

Les dégagements

RÈGLE 1.1

À chaque coup, le joueur : Joue le parcours comme il le trouve, et joue la balle **comme elle repose**.

Mais il existe des exceptions où les Règles autorisent le joueur à modifier les conditions du parcours et exigent du joueur ou lui permettent de **jouer** la balle depuis un endroit différent de celui où elle repose.

Quand se dégager sans pénalité?

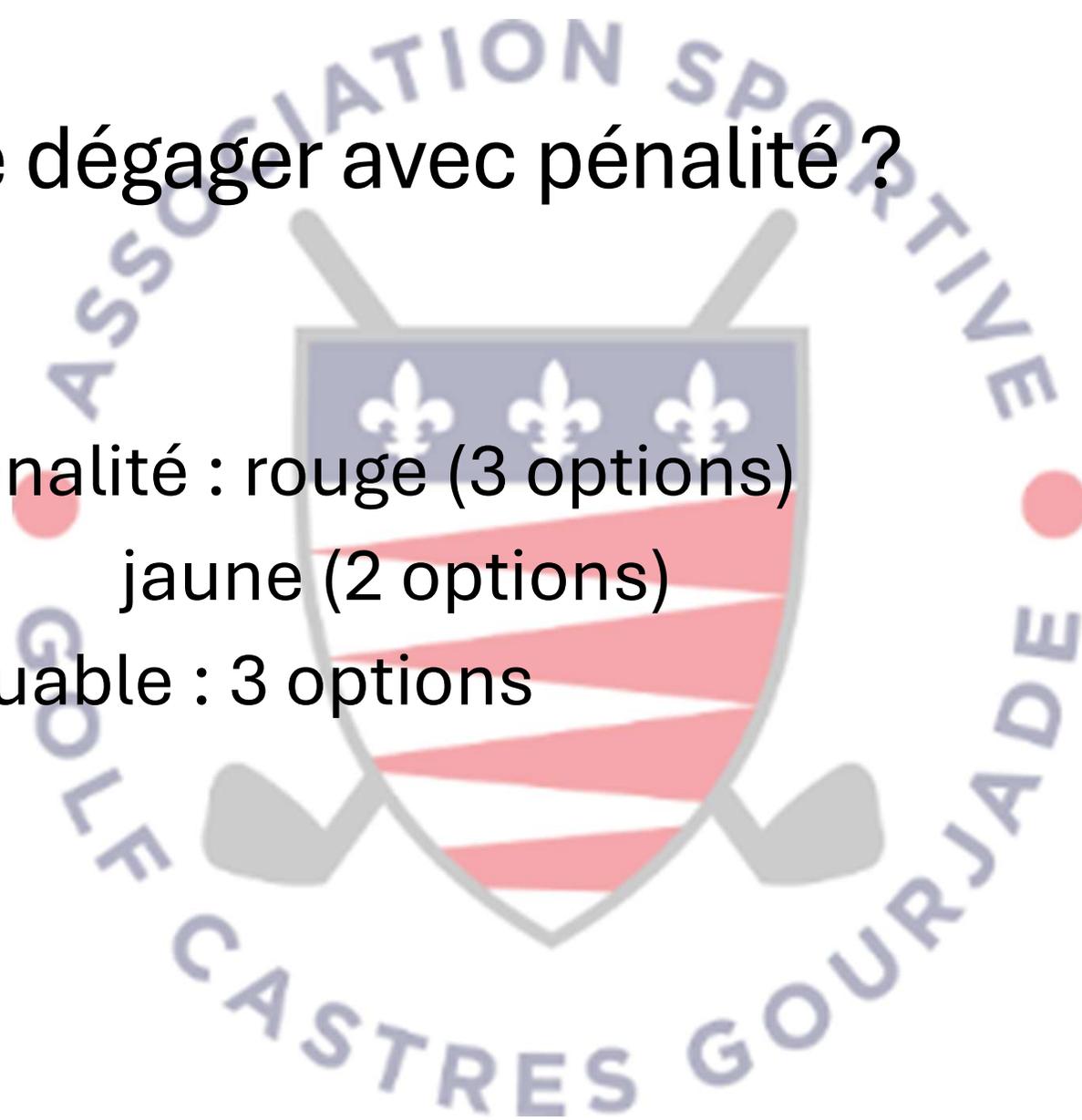
- Conditions anormales du parcours (CAP) : trous d'animaux, eau temporaire, terrain en réparation, obstructions...
- Balle repose sur une influence extérieure
- Mauvais green (dégagement obligatoire)
- Balle enfoncée dans la zone générale (pluggée)
- Balle délibérément déviée ou arrêtée sur le green
- Règle locale : placer la balle

Quand ne peut-on pas se dégager sans pénalité ?

- Éléments de limites : piquets blancs
grillages
murs
- Éléments « partie intégrante » défini par le comité : murs
chemins
berlinoises...
- Quand le coup à jouer est déraisonnable

Quand se dégager avec pénalité ?

- Zone à pénalité : rouge (3 options)
jaune (2 options)
- Balle injouable : 3 options



Comment déterminer ma zone de dégagement ?

- **Définition:** la zone dans laquelle un joueur doit dropper une balle en se dégageant selon une Règle.
- À l'exception du dégagement en arrière sur la ligne, chaque Règle de dégagement exige que le joueur utilise une zone de dégagement spécifique dont la taille et l'emplacement sont basés sur 3 facteurs :
 - Le point de référence,
 - La dimension de la zone de dégagement,
 - Les limites de l'emplacement de la zone de dégagement.

Déterminer le point de référence

- Point le plus proche de dégagement **complet** pour CAP, mauvais green
- Emplacement de la balle : balle injouable ou balle placée
- Emplacement sous la balle : balle reposant sur influence extérieure ou dans un arbre ou un buisson
- Derrière la balle : balle « pluggée »
- Point de franchissement de lisière : ZAP ou CAP si balle non retrouvée
- Emplacement du coup précédent
- En arrière sur la ligne : l'emplacement sur la ligne où la balle touche le sol en premier

La zone de dégagement :

La dimension de la zone de dégagement est soit 1, soit 2 longueurs de club ou une zone pré-définie (DZ)

- Dégagement à 2 longueurs de club pour un dégagement latéral
 - Balle dans une zone à pénalité,
 - Balle injouable dans la zone générale ou sur le green
 - Balle injouable dans un bunker (drop dans le bunker sinon 2 coups de pénalité)

Restrictions sur la zone de dégagement

- Elle ne doit pas être dans certaines zones du parcours spécifiquement définies :
 - Balle injouable dans la zone générale : n'importe quelle zone du parcours
 - Balle injouable dans un bunker : dégagement dans le bunker
 - CAP : drop uniquement dans la zone générale
- La balle doit venir reposer dans la même zone du parcours que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle a été droppée.

Particularité du dégagement en arrière sur la ligne

- Pt de référence : sur la ligne « balle-drapeau » sans se rapprocher par rapport à la position initiale de la balle à l'endroit où la balle est droppée
- Zone de dégagement : 1 club autour du point de référence même en avant du pt de référence

Un bon drop doit :

- Être réalisé dans la zone de dégagement à hauteur de genou
- Venir reposer dans cette zone
- Si la balle est droppée dans la zone mais qu'elle en sort, elle doit être redropper, si elle sort la 2nde fois elle doit être placée à l'endroit où elle a touché le sol dans la zone de dégagement
- Si la balle est droppée hors de cette zone ou que le drop n'est pas réalisé correctement (à hauteur de genou) le drop n'est pas valide et n'est pas comptabilisé dans les 2 drops permis dans les règles

En cas de mauvais drop

- Si la balle est droppée correctement dans la zone mais qu'elle repose en dehors si elle est jouée, le joueur encours la pénalité générale
- Si la balle est droppée hors de la zone ou de manière incorrecte et qu'elle repose dans la zone si elle est jouée le joueur encours 1 coup de pénalité
- Si la balle lors du drop heurte le joueur ou son équipement avant de toucher le sol = mauvais drop : non comptabilisé pas de pénalité
- Si elle heurte le joueur ou son équipement après avoir touché le sol si elle repose dans la zone elle est jouable, si elle repose hors de la zone elle doit être redroppée

Placer la balle

- La balle doit être replacée en la posant avec la main à l'emplacement requis et en la relâchant pour qu'elle reste à cet emplacement
- Si le joueur essaie de replacer une balle mais qu'elle ne reste pas à son emplacement d'origine, le joueur doit essayer une seconde fois.
- Si la balle à nouveau ne reste pas à cet emplacement, le joueur doit replacer la balle en la plaçant au point le plus proche où elle restera au repos, Dans la même zone du parcours (sauf sur le green) et pas plus loin qu'un club

Particularité

- Si une balle après avoir été droppée ou placée se déplace par des forces naturelles et qu'elle change de zone du parcours, elle doit être replacée à son emplacement d'origine,



The logo of the Association Sportive de Castres Gourjade is a circular emblem. It features a central shield with a blue top section containing three white fleur-de-lis, and a red and white striped bottom section. Two grey crossed objects, possibly golf clubs, are positioned behind the shield. The text 'ASSOCIATION SPORTIVE' is written in a light blue arc at the top, and 'CASTRES GOURJADE' is written in a light blue arc at the bottom.

ATTENTION

**Placer au lieu de dropper ou
dropper au lieu de placer =
pénalité générale**

Des Questions ?

Merci de votre attention

