

**R24 OBSTRUCTIONS  
&  
R25 TERRAINS EN  
CONDITIONS ANORMALES**

La procédure pour se dégager  
d'une **obstruction inamovible** ou  
d'un **terrain en condition anormale**  
est pratiquement identique – mais  
différente dans le cas d'une  
**obstruction amovible**

# Obstruction *amovible*



Si la balle **ne repose pas sur** l'obstruction :

Enlevez l'obstruction.

Si la balle se déplace elle doit être **replacée** et il n'y a pas de pénalité.

# Obstruction *amovible*

Si la balle **repose sur**  
l'obstruction :

Relevez la balle et  
enlevez l'obstruction.

La balle doit être  
**droppée** (sauf sur un  
green) à la verticale du  
point où elle reposait et  
il n'y a pas de pénalité.



# OBSRUCTION INAMOVIBLE OU TERRAIN EN CONDITION ANORMALE



Dégagement sans pénalité pour une interférence avec la balle, le stance ou le swing ....

**mais pas** pour une interposition sur la ligne de jeu !

ni pour une balle dans un obstacle d'eau

# TROIS CAS DE DEGAGEMENT



**Sur le parcours ou aire  
de départ**

**Dans un bunker**



**Sur le green**

# Le **P**oint le **P**lus **P**roche de dégagement

C'est le point

- qui n'est pas plus près du trou
- où il n'y a plus d'interférence\*\*\*

Pour :

- le coup « **raisonnable** » qui aurait été joué
- en utilisant un stance « **raisonnable** » s'il n'y avait pas eu de gêne
- avec le club que le joueur aurait utilisé



# Quelques particularités du **P**oint le **P**lus **P**roche



**C'est un point fictif qui n'est pas nécessairement accessible ou qui permet d'adopter une position d'adresse adéquate, par exemple;**

- Il peut être dans un tronc d'arbre**
- Le stance peut être à cheval sur une clôture d'hors limites**

# Précaution avant de relever

Le dégagement sans pénalité d'une obstruction inamovible ou d'un terrain en condition anormale est une possibilité mais pas un dû ni une obligation\*\*\*.

Assurez-vous que le dégagement autorisé **est avantageux** avant de relever la balle.

Une fois la balle relevée, le joueur **doit** se dégager à un club du PPP !!!

# Sur le parcours ou aire de départ



La balle **doit** être  
dropper à moins d'une  
longueur de club du  
**PPP**

Qui est :

- ni dans un obstacle
- ni sur un green
- évite l'interférence

# Dans un bunker

La balle doit être  
dropper :

- Soit à moins d'une longueur de club du **PPP dans le bunker**
- Soit avec, **une pénalité d'un coup, à l'extérieur** du bunker en gardant en ligne; le drapeau – point d'où relevé – point du drop.

# Sur un green



La balle doit être **placée** au **PPP**.

Ce PPP peut être en dehors du green

# Dégagement total impossible



**A noter que dans un bunker ou sur un green, si le dégagement total est impossible, la balle doit être dropper ou placer au PPP qui offre le maximum possible de dégagement.**



# Balle non retrouvée



**Si l'on est sûr .....**

**Le point de référence pour dropper ou placer est le point où la balle a franchi en dernier les limites de l'obstruction ou le terrain en condition anormale**



# Balle enfoncée



Pour une balle enfoncée dans son propre impact sur le parcours – **règles ffg**



Dropper sans pénalité où elle reposait.

# Mauvais green



S'applique seulement si **la balle** est sur le mauvais green :

La balle **doit** être dropper à moins d'une longueur de club du PPP