

MEMO PÉDAGOGIQUE SUR LES RÈGLES DE GOLF

Le présent document ne se substitue pas au livre des Règles du golf qui est et reste la référence pour tous les joueurs de golf.

Le golf est un sport où le joueur s'auto-arbitre. C'est la particularité et la noblesse du golf par rapport à d'autres sports. La mission d'un arbitre de golf sur le parcours est d'aider le joueur à appliquer les Règles.

A défaut d'avoir des arbitres lors de nos compétitions, l'objectif de ce mémo est d'aider les joueurs de l'ARGE-LR à mieux appliquer ces Règles en rappelant les principes fondamentaux du jeu de golf et en présentant de manière simplifiée les Règles les plus courantes.

Il n'indique volontairement pas la référence des Règles pour ne pas alourdir la lecture. Les Règles spécifiques au match play ne sont pas traitées car elles sont sans objet pour le championnat ARGE.

Il a été finalisé et validé par les arbitres membres de l'ARGE (Serge CALLEC, Jean-Pierre CHAUZIT et Dominique EGRET).

Bonne lecture à tous

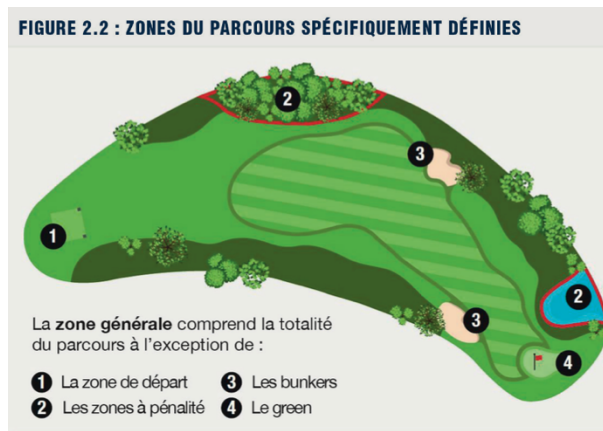
Serge CALLEC
Président ARGE-LR

SOMMAIRE

1. Quelques définitions importantes à connaître
 - Parcours (page3)
 - Élément de limites (page3)
 - Hors limites (page4)
 - Bunker (page4)
 - Sûr ou quasiment certain (page4)
 - Coup (page4)
 - Conditions affectant le coup (page4)
 - Lie (page 5)
 - Détritrus (page 5)
 - Balle en jeu ; balle déplacée ; balle perdue ; balle provisoire ; mauvaise balle (pages 5à7)
 - Mauvais endroit (page7)
 - Influence extérieure (page 7)
 - Obstruction (pages 8)
 - Condition anormale du parcours (page 8)
 - Dropper (page 8)
 - Dégagement en arrière sur la ligne (page 9)
2. Les principes fondamentaux du jeu de golf
 - 2.1. Avoir un comportement conforme à l'esprit du jeu (page 10)
 - 2.2. Jouer selon les Règles (page 10)
 - 2.3. Jouer le parcours comme on le trouve (page 11)
 - 2.4. Jouer la balle comme elle repose (page12-13)
3. Règles particulière attachées à la zone de départ (page 13)
4. Règles particulières sur les greens (page14)
5. Les procédures de dégagement
 - 5.1. Coup et distance (page 15)
 - 5.2. Conditions anormales du parcours (page 16-17)
 - 5.3. Zones à pénalité (page 18)
 - 5.4. Balle injouable (page 18)
 - 5.5. Balle enfoncée dans son propre impact (page 19)

1. QUELQUES DÉFINITIONS À CONNAÎTRE POUR POUVOIR APPLIQUER LES RÈGLES

Le parcours



- **Zone de départ** signifie celle que le joueur doit utiliser pour commencer le trou ; les autres zones de départ sont dans la zone générale
- **Green** signifie celui du trou que le joueur joue ; les autres greens sont des mauvais greens et le dégagement est obligatoire (voir §4)

La balle est toujours considérée comme reposant dans une seule zone du parcours :

- Si elle est à la fois dans la zone générale et une des zones particulières, elle est considérée comme reposant dans la zone particulière
- Si elle est à la fois dans deux zones particulières elle est considérée comme reposant dans la zone particulière qui vient en premier dans l'ordre suivant : zone à pénalité, bunker, green.

Éléments de limites

Objets artificiels définissant ou indiquant les hors limites tels que les murs, les clôtures, les palissades, les piquets (blancs en général) **et pour lesquels un dégagement gratuit n'est pas autorisé.**

Les poteaux d'une clôture de limite sont des éléments de limites mais pas les renforts inclinés ou les haubans fixés à un mur ou une clôture de hors limites.

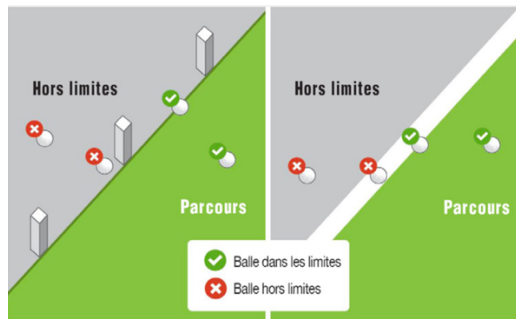
Les éléments de limites sont considérés inamovibles même s'ils sont amovibles.

Déplacer un élément de limites pour jouer un coup => pénalité générale mais la pénalité peut être évitée en remettant en place l'élément d'origine avant de jouer le coup.

Hors limites

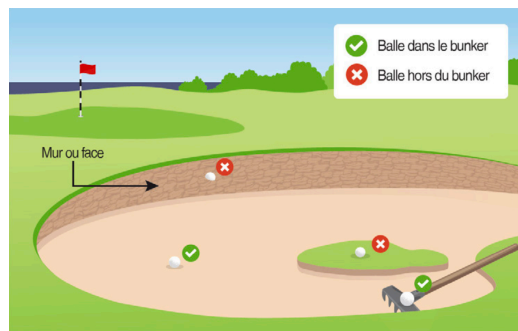
Le hors limites se prolonge vers le haut et vers le bas

Une balle est hors limites quand la balle est toute entière au-delà des limites c'est-à-dire qu'aucune partie de la balle ne surplombe le parcours.



Bunker

C'est une zone de sable spécialement préparée



Lorsque la balle repose dans le bunker le joueur ne doit pas toucher le sable en faisant des swings d'essai dans ce bunker ni en faisant le backswing.

Pénalité encourue : pénalité générale (2 coups)

Sûr ou quasiment certain

C'est la norme pour décider ce qui est arrivé à la balle d'un joueur pour déterminer par exemple si la balle repose dans une zone à pénalité ou si la balle s'est déplacée

Sûr ou quasiment certain signifie plus que possible ou probable c'est-à-dire :

- Le joueur, les autres joueurs du groupe ou d'autres témoins ont vu ce qui est arrivé à la balle
- Il y a, au vu des informations disponibles, une probabilité d'au moins 95% que le fait en question se soit produit

Coup

C'est un mouvement vers l'avant du club effectué avec l'intention de frapper la balle

Ne sont donc pas des coups :

- Un swing d'essai
- Un coup que le joueur arrête ou dévie délibérément pendant la descente pour ne pas frapper la balle

Lie

C'est l'emplacement où la balle repose et tout élément naturel non détaché, toute obstruction inamovible, élément partie intégrante ou tout élément de limite touchant la balle ou juste à côté.

Détritus

Les débris sont des **éléments naturels non fixés** tels que les pierres, les feuilles, branches ainsi que les animaux morts et déchets d'animaux, les vers et insectes ainsi que les monticules qu'ils construisent, les mottes de terre.

Une fourmière est un débris qui peut être enlevé en faisant attention de ne pas déplacer la balle. **Ce n'est pas une condition anormale du parcours** donnant droit à un dégagement gratuit.

Ne sont pas des débris :

- Des éléments solidement enfoncés dans le sol qui ne peuvent être enlevés aisément
- Le sable, la terre meuble, la rosée, le givre et l'eau.

La neige ou la glace naturelle (autre que le givre) sont au choix du joueur soit des débris soit, quand elles sont sur le sol, de l'eau temporaire

Les débris ne font pas partie du lie. Ils peuvent donc être enlevés partout sur le parcours à condition de ne pas déplacer la balle au repos, y compris dans une zone de dégagement avant de dropper.

Si le joueur déplace la balle en enlevant un débris il encourt **1 coup de pénalité et doit replacer la balle mais pas le débris.**

Balle en jeu

C'est le statut de la balle d'un joueur lorsqu'elle repose ou est en mouvement sur le parcours et est utilisée pour le jeu d'un trou.

Une balle devient initialement en jeu lorsque le joueur joue un coup sur cette balle à l'intérieur de la zone de départ.

Une balle mise en jeu n'est plus en jeu :

- Si elle est relevée du parcours
- Si elle repose hors limite
- Si elle est perdue (**balle non retrouvée dans les 3'** après le début de la recherche, même si elle repose sur le parcours)

Une balle qui a été **marquée mais n'a pas été relevée** est toujours en jeu.

Une balle qui a été replacée est en jeu même si le marque balle est toujours en place mais le joueur qui joue un coup avec le marque-balle en place encourt **1 coup de pénalité**

Une balle substituée par le joueur, **que les Règles autorisent ou pas la substitution**, devient la balle en jeu du joueur **et la balle origine n'est plus en jeu** même si elle repose sur le parcours.

Exemple : le joueur pense que sa balle est dans un buisson et se dégage latéralement pour balle injouable alors qu'il n'a pas retrouvé et identifié sa balle origine ; la balle droppée est devenue la balle en jeu bien que la Règle utilisée soit inapplicable ; la balle d'origine n'est plus en jeu même si elle est retrouvée avant d'avoir joué un coup sur la balle droppée.

Une balle qui n'est pas en jeu est une mauvaise balle.

Balle déplacée

C'est une balle en jeu et au repos qui s'est déplacée dans le plan horizontal ou dans le plan vertical (*ce serait par exemple le cas d'une balle qui aurait été enfoncée dans le sol par le passage d'une voiturette ou d'un joueur*).

Une balle qui oscille et reste ou revient à son emplacement d'origine ne s'est pas déplacée

Balle perdue

C'est le statut d'une **balle qui n'a pas été retrouvée dans les 3'** après le début de la recherche.

Une balle ne devient pas perdue du fait que le joueur la déclare perdue.

Balle provisoire

C'est une autre balle jouée dans le cas où la balle qui vient d'être jouée risque d'être hors limites ou perdue à l'extérieur d'une zone à pénalité.

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle est dans une zone à pénalité, on ne doit pas jouer de balle provisoire.

La balle provisoire devient la balle en jeu lorsque la balle d'origine n'a pas été retrouvée dans les 3' après le début de la recherche ou que le joueur a joué un coup sur la balle provisoire depuis un emplacement plus près du trou que celui où la balle d'origine **est estimé** reposer.

Mauvaise balle

Toute autre balle que :

- La balle en jeu du joueur,
- La balle provisoire du joueur
- Une seconde balle jouée en cas de doute sur la procédure utilisée ou sur la gravité de l'infraction pour une balle jouée d'un mauvais endroit

Si le joueur joue un coup sur une mauvaise balle **il encourt la pénalité générale et doit corriger l'erreur** en jouant la bonne balle ou en se dégageant selon les Règles. **S'il ne corrige pas, en stableford il marque 0 point sur le trou** (croix sur la carte de score). En stroke play **il encourt la disqualification.**

Mauvais endroit

Tout endroit autre que celui où le joueur est requis ou autorisé à jouer une balle selon les Règles, par exemple :

- Jouer une balle droppée à l'extérieur d'une zone de dégagement
- Se dégager selon une Règle inapplicable ou selon une mauvaise procédure (*ex pour balle injouable dans un buisson sans avoir retrouvé et identifié la balle d'origine, se dégager pour balle injouable dans une zone à pénalité, se dégager d'une condition anormale en appliquant la même procédure que pour une balle injouable ou une zone à pénalité, etc.*)

La pénalité encourue pour **avoir joué d'un mauvais endroit** est la **pénalité générale (2 coups)**

Mais la façon de finir le trou dépend s'il y a grave infraction ou pas.

Les facteurs pris en compte pour déterminer s'il y a eu grave infraction sont :

- L'avantage distance procuré par le fait d'avoir joué du mauvais endroit
- La difficulté du coup et l'incidence des obstacles sur la ligne de jeu

Pas de grave infraction : le joueur doit continuer le jeu avec la balle jouée d'un mauvais endroit

Grave infraction : le joueur encourt toujours la **pénalité générale et doit corriger** en se dégageant selon les Règles

En cas de grave infraction, si le joueur ne corrige pas, **il marque 0 point sur le trou en stableford (croix sur la carte) ; il est disqualifié en stroke play.**

Influence extérieure

N'importe laquelle de ces personnes, animaux ou choses qui peuvent influencer sur ce qui arrive à la balle, à l'équipement du joueur ou au parcours :

- Toute personne y compris un autre joueur à l'exception d'un partenaire lors d'une compétition en double ou d'un adversaire en match play
- Tout animal
- Tout élément naturel (à l'exception des forces naturelles : vent, eau, gravité) ou artificiel y compris une autre balle en mouvement
- De l'air ou de l'eau propulsé artificiellement par une soufflerie ou un système d'irrigation

Obstruction

Tout objet artificiel à l'exception des éléments partie intégrante (ils sont définis dans le Règles locales spécifiques du golf ou de la compétition) et des éléments de limites.

Une obstruction est :

- Amovible, si elle peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'obstruction ou le parcours
- Inamovible dans le cas contraire

Conditions anormales du parcours

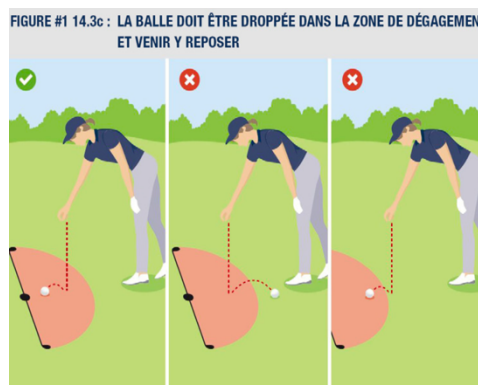
Elles sont au nombre de quatre :

- Obstruction inamovible
- Terrain en réparation (zone marquée d'un piquet bleu, ou délimitée par une ligne pointillée ou spécifiquement signalée dans les Règles locales spécifiques du parcours)
- Trou d'animal qui, outre le trou, inclut :
 - Le matériau que l'animal a extrait du trou
 - Toute piste conduisant au trou mais pas les empreintes d'animaux
 - Toute zone sur la surface du sol soulevée ou altérée du fait du trou d'animal sous le sol
- Eau temporaire

Dropper

La balle doit être droppée à hauteur du genou, toucher le sol directement dans la zone de dégagement et y rester.

- Si la balle touche le sol dans la zone de dégagement mais sort de la zone (figure 2), le drop compte mais on doit dropper une 2^{ème} fois. Si la balle sort à nouveau, on la place là où elle a touché le sol lors du 2^{ème} drop.
- Si la balle touche le sol à l'extérieur de la zone de dégagement (figure 3), le drop ne compte pas et on doit redropper dans la zone de dégagement.



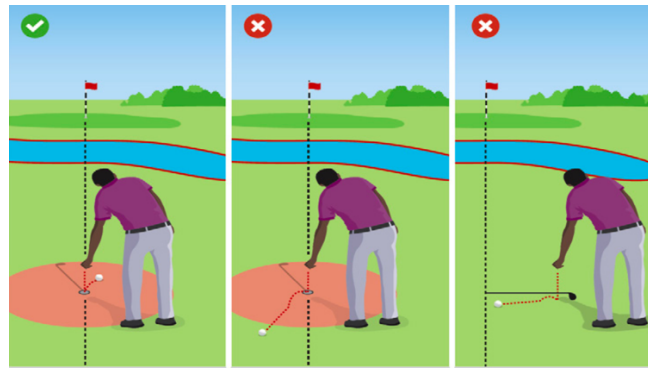
Dégagement en arrière sur la ligne

C'est une option de dégagement utilisable :

- Pour se dégager d'une zone à pénalité,
- En cas de balle injouable,
- Pour se dégager à l'extérieur d'un bunker.

Cela consiste à dropper une balle en arrière sur la ligne imaginaire partant du drapeau et passant par le point de référence pour la situation (point d'entrée dans zone à pénalité, point où repose la balle pour une balle injouable ou pour se dégager à l'extérieur d'un bunker).

La balle doit venir reposer dans une zone d'un rayon d'une longueur de club centrée sur le point où la balle a touché la ligne



2. LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU DE GOLF

Le jeu de golf repose sur 3 piliers :

- Avoir un comportement conforme à l'esprit du jeu
- Jouer selon les Règles et s'appliquer les pénalités
- Jouer le parcours comme on le trouve et la balle comme elle repose

2.1. Avoir un comportement conforme à l'esprit du jeu

Avoir un comportement conforme à l'esprit du jeu c'est :

- Agir avec intégrité c'est-à-dire respecter les Règles, appliquer toutes les pénalités et être honnête dans tous les aspects du jeu
- Faire preuve de considération envers les autres, notamment en prenant garde à leur sécurité, en ne perturbant pas leur jeu et en jouant dans un bon rythme
- Prendre soin du parcours : replacer les divots, aplanir les bunkers, réparer les impacts de balle

En l'absence de code de comportement, comme c'est le cas pour le championnat ARGE, il n'y a **pas de pénalité autre que la disqualification** pour faute de comportement.

La disqualification peut être prononcée par le Comité (Commission sportive du l'ARGE) En cas de grave faute de comportement.

2.2. Jouer selon les Règles et s'appliquer les pénalités

Le terme Règles signifie :

- Les Règles 1 à 25 du livre des Règles de golf
- Les Règles locales spécifiques du parcours où se déroule la compétition
- Le Règlement de la compétition (le Règlement intérieur ARGE nous concernant)

Le joueur a la responsabilité de s'appliquer lui-même les Règles et notamment les pénalités encourues en cas d'infraction aux Règles.

Si un joueur sait qu'il a enfreint une Règle qui implique une pénalité et que délibérément il ne l'applique pas, il est **disqualifié**.

Si deux joueurs s'entendent pour ignorer une Règle qu'ils savent devoir appliquer, ils sont **disqualifiés**.

Quand une Règle exige que le joueur détermine un emplacement pour notamment dropper, placer ou replacer une balle, les Règles acceptent le **jugement raisonnable du joueur** pour déterminer cet emplacement.

Le joueur n'est pas pénalisé s'il joue un coup de cet endroit et qu'il s'avère ensuite que ce jugement était faux, dès lors qu'il a déterminé cet emplacement en prenant toutes les infos raisonnablement disponibles.

Mais, s'il s'aperçoit que son estimation est fautive avant de jouer le coup, il doit corriger.

2.3. Jouer le parcours comme on le trouve

Quand la balle du joueur est au repos, celui-ci doit normalement accepter les **conditions affectant le coup** suivant et ne pas les améliorer avant de jouer la balle.

Ces conditions concernent :

- Le lie de la balle
- La zone de stance intentionnel (la zone où se situent les pieds et le corps du joueur quand il se prépare à jouer et quand il joue)
- La zone de swing intentionnel (toute la zone concernée par la montée, la descente et la fin du swing)
- La ligne de jeu (la zone située autour de la ligne que le joueur souhaite que sa balle suive à la suite d'un coup)
- La zone de dégagement

Actions d'amélioration des conditions affectant le coup qui sont **interdites** :

- **Déplacer, courber ou casser** tout élément naturel poussant ou fixé
- **Déplacer des éléments de limites ou des obstructions inamovibles** (le joueur peut cependant éviter la pénalité s'il les remet dans leur position d'origine avant de jouer le coup)
- **Positionner un débris ou une obstruction amovible pour se construire un stance**
- **Modifier la surface du sol** y compris replacer ou tasser des divots, créer ou éliminer des irrégularités de surface ou des trous
- **Enlever du sable ou de la terre meuble, de la rosée du givre de l'eau**

La pénalité encourue en entreprenant une de ces actions est **la pénalité générale (2 coups de pénalité)**

Certaines de ces actions peuvent néanmoins être entreprises sur la zone de départ et sur le green (Cf. § 3 et 4)

2.4. Jouer la balle comme elle repose

Sur le parcours une balle au repos d'un joueur doit être jouée comme elle repose sauf lorsque les Règles exigent ou permettent de :

- Jouer une balle d'un autre endroit sur le parcours (lorsqu'il prend un dégagement par exemple)
- Relever une balle puis la replacer à son emplacement d'origine (par exemple sur le green ou parce que la balle gêne le jeu d'un autre joueur, ...)

Lorsqu'on est « sûr ou quasiment certain » que la balle s'est déplacée il faut déterminer la cause de son déplacement parmi les **4 causes possibles** suivantes :

- 1) Balle déplacée par des forces naturelles (vent, eau, gravité)
- 2) Balle déplacée par le joueur
- 3) Balle déplacée par un adversaire (sans objet dans le cadre de nos compétitions)
- 4) Balle déplacée par une influence extérieure

Si l'on n'est pas « sûr ou quasiment certain » qu'une des causes 2), 3) ou 4) soit à l'origine du déplacement de la balle, la balle est considérée comme ayant été déplacée par des **forces naturelles**.

Balle déplacée par des forces naturelles

- **Pas de pénalité**
- La balle doit être jouée comme elle repose sauf sur le green où elle doit être replacée si la balle a été relevée.
- La balle doit également être replacée si elle se déplace vers une autre zone du parcours ou hors limites après avoir été droppée placée ou replacée dans une zone spécifique

Balle relevée ou déplacée par le joueur

- La balle doit être replacée à son emplacement d'origine
- **Le joueur encourt 1 coup de pénalité sauf :**
 - Si la balle repose sur le green
 - S'il relève la balle pour se dégager ou la replacer à un autre emplacement en application d'une Règle
 - S'il déplace accidentellement la balle en la cherchant, en essayant de l'identifier, en marquant l'emplacement de la balle, en enlevant une obstruction amovible
 - Lorsque la balle est venue reposer contre le joueur ou son équipement et qu'elle se déplace en se retirant ou en enlevant l'équipement

S'il ne replace pas la balle avant de jouer un coup il encourt la pénalité générale (2 coups)

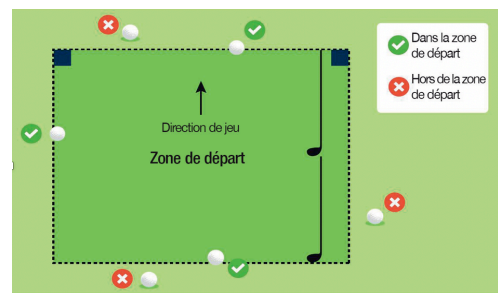
Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure (voir définition)

- **Pas de pénalité**
- La balle doit être **replacée** à son emplacement d'origine ou estimé s'il n'est pas connu

- Cela s'applique que la balle ait été retrouvée ou non mais il faut être sûr ou quasiment certain que la balle a bien été déplacée par une influence extérieure
- Sinon la balle est perdue et le joueur doit prendre un dégagement coup et distance

3. REGLES PARTICULIERES ATTACHEES A LA ZONE DE DEPART

Au départ d'un trou, le joueur **doit jouer la balle à l'intérieur** de la zone de départ.



Si le joueur joue à l'extérieur de la zone de départ, il encourt la **pénalité générale (2 coups) et doit corriger** :

- La balle jouée à l'extérieur de la zone de départ n'est pas en jeu
- Si le joueur ne corrige pas avant de prendre le départ du trou suivant **il marque 0 point sur le trou en stableford** (croix sur la carte). **En stroke play il est disqualifié.**

Lorsque la balle repose dans la zone de départ, même après avoir joué un coup :

- Elle peut être placée n'importe où à l'intérieur de la zone et surélevée sur un tee
- Les marques de départ ne doivent pas être déplacées
- Le joueur peut modifier la surface du sol, enlever ou tasser de la terre meuble, enlever du givre, de la rosée ou de l'eau dans la zone de départ.

4. RÈGLES PARTICULIÈRES SUR LES GREENS

Sur le green la balle peut être relevée et nettoyée. Elle doit avoir été marquée préalablement.

Le joueur est autorisé à réparer des dommages causés par les joueurs ou des influences extérieures **sauf** les dommages qui relèvent :

- Des pratiques ordinaires pour entretenir le green
- De l'irrigation, de la pluie ou autres forces naturelles
- Des imperfections naturelles de la surface (mauvaises herbes, zones dénudées,) et de l'usure naturelle du trou

Déplacement accidentel de la balle sur le green : **pas de pénalité** et la balle ou le marque-balle doit être replacé

Interférence avec un mauvais green à savoir tous les autres greens que celui du trou en train d'être joué, y compris les greens d'entraînement :

- Il y a interférence si une partie quelconque de la balle touche le mauvais green ou si le mauvais green interfère avec le stance ou la zone de swing intentionnel.
- **Le joueur doit se dégager au point le plus proche de dégagement complet** dans la zone générale comme pour une condition anormale du parcours.

Pénalité encourue pour jouer une balle sur un mauvais green : **pénalité générale pour chaque coup joué sur le mauvais green et les coups comptent**

Balle frappant accidentellement la personne qui a pris en charge le drapeau, le joueur ou le club avec lequel il a joué : **pas de pénalité** et la balle doit être jouée comme elle repose

Balle jouée sur le green heurtant une personne autre que le joueur, une obstruction amovible, un animal autre que des insectes ou des vers :

- **La balle doit être rejouée** sans pénalité
- **Si le joueur la joue comme elle repose** il encourt la **pénalité générale**

RAPPEL IMPORTANT : dans une compétition en stroke play ou en stableford **on ne peut pas concéder de coup et donc de putt. Si on ne finit pas le trou** en entrant sa balle dans le trou, **on est disqualifié en stroke play et on marque 0 point sur le trou en stableford** (croix sur la carte), si on ne corrige pas avant de prendre le départ du trou suivant.

5. LES PROCÉDURES DE DÉGAGEMENT

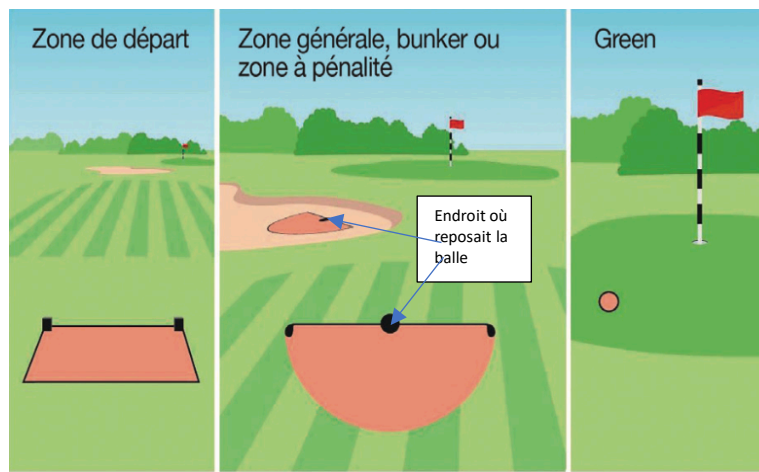
5.1. Coup et distance

Cette procédure de dégagement consiste à jouer la balle d'origine ou une autre balle d'où le coup précédent a été joué en ajoutant **un coup de pénalité**.

Cette procédure de dégagement est toujours utilisable quel que soit l'endroit où se trouve la balle d'origine.

Procédure

Coup précédent joué depuis :



Sur la zone de départ la balle **peut être placée n'importe où à l'intérieur de la zone** et surélevée sur un tee

Sur le green la balle **doit être placée** à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué.

5.2. Conditions anormales du parcours (CAP)

Le dégagement est **gratuit**.

Pas de dégagement possible selon cette procédure lorsque la balle repose **dans une zone à pénalité**.

Procédure

Il faut déterminer le **point le plus proche de dégagement complet** c'est-à-dire le point estimé le plus près de l'emplacement où repose la balle et où le joueur n'est plus gêné par la condition anormale et seulement par la condition anormale (lie, stance, swing).

Il doit être dans la **même zone du parcours que celle où repose la balle** et pas plus près du trou.

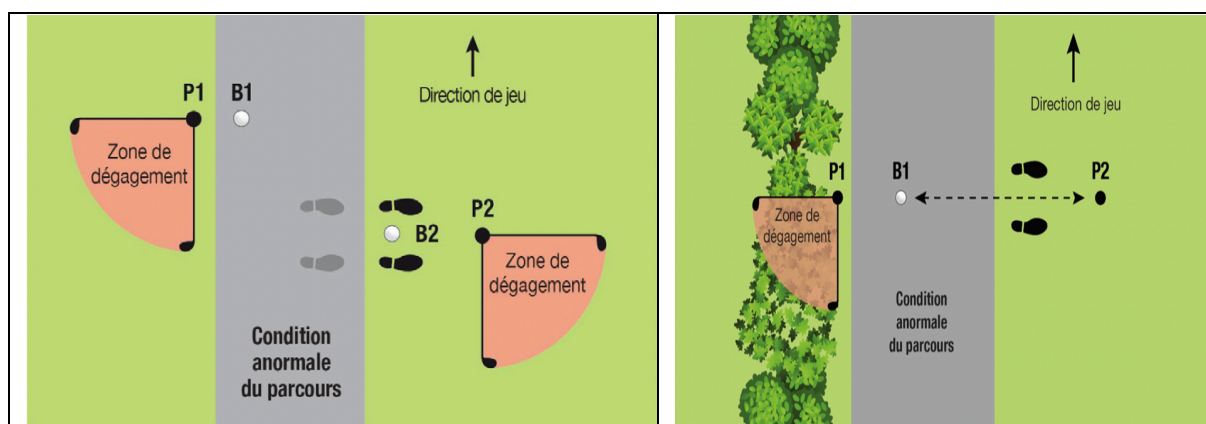
Pour l'estimer il faut déterminer le coup qu'on aurait joué en l'absence de la condition anormale (club, stance, swing et ligne de jeu). Il est recommandé de simuler le coup pour faciliter cette estimation. **Lorsqu'on hésite entre deux points**, on peut marquer les deux emplacements possibles avec un tee ce qui facilite la levée de doute.

Ce point permet de ne plus être gêné par la condition anormale mais **ne garantit pas des conditions meilleures** (il pourrait se trouver par exemple dans un buisson).

CONSEIL : avant de relever la balle il est recommandé de trouver le point le plus proche à partir duquel on pourra se dégager. Si on relève la balle et que finalement on souhaite jouer de là où elle reposait initialement, on est autorisé à la replacer et à la jouer mais au prix d'un coup de pénalité pour avoir relevé sa balle en jeu.

1) Balle dans la zone générale

La balle doit être droppée dans la zone de dégagement définie



Sur la figure de droite P2 est plus loin de la balle que P1. Le point le plus proche est donc P1 **même si un buisson se trouve dans la zone de dégagement**.

2) Balle sur le green

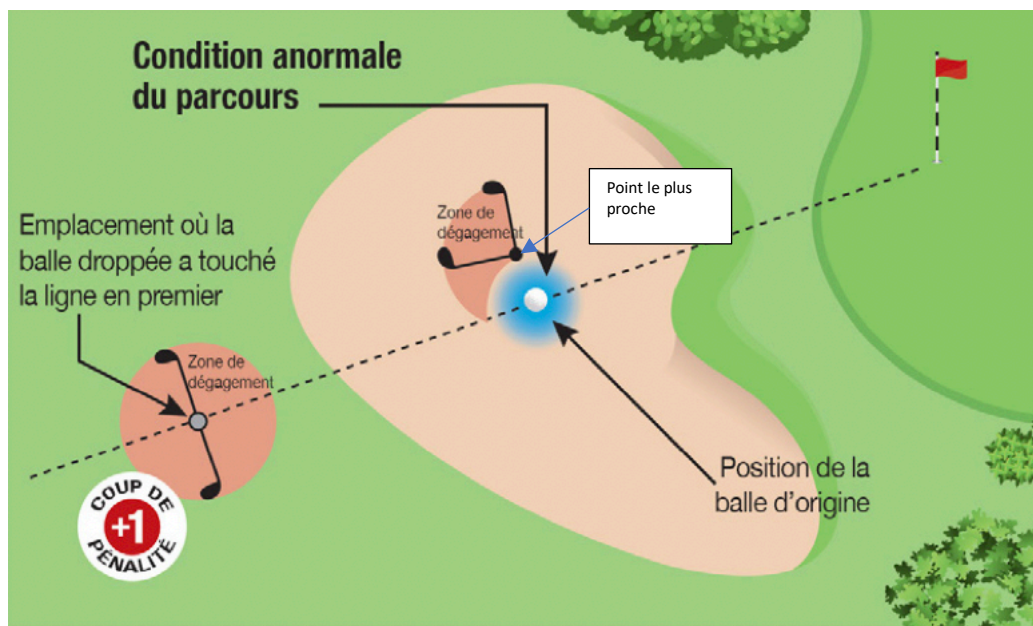
Outre l'interférence de la condition anormale avec la balle, le stance et la zone de swing, on a également droit à un dégagement gratuit lorsque la condition anormale interfère avec la ligne de jeu

On place la balle au point le plus proche de dégagement complet au lieu de la dropper dans la zone de dégagement

3) Balle dans un bunker

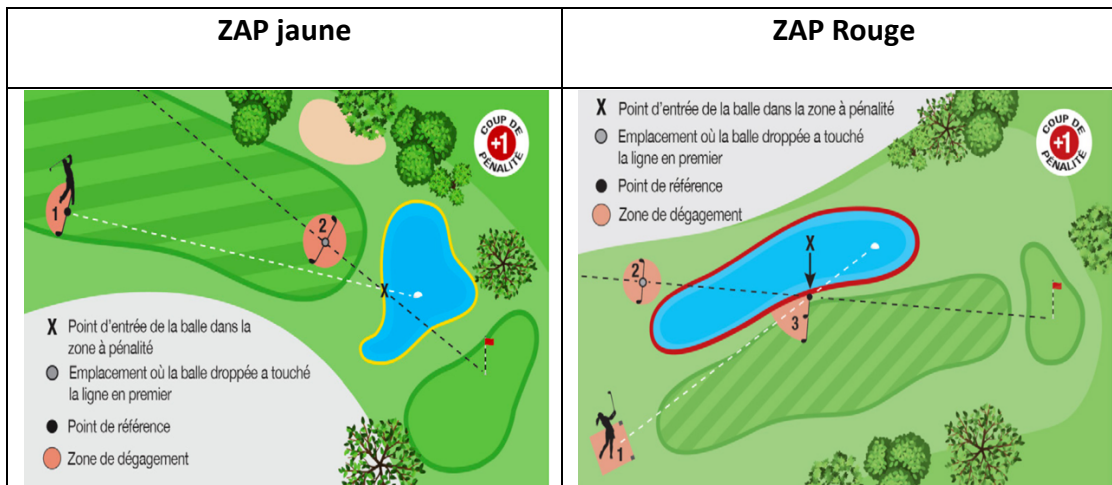
Le dégagement est **gratuit si on se dégage dans le bunker**

On peut également se dégager à l'extérieur du bunker en arrière sur la ligne **avec un coup de pénalité**



5.3. Zones à pénalité

Les procédures de dégagement suivantes s'appliquent avec **un coup de pénalité** lorsqu'on est sûr ou quasiment certain que la balle repose dans une zone à pénalité.

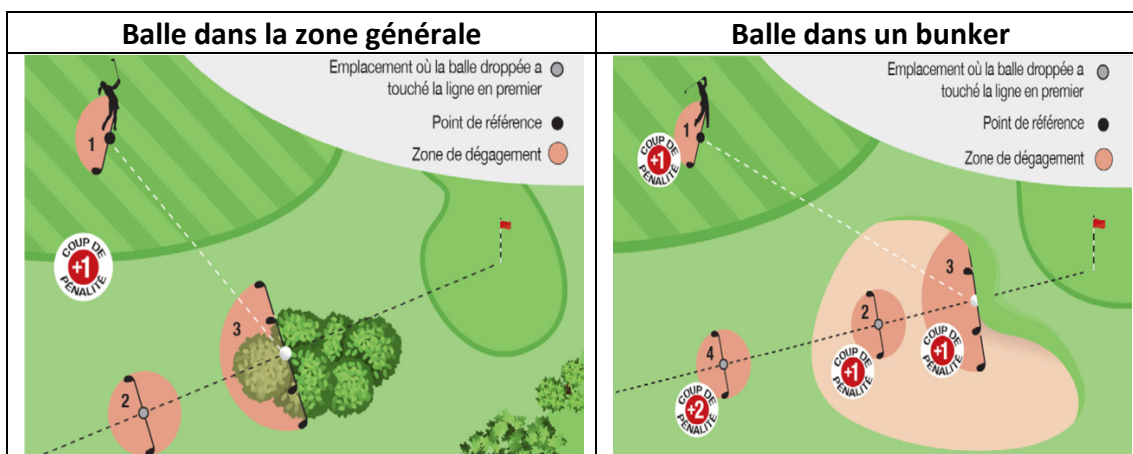


5.4. Balle injouable

Le dégagement **avec un coup de pénalité** pour une balle injouable est autorisé partout sur le parcours **sauf dans une zone à pénalité**.

Le joueur est le seul à pouvoir considérer sa balle injouable.

Pour pouvoir prendre un dégagement latéral ou en arrière sur la ligne le joueur doit avoir retrouvé et identifié sa balle.



5.5. Balle enfoncée dans la zone générale (fairway et rough)

Dégagement gratuit \Leftrightarrow balle enfoncée dans son propre impact à la suite du coup précédent.

Pas de dégagement selon cette Règle ailleurs que dans la zone générale notamment dans une zone à pénalité.

Procédure

