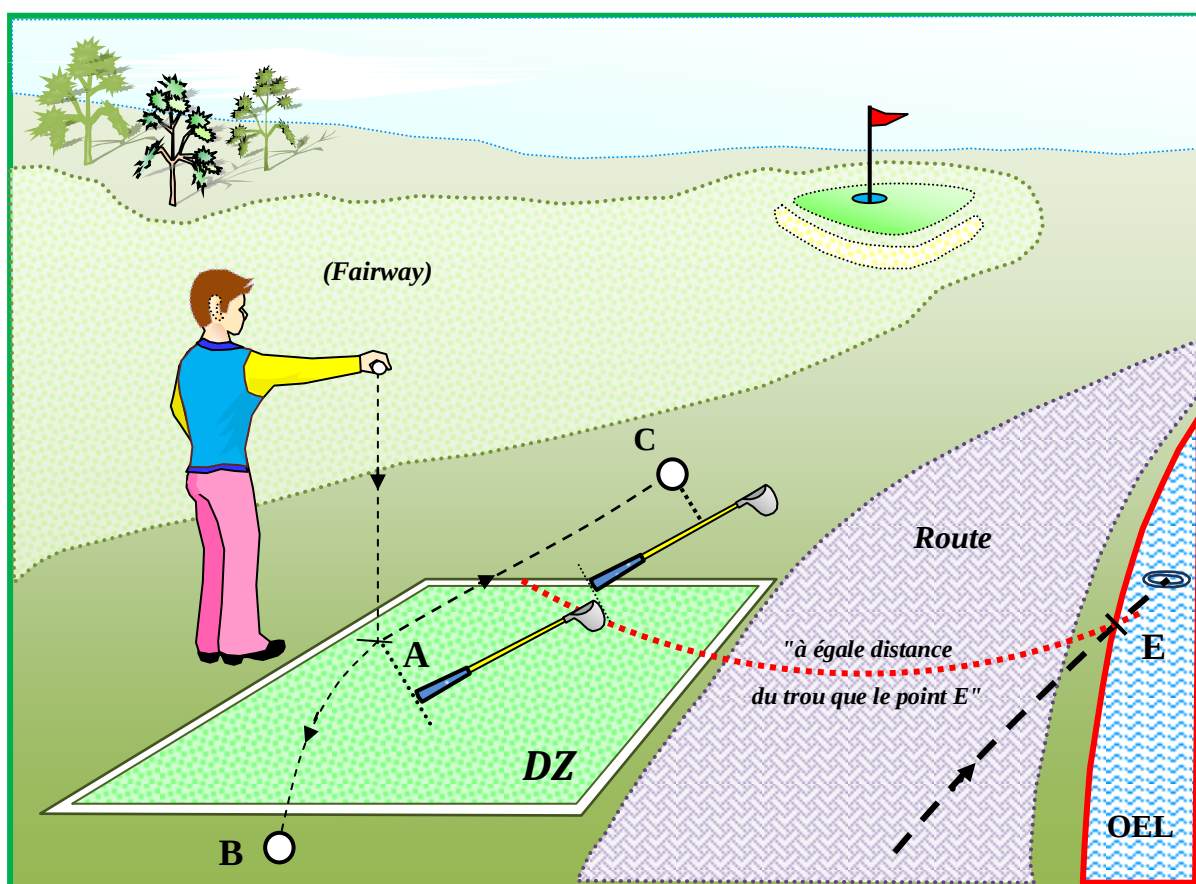
Commentaires : Voir Règle 28 (Balle injouable)

■- Le Schéma ci-dessus illustre le scénario suivant : le joueur joue son second coup du point A et voit sa balle entrer dans un rough épais (genêts, ajoncs, ronces, etc.). Il la retrouve quand même (au point B) et décide de la jouer malgré un très mauvais lie. Son coup suivant enfonce la balle de quelques centimètres au même endroit, la rendant totalement injouable. Il constate alors qu'aucune option de la R.28 ne lui permet d'obtenir un dégagement favorable :

- L'option R.28-a l'obligerait à dropper au point B, qui est l'endroit où il a joué son dernier coup (et non pas au point A), avec une quasi certitude de la retrouver encore injouable.
- L'option R.28-b (dropper en arrière du point où repose sa balle) n'est pas possible eu égard à l'extrême densité du rough et à la présence du Hors-limites en arrière de celui-ci.
- L'option R.28-c (dropper à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où repose sa balle) ne lui est guère plus favorable. Cependant c'est cette option qui lui permettra d'atteindre une position jouable, en déclarant sa balle injouable un nombre suffisant de fois (en droppant à chaque fois une balle latéralement, à 2 longueurs de club maximum).

■- Dans l'exemple du schéma ci-dessus, le joueur sortira du rough au point C, après avoir déclaré 3 fois sa balle injouable. Il pourra alors jouer son 7^{ème} coup depuis le point C.

30 - PROCEDURE D'UTILISATION D'UNE DROPPING-ZONE (D.Z.)



Commentaires : Voir le Livret des Règles (Appendice I-B.8-note et R.20-2c) et les Règles Locales Permanentes des Epreuves Fédérales (Section II - 2 : Obstacles d'eau - note).

■- Les Règles Locales précisent les conditions d'utilisation des DZ quand elles existent :

- a)- Le joueur n'est pas tenu d'être à l'intérieur de la DZ pour dropper une balle.
- b)- La balle droppée doit toucher en premier une partie du Terrain à l'intérieur de la DZ.
- c)- Si la DZ est définie par une ligne, cette ligne est dans la DZ.
- d)- La balle droppée n'est pas tenue de rester dans la DZ.
- e)- La balle doit être redroppée si elle roule dans un des cas prévus par la R.20-2c (**i-vi**).
- f)- La balle peut rouler plus près du trou que le point où elle a touché en premier le Terrain dans la DZ, pourvu qu'elle soit au repos à moins de 2 Longueurs de club de ce point et qu'elle ne se trouve pas dans une des positions couvertes par le paragraphe "e" ci-dessus.
- g)- Par rapport aux dispositions précisées dans les paragraphes "e" et "f" ci-dessus, la balle droppée dans une DZ peut rouler et venir au repos plus près du trou que :
 - sa position d'origine ou estimée.
 - le point le plus proche de dégagement ou le point de dégagement maximal.
 - le point où elle a franchi en dernier la lisière d'un Obstacle d'eau / Obstacle d'eau latéral.

■- Sur le schéma ci-dessus, les balles B et C ne doivent donc pas être redroppées.
