

**R.20 RELEVER,
DROPPER ET PLACER ;
JOUER D'UN MAUVAIS
ENDROIT**

R 20-1 Relever et marquer

Une balle à relever peut l'être par :

- Le joueur ou son partenaire
- Ou une autre personne autorisée par le joueur

La position de la balle doit être marquée avant qu'elle ne soit relevée.

- Si elle n'est pas marquée, le joueur encourt une **pénalité d'un coup** et la balle doit être replacée

Si elle n'est pas replacée, le joueur encourt une pénalité de deux coups.

Si une balle ou un marque-balle est déplacé accidentellement dans le processus de relèvement ou de marquage; il n'y a pas de pénalité.

La position d'une balle devrait être marquée en plaçant un marque-balle immédiatement derrière la balle.

Marquer sur un green



R 20-2 Dropper



**Une balle doit être
droppée par le joueur
lui-même à hauteur
d'épaule.**

**Si la balle touche une
personne ou de
l'équipement la balle
doit être redroppée
sans pénalité.**

R20-2c Quand redropper

- i. Elle vient reposer dans un obstacle
 - ii. Elle vient reposer hors d'un obstacle
 - iii. Elle vient reposer sur un green
 - iv. Elle vient reposer hors limites
 - v. Elle vient reposer dans une position où il y a une interférence pour laquelle le dégagement avait été pris pour les cas suivants seulement :
 - i. Obstruction inamovible*
 - ii. Terrain en condition anormale*
 - iii. Mauvais green*
 - iv. Dans son impact*
- Mais pas pour une balle déclarée injouable**

Balle injouable



Quand redropper - suite



**vi. Elle vient
reposer à
plus de 2
longueurs
de club de
l'endroit où
la balle
avait
touché en
premier le
terrain**

Quand redropper - suite

- vii. Elle vient reposer plus près du trou que :
- i. Sa position d'origine*
 - ii. Le point le plus proche de dégagement*
 - iii. Le point de franchissement de la lisière de l'obstacle d'eau*

Si la balle, lorsqu'elle est **redroppée**, roule dans n'importe laquelle des positions énumérées ci-dessus, elle sera **placée**.

Dropping zones

Si la balle est droppée dans une dropping zone, elle ne doit pas être redroppée si elle vient reposer à moins de deux longueurs de club d'où elle a touché d'abord le terrain;

- **même si elle est plus près du trou**
- **ou hors de la dropping zone**

R 20-3 Placer et Replacer

Une balle devant être placée doit l'être par le joueur ou son partenaire.

Une balle devant être replacée doit l'être par le joueur, son partenaire ou la personne qui l'a relevée ou déplacée.

Si le lie initial a été modifié :

- **Sauf dans un bunker, la balle doit être placée dans un lie similaire à moins d'une longueur de club et pas plus près du trou,**
- **Dans un bunker, le lie initial doit être recréé.**



Nota : balle qui se déplace !

Lorsqu'une balle est placée et par la suite se déplace, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que

Le joueur :

- **provoque son déplacement (R18-1a)**
- **ou l'ait adressée (R18-1b)**

ADRESSER LA BALLE ?



R 20-6 Relever une balle droppée

Une balle est en jeu lorsqu'elle a été droppée ou placée.

Par contre, une balle incorrectement droppée ou placée à un mauvais endroit, mais non jouée, peut être relevée sans pénalité.

R 20-7 Jouer d'un mauvais endroit

En Match play le joueur perd le trou

En Stroke play le joueur encourt une pénalité de deux coups et doit terminer le trou avec la balle jouée du mauvais endroit

**SOUS RESERVE QU'IL N'EST PAS COMMIS
UNE GRAVE INFRACTION**

Grave infraction ?

Tirer un avantage significatif du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit

Si le joueur croit qu'il a pu commettre une grave infraction, il doit finir le trou avec une seconde balle jouée conforme aux Règles et rapporter les faits au Comité avant de rendre sa carte.

S'IL OMET D'AGIR AINSI IL EST DISQUALIFIE

Exemple d'une grave infraction

