

NOTE de la COMMISSION SPORTIVE du 10 AOUT 2020

Objet - Règle 18 et Règle locale type E5 (référence : guide officiel fédéral 2019).

Dans un but pédagogique et afin de permettre aux joueurs de pratiquer avec les mêmes références règlementaires sur le parcours des « 7 Tours », la commission vous invite à prendre connaissance, de la règle 18, des explications et interprétations à suivre (exemples concrets) et de la règle locale fédérale E5 que nous suivrons dès à présent.

Un rappel sur la règle locale en vigueur concernant le « hors limites » aux « 7 Tours » fera également partie de cette exposé.

RÈGLE 18 (digest): La Règle 18 traite du dégagement avec pénalité coup et distance

Quand une balle est perdue **à l'extérieur** d'une zone à pénalité ou repose hors limites; pour poursuivre le jeu, le joueur doit jouer à nouveau de l'endroit où le coup précédent a été joué.

Cette Règle traite également de comment et quand une balle provisoire peut être jouée pour gagner du temps lorsque la balle en jeu risque d'être hors limites ou d'être perdue à **l'extérieur** d'une zone à pénalité.

Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites ; balle provisoire.
--

18.1 Dégagement selon la pénalité coup et distance autorisé à tout moment.

À tout moment, un joueur peut 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. Le joueur dispose toujours de cette option de dégagement coup et distance :

- Peu importe où la balle du joueur se trouve sur le parcours, et
- même lorsqu'une Règle exige que le joueur se dégage d'une certaine façon ou qu'il joue une balle d'un certain endroit.

Une fois que le joueur met une autre balle en jeu selon la pénalité coup et distance :

- La balle d'origine n'est plus en jeu et ne doit plus être jouée.
- Cela est vrai, même si la balle d'origine est ensuite retrouvée sur le parcours avant

la fin du temps de recherche de trois minutes.

18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et distance obligatoire.

18.2a. Balle perdue ou hors limites

(1) Balle perdue. Une balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que le joueur ou son cadet ont commencé à la rechercher.

(2) Balle hors limites. Une balle au repos est hors limites uniquement quand elle est toute entière à l'extérieur de la lisière du parcours.

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.

18.3 Balle provisoire

18.3a Autorisation de jouer une balle provisoire. Si une balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors limites, pour gagner du temps le joueur peut jouer une autre balle à titre provisoire selon la pénalité coup et distance. Mais si le joueur est conscient que le seul endroit possible où la balle d'origine pourrait être perdue se trouve dans une zone à pénalité, une balle provisoire n'est pas autorisée et une balle jouée de l'endroit où le coup précédent a été joué deviendrait la balle en jeu du joueur avec la pénalité coup et distance.

18.3b. Annoncer le jeu d'une balle provisoire . Avant de jouer le coup, le joueur doit annoncer qu'il va jouer une balle provisoire :

- Il n'est pas suffisant que le joueur dise qu'il joue une autre balle ou qu'il joue à nouveau.

- Le joueur doit utiliser le mot « provisoire » ou bien indiquer clairement qu'il joue la balle provisoirement .

Si le joueur ne l'annonce pas (même s'il avait l'intention de jouer une balle provisoire) et joue une balle de l'endroit où le coup précédent a été joué, cette balle est la balle en jeu du joueur avec la pénalité coup et distance .

Exemples :

A- Sur le départ du N°8, le joueur frappe son drive et la balle effectue 130m avant de se perdre dans les arbres de gauche. Le joueur persuadé que sa balle est hors limites, joue une balle provisoire. Arrivé sur l'endroit de la possible perte de balle, il retrouve effectivement sa balle de l'autre côté de la clôture électrique. Il doit relever cette balle et aller jouer sa balle provisoire qui devient sa balle de jeu (avec le point de pénalité il jouera ainsi son 4^{ème} coup). S'il n'avait pas joué de balle provisoire, il devrait retourner au départ pour jouer son 3^{ème} coup (point de pénalité compris). Par contre s'il retrouve sa balle d'origine sur le parcours, il devra relever sa balle provisoire (pas de pénalité).

- B- Sur ce même départ du N°8, un joueur frappe son drive et la balle tombe dans la zone pénalité rouge (la pièce d'eau) sur la droite du trou. Le joueur est sur ou quasiment sur que sa balle est dans l'obstacle d'eau. Il ne doit pas jouer de balle provisoire car sinon celle-ci deviendrait sa nouvelle balle de jeu et il effectuerait ainsi son 3^{ème} coup. Par contre il devra se rapprocher de l'endroit où sa balle est entrée dans l'eau et procéder au drop réglementaire avec un point de pénalité.
- C- Sur le départ du N°12, le joueur frappe son drive et la balle effectue 100m avant de se perdre dans les arbres de gauche. Le joueur persuadé que sa balle est perdue joue une balle provisoire. Arrivé à l'endroit de la perte de balle celle-ci n'est pas retrouvée. La balle provisoire devient la balle de jeu (avec un point de pénalité). S'il n'avait pas joué de balle provisoire, il serait obligé de revenir au départ pour jouer son 3^{ème} coup (point de pénalité compris).

REGLE LOCALE « 7 Tours » concernant le « Hors limites ».

Il existe 2 sortes de « hors-limite » sur notre parcours :

- 1- Latéral (à gauche) du trou 4 au trou 9 inclus. La clôture électrique fait office de hors limites. Si votre balle repose de l'autre côté de cette clôture vous devez 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. **(règle 18 ou voir Règle locale E5)**
n.b. : si votre balle se trouve sur la zone de jeu mais si près de la clôture que cette dernière vous empêche d'effectuer, tout ou en partie, votre geste de frappe, vous pouvez dropper gratuitement votre balle afin d'éliminer cette gêne et sans se rapprocher du trou. Cette action doit se faire dans l'esprit du jeu, c'est-à-dire que ce drop doit de faire à un maximum de 2m de la clôture pour un droitier et sans inclure dans la gêne d'autres éléments autres que la clôture.
- 2- Frontal derrière le green du 3, du 9 et du 17. Si votre balle repose « hors limites » vous devez 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. **(règle 18 ou voir Règle locale E5 ou dropper réglementairement sans se rapprocher du trou).**