

# L'essentiel des Règles de Golf sur le parcours de Thumeries-Moncheaux

Page suivante



Flèches en haut à droite sur chaque diapositive : page suivante ou précédente

Flèche en haut à gauche sur chaque diapositive : retour au sommaire

Flèche(s) en bas à droite : suite de la rubrique en cours



Ce diaporama comprend une série non exhaustive de situations que vous pourrez rencontrer sur le parcours du golf de Thumeries-Moncheaux et qui nécessiteront la connaissance des règles de golf. Pour une meilleure compréhension, les règles sont commentées et non édictées dans leur forme officielle telles que vous pouvez les lire dans l'Édition du Joueur des Règles de golf, néanmoins il conviendra de prêter attention aux termes suivants:

- \* le joueur **peut** : action facultative à l'appréciation du joueur
  - \* le joueur **devrait** : recommandation donnée au joueur
  - le joueur **doit** : obligation de faire (pénalité de 1 ou 2 coups si la règle n'est pas respectée)
- Toutes les situations et les Règles s'y rapportant sont prévues pour un joueur jouant en strokeplay.

Les mots en *italique* dans les textes ont une définition dans l'Édition du Joueur des Règles de Golf (format pdf).

## LE GOLF EN COULEURS

### Piquets ou lignes sur le *terrain*:

**Blanc**: *hors limites*

**Noir-jaune**: mire

**Rouge**: *Zone à pénalité rouge*

**Jaune**: *Zone à pénalité jaune*

**Bleu**: *terrain en réparation*

**Marron avec un trait rouge et un trait jaune**: 135m de l'entrée du green

**Marron avec un trait jaune**: 90m de l'entrée du green

**(Interdiction d'enlever ou de déplacer les piquets blancs)**

### Repères de départ:

**Rouge**: Dames, Index de 53,5 à 22,5

**Bleu**: Dames, Index 22,4 et moins

**Jaune**: Messieurs, Index 53,5 à 15,5

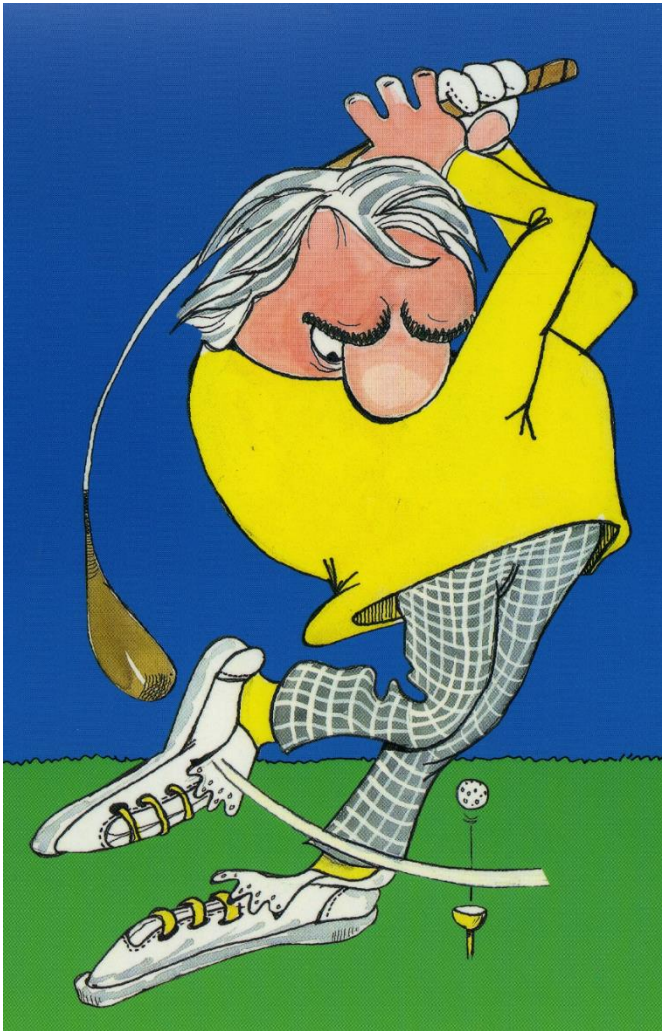
**Blanc**: Messieurs, Index 15,4 et moins

**Orange**: Enfants (jusqu'à l'index 36)

**Violet**: U12 Filles

**Gris**: U12 Garçons





Réalisé par Jean-Michel GILLARD, Obec  
Et Jacqueline SEISEL, Arbitre  
Dernière mise à jour : août 2021

## QUELQUES RÈGLES SUR LE PARCOURS DU GOLF DE THUMERIES-MONCHEAUX

**Le jeu de golf:**  
**Jouer la balle là où elle est,**  
**et comme elle repose.**  
(même si personne ne vous regarde)

### Code de comportement du joueur (Règle 1.2)

Autre joueur, je respecte  
Divot, je replace  
Pitch, je relève  
Bunker, je ratisse  
Mouvements d'essais, je m'abstiens  
Jeu lent, j'évite

**Accès direct au sommaire**

[cliquez](#)

**Accès direct à la carte du parcours**

[cliquez](#)



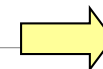
Accéder à la carte  
du parcours

Page précédente

Page suivante

## Sommaire (cliquer sur un mot souligné pour accéder à la diapositive explicative)

<u>Règles, situations ou mots clé</u>	Trous N°
<u>Airshot</u>	2
<u>Arbre tuteuré</u>	6
<u>Arroseur de green</u>	8
<u>Balle contre une <i>obstruction inamovible</i></u>	4
<u>Balle dans un bunker</u>	2, 5, 6, 15, 17
<u>Balle dans son pitch</u>	16
<u>Balle déplacée sur le green</u>	1, 6
<u>Balle déplacée pendant la recherche</u>	8
<u>Balle déviée</u>	6
<u>Balle droppée ou placée selon une règle</u>	12
<u>Balle injouable</u>	10, 13
<u>Balle injouable dans un bunker</u>	11
<u>Balle jouée en mouvement</u>	16
<u>Balle jouée comme elle repose</u>	1, 6, 7
<u>Balle perdue ou hors limites</u>	1, 4, 11, 12
<u>Balle placée et replacée</u>	12
<u>Balle placée « On place la balle »</u>	12
<u>Balle provisoire</u>	1, 7, 11, 12
<u>Borne de départ</u>	15





**Règles, situations ou mots clé (suite...)**

Trous N°

[Carte de score](#)

Avant le départ, 18

[Chemin](#)

7, 9, 11

[Chercher une balle dans un bunker](#)

17

[Coup d'essai](#)5[Détritus et obstructions dans un bunker](#)

6

[Doute sur la procédure](#)

7

[Drapeau](#)1[Drinking zone](#)

19

[Dropper et redropper](#)

3, 16

[Dropping zone](#)

9, 11, 16

[Eau temporaire dans un bunker](#)

13

[Eau temporaire sur le parcours et sur le green](#)

12, 13

[Élément partie intégrante](#)

9

[Green](#)

1

[Hors limites](#)

1, 4, 7, 10, 12, 18

[Identifier la balle](#)

8

[Joueurs incapables d'identifier leur balle](#)

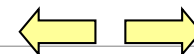
8

[Marquer la balle](#)

1, 12

[Mauvaise balle](#)

8, 15





<b><u>Règles, situations ou mots clé (suite...et fin)</u></b>	Trous N°
<a href="#"><u>Mauvais endroit</u></a>	1
<a href="#"><u>Mauvais green</u></a>	3
<a href="#"><u>Mire</u></a>	2, 4
<a href="#"><u>Obstruction amovible</u></a>	2, 4, 6, 7, 15, 16
<a href="#"><u>Obstruction inamovible</u></a>	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 17
<a href="#"><u>Parcours</u></a>	5, 7
<a href="#"><u>Piquets</u></a>	2, 4
<a href="#"><u>Point le plus proche de dégagement complet</u></a>	3, 4, 6, 7, 8, 17
<a href="#"><u>Practice</u></a>	10, 18
<a href="#"><u>Relever un pitch</u></a>	1, 16
<a href="#"><u>Sable sur le green</u></a>	5
<a href="#"><u>Terrain en conditions anormales (bunker)</u></a>	5, 13
<a href="#"><u>Terrain en conditions anormales (green)</u></a>	12
<a href="#"><u>Terrain en réparation</u></a>	3, 9, 11, 16
<a href="#"><u>Trous d'animaux</u></a>	5
<a href="#"><u>Zone à pénalité jaune</u></a>	7, 15
<a href="#"><u>Zone à pénalité rouge</u></a>	7, 9, 11, 14, 16, 18
<a href="#"><u>Zone de dégagement</u></a>	3, 9
<a href="#"><u>Zone de départ</u></a>	1, 2, 5, 6





[Accéder au sommaire](#)

[Page précédente](#)

[Page suivante](#)



## LE PARCOURS

Cliquez sur le numéro d'un trou pour accéder directement à la diapositive s'y référant.





J'arrive 10 mn avant l'heure de départ pour prendre ma carte  
Je prépare mes balles que j'ai marquées pour les reconnaître facilement, mes tees et je m'assure de ne pas avoir plus de 14 clubs dans mon sac (Règle 4.1b).  
Dans ma poche, j'ai un relève-pitch et une puce pour marquer ma balle sur le green.



Avant de commencer, je prends connaissance des règles locales.

J'échange ma carte avec mes partenaires.  
Je deviens responsable de la carte que je marque (Règle 3.3b)..

Avant d'effectuer mon *coup* de départ, j'annonce la marque de ma balle sur laquelle j'ai fait un repère.



Retour sommaire

Page précédente

Page suivante

# MA CARTE

Heure de départ

Formule de jeu

Nombre de coups rendus

Index

Nom du joueur

Je note les coups du titulaire de la carte sur cette ligne.

Je note mes coups sur cette ligne.

**ffgolf®**  
GOLF DE THUMERIES

**FLEURY LEGRAND (Stableford)**  
Tour 1/1 03/07/2005 GOLF DE THUMERIES (FFG) Thumeries Trou 1 à 12h34

1 Xavier Duchemin Index 24,3 (2ème Série Messieurs) Repères Jaunes SSS 70,6 Slope 129 Hcp de Jeu 26

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Noirs	362	112	271	333	143	374	443	365	162	2 565	320	361	465	334	157	373	515	364	461	3 350	5 915
Blancs	362	112	271	333	143	374	443	365	162	2 565	320	361	465	334	157	373	515	364	461	3 350	5 915
Jaunes	332	112	271	305	143	338	413	365	162	2 441	320	331	426	313	157	373	472	364	425	3 181	5 622
Bleus	292	100	241	286	117	315	370	318	126	2 165	294	298	401	280	128	323	439	324	415	2 902	5 067
Rouges	292	100	211	286	117	309	370	310	126	2 121	267	278	401	257	117	309	401	290	391	2 711	4 832
Hcp	3	13	17	9	11	1	7	5	15		16	14	10	18	12	2	4	6	8		
Par	4	3	4	4	3	4	5	4	3	34	4	4	5	4	3	4	5	4	5	38	72

Score 1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	13											
Score 2																					
Score 3																					
Score 4																					

Fin du trou à 12h48 12h59 13h13 13h27 13h38 13h52 14h09 14h23 14h34 14h48 15h02 15h19 15h33 15h44 15h58 16h15 16h29 16h46

Signatures Joueur et Marqueur

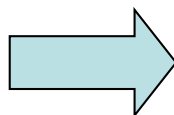
**GENERALE** **LACOSTE** **GENERALI ASSURANCES**

Heure à laquelle je **devrais** normalement terminer le trou.

Si je joue en strokeplay, je **dois** jouer ma balle jusqu'au bout, et je compte tous les coups.

Si je joue en stableford, et que je ne peux plus marquer de points, je **dois** relever ma balle, et je fais une croix.

Carte de scores (suite)



## Faites bien attention à votre heure de départ indiquée sur votre carte (Règle 5.3a)

- 1. Si un joueur arrive à son point de départ prêt à jouer avec **un retard de moins de 5 minutes**, le joueur encourt 2 coups de pénalité appliqués à son premier trou.
- 2. Si un joueur arrive à son point de départ avec **un retard de plus de 5 minutes**, le joueur est **disqualifié**.
- 3. Si un joueur commence plus tôt avec **moins de 5 minutes d'avance**, le joueur encourt aussi 2 coups de pénalité appliqués à son premier trou.

**L'heure d'arrivée est tout aussi importante**  
(sur la carte, l'heure à laquelle vous devez finir le trou N° 18)

## Une partie de golf est destinée à être jouée à un rythme rapide tout au long du tour. (Règle 5.6b)

- Si vous êtes plus lents, laissez passer des groupes plus rapides
- Préparez-vous à l'avance pour chaque coup
- Soyez prêt à jouer quand c'est votre tour de jouer
- Ne prenez pas plus de 40 secondes pour jouer un coup quand c'est votre tour (y compris le temps d'obtenir des informations de distances ou d'évaluer votre coup)
- Quand vous arrivez sur le green, positionnez votre chariot vers le départ suivant
- Allez rapidement vers la zone de départ suivante quand vous avez fini un trou ; le joueur qui a l'honneur joue et inscrit les scores après avoir joué.
- N'hésitez pas à jouer hors tour pour améliorer le rythme de jeu
- **Jouez le "Prêt ? Jouez !" de manière responsable et en toute sécurité (Règle 6.4b2) Voir page suivante**





# Cadence de jeu

## Prêt? Jouez!

en stroke play





## TROU N° 1

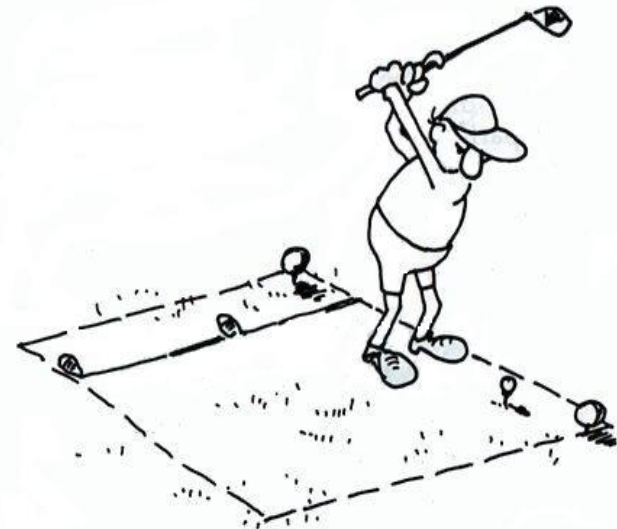


J'arrive au départ.

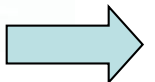
«La *zone de départ*» est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à 2 longueurs de club en arrière des boules de départ.

Je **peux**, si je veux, me tenir en dehors de la *zone de départ* pour jouer une balle s'y trouvant. (Règle 6.2b)

Si je joue une balle située en dehors de la *zone de départ*, (Règle 6.1b) j'ai une pénalité de 2 coups et je **dois** rejouer ma balle dans la *zone de départ* (le 1<sup>er</sup> coup ne compte pas). Je peux remettre ma balle sur un tee.



Zone de départ (suite)







Le *hors limites* est délimité par le grillage. Une balle est *hors limites*, quand elle repose toute entière hors limites. (Voir les Définitions.)

Aïe, aïe, aïe ! Ça commence bien !  
Ma balle est partie vers le bois !  
Cependant je ne suis pas sûr(e) qu'elle soit *hors limites*. Dès lors je **devrais**:

annoncer et jouer une *balle provisoire* . (Règle 18.3)

Si je retrouve ma 1ère balle et qu'elle n'est pas *hors limites*, je la joue et je ramasse la *balle provisoire*.

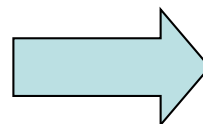
Si ma 1ère balle est *hors limites* ou n'est pas retrouvée au bout de 3 mn, je joue la *balle provisoire* qui devient la *balle en jeu*.

J'ajoute un coup de pénalité à mon score. Je joue alors mon 4ème coup.

Si j'ai joué une 2ème balle sans l'annoncer «provisoire» , elle devient *balle en jeu* même si je retrouve la 1ère balle et qu'elle n'est pas *hors limites*. J'ajoute un coup de pénalité à mon score. Je joue alors mon 4ème coup.

Pour annoncer une *balle provisoire*, il ne suffit pas de dire « bon, ben j'en remets une », il faut dire « je joue une *balle provisoire* » (Règle 18.3b)

Zone de départ (suite)



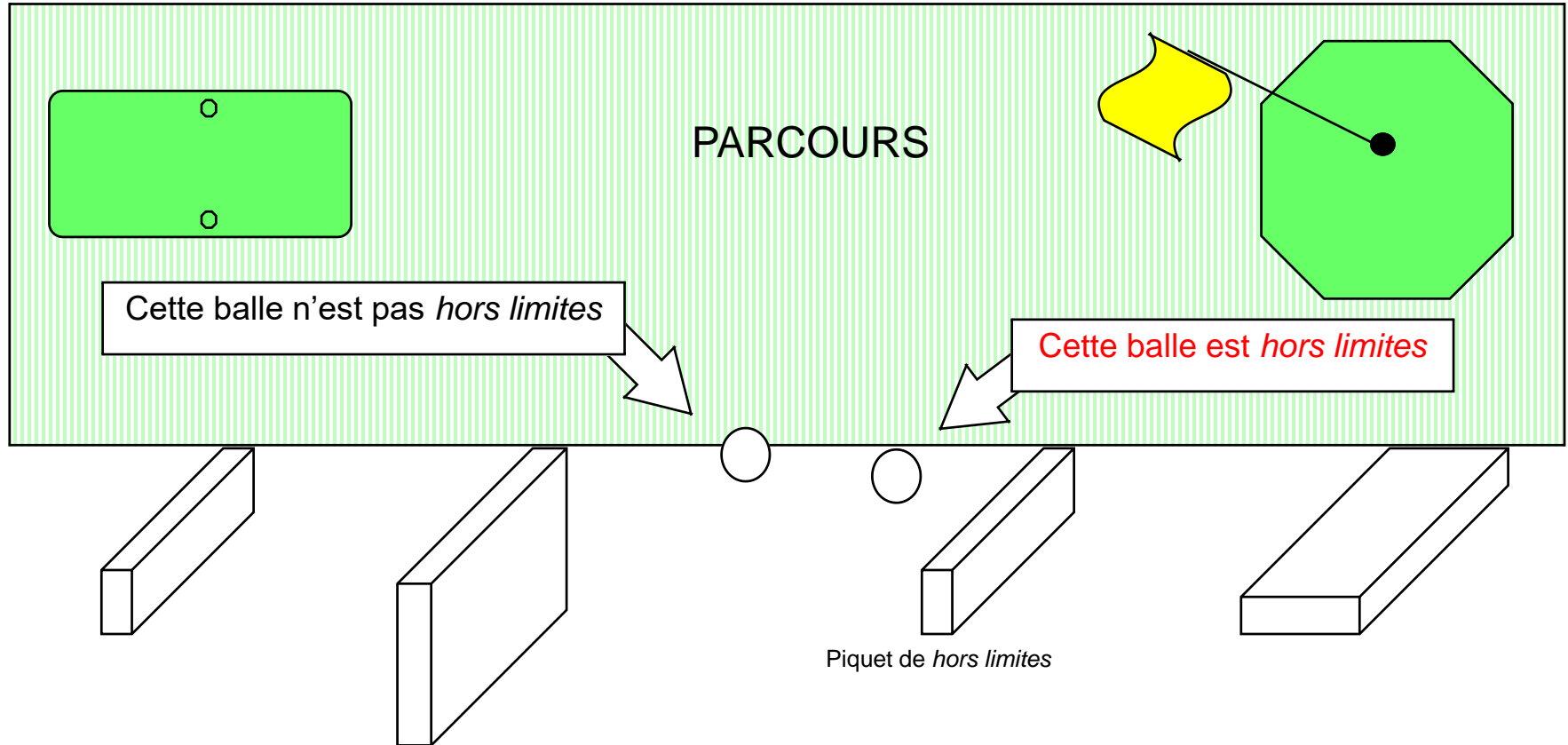
Balle provisoire (suite)







C'est la ligne intérieure des piquets qui détermine la limite du *hors limites*. **Une balle est *hors limites* si elle est entièrement *hors limites*.**



TERRAIN HORS LIMITES



Hors limites (suite)



## HORS LIMITES (Règle 18.2)

Ils sont **définis** par les murs et les clôtures bordant la propriété et le practice, et/ou les alignements de piquets blancs, et/ou les lignes blanches tracées au sol, ou en l'absence de ligne au sol, par la hauteur de tonte. Les parkings, l'atelier des jardiniers, le practice sont hors limites. (Règle locale)

### ALTERNATIVE COUP ET DISTANCE

La règle locale type E-5 offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou hors limites **n'est pas applicable** en compétition à Thumeries. (Règle locale)

**Règle 18.2b Procédure quand une balle est perdue ou hors limites :**

Si une balle est perdue ou hors limites, le joueur **doit prendre un dégagement coup et distance** en ajoutant un coup de pénalité et en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le coup précédent a été joué.



Ouf ! Ma balle n'est pas *hors limites*, mais elle est enfouie dans le rough.

Stop !!! Bien qu'aucun jour de prison ne soit prévu pour cette infraction (marcher ou appuyer devant la balle pour qu'elle soit mieux portée) le joueur prendra quand même 2 coups de pénalité pour avoir amélioré les conditions affectant le coup (Règle 8.1).



Je dois jouer le parcours comme je le trouve (Règle 8) et ma balle comme elle repose, (même si j'ai du mal à la voir) (Règle 9.1)



Jouer le parcours comme on le trouve (suite)





## Jouer le parcours comme on le trouve.(Règle 8)

Sauf exceptions prévues par les règles, un joueur **ne doit pas** améliorer ou permettre que soient améliorés:

- l'emplacement ou la position de sa balle (le lie de la balle au repos du joueur)
- la zone de son *stance* et de son *swing intentionnels*
- sa *ligne de jeu*, et
- la *zone de dégagement* dans laquelle le joueur *dropera* ou *placera* une balle

par l'une des actions suivantes:

déplacer, courber ou casser tout ce qui pousse ou est fixé dans le sol, ou enlever ou aplanir le sable, la terre meuble, les divots replacés ou autres irrégularités de surface, ou enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Par contre, il le **peut**:

- si cela se produit pendant qu'il prend correctement son *stance*
- lors de l'exécution du *coup* ou dans la montée de son club
- dans la *zone de départ* en éliminant des irrégularités de surface, ou en enlevant du sable ou de la terre meuble
- sur le green, en enlevant du sable ou de la terre meuble, ou en réparant des dommages



## J'ARRIVE AU GREEN



Une balle est considérée sur le green, lorsqu'elle est entièrement sur le green ou lorsqu'une partie de celle-ci le touche.

Code de comportement (Règle 1.2):  
Je n'oublie pas de relever mon pitch.

Cadence de jeu rapide (Règle 5.6)  
Pour ne pas ralentir le jeu, je place mon chariot en direction du départ suivant.

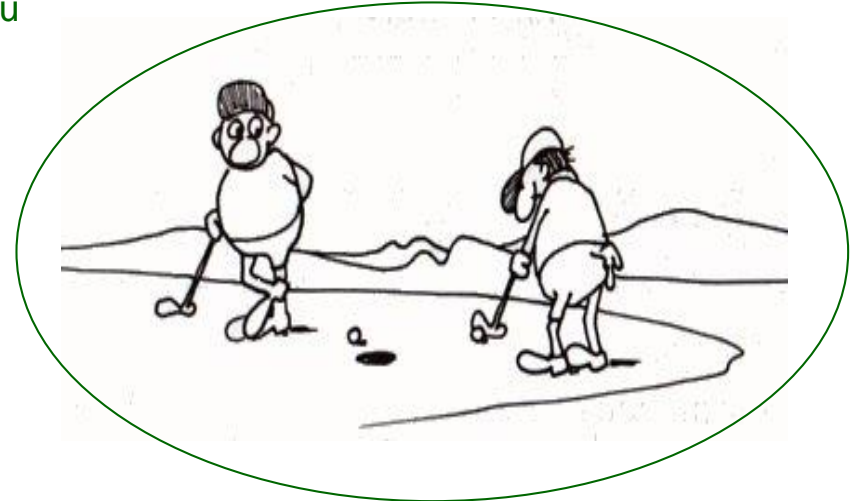
Code de comportement (Règle 1.2):  
Si ma balle est la plus proche du trou, je peux prendre en charge le drapeau si mon co-compétiteur le désire.

Je peux putter en laissant le drapeau dans le trou (Règle 13.2a)

Sur le green je **peux** toucher la *ligne de putt*, en réparant un dommage avec un relève-pitch, un putter, la main,,, (impacts de balle, marques de clous, bouchons d'anciens trous, traces d'animaux, objets enfoncés). Mais je **ne dois pas** tester la surface du green en faisant rouler une balle (règle 13,1), ni putter entre les jambes (règle 10,1c : jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu).

Dans ces 2 cas, j'aurai 2 coups de pénalité

Je demande toujours à mon co-compétiteur de *marquer* la position de sa balle, s'il ne l'a pas déjà fait.



Sinon, si je touche sa balle, j'ai 2 coups de pénalité, et je **dois** jouer ma balle comme elle repose (Règle 11.1a exception), Par contre, l'autre balle sera replacée à sa position initiale. (Règle 9.6)

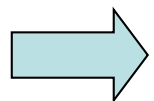
Je peux putter en laissant le drapeau dans le trou (Règle 13,2a)

### Ma balle jouée de l'extérieur du green :

- Touche une balle située sur le green :
  - 1/ la balle déplacée doit être replacée,
  - 2/ je joue ma balle de l'endroit où elle se trouve, sans pénalité.

Le « jeu de croquet » est interdit sur tout le parcours et pas seulement sur le green (Règle 10.1c)

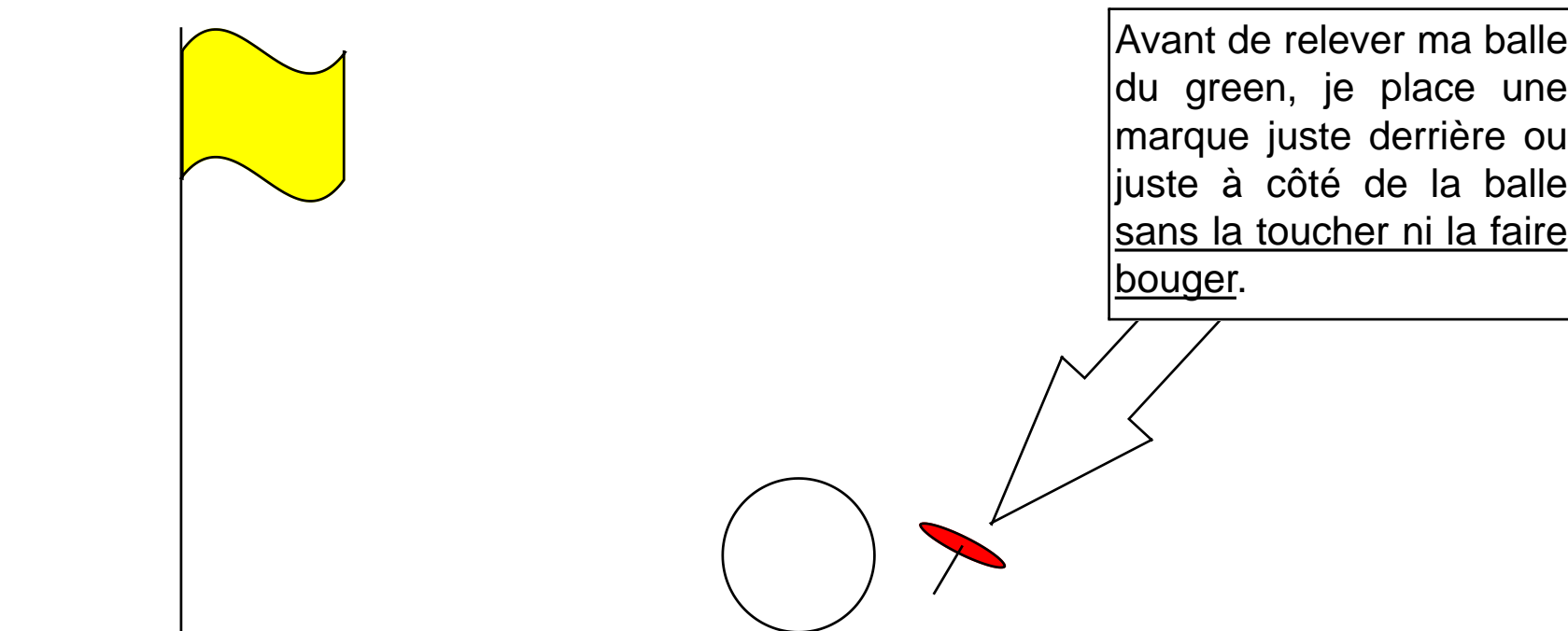
Ligne de putt (suite)







## Comment marquer correctement sa balle sur le green (Règle 14.1a/2)



### Remarque:

Si la balle ou le marque-balle est accidentellement déplacé pendant le processus de remplacement de la balle, il n'y a pas de pénalité et la balle ou le marque-balle doit être remplacé (Règle 9.7)

Le marque-balle **doit** être un objet artificiel tel qu'un tee, une pièce de monnaie, un objet conçu pour être un marque-balle. En aucun cas, il ne peut être un *détritus* (feuille, caillou...).

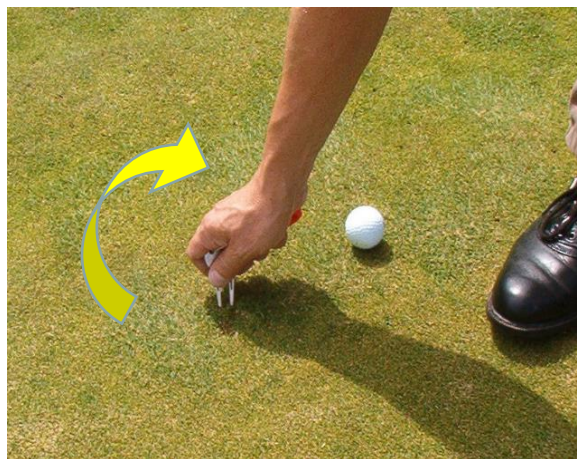
Je **ne dois pas** « scratcher » le green. Abîmer le green peut être considéré comme un mauvais comportement et est donc pénalisable.



## Comment réparer (relever) un pitch ?



Le pitch est le trou fait par la balle en arrivant sur le green.



Avec mon relève-pitch, je repousse les bords du pitch vers l'intérieur.



Les bords ont été repoussés vers le centre du pitch.



Je tapote avec mon putter pour bien aplanir la surface.



Et voilà un pitch parfaitement réparé !  
On dit que le pitch est « relevé ».



## Replacer ou pas sur le green ?



1) Ma balle arrive sur le plateau du haut, en équilibre instable. Avant que j'arrive pour la marquer, un coup de vent ou la pente la fait dégringoler sur le plateau du bas. Pas de chance pour moi, le drapeau est en haut aujourd'hui. Il n'y a pas de pénalité et je **dois jouer** la balle comme elle repose (Règle 9.3 et 13.1d)

2) En voyant ma balle arriver sur le plateau du haut, je me précipite pour aller la marquer avant qu'elle ne redescende. Aïe, en voulant marquer ma balle, je laisse tomber mon club sur la balle qui se déplace. Pas de panique, il n'y a pas de pénalité car le déplacement de ma balle est accidentel (de même que si j'avais touché accidentellement ma balle avec le pied).

Je **dois replacer** ma balle à son emplacement d'origine.(Règle 13.1d)

3) Je suis arrivé à temps, et j'ai pu marquer ma balle. A mon tour de jouer, je replace ma balle et malheureusement, un gros coup de vent la fait dégringoler en bas de la pente. Comme ma balle avait dans ce cas été relevée et remplacée, je **dois replacer** ma balle à son emplacement d'origine, sans pénalité.(Règle 9.3 et 13.1d)

Si je ne respecte pas ces procédures, je joue d'un mauvais endroit, et j'ajoute **2 coups de pénalité** à mon score. Je dois finir le trou avec la balle jouée depuis le mauvais endroit.(Règle 14.7)





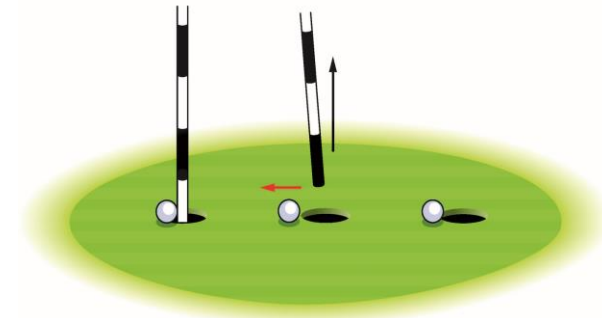
## Drapeau (Règle 13.2)



- La Règle 13.2 s'applique à une balle jouée de n'importe quel endroit du parcours y compris le green
- Le joueur **peut** laisser le drapeau dans le trou - si la balle le frappe, il n'y pas de pénalité et balle **doit** être jouée **comme elle repose**
- Le joueur **peut** aussi le retirer du trou ou le faire prendre en charge
- Le joueur **doit** décider avant de jouer le coup si on laisse le drapeau, si on l'enlève ou si on le fait prendre en charge
- Si le drapeau est enlevé ou tenu par la personne qui l'a pris en charge, il n'y a pas de pénalité si la balle frappe **accidentellement** le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge, et la balle doit être jouée comme elle repose.



Pour une balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou, **si une partie quelconque de la balle est dans le trou en-dessous de la surface du green, la balle est considérée comme entrée.**



Pour une balle non entrée reposant contre le drapeau laissé dans le trou, **s'il n'y a aucune partie sous la surface, la balle n'est pas entrée.**

Si en retirant le drapeau la balle se déplace, il n'y a pas de pénalité et le joueur **doit** la replacer au bord du trou (même si la balle est tombée dans le trou).



## TROU N° 2

Je tape mon coup de départ.

Malheureusement, j'ai raté la balle et j'ai joué un coup dans le vide : c'est un « AIR-SHOT ». Le coup compte et je peux jouer la balle comme elle repose, ou si la balle est restée sur la zone de départ, je peux remettre cette balle ou une autre balle sur un tee n'importe où dans la zone de départ, sans pénalité. (Règle 6.2b6)

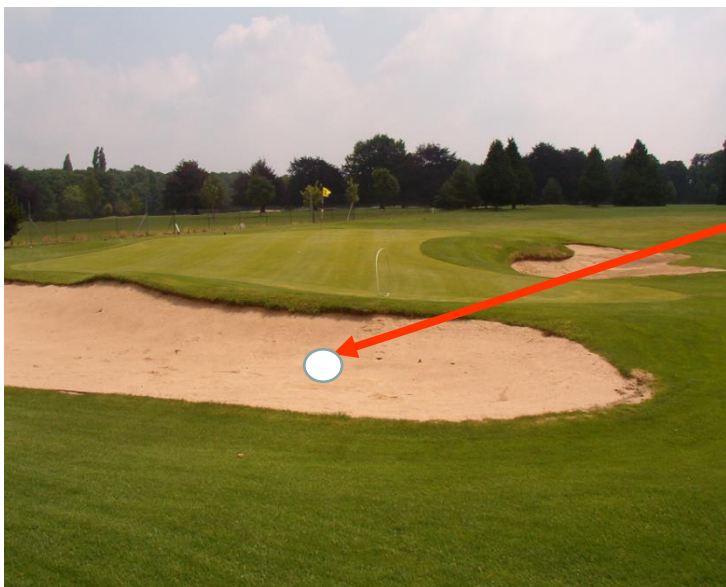


Attention, si je fais un « AIR-SHOT » sur le fairway, le coup compte et je dois jouer la balle comme elle repose.

J'ai joué ma balle et malheureusement elle est allée droit dans le bunker.

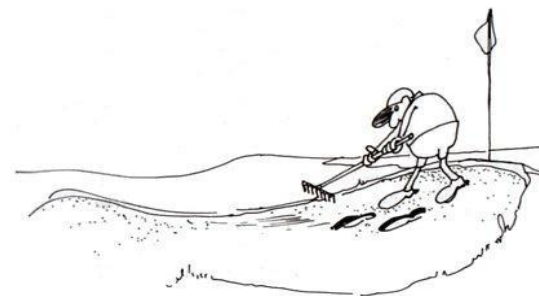
Dans le bunker, je n'ai pas le droit de poser mon club sur le sable en faisant un coup d'essai, ni d'améliorer la position de ma balle (par exemple en effaçant des traces de pas).

Si je fais une de ces 2 erreurs, j'encours une pénalité de 2 coups. (Règle 12.2b)



Code de comportement (Règle 1.2)

Ma balle est enfin sortie du bunker. Je n'oublie pas de ratisser les traces laissées par mon passage dans le bunker.



Bunker (suite)





# Les piquets

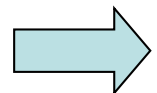
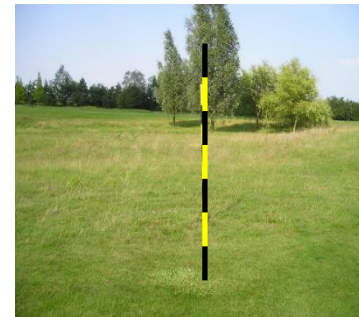


Piquet blanc indiquant un *hors-limites*.

Un piquet blanc délimite le *parcours*, ce n'est pas une *obstruction*, il est donc interdit de l'enlever ou de le déplacer. Si la balle est sur le *parcours* mais placée de telle sorte que le piquet gêne à l'exécution du *coup*, la balle **peut** être déclarée injouable et dégagée selon la règle de la *balle injouable* ([voir trou 10](#)) avec une pénalité d'un coup, sinon elle **doit** être jouée comme elle repose.

Je n'ai pas le **droit** d'enlever ou de déplacer un piquet blanc de *hors-limites*, sinon, j'encours une pénalité de 2 coups. Mais je **peux** éviter la pénalité en remplaçant le piquet de *hors-limites* avant de jouer mon coup (Règle 8.1c).

Un grand piquet noir et jaune sur un trou en dog-leg indique le sens du jeu.







Piquet rouge signalant une **Zone à pénalité rouge**



Piquet jaune signalant une **Zone à pénalité jaune**

Les mires, les piquets rouges et les piquets jaunes signalant des *Zones à pénalités*, les piquets avant le green signalant des repères de distance (90 et 135m), les piquets bleus indiquant une zone de *terrain en réparation* sont des *obstructions amovibles* et **peuvent** être retirés avant l'exécution du *coup* (*Règle 15.2*) (voir [trou 4](#)).

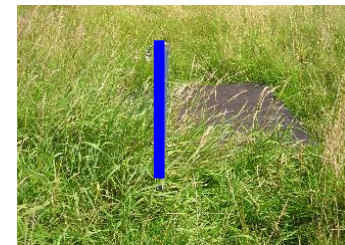
Ils seront obligatoirement remplacés quand le *coup* aura été joué.



Piquet avec un trait jaune et un trait rouge indiquant la présence sur le fairway d'une plaque de distance à **135 m.**



Piquet avec un trait jaune indiquant la présence sur le fairway d'une plaque de distance à **90 m.**



Piquet bleu signalant un *terrain en réparation*.



Les filets à gauche du départ sont des *obstructions inamovibles*.

Ma balle est si proche que je ne peux pas prendre mon *stance*, ni exécuter mon mouvement pour la jouer. Je **peux** alors me dégager sans pénalité..

(Règle 16.1b)



## TROU N° 3

### I M P O R T A N T

Je cherche le *Point le plus proche de dégagement complet (PPPDC)* qui **ne doit pas** être plus proche du trou. Il est situé à un endroit où je ne suis plus gêné pour prendre mon *stance*, ni exécuter mon mouvement.

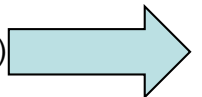
Pour trouver ce point, je fais un coup d'essai avec le club que je vais utiliser pour jouer mon *coup*, et je marque l'emplacement avec un tee.

([Voir trou N°4](#))

Puis, je relève ma balle et je la *droppe* à moins d'une longueur de club de cet emplacement sans me rapprocher du *drapeau* et dans la *zone générale*.

La longueur de club est la longueur du club le plus long du joueur, autre que le putter.

PPPDC (suite)





Pour *dropper*, je tiens ma main à hauteur du genou et je laisse tomber ma balle. Si ma balle roule et sort de la zone de drop, je **dois** la redropper de la même façon **sans pénalité**. Si elle roule encore la 2<sup>e</sup> fois, je la *place* au point où elle était tombée la 2<sup>ème</sup> fois, toujours **sans pénalité**. (Règle 14.3)



A hauteur de genoux signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout.

**Le *terrain en réparation* est signalé par un piquet bleu, et (ou) il est délimité par une ligne blanche.**

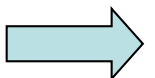
Je *droppe* ma balle de la même façon que pour les filets et toujours **sans pénalité**. (Règle 16.1b)



Terrain en réparation (suite)



Dropper (suite)







## COMMENT *DROPPER* ? (Règle 14.3b)



- Le joueur **doit** *dropper* la balle d'une manière correcte
- Le joueur **doit** laisser tomber la balle d'un endroit situé à hauteur de genoux de sorte que la balle tombe directement
- Le joueur **ne doit pas** lancer, faire rouler ou donner de l'effet à la balle
- La balle **ne doit pas** toucher une partie du corps du joueur ni son équipement avant de frapper le sol
- A hauteur de genoux signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout





## QUAND *REDROPPER* ? (Règle 14.3c)



La balle est *droppée* de manière correcte, et vient reposer dans la zone de dégagement. La balle est en jeu.



La balle est *droppée* de manière correcte mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement. La balle doit être *redroppée*.

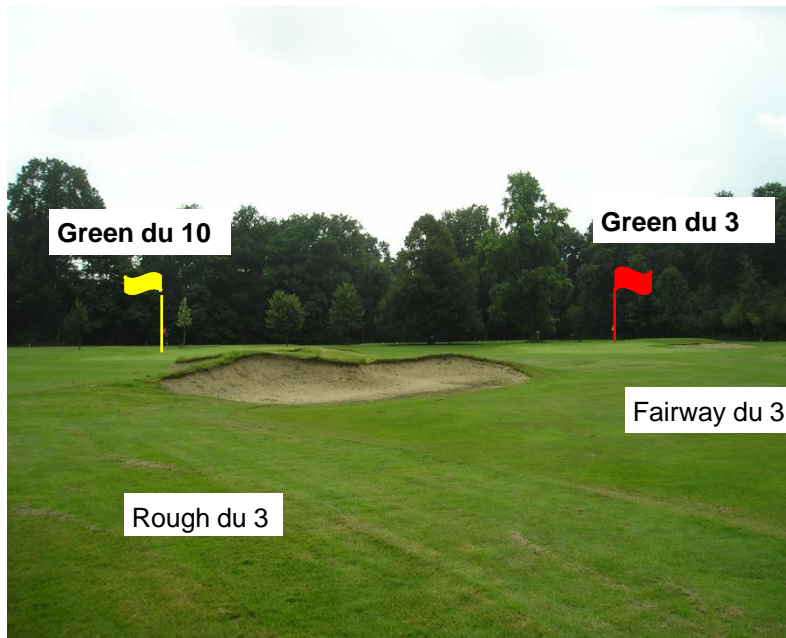


La balle est *droppée* de façon incorrecte car elle est *droppée* en dehors de la zone de dégagement. La balle doit être *droppée* à nouveau de façon correcte.



Mon *coup* de départ du 3 part vers la gauche et ma balle atterrit dans le rough.  
Au deuxième coup mon club se referme et ma balle tombe sur le green du 10 au lieu du 3.  
Ma balle repose sur un *mauvais green*.

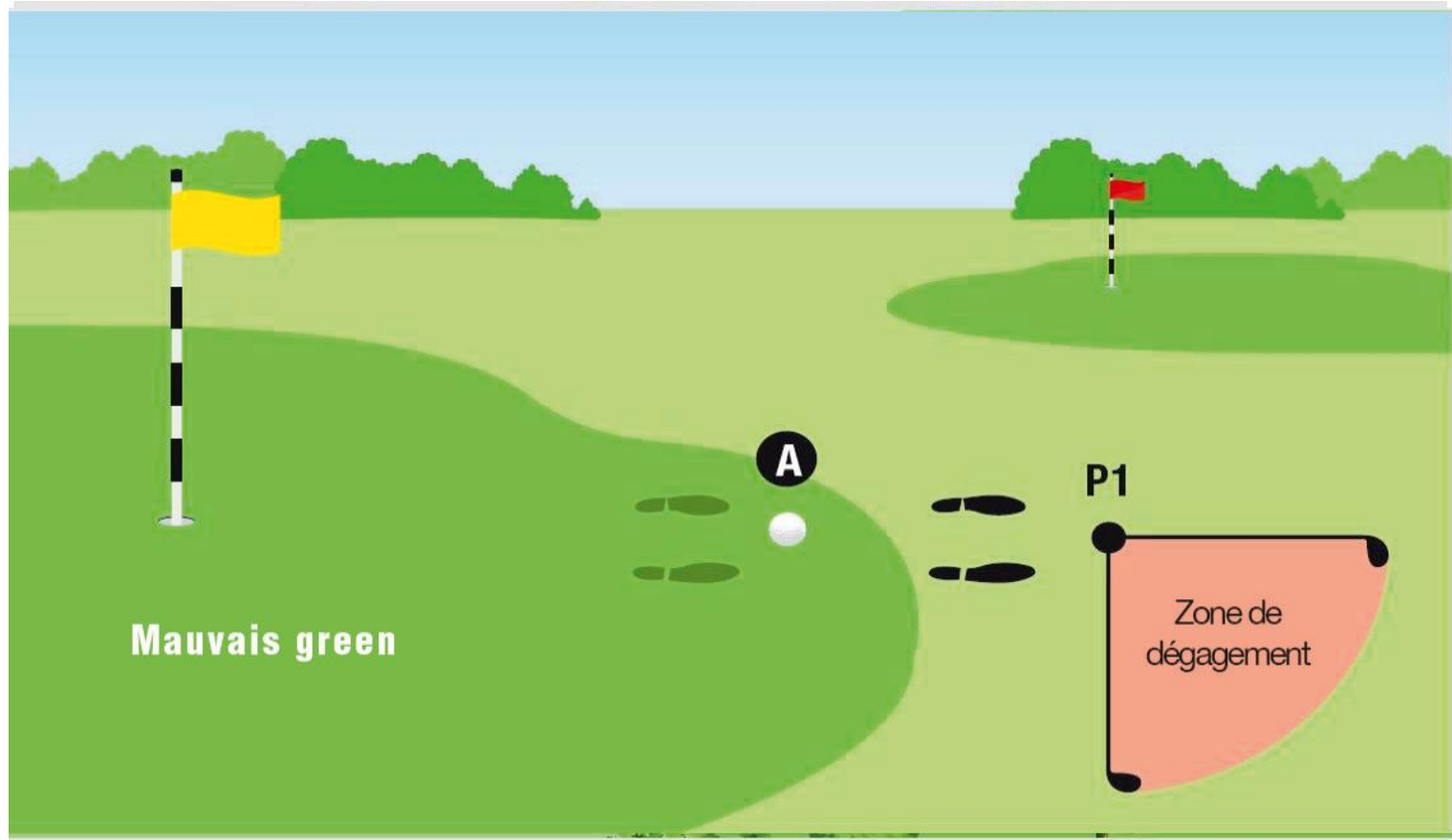
### Comment se dégager d'un ***mauvais green***: (Règle 13.1f)



Si la balle d'un joueur repose sur un *mauvais green*, ou si le *mauvais green* interfère avec la zone de *stance* ou de swing intentionnels du joueur, celui-ci **doit** relever sa balle et la *dropper*, sans pénalité, à moins d'une longueur de club du *Point le plus proche de dégagement complet*, sans se rapprocher du trou, et dans la même zone de parcours.  
La balle peut être nettoyée.

Si j'ai joué depuis le *mauvais green*, j'encours une pénalité de 2 coups pour infraction à la règle.





### Important:

Pour déterminer le *Point le plus proche de dégagement complet (P1)*, je fais un coup d'essai avec le club que je vais utiliser pour jouer mon *coup*, et je me *droppe* à moins d'une longueur de club de ce point (avec le club le plus long de mon sac), sans me rapprocher du trou. Mes pieds ne doivent plus être sur le green.





## TROU N° 4



Attention, *hors limites* à droite.  
Rejouez comme au trou n°1.



Le trou N°4 est un dog-leg droit.  
Comme le drapeau n'est pas visible, une mire (piquet noir et jaune) donne la direction du jeu.

**En jouant mon 2<sup>ème</sup> coup, un coup malheureux envoie ma balle...**



...derrière le piquet des 90 qui gêne l'exécution de mon *coup* de golf, ou se trouve sur ma *ligne de jeu*.  
Le piquet est une *obstruction amovible*.



Je peux enlever le piquet avant de jouer, même s'il n'est que sur ma ligne de jeu.

Comment se dégager d'une ***obstruction amovible*** (Règle 15.2):

Je peux donc enlever le piquet sans pénalité. Par contre je n'ai pas le droit de déplacer ma balle. Après mon coup, je replace le piquet.



En attaquant le green du 4, un coup malheureux envoie ma balle contre le banc situé près du départ du 5

Comment se dégager d'une **obstruction inamovible** (Règle 16.1b):  
(voir aussi trou N°3)

En levant le club je suis gêné par le banc

Pour déterminer le point le plus proche de dégagement, je prends le club que je vais utiliser pour jouer mon coup.



Ma balle est tombée près d'un banc ancré dans le sol, c'est donc une *obstruction inamovible*. Si je suis gêné(e) dans mon *stance* ou dans mon *swing intentionnel*, je **peux** donc me dégager sans pénalité de la façon suivante:



[Retour sommaire](#)

[Page précédente](#)

[Page suivante](#)



Je marque avec un tee l'endroit qui n'est pas plus près du trou, où je ne suis plus gêné(e), ni dans mon *stance*, ni dans mon *swing intentionnel*.

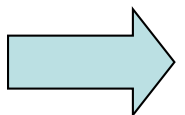
Pour trouver cet endroit, je dois utiliser le club avec lequel je vais jouer mon *coup suivant*.



A une moins d'une longueur de club, et sans me rapprocher du trou je plante un 2<sup>ème</sup> tee.

Je plante un 3<sup>ème</sup> tee vers l'arrière, toujours à moins d'une longueur de club pour délimiter ma zone de drop.

Obstruction inamovible (suite)







Je droppe ma balle d'origine ou une autre balle dans ma *zone de drop*. Si la balle roule et sort de la zone, je **dois** **dropper** une 2<sup>ème</sup> fois.

Si la balle ressort à nouveau je la place à l'endroit où elle est tombée la 2<sup>ème</sup> fois; (Règle 14.3c(2))



**Attention** ! Là, je droppe devant les tees. Mon drop n'est pas valable., et ne compte pas dans les 2 drops comme sur la photo précédente. Je dois dropper à nouveau de façon correcte.(Règle 14.3b(3))



Je peux continuer à jouer

Je **peux** me tenir à l'extérieur ou à l'intérieur de la zone de drop pour *dropper* ma balle.

Attention, je ne **peux** me dégager d'une *obstruction inamovible* que si elle gêne mon *stance* ou mon *mouvement intentionnel*, mais **pas** si elle se trouve sur ma *ligne de jeu*.

Dropper (suite)





## TROU N° 5



La surface de *la zone de départ* d'un PAR 3 est souvent abîmée par les coups de clubs. Pour éviter d'abîmer *la zone de départ*, je fais mes coups d'essai en dehors du départ et pour jouer mon coup, je place la balle sur un tee.



CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2) :

Soin à apporter au *parcours*:

Le joueur **devrait** éviter d'endommager le *parcours* en créant des divots lors de mouvements d'essai ou en touchant le sol avec la tête de club.



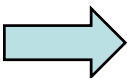


Ma balle est allée droit dans le bunker et elle s'est logée dans un trou de lapin.

Heureusement pour moi, le trou de lapin étant une *condition anormale du parcours*, je **peux** me *dropper* à moins d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* sans pénalité, dans le bunker et sans me rapprocher du trou (Règle 16,1c).

## Trous d'animaux

Vous pouvez vous dégager en droppant sans pénalité, (ou en plaçant sur le green) pour les trous et passages creusés de tous les animaux (sauf les insectes et les vers), les trous d'animaux étant des conditions anormales du parcours (Règle 16.1). Attention, une marque isolée de sabot n'est pas considérée comme un trou d'animal, et ne donne pas droit au dégagement; par contre, sur le green, elle peut être réparée.







## Toucher le sable dans le bunker (Règle 12.2b)

Il n'est pas autorisé de tester l'état du sable, ratisser la ligne de jeu, poser le club juste devant et derrière la balle, toucher le sable lors des coups d'essai. Sinon, le joueur encourt 2 coups de pénalité.

## En sortant ma balle du bunker, j'ai envoyé du sable sur le green.

Le sable n'est pas un *détritus*.



Je **ne peux pas** retirer le sable sur le collier ou l'avant green (Règle 8.1)



Je **peux** retirer le sable uniquement sur le green sans pénalité (Règle 13.1c)



Je viens de poser ma balle sur un tee, sur *la zone de départ*.

En *prenant mon stance*, je fais tomber ma balle avec mon club. Je la replace sur le tee, sans pénalité et sans compter de coup, car je n'ai pas joué de coup de golf, et ma balle n'est pas en jeu (*cf définition du coup de golf* et Règle 6.2b ). Je peux jouer la balle d'origine ou une autre balle et déplacer mon tee.



### Comment se dégager d'un **arbre tuteuré** :

A environ 90m du green, ma balle vient se loger contre un jeune arbre. Heureusement pour moi, cet arbre est tuteuré, c'est donc une *obstruction inamovible*. (Règle 16.1 et règle locale)

Je peux me dégager sans pénalité de la même façon qu'au trou n° 3 : je cherche le *point le plus proche de dégagement complet*, et je me *droppe* à une longueur de club maximum, sans me rapprocher du drapeau.



Je me dégage correctement de l'arbre tuteuré. Je joue et ma balle vient malencontreusement heurter mon chariot que j'avais laissé trop près. Pas de panique, je n'ai pas de coup de pénalité et **je dois** jouer ma balle comme elle repose.



### **Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure (Règle 11.1)**

#### **Balle touchant le joueur ou son équipement (Règle 11.1a)**

il n'y a pas de pénalité si le contact a eu lieu par mégarde. La balle doit être jouée comme elle repose.

**Exception :** Ma balle repose sur le green. Je putte, et ma balle heurte une autre balle au repos sur le green. Dans ce cas, j'encours deux coups de pénalité, et je **dois** jouer ma balle comme elle repose. L'autre balle doit être replacée. (voir aussi [trou N° 1](#)).

Ma balle est sur le green; Je putte et ma balle est déviée par un chien qui arrive en courant. Le coup ne compte pas et la balle d'origine ou une autre balle **doit** être replacée à son emplacement d'origine. (Règle 11.1b – Exception 2)





Ma balle tombe dans un bunker, à droite du green. Malheureusement elle n'est pas seule:

***Détritus*** et ***Obstruction amovible*** dans un bunker (Règle 15):

***Détritus***



Elle est tombée contre une branche d'arbre (objet naturel) qui est un *détritus*. Je **peux** enlever un *détritus* dans le bunker sans pénalité. Mais je fais très attention en enlevant la branche, car si la balle se déplace, j'ai un coup de pénalité, et la balle **doit** être remplacée (Règle 15.1)

En enlevant un débris n'importe où sur le *parcours*, si la balle se déplace, je **dois** la remplacer et j'encours 1 coup de pénalité (Règle 15.1b), sauf sur le green où il n'y a pas de pénalité (Règle 13.1d)

***Obstruction amovible***



Elle est tombée contre une bouteille en plastique (objet artificiel) qui est une *obstruction amovible*. J'ai de la chance, les *obstructions amovibles* **peuvent** être enlevées sans pénalité n'importe où, sur ou en dehors du parcours. Si la balle bouge pendant que j'enlève l'*obstruction*, il n'y a pas de pénalité et la balle **doit** être remplacée. (L'*obstruction amovible* la plus courante est le râteau) (Règle 15.2)



A droite après le *départ* se trouve une *zone à pénalité rouge* délimitée par des piquets rouges.

Comment se dégager d'une **zone à pénalité rouge**:  
(Piquets rouges) (Règle 17.1)

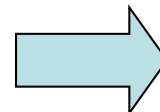
Un *zone à pénalité rouge* est identifiée par des piquets rouges et délimitée prioritairement par:

- 1) une ligne rouge au sol,
- 2) la végétation ou des herbes hautes, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*)
- 3) la limite naturelle de la *zone à pénalité*, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*).

Les piquets rouges sont des *obstructions amovibles*. La ligne rouge fait partie de *la zone à pénalité*. Si la balle touche un piquet rouge (*obstruction amovible*), l'*obstruction* **peut** être enlevée. Si la balle se déplace, elle **doit** être remplacée **sans pénalité**. Une fois le coup joué, le piquet **doit** être remis.



Zone à pénalité rouge (suite)

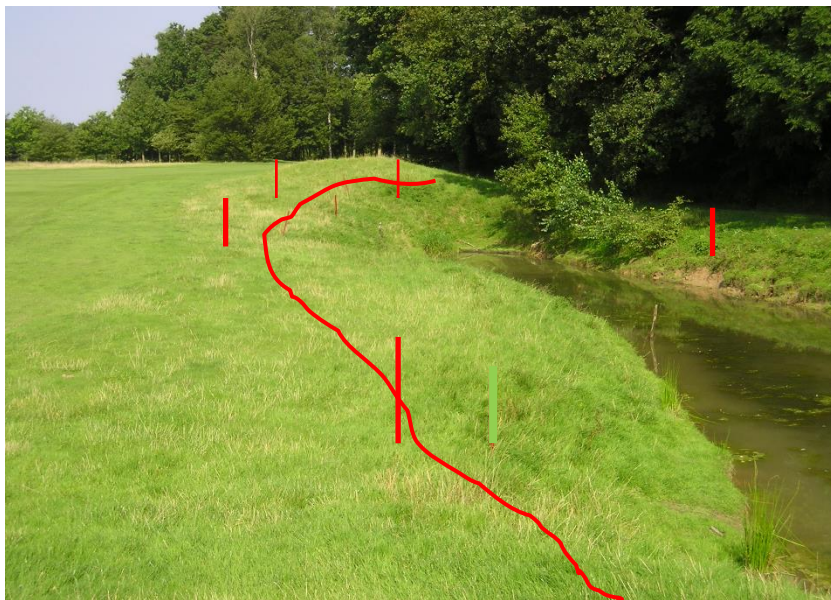




Quand la balle est dans *la zone à pénalité rouge* (voir définition ci-dessus, la balle n'est pas forcément dans l'eau!), je peux jouer la balle comme elle repose, sans pénalité.

Ou, j'ai 3 possibilités pour me dégager:

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée.
- 2) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle en arrière sur une ligne passant par l'endroit où la 1ère balle a franchi la ligne rouge (ou la lisière de *la zone à pénalité*) et le drapeau; Je peux utiliser cette possibilité même si je ne vois pas le drapeau.
- 3) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle à moins de 2 longueurs de club du point où la balle d'origine a franchi la lisière de *la zone à pénalité rouge*, sans se rapprocher du drapeau.



Ma balle s'est dirigée vers la droite, mais **je ne suis pas sûr(e)** qu'elle soit dans la zone à pénalité. Pour accélérer le jeu, je **peux** jouer une *balle provisoire*. Si je ne retrouve pas ma balle au bout de 3 mn, je **dois** continuer à jouer avec *la balle provisoire*. Par contre, si je retrouve ma balle dans la *zone à pénalité*, je **dois** abandonner la *balle provisoire* et me dégager selon la règle 17.1.

Mais si **je suis sûr(e)** et quasiment certain(e) que ma balle se trouve dans la *zone à pénalité*, je **ne dois pas** jouer de *balle provisoire*.(Règle 18.3a)

Zone à pénalité rouge (suite)

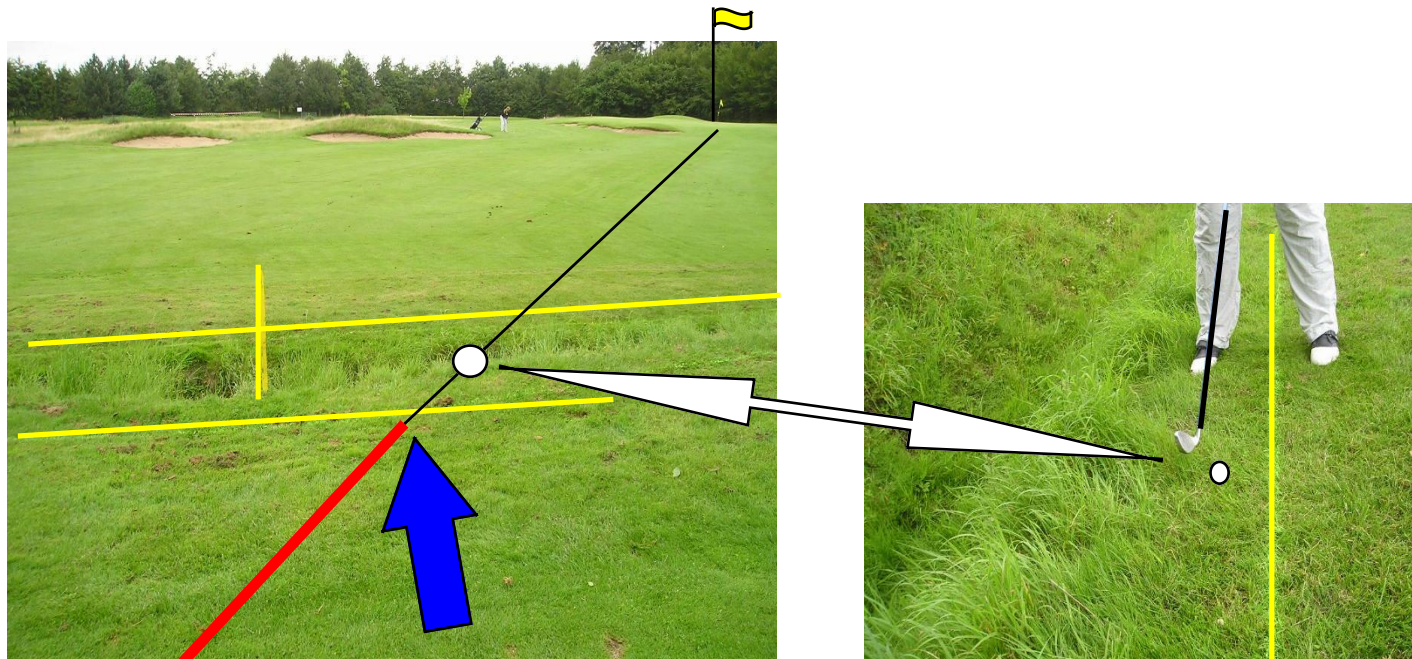






A environ 70 m du green un fossé traverse le fairway. Ma balle est tombée dedans à 20 cm à l'intérieur de la ligne jaune délimitant la lisière de la **zone à pénalité**.

Comment se dégager d'une **zone à pénalité jaune**:  
(Piquets jaunes) (Règle 17.1)



Je peux jouer la balle comme elle repose sans pénalité, ou, j'ai 2 solutions de dégagement:

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* la balle d'origine ou une autre balle en arrière de *la zone à pénalité* sur une ligne (rouge) passant par le point où la balle est entrée dans *la zone* (flèche bleue) et le drapeau, et aussi loin en arrière que souhaité.
- 2) avec une pénalité d'un coup, rejouer une balle de l'endroit où je l'ai jouée la dernière fois.







## Doute sur la procédure (Règle 20.1c):

Ma balle est sur le chemin qui contourne *la zone à pénalité* avant le green et je ne suis pas sûr(e) d'avoir droit à un dégagement gratuit.

Avant de jouer, j'annonce à mon co-compétiteur que je vais terminer le trou avec deux balles:

- cette balle comme elle repose,
- puis une autre balle *droppée* en dehors du chemin, sans pénalité.

Toujours avant de jouer, j'annonce que j'aimerais que la seconde balle compte, si les règles le permettent.

Mon co-compétiteur note mes deux scores sur la carte.

A la fin de la compétition, avant de signer la carte, nous exposons au comité de l'épreuve, la situation qui a créé le doute.

Si j'avais le **droit** de jouer la balle telle que je le pensais, le score de cette balle comptera, même s'il m'est défavorable.

Si je ne rapporte pas les faits au Comité avant de rendre ma carte, je suis disqualifié(e), même si les 2 scores sont identiques.



Dans les règles locales, le chemin qui contourne la zone à pénalité avant le green est une *obstruction inamovible* et le joueur **peut** se dégager selon la règle (ci-contre). Le joueur a le choix:

1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) telle qu'elle repose, ou

2) se dégager selon la règle (voir page suivante) en tenant bien compte des points suivants:

— une longueur de club maximum pour se dégager sans pénalité à partir du point le plus proche de dégagement, et

— le dégagement effectué, la balle et le *stance* **devront** être hors de *l'obstruction* (donc pas de pied sur *le chemin*) sinon pénalité de 2 coups.

Si la balle est *droppée* derrière un des arbres, elle **doit** être jouée comme elle repose.

Règle de ***l'Obstruction inamovible*** (dans la zone générale) ( règle 16.1 b)

Dégagement:

Lorsque la balle repose dans ou sur *l'obstruction* ou lorsque *l'obstruction* gêne le *stance* du joueur ou la zone de son swing intentionnel, le joueur peut se dégager.

Il ne peut pas y avoir de dégagement quand *l'obstruction* se trouve sur la *ligne de jeu*, sans gêner le *stance* ou le swing intentionnel.

Comment faire ?

Sauf lorsque la balle est dans une *zone à pénalité jaune ou rouge*, un joueur **peut** se dégager d'une interférence due à une *obstruction inamovible*, de la façon suivante:

Sur le *parcours*: si la balle repose dans la *zone générale*, le joueur **peut** la relever et la dropper sans pénalité à une longueur de club maximum du point le plus proche de dégagement complet et pas plus près du trou. Le point le plus proche de dégagement complet ne doit pas être dans une *zone à pénalité* ou sur un green.

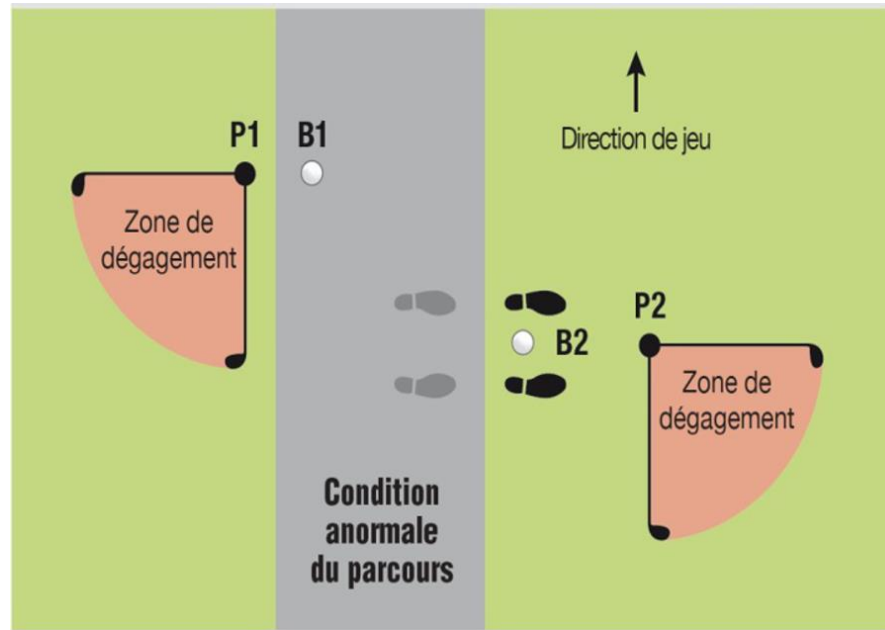
La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette règle.

(La règle générale tient compte également d'une *obstruction* située dans un bunker, sur le green, et sur la *zone de départ* mais ces cas ne se rencontrent pas sur la *parcours* de Thumeries.)





## COMMENT SE DEGAGER D'UNE OBSTRUCTION INAVOMIBLE (Règle 16.1)



- *Le point le plus proche de dégagement complet (P1) est établi pour B1 (balle sur une condition anormale du parcours telle qu'un chemin pour voiturette)*
- *C'est le point le plus proche de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du trou que cet emplacement = P1*
- **C'est le point le plus près mais pas le plus avantageux aussi il peut être dans le rough (pas toujours du côté fairway !)**
- Pour B2, Le joueur se tient sur une condition anormale du parcours et donc il y a interférence
- P2 est le point le plus proche de là où la balle repose qui permet au joueur (pour un joueur droitier) de se dégager de la condition (de l'autre côté serait trop loin)





Bien qu'il paraisse droit, le fairway est dessiné en dog-leg gauche, il convient donc de l'attaquer par la droite pour éviter le rough situé derrière les bunkers. Je retrouve ma balle dans le rough, et je fais un coup superbe qui atterrit près du green. En arrivant près du green, je m'aperçois que je suis gêné(e) par un arroseur de green.

### Comment se dégager d'un arroseur de green (Règle 16.1b)

Photo 1



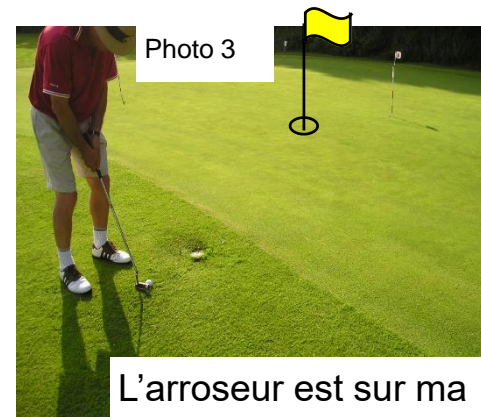
La balle repose sur l'arroseur

Photo 2



Mon pied pose sur l'arroseur

Photo 3



L'arroseur est sur ma ligne de jeu (ou de putt)

Une tête d'arroseur est une *obstruction inamovible*. Je peux donc m'en dégager sans pénalité:

- si la balle repose dessus (photo 1), ou
- si je suis gêné(e) dans mon *stance* (photo 2)

Je détermine le *point le plus proche de dégagement* où je ne suis plus gêné(e), et sans me rapprocher du trou. Je marque l'emplacement (avec un tee), et je *droppe* ([voir trou N°3](#)) à une longueur de club maximum, sans pénalité, toujours sans me rapprocher du trou. La zone de drop ne doit pas être sur le green.

Sur la photo 3 la tête d'arroseur ne se trouve que sur ma *ligne de putt*, je n'ai pas droit à un dégagement, et je dois jouer ma balle comme elle repose.



Je fais une petite approche et je suis sur le green en position de par, mais je m'aperçois que j'ai joué la balle de mon co-compétiteur.

J'ai donc une pénalité de 2 coups, et je **dois** corriger mon erreur en jouant la balle correcte. Les coups joués sur la mauvaise balle ne comptent pas dans mon score.



Comme j'avais joué la balle de mon co-compétiteur, celui-ci **doit** replacer une balle à l'emplacement d'où la mauvaise balle avait été jouée la 1ère fois.

**Si je joue un ou plusieurs coups sur une *mauvaise balle*,  
même dans un bunker ou une zone à pénalité  
j'encours 2 coups de pénalité**

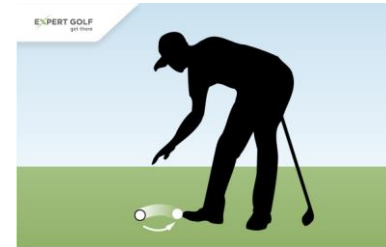
Si en plus je ne retrouve pas ma balle, je **dois** rejouer de l'endroit où j'avais joué avant de perdre ma balle et je rajoute un coup de pénalité supplémentaire pour « balle perdue ». (Soit 3 coups au total)

Dans tous les cas, si je ne corrige pas mon erreur avant de jouer un coup de la *zone de départ* suivante, ou sur le dernier trou, avant de rendre ma *carte de score*, je suis disqualifié(e).



## Balle déplacée pendant la recherche (Règle 7.4)

Si en cherchant votre balle dans l'herbe épaisse, vous la déplacez par inadvertance avec vos pieds ou un club, il n'y a pas de pénalité mais la balle doit être replacée à son emplacement d'origine, et dans le même lie (si la balle était enfouie, la replacer de la même façon).



Le temps de recherche est limité à 3 minutes

## Relever sa balle pour l'identifier (Règle 7.3)



Si une balle est impossible à identifier telle qu'elle repose, le joueur peut la relever pour l'identifier.

L'emplacement de la balle doit être marqué, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification.

Si la balle est bien celle du joueur, elle doit être replacée à son emplacement d'origine, dans le même lie.

Il est conseillé d'informer les autres joueurs avant de relever sa balle pour l'identifier et éviter tout malentendu.





## Joueurs incapables d'identifier leur balle (Règle 7.2) :



Deux joueurs , au 1er coup de drive se retrouvent côte à côte. Malheureusement pour eux, ils ont omis de marquer leur balle, et il se trouve qu'ils jouent avec deux balles parfaitement identiques. Ils sont donc incapables d'identifier leur balle, et les deux balles sont considérées comme *perdues*.

Les deux joueurs **doivent** rejouer leur balle du départ , ou du dernier emplacement, avec une pénalité de coup et de distance. Ils jouent donc leur 3<sup>ème</sup> coup s'ils étaient au départ. (Règle 18.2)

### Important (Règle 6.3a) :

Avant le départ, je n'oublie pas de marquer ma balle et je la montre à mon co-compétiteur.

Bien sûr, je ne suis pas obligé(e) de faire comme Duffy Waldorf, joueur du PGA Tour, quelques petits points peuvent suffire.





Règle Locale: le chemin menant au practice est une *obstruction inamovible*. (Règle 16.1)

Le joueur **peut** se dégager selon la règle ([voir trou N° 7](#)). Le joueur a le choix:

1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) comme elle repose, ou

2) se dégager selon la règle (voir trou N° 7) sans pénalité à moins d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement complet et sans se rapprocher du trou.

(Dans le cas présent, il s'agira de dropper sur le trou N°9 ou sur le trou N°18 suivant la position de la balle.)

### Règle Locale:

Si la balle du joueur se trouve dans *la zone à pénalité*, il **peut**:

- appliquer la Règle de *la zone à pénalité rouge* (voir page suivante).
- Comme option additionnelle, dropper une balle avec une pénalité d'un coup à moins d'une longueur de club du piquet matérialisant la *dropping-zone*. La *dropping-zone* est une *zone de dégagement* (Règle 14.3). Une balle **doit** être droppée dans cette *zone de dégagement* et venir y reposer.







La rive en bois bordant la zone à pénalité est un élément partie intégrante. Ce n'est pas une obstruction. Elle fait partie de la zone à pénalité. Si votre balle se trouve contre cette rive en bois, **vous ne pouvez pas** vous dégager gratuitement, mais **vous devez** utiliser la Règle 17.1b

## Solutions de dégagement de la zone à pénalité rouge du trou 9 (Règle 17.1b)



Quand la balle est entrée dans **la zone à pénalité rouge**, 3 solutions sont possibles pour s'en dégager :

- 1) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée (ou la placer si la balle était sur le green), ou
- 2) avec une pénalité d'un coup, *dropper* et jouer une balle à 2 longueurs de club maximum et pas plus près du trou que le point où la balle d'origine a franchi la lisière de **la zone à pénalité rouge**,

**Pour appliquer la solution 2, lorsque la balle est entrée dans la zone à pénalité en franchissant le trait rouge , le joueur doit s'assurer qu'il peut dropper à 2 longueurs de club maximum sans se rapprocher du trou, ce qui n'est pratiquement pas possible quand le *drapeau* est dans la zone médiane du green.**

- 3) comme option additionnelle, utiliser la *dropping zone* avec une pénalité d'un coup (règle locale).





Près de la *zone à pénalité*, de nombreux trous ont été faits par des ragondins. Ces trous sont des *conditions anormales du parcours*. Si votre balle se trouve dans un de ces trous, ou si vous êtes gêné(e) pour prendre votre *stance* ou dans l'exécution de votre coup, vous **pouvez** vous dégager sans pénalité. Vous **devez** vous dropper à une longueur de club du *Point le Plus Proche de Dégagement Complet* sans vous rapprocher du trou et sur la *zone générale* (pas sur le green). (voir trous N° 3 et 7) (Règle 16.1b)

Si la balle n'a pas été retrouvée, mais que vous êtes **sûr(e) ou quasiment certain(e)** qu'elle se trouve dans un trou, vous pouvez vous dégager selon la règle 16.1b en utilisant le point estimé où la balle a franchi en dernier la lisière de la *condition anormale du parcours* comme étant l'emplacement de la balle afin de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*.



## TROU N° 10



Practice

Le practice situé à droite est *hors limites* (piquets blancs). Si ma balle part vers la droite, j'applique les mêmes consignes qu'au départ du [trou N°1](#) (balle provisoire etc.) Idem au départ du trou N°18.



Un piquet de *hors limites* n'est pas une *obstruction*. Si un tel piquet me gêne dans mon jeu, je n'ai pas le droit de le déplacer, sinon, j'encours une pénalité de 2 coups. Mais je peux éviter la pénalité en replaçant le piquet de *hors limites* avant de jouer mon coup (Règle 8.1c). Par contre, je peux me tenir *hors limites* pour jouer une balle qui ne l'est pas.

### Code de comportement (Règle 1.2)

Évitez de bouger, de parler et de vous tenir derrière ou trop près d'un joueur qui se prépare à exécuter un *coup*



Ma balle est partie sous le sapin près du piquet des 90m, elle est injouable.



Comment se dégager pour une **balle injouable** ( règle 19.2 ) :

Je peux, avec une pénalité d'un coup:

1) jouer une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée en dernier, ou

2) *dropper* une balle en arrière de l'endroit, (sans limite), où repose la balle sur un axe passant par la balle et le drapeau, ou

3) *dropper* une balle à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose sans me rapprocher du trou.

Pour les solutions 2) et 3), il faut avoir retrouvé la balle d'origine.

**Le joueur peut déclarer sa balle *injouable* à n'importe quel endroit du *parcours*, sauf dans une *zone à pénalité*. (Règle 19.1)**

La règle dit: « 3) *dropper* une balle à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose sans me rapprocher du trou ». La notion de *point le plus proche de dégagement* n'existe pas ici, donc si les 2 longueurs de club sont insuffisantes pour me dégager, je devrai renoncer à cette solution.

S'il n'y a pas d'autre solution, une fois la balle droppée à 2 longueurs de club, si elle est toujours injouable, je peux de nouveau la dropper à partir du nouvel endroit en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire.





## DEGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GENERALE (Règle 19.2)

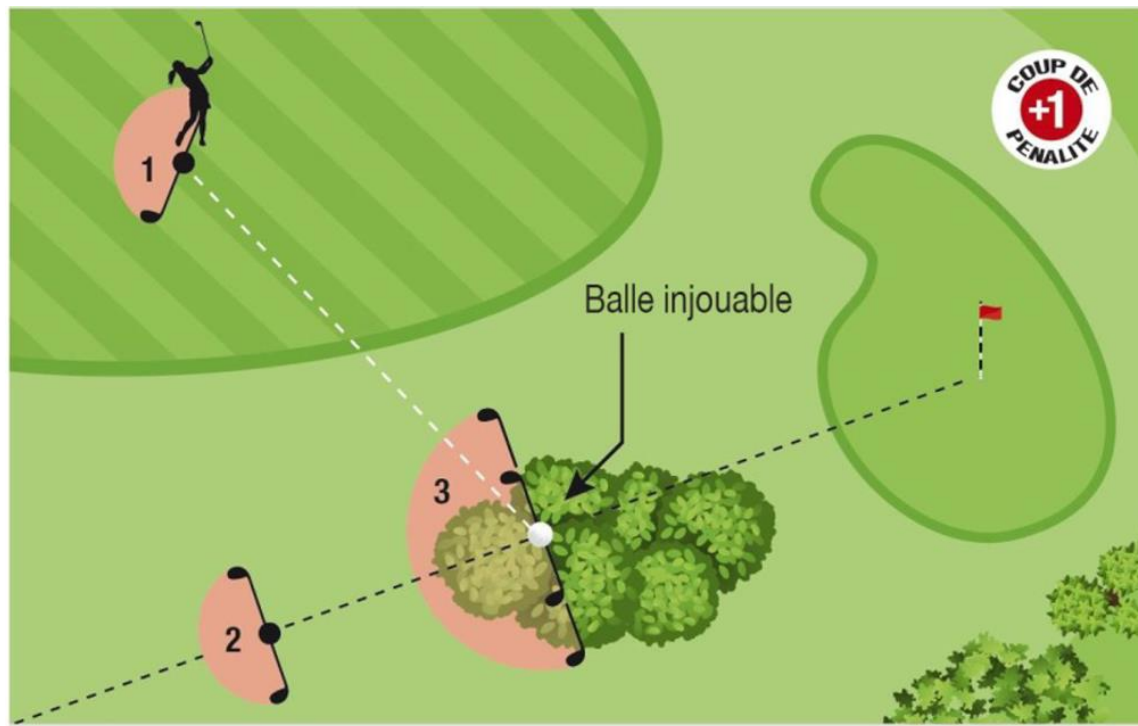


Figure qui illustre les options pour se dégager :

- 1. Coup et distance** : je retourne en arrière d'où j'ai joué le dernier coup.
- 2. Dégagement en arrière sur la ligne** : je retourne en arrière sur une ligne allant de la balle au drapeau. Je prends un point de référence sur cette ligne, et je droppe la balle d'origine ou une autre balle à moins d'une longueur de club de ce point.
- 3. Dégagement latéral** : je mesure deux longueurs de club à partir de la position de la balle, sans me rapprocher du drapeau et je droppe la balle d'origine ou une autre balle dans ces deux longueurs de club.







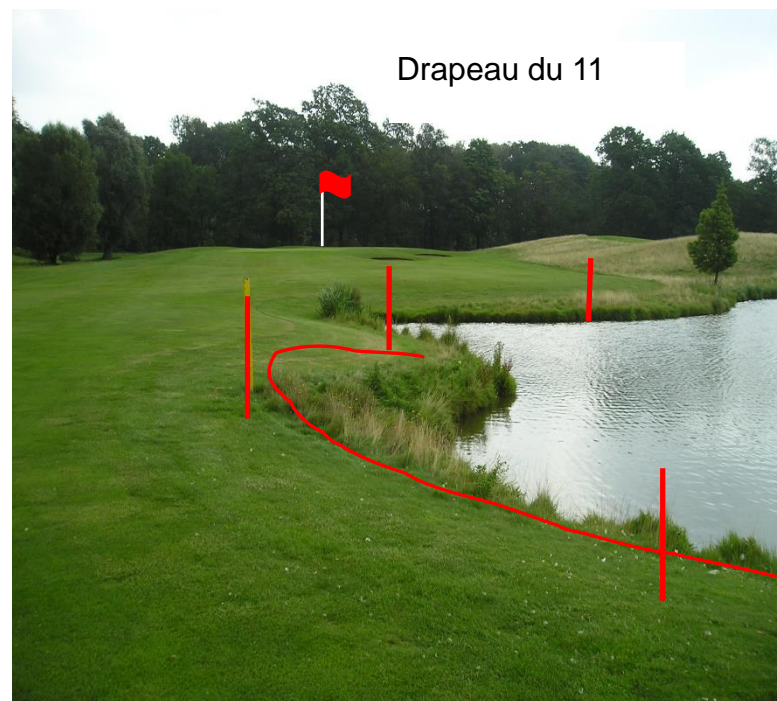
J'ai fait un bon départ, ma balle est partie droite, j'ai évité les grandes herbes à gauche et à droite. Je n'ai donc pas dû jouer de *balle provisoire*, malheureusement à mon deuxième *coup*, ma balle est partie dans *la zone à pénalité rouge*.

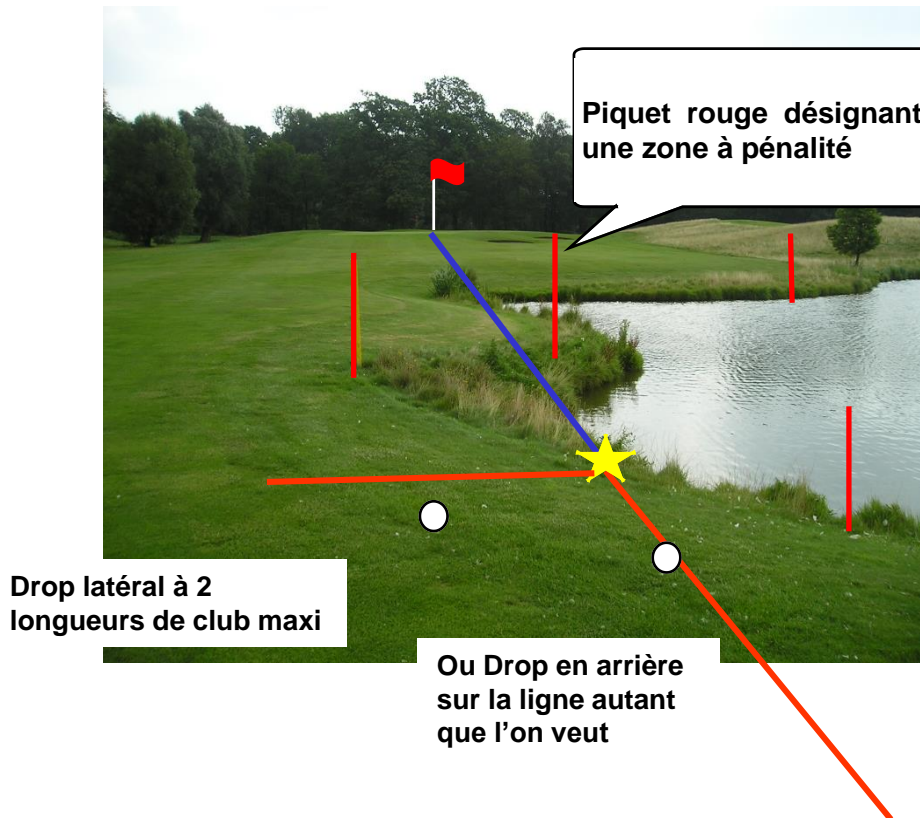
Comment se dégager d'un **zone à pénalité rouge** (Règle 17.1)

Une *zone à pénalité rouge* est identifiée par des piquets rouges et délimitée prioritairement par:

- 1) une ligne rouge au sol,
- 2) la végétation ou des herbes hautes, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*)
- 3) la limite naturelle de *la zone à pénalité*, (s'il n'y a pas de ligne rouge, ce sera la lisière de *la zone à pénalité*).

Les piquets rouges sont des *obstructions amovibles*. La ligne rouge fait partie de *la zone à pénalité*. Une balle qui touche la ligne rouge est dans *la zone à pénalité*.





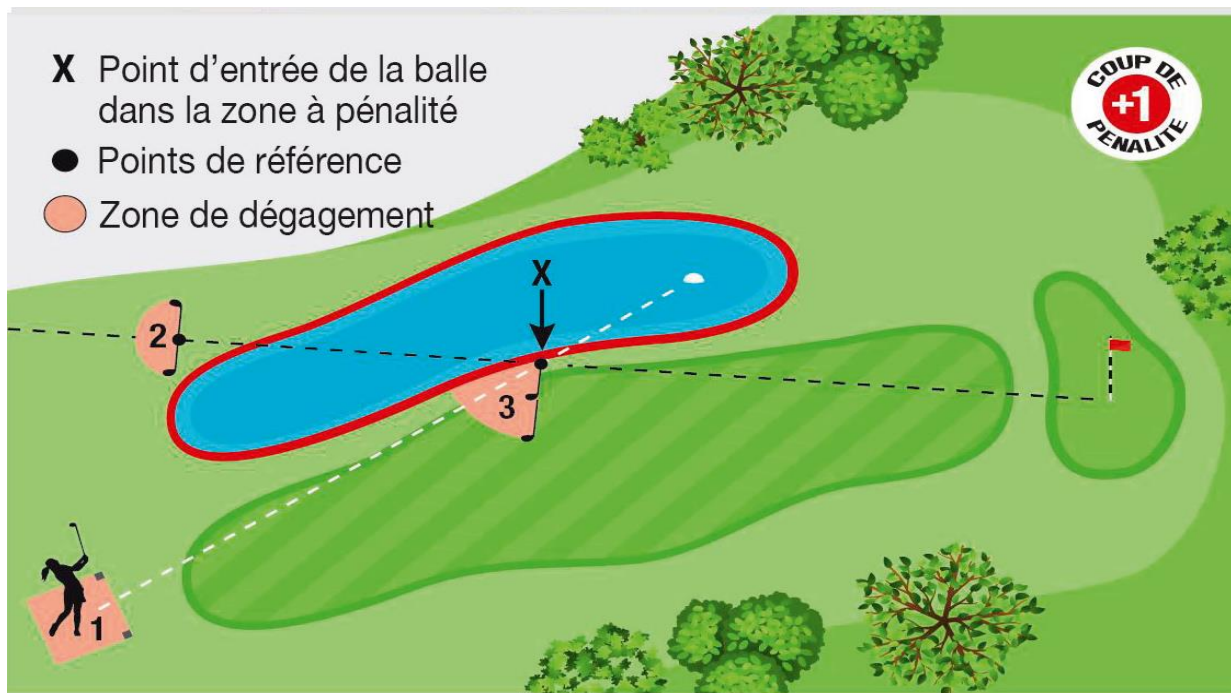
La balle a franchi la lisière de *la zone à pénalité* au point désigné par une étoile jaune.

Si ma balle n'est pas dans l'eau, je peux la jouer comme elle repose, sans pénalité.

Sinon, j'ai 3 possibilités pour me dégager **avec un coup de pénalité**.

- 1) Jouer une autre balle de l'endroit où elle a été jouée.
- 2) Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club de l'endroit où la balle est entrée dans la *zone à pénalité* (étoile jaune), sans me rapprocher du drapeau.
- 3) Dropper une balle en arrière sur une ligne (rouge) passant par l'endroit où la balle est entrée dans *la zone à pénalité* (a coupé la ligne rouge ou a franchi la lisière) et le drapeau.





### Options de dégagement pour une **zone à pénalité rouge** (cas le plus courant)

- La balle jouée de 1 repose dans la zone à pénalité. Elle a traversé la lisière au point X.
- Coup et distance. Le joueur a l'option de retourner là où il a joué la dernière fois (coup et distance – Règle 14.6) – Point 1.
- En arrière sur la ligne : Il doit choisir un point de référence sur la ligne et dropper une balle à une longueur de club maximum de ce point - point 2.
- Dégagement latéral : il peut aussi dropper une balle à deux longueurs de club maximum du point où la balle a franchi en dernier la limite de la zone à pénalité (point X) – point 3.





**Sur la gauche du fairway, avant d'arriver au green, se trouve une zone à pénalité rouge, et ma balle est jouée vers la zone à pénalité.**



Règle 18.3a

A) Si « **je ne suis pas sûr ou quasiment certain** » que ma balle est dans la zone à pénalité, je **peux** jouer une balle provisoire de l'endroit où j'ai joué le coup précédent. Si je n'ai pas retrouvé ma 1ère balle au bout de 3 mn, je **dois** jouer ma balle provisoire en ajoutant un coup de pénalité,

B) Si « **je suis sûr ou quasiment certain** » que ma balle est dans la zone à pénalité, je **ne dois pas** jouer de balle provisoire, mais j'applique la règle de la zone à pénalité. (voir trous 7 et 18)

Zone à pénalité rouge (suite)



**Après un détour involontaire par la droite du fairway, ma balle s'est plantée dans la lèvre du bunker dans une position injouable (Règle 19.3).**



Avec une pénalité d'un coup, je **peux**:

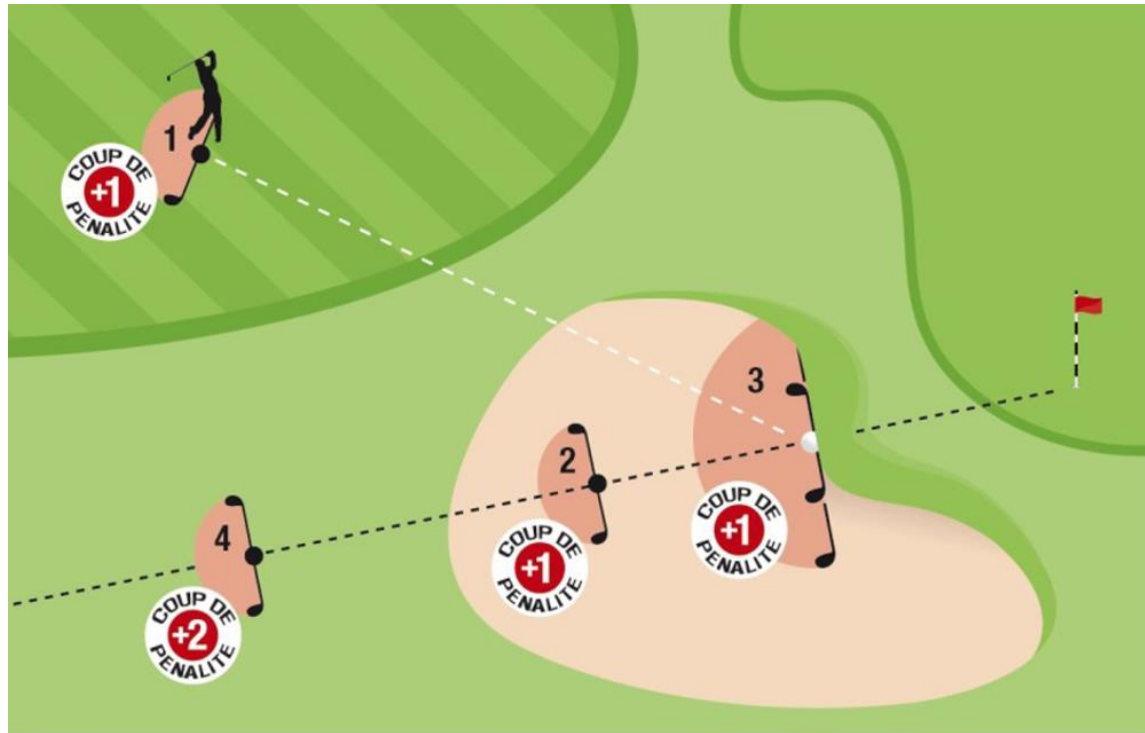
1] rejouer de l'endroit d'où j'ai joué ce coup,  
2] dropper une balle dans le bunker à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où la balle repose.

3] dropper une balle dans le bunker en arrière sur une ligne passant par le drapeau et l'endroit où la balle repose,

Avec une pénalité de 2 coups, dropper une balle à l'extérieur du bunker en arrière sur une ligne passant par le drapeau et l'endroit où la balle repose.

Balle injouable dans un bunker (suite)





### Figure illustrant les options de dégagement quand la *balle est injouable* dans un bunker

Le joueur **peut** se dégager avec un coup de pénalité selon n'importe laquelle des options (1, 2 et 3)

- En droppant en arrière sur la ligne, la balle doit être droppée dans le bunker (2)
- En prenant un dégagement latéral, la balle doit être droppée dans le bunker (3)
- MAIS – **Comme option supplémentaire** le joueur **peut** se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker avec un total de **DEUX coups de pénalité** (4)





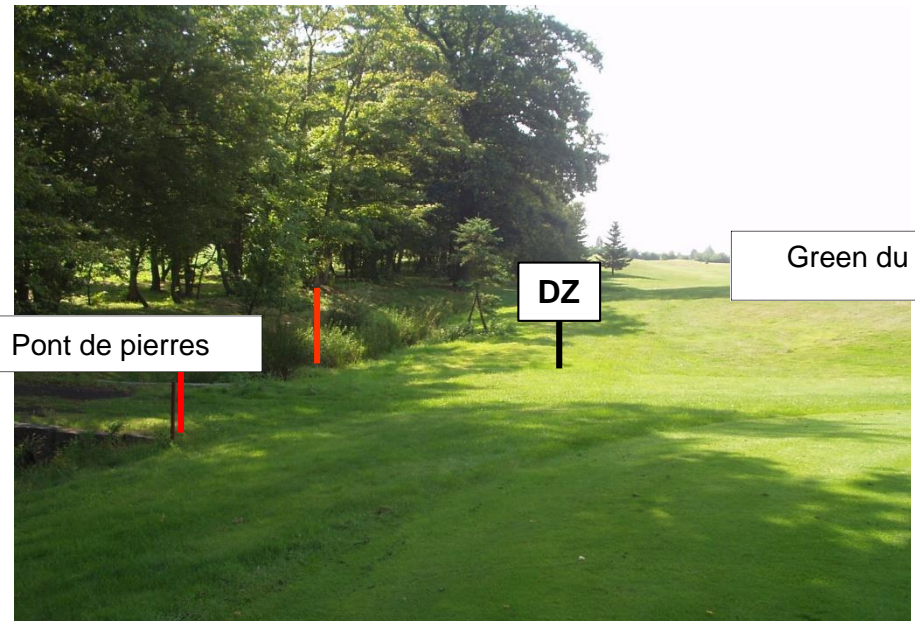
Si ma balle tombe dans le fossé situé à gauche du green, j'utilise la règle de la *zone à pénalité rouge*.

Je **ne dois pas** utiliser la *dropping-zone*

Zone à pénalité rouge (suite)



De même, si ma balle tombe dans le fossé en fond de green, je **peux** utiliser la règle de la *zone à pénalité rouge*.  
Ou, comme option additionnelle, je **peux** me dropper à moins d'une longueur de club du piquet matérialisant la *Dropping Zone*. (Règle locale)



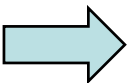




Le chemin qui mène au départ du trou 12 à gauche du green est une *obstruction inamovible* et le joueur **peut** se dégager selon la règle 16.1.

Le joueur a le choix:

- 1) jouer la balle sur *l'obstruction* (chemin) comme elle repose, ou
  - 2) se dégager selon la règle , en tenant bien compte des points suivants:
    - une longueur de club maximum pour se dégager sans pénalité à partir du *point le plus proche de dégagement*, et
    - le dégagement effectué, la balle et le *stance* **devront** être hors de *l'obstruction* (donc pas de pied sur *l'obstruction*), sinon pénalité de 2 coups.
- ([Voir trou N°7](#))





## TROU N° 12

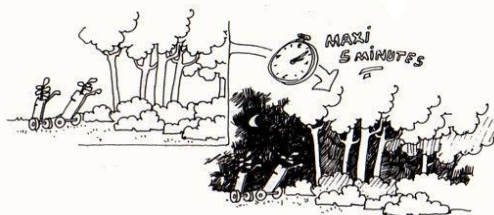
Le trou 12 est bordé à gauche d'un *hors limites* et à droite d'un petit bois, où la balle reste en jeu. Il convient donc de jouer une *balle provisoire* ([voir trou N°1](#)) après une balle qui aurait eu une trajectoire incertaine.



Lisière du *Hors Limites*



Règle locale : les piquets blancs indiquent le *Hors limites* et la lisière du *hors limites* est définie par la hauteur de tonte.



### CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2):

Quand vous cherchez une balle qui semble difficile à trouver, invitez la partie qui vous suit à passer, sans attendre qu'elle vous le demande et que les trois minutes se soient écoulées.





Sur le fairway du 12 , il y a de nombreux affaissements dus au pourrissement des souches d'arbres enlevés lors de la construction du golf. Lorsque le terrain est très humide, il est Impossible de tondre dans ces affaissements : une règle locale temporaire autorise alors le placement de la balle à une longueur de club.

### La Règle Locale: «On place la balle à une longueur...»:

Quand une Règle Locale précise «on place la balle....»:

Une balle reposant dans une *zone tondue ras de la zone générale* (**donc pas dans le rough**) **peut** sans pénalité être relevée et nettoyée. Puis le joueur **doit** placer la balle ou une autre balle en un point à moins de: «la distance précisée pour la compétition du jour» de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et dans la *zone générale*.(voir page suivante)

Un joueur **ne peut** placer la balle qu'une seule fois et une fois placée la *balle est en jeu*. Si la balle ne s'immobilise pas à l'endroit où elle a été placée, elle **doit** être replacée. Si la balle s'immobilise à l'endroit où elle a été placée et si par la suite elle se déplace, il n'y a pas de pénalité et la balle **doit** être jouée comme elle repose.

### En résumé,

- si la balle est placée à un mauvais endroit (distance non respectée, plus près du trou...), pénalité de deux (2) coups,
- si la balle est placée au bon endroit, mais que la procédure de placement n'est pas respectée, pénalité d'un (1) coup. (par exemple en faisant rouler la balle avec le club ou le pied)
- si les deux infractions sont commises, pénalité de deux (2) coups.

On place la balle... (suite)



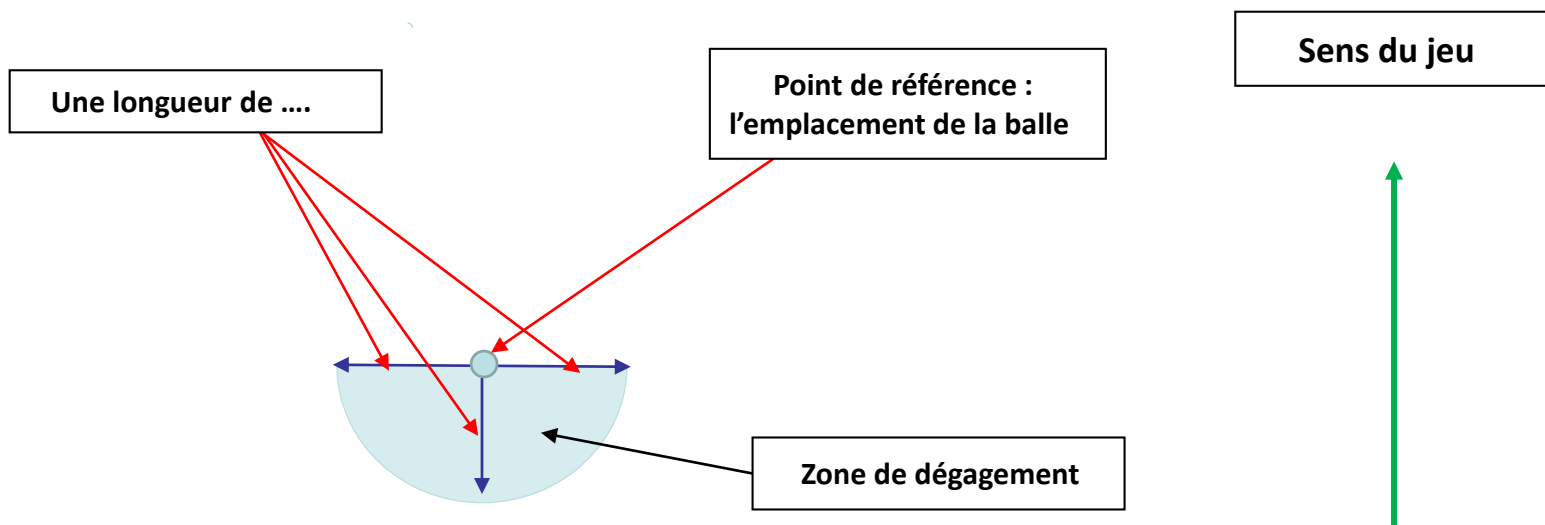




## REGLE LOCALE TEMPORAIRE : PLACER LA BALLE

Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une longueur de carte ou de club.(suivant la règle locale du jour)
- Restrictions sur la zone de dégagement : ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et doit être dans la zone générale.





## ***Balle droppée ou placée en se dégageant selon une règle, par qui ? (Règle 14.3)***

La balle **doit** être droppée ou placée **uniquement** par le joueur ou son partenaire. Ni le cadet du joueur, ni personne d'autre ne peut le faire.

Sinon le joueur encourt deux coups de pénalité.

Le joueur **peut** utiliser la balle d'origine ou une autre balle.

Le joueur **peut** nettoyer la balle.

## ***Balle relevée et remplacée, par qui et où ? (Règles 14.1 et 14.2)***

Une balle **peut** être relevée par le joueur, son partenaire, ou une personne autorisée par le joueur. L'emplacement d'une balle à relever et à remplacer **doit toujours** être marqué. Si une balle **doit** être remplacée, c'est le joueur, le partenaire ou la personne qui l'a relevée ou déplacée, qui **doit** la replacer à l'emplacement d'où elle a été relevée ou déplacée. La balle d'origine **doit** être utilisée, et elle **ne doit pas** être nettoyée (sauf sur le green).

Sinon le joueur encourt un coup de pénalité.

Quand vous remplacez une balle, vous **devez** toujours utiliser la balle d'origine (sauf si la balle d'origine ne peut pas être récupérée, si elle est coupée ou fendue, si elle a été jouée par un autre joueur en tant que mauvaise balle, ou après une interruption de jeu).

Quand vous droppez ou placez une balle en vous dégageant selon une règle, vous **pouvez** utiliser la balle d'origine ou une autre balle. (Règle 6.3b)



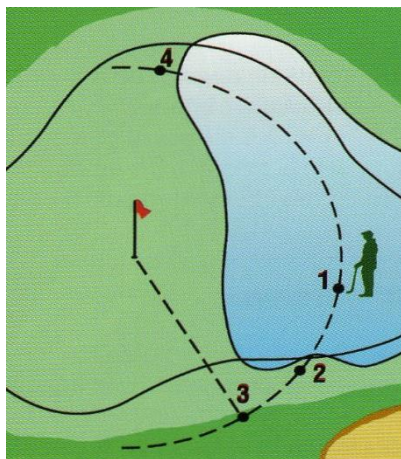
Il a beaucoup plu ces derniers jours et le *parcours* est inondé.

Comment se dégager de ***l'eau temporaire*** dans la *zone générale* (Règle 16.1b):

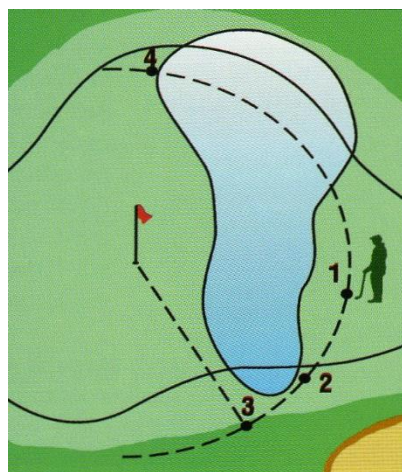


Un *terrain* sur lequel il y a de l'*eau temporaire* est un *terrain en conditions anormales*. Si je suis gêné(e) pour jouer, je **peux** donc me *dropper* à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement* sans pénalité, et sans me rapprocher du drapeau.

Comment se dégager de ***l'eau temporaire*** sur le ***green*** (Règle 16.1d) :



La balle se trouve dans l'*eau temporaire* au point 1.



La balle est sur le green au point 1 et l'*eau temporaire* est sur la *ligne de putt*.

Dans ces deux cas, je **peux** me dégager sans pénalité au point 3 même s'il n'est pas sur le green. Je place ma balle, même en dehors du green.

Par contre, si ma balle se trouve en dehors du green, et que l'*eau temporaire* est sur ma *ligne de putt*, même si j'ai choisi de putter, je n'ai **pas droit** au dégagement.

Eau temporaire (suite)







## Comment se dégager de *l'eau temporaire* dans un **bunker** (Règle 16.1c) :



Si ma balle se trouve dans un bunker, je **peux** me dégager de *l'eau temporaire* sans pénalité, à condition de la *dropper* dans le bunker à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement*. Je **peux** aussi la dropper à l'extérieur du bunker, mais en ajoutant un coup de pénalité (voir page suivante)

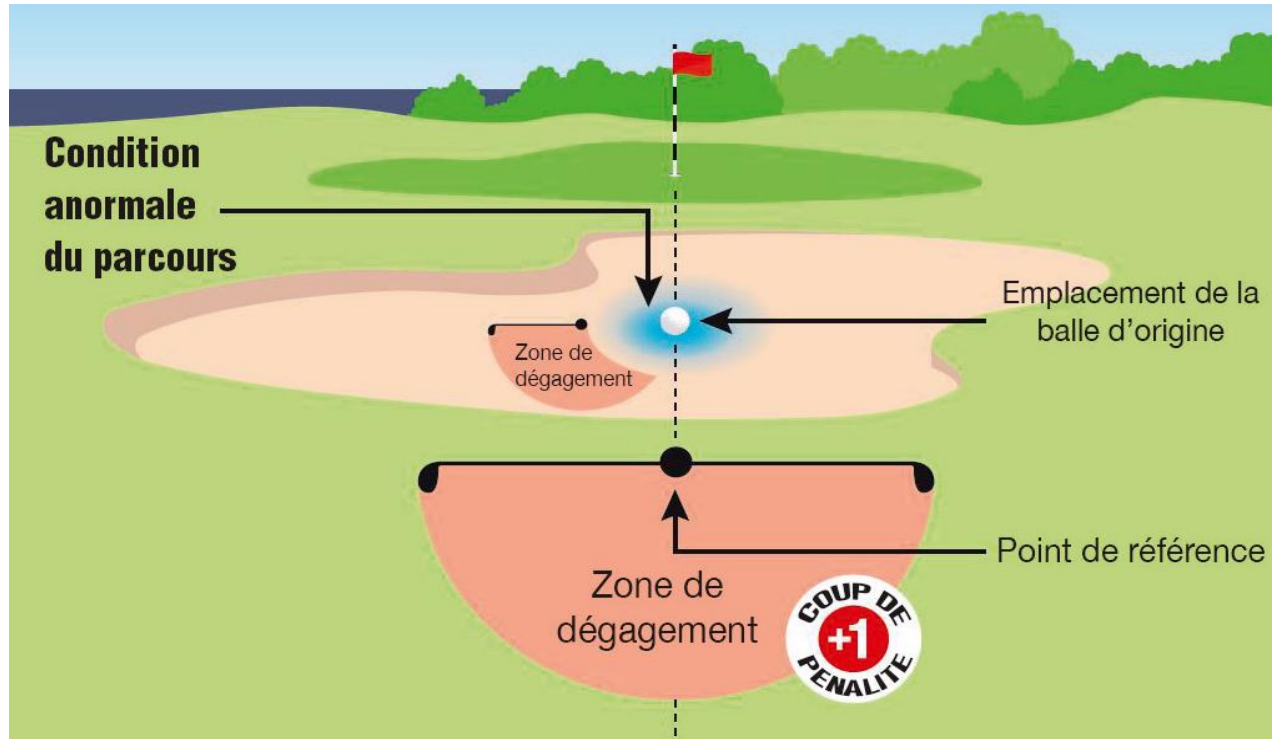
Si le bunker est rempli d'eau, je *droppe* ma balle à l'extérieur, en comptant une pénalité d'un coup.

Par contre, le Comité peut décider en règle locale temporaire que ce bunker est un *terrain en réparation*. Le dégagement est alors autorisé à l'extérieur sans pénalité à une longueur de club du *point le plus proche de dégagement complet*. (Règle 16.1b)



Règle locale : une ravine occasionnée par le ruissellement dans un *bunker* est un *terrain en conditions anormales* : je **peux** donc me *dropper* sans pénalité toujours à l'intérieur du bunker.





## Eau temporaire dans un bunker (Règle 16.1c)

- Pour un dégagement gratuit, le joueur **doit** déterminer le *point le plus proche de dégagement complet dans le bunker* et *dropper* une balle dans la *zone de dégagement* relative à ce point
- Pour un dégagement avec pénalité, prendre un point hors du bunker , en arrière sur la ligne passant par le drapeau et la balle et dropper une balle dans la *zone de dégagement* avec une pénalité d'un coup



## Comment déclarer une **balle injouable** (Règle 19.1)

### TROU N° 13

Toujours très ambitieux(se), je décide de taper mon driver au départ du trou 13. C'est un club que je maîtrise de manière aléatoire et ma balle fait un magnifique hook pour atterrir à gauche des bunkers.

Arrivé(e) sur place, je constate qu'elle est au fond d'une touffe de hautes herbes.

( Oui, oui, elle est bien là au bout de la flèche! )



Je peux tenter de la jouer comme elle repose, mais les air-shots et les coups foireux me guettent.

En analysant la situation de ma balle je me rends compte que le fairway du 15 n'est qu'à 5m derrière moi. Je décide de déclarer ma **balle injouable**. J'en averti les autres joueurs, je relève ma balle et je la **droppe** derrière sur le fairway du 15 après m'être déplacé(e) en arrière dans l'axe du drapeau et de l'endroit où reposait ma balle . J'ajoute un coup de pénalité.

([Voir trou N° 10](#))

Je joue un *coup* de bois 5 que je manie beaucoup mieux que mon driver. Je suis en 3 coups au bord du green...

Drapeau du 13



Fairway du 13

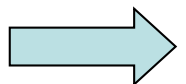
Fairway du 15





Ma balle se trouve dans *l'eau temporaire* dans le bunker, je **peux** la *dropper* dans le bunker sans pénalité à une longueur de club maximum du *point le plus proche de dégagement*, ou en dehors avec une pénalité d'un coup. (Règle 16.1c)

Ma balle se trouve dans *l'eau temporaire* sur le fairway, je **peux** donc me dégager sans pénalité à une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* sur le fairway. (Règle 16.1b)

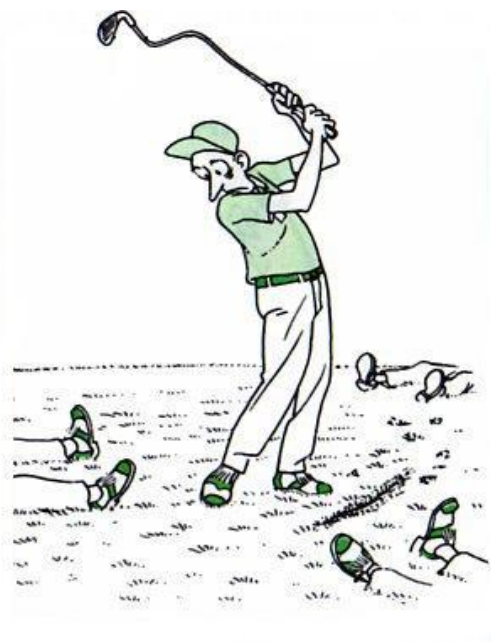




Quand la balle est dans *la zone à pénalité rouge* (piquets rouges) ,(la balle n'est pas forcément dans l'eau!),  
4 solutions sont possibles pour s'en dégager(Règle 17.1):

- 1) sans pénalité, jouer la balle dans *la zone à pénalité* comme elle repose. ou
- 2) avec une pénalité d'un coup, dropper une autre balle de l'endroit où la 1ère a été jouée, ou
- 3) avec une pénalité d'un coup, dropper une balle en arrière sur une ligne passant par l'endroit où la 1ère balle a franchi la ligne rouge (ou la lisière de *la zone à pénalité*) et le drapeau.
- 4) avec une pénalité d'un coup, dropper une balle à moins de 2 longueurs de club du point où la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité*.

([voir aussi trou 11](#))



### CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2):

Si vous faites un mouvement de golf (swing d'essai ou *coup* sur la balle), assurez vous que ceux qui vous entourent ne risquent pas d'être atteints par le club, la balle, de la terre, des pierres ou tout autre objet pouvant être déplacés pendant l'exécution du mouvement.





## TROU N° 15



Sur chaque borne de départ figurent 4 informations:

- Le N° du trou,
- Le nombre de coups à effectuer pour faire le par,
- Les distances respectives de chaque couleur des repères de départ,
- Le handicap du trou ou les coups reçus. Le trou qui a le chiffre 1 en coups reçus est le trou jugé le plus difficile du parcours.

Rappel : Lorsque ma balle est dans un bunker, je **ne peux pas**:

- poser le club à l'adresse,
- tester l'état du sol,
- toucher le sol en prenant mon *stance* ou en faisant un coup d'essai,
- améliorer la position de ma balle.

Sinon j'encours une pénalité de 2 coups. (Règle 12.2b)



Sur le *parcours*, si je joue un ou plusieurs coups sur une *mauvaise* balle (ce n'est pas la balle que j'ai mise en jeu), j'encours une pénalité de 2 coups (Règle 6.3c)

Je dois corriger mon erreur avant le départ suivant (ou sur le dernier trou, avant de rendre ma carte de score), sinon je suis disqualifié(e). Les coups joués sur la *mauvaise balle* ne comptent pas. ([voir trou N° 8](#))





Après un magnifique drive au départ, je joue mon 2<sup>ème</sup> coup vers le green. Aïe, je rate mon coup, et ma balle atterrit en plein milieu de la *zone à pénalité jaune*.



Comment me dégager de la *zone à pénalité jaune* ?  
(Règle 17.1)

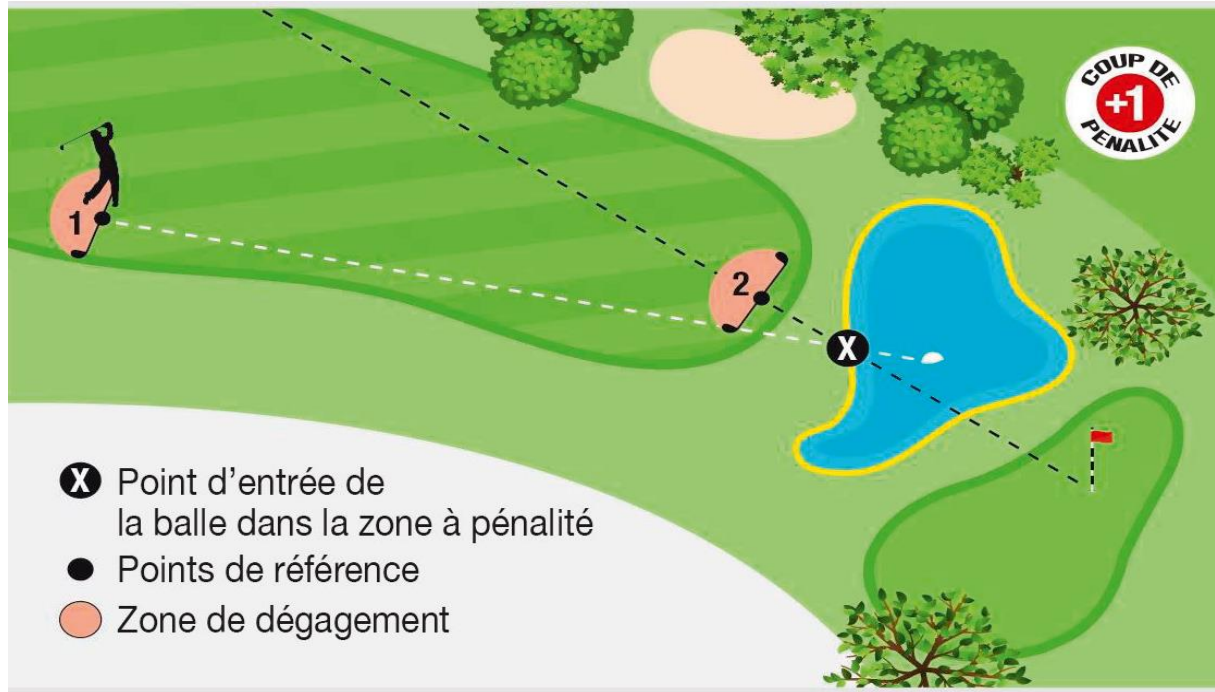
- 1) Avec un coup de pénalité, je **peux** rejouer de l'endroit où j'avais joué précédemment, ou
- 2) Avec un coup de pénalité, je **peux** me dropper en arrière sur une ligne passant par le point où la balle est entrée dans la *zone à pénalité* et le drapeau.

*Zone à pénalité jaune (suite)*



Pour protéger les abords du green souvent très humides, des demi-cercles sont installés pour éviter le passage des chariots.

Ce sont des *obstructions amovibles*. S'ils gênent le jeu, ils **peuvent** être enlevés sans pénalité, pendant l'exécution du *coup*, et replacés après (Règle 15.2).



### Options de dégagement d'une zone à pénalité jaune :

La balle jouée de 1 repose dans la zone à pénalité. Elle a traversé la lisière au point X

- Le joueur **peut** retourner là où il a joué son dernier coup (coup et distance – Règle 14.6) – Point 1
- Il **peut** se dégager en arrière sur la ligne passant par le point X et le drapeau . Il **doit** choisir un point de référence sur la ligne et dropper la balle à une longueur de club maximum de ce point – point 2

**TROU N° 16**

Dropping zone



Au départ du trou N°16, deux dangers sont à éviter:  
Les *zones à pénalité rouges* à droite et à gauche.



Pour me dégager de la *zone à pénalité de droite*, je **peux** appliquer la règle de la *zone à pénalité rouge* (Règle 17.1) ou utiliser la *dropping zone* située à gauche de la *zone à pénalité*, en droppant une balle à moins d'une longueur de club de la plaque matérialisant la DZ (Règle locale).



Règle locale : la *zone à pénalité rouge* à gauche du départ définie sur un seul côté, s'étend à l'infini. En l'absence de ligne rouge au sol, la lisière de la *zone à pénalité* est définie par la hauteur de tonte.

Lisière de la *zone à pénalité*

Si je **suis sûr(e) et certain(e)** que ma balle se trouve dans la *zone à pénalité rouge* située à gauche du départ, je **ne dois pas** jouer de balle provisoire (Règle 18.3a)  
Je **peux** sans pénalité, jouer dans la *zone à pénalité*, ou je **peux** me dégager avec un coup de pénalité en appliquant la règle de la *zone à pénalité rouge*. (Règle 17.1)  
En aucun cas, je **ne dois** utiliser la DZ.







A 150m du green, dans le rough à droite, un *terrain en réparation* est signalé par un piquet bleu.

Comment se dégager d'un *terrain en réparation* (Règle 16.1):



Un *terrain en réparation* est signalé par un (ou des) piquet bleu et (ou) est délimité par une ligne blanche ou bleue.

Ma balle se trouve à l'intérieur de cette ligne, ou je suis gêné par ce terrain en prenant mon *stance* et en faisant mon swing intentionnel. Je **peux** donc me dégager sans pénalité.

Si ma balle repose sur le green, et si une zone de *terrain en condition anormale* (eau temporaire par exemple) s'interpose sur la *ligne de jeu*, je **peux** aussi me dégager.

### Dégagement:

Sauf si la balle est dans une *zone à pénalité*, le joueur **peut** se dégager de la façon suivante:

— **dans la zone générale:** relever et dropper la balle d'origine ou une autre balle, sans pénalité, à une longueur de club maximum du point le plus proche de dégagement complet et pas plus près du trou.

— **dans un bunker**, même procédure à condition que la balle soit *droppée* dans le bunker. Si le drop dans le bunker est impossible (bunker plein d'eau par exemple), *dropper* à l'extérieur, avec 1 coup de pénalité, en arrière sur une ligne passant par le point où la balle reposait dans le bunker et le drapeau. ([voir trou N° 13](#))

— **sur le green:** relever et placer la balle d'origine ou une autre balle au *point le plus proche de dégagement complet* sans se rapprocher du trou. Ce point peut être en dehors du green, et la balle doit toujours être placée. ( [voir trou N° 13](#))

Dans tous ces cas, la balle **peut** être nettoyée.



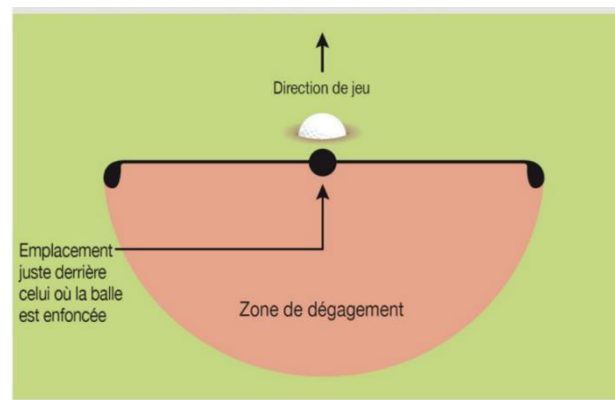
Au bord du green, le terrain est souvent humide, et en faisant mon approche, ma balle s'est enfoncée dans son propre impact.



Balle dans son pitch



Une balle enfoncée dans son propre impact (ou balle dans son pitch) dans le sol dans toute *la zone générale* (donc y compris dans le rough, mais pas dans un bunker, une zone à pénalité ou sur le green) peut être *relevée*, nettoyée, et *droppée*, sans pénalité, à moins d'une longueur de club d'un point situé juste derrière la balle, sans se rapprocher du trou (Règle 16.3b)



Sur le green, le joueur peut marquer l'emplacement de la balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et la replacer à son emplacement d'origine. (Règle 13.1c)

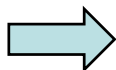
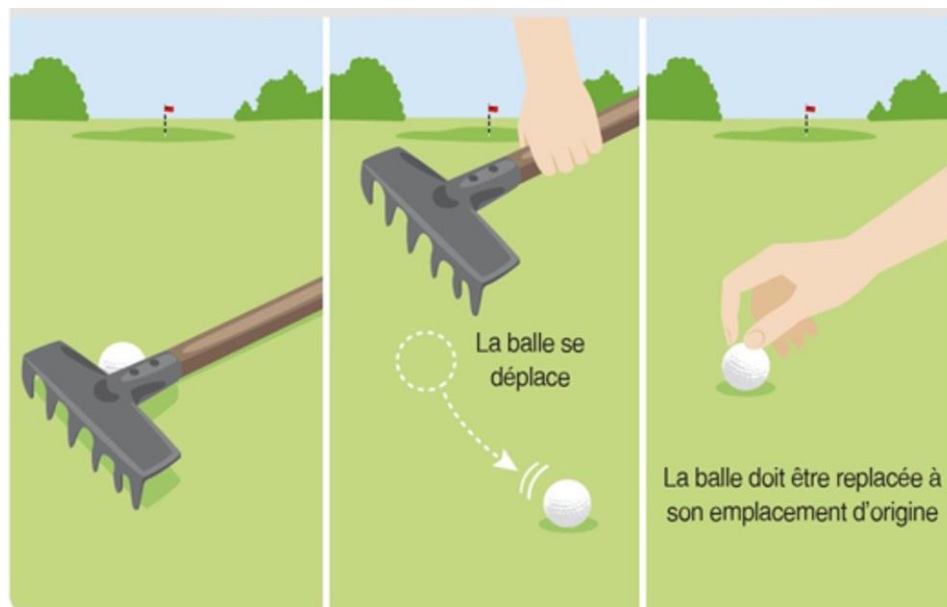


Je fais une « socket » et ma balle s'immobilise contre le râteau dans la pente du bunker situé contre le green. Le râteau est une *obstruction amovible* (Règle 15.2).



Je peux enlever sans pénalité une *obstruction amovible* n'importe où sur ou en dehors du *parcours* (ici, le râteau). La balle ne repose pas dans ou sur *l'obstruction*, *l'obstruction* peut être enlevée. Si la balle se déplace, elle doit être remplacée sans pénalité à son emplacement d'origine.

Si la balle se déplace à nouveau, je dois la replacer une seconde fois; Si la balle ne reste pas à cet emplacement, je dois replacer la balle en la plaçant au point le plus proche où elle restera au repos, sans me rapprocher du trou. (Règle 14.2-e)







Ma balle est enfin au repos. Elle est en jeu.

En allant chercher mon club dans mon sac, je vois ma balle qui commence à se déplacer et qui va vers le bunker.

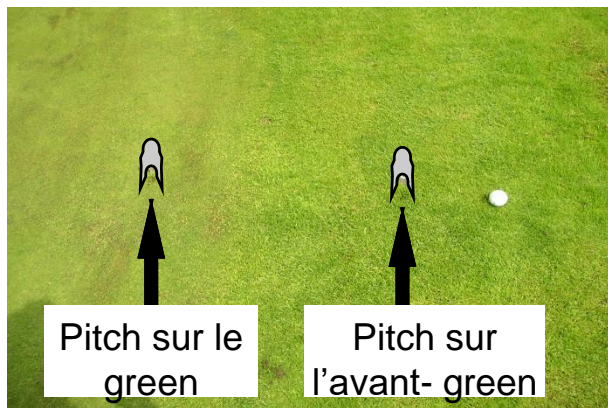
Malheureusement, je ne suis pas très à l'aise dans les bunkers. Alors, vite avant que ma balle n'arrive dans le bunker, je me dépêche de la jouer.

Aïe, aïe, aïe, je n'avais pas le droit de jouer une balle en mouvement, et **je dois** ajouter 2 coups de pénalité à mon score.

## **Jouer une balle en mouvement** (Règle 10.1d)

Un joueur **ne doit pas** jouer un *coup* sur sa balle pendant qu'elle est en mouvement, sinon le coup compte et il doit ajouter 2 coups de pénalité à son score. (sauf pour une balle qui se déplace dans l'eau)

Si la balle commence à se déplacer après que le joueur a commencé le *coup*, ou le mouvement de son club vers l'arrière pour le *coup*, il n'encourt **pas de pénalité**.



Ma balle est sur l'avant-green. Deux pitches sont sur ma ligne de jeu ou ma ligne de putt.

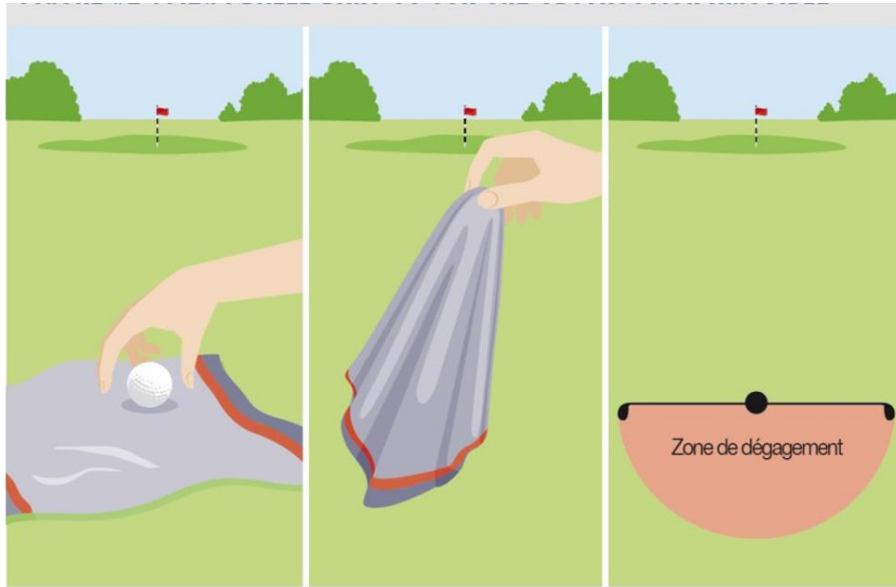
- Je **peux** relever le pitch qui est sur le green.
- Je **ne peux pas** relever le pitch qui est sur l'avant-green. (Règle 8.1)

Relever un pitch (suite)





**Ma balle s'est immobilisée sur une serviette. La serviette est une *obstruction amovible*.**



Ma balle est **sur ou dans** l'*obstruction*.

Je peux enlever sans pénalité une *obstruction amovible* **n'importe où** sur le *parcours* (Règle 15.2a).

- Je relève la balle
- Si je peux, je marque sa position avec un tee sur le sol en-dessous (conseillé, mais pas obligatoire)
- J'enlève l'obstruction
- Je droppe la balle à une longueur maximum du point de référence
- Le point de référence est le point juste en-dessous de là où reposait la balle dans ou sur l'obstruction
- J'utilise la même procédure sur le green mais la balle est placée au point juste en-dessous de là où reposait la balle dans ou sur l'obstruction.



En arrivant au green, si ma balle tombe dans ou contre le filet de protection de départ du trou N° 18, ou que je suis gêné dans mon stance ou mon mouvement intentionnel, je peux me dégager sans pénalité.

### Filet de protection au départ du trou N°18

Règle 16.1. Le filet de protection est une **Obstruction inamovible**:

Si ma balle repose dans, sur, ou contre le filet, et que je suis gêné en prenant mon *stance* ou en effectuant mon mouvement, je **peux** me dégager:

Je **dois** relever ma balle et la dropper sans pénalité à une longueur de club maximum du point le plus proche de dégagement complet (point où je ne suis plus gêné par le filet dans mon stance ou dans mon mouvement intentionnel ) et pas plus près du trou que ce point.

Le point le plus proche de dégagement **peut** être déterminé en passant sous l'obstacle (valable pour un joueur gaucher).

La balle **peut** être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette règle.



Il n'y a pas de dégagement possible si le filet ne se trouve que sur la *ligne de jeu*.







**Je réussis à dégager ma balle du filet, mais elle est venue se loger si profondément dans le bunker de green qu'on ne la voit plus.**



Je **peux** la chercher en sondant le sable délicatement avec mes doigts, avec un club ou avec le râteau. (règle 7.1a)

Si ma balle se déplace, il n'y a pas de pénalité., mais je **dois** la replacer à son emplacement d'origine. Comme la balle était recouverte par du sable, je **dois** recréer le lie d'origine, et je **dois** replacer ma balle dans ce lie en la recouvrant de sable de manière à ce que seule une petite partie de la balle soit visible. (Règle 7.4)

En voulant sortir ma balle du bunker, accidentellement, je la tape deux fois.

### **Coup double (Règle 10.1a)**

Il n'y a pas de pénalité pour un coup double (double touch) effectué par mégarde donc un coup double compte simplement comme un seul coup.





## TROU N° 18

Au départ du trou 18, le practice à droite est *hors limites*. Jouer une *balle provisoire* si la 1ère balle est envoyée vers le practice ([voir trou N°1](#)).



Le piège suivant est la *zone à pénalité rouge* à 120 m du green.

J'ai 3 possibilités pour m'en dégager avec un coup de pénalité (Règle 17.1d)

- 1) Rejouer une balle de l'endroit où j'avais joué précédemment.
- 2) Me dégager en arrière sur une ligne passant par le point d'entrée de la balle dans la *zone à pénalité* et le drapeau.
- 3) Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club du point d'entrée de la balle dans la *zone à pénalité*, sans me rapprocher du drapeau.

([voir trou N°11](#))





## A la fin de la compétition,...

**ffgolf®**  
GOLF DE THUMERIES

**FLEURY LEGRAND (Stableford)**  
Tour 1/1 03/07/2005 GOLF DE THUMERIES (FFG) Thumeries Trou 1 à 12h34

1. Index 24,3 (2ème Série Messieurs) Repères Jaunes SSS 70,6 Slope 129 Hcp de Jeu 26

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Noirs	362	112	271	333	143	374	443	365	162	2 565	320	361	465	334	157	373	515	364	461	3 350	5 915
Blancs	362	112	271	333	143	374	443	365	162	2 565	320	361	465	334	157	373	515	364	461	3 350	5 915
Jaunes	332	112	271	305	143	338	413	365	162	2 441	320	331	426	313	157	373	472	364	425	3 181	5 622
Bleus	292	100	241	286	117	315	370	318	126	2 165	294	298	401	280	128	323	439	324	415	2 902	5 067
Rouges	292	100	211	286	117	309	370	310	126	2 121	267	278	401	257	117	309	401	290	391	2 711	4 832
Hcp	3	13	17	9	11	1	7	5	15		16	14	10	18	12	2	4	6	8		
Par	4	3	4	4	3	4	5	4	3	34	4	4	5	4	3	4	5	4	5	38	72

Score 1		2	1	1	1	1	2	2	2	1	13		1	1	1	1	2	2	2	2	13	26
Score 2																						
Score 3																						
Score 4																						

Fin du trou à	12h48	12h59	13h13	13h27	13h38	13h52	14h09	14h23	14h34	14h48	15h02	15h19	15h33	15h44	15h58	16h15	16h29	16h46
Signatures Joueur et Marqueur																		

**GENERALI**  
assurances


**LACOSTE**

...avant de rendre ma carte, je vérifie l'exactitude des scores avec mon co-compétiteur (marqueur). (**C'est le joueur qui dicte ses points au marqueur et non l'inverse**). Si nous sommes d'accord, nous signons et nous rendons la carte. La carte **doit** être signée par le joueur et le marqueur. Une carte non signée par les 2, entraîne la disqualification du titulaire de la carte (Règle 3.3b).





O 19<sup>ème</sup>



**Ton chariot devant l'escalier, tu éviteras,  
Tes chaussures, tu nettoieras,  
Ta casquette, tu enlèveras et ton prochain, tu salueras,  
Ta cigarette, tu éteindras,  
Tes drinking zones, tu arroseras,  
Tes consommations, tu règleras.**