

R26 OBSTACLES D'EAU

Mardi 22 avril 2008

R 26 OBSTACLES D'EAU

Pour pouvoir appliquer cette Règle

on doit être sûr

ou quasiment certain

que la balle est dans l'obstacle

Accord des autres joueurs



Cet accord - de certitude que la balle est dans l'obstacle - devrait être acquit au point d'ou la balle a été jouée.

Parfois cette certitude sera confirmée ou réfutée en arrivant sur les lieux.

Balle provisoire



**On peut jouer une balle provisoire seulement si il ya incertitude que la balle est dans l'obstacle d'eau (R27-2a)
Cette incertitude pourrait se voir confirmée ou réfutée en arrivant sur les lieux, en particulier si la balle est retrouvée et identifiée.**

R26-1 Dégagement

Avec une pénalité d'un coup

- a. Jouer de l'emplacement d'où la balle avait été jouée en dernier
- b. Dropper une balle en arrière de l'obstacle en gardant en ligne le drapeau et le dernier point de franchissement de la lisière
- c. **Uniquement pour un obstacle d'eau latéral;**
 - Dropper à 2 longueurs de club du dernier point de franchissement de la lisière, sans se rapprocher du trou.
 - Ou un point équidistant du trou sur la lisière opposée.

R26-1 b



Il n'y a pas de limite de distance en arrière mais il faut respecter l'alignement avec le drapeau

R26-1 c



**Le point de franchissement (PDF) doit d'abord être établi.
Mesurer les 2 longueurs de club et dropper à l'intérieur
Ne pas se rapprocher du trou par rapport au PDF**

Le PDF

Le PDF devrait normalement être établi, en accord avec le marqueur ou co-compétiteur, du point d'où la balle a été jouée en particulier si l'obstacle change de frontal à latéral. Seul le dernier PDF est pertinent



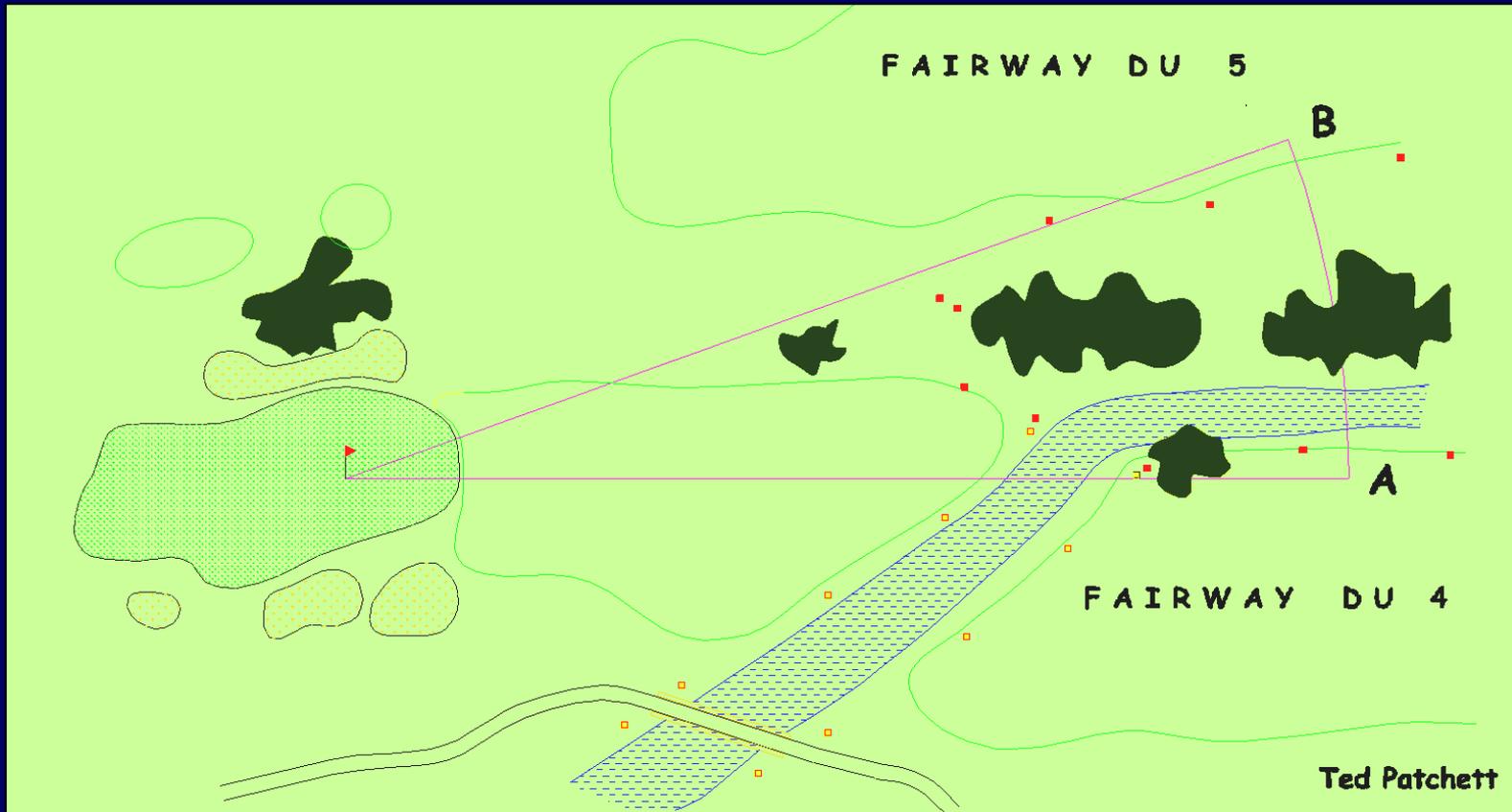
Autres dégagements

Dropper dans une Dropping Zone (DZ) - normalement une option supplémentaire à ceux de la R26.



Autres dégagements

La R26-1c autorise de dropper sur la lisière opposée –
option à laquelle on ne pense pas toujours !



Trou N°4 de St Donat



Point A



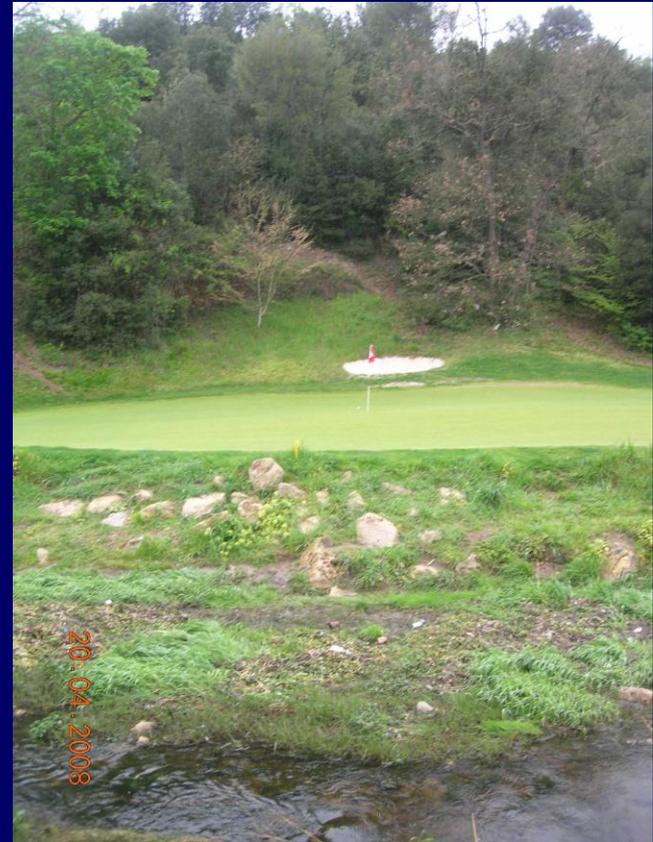
Point B

13-4 Balle dans un obstacle

Sauf exceptions prévues par les Règles, le joueur ne doit pas :

- *Tester l'état de l'obstacle*
- *Toucher le sol ou l'eau*
- *Toucher ou enlever un détritius*

R26-2 Balle jouée de l'obstacle



a. Balle reste dans l'obstacle

b. Balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle

a. Balle reste dans l'obstacle

4 Options (avec pénalité d'un coup):

- **26-1a Dropper où la balle avait été jouée dans l'obstacle**
- **Où : Dropper où la balle avait été jouée avant d'entrée dans l'obstacle**
- **26-1b Dropper en arrière du dernier PDF - gardant le drapeau en ligne, etc.**
- **26-1c Dropper à 2 longueurs de club du dernier PDF, sans se rapprocher, etc. **seulement si il s'agit d'un obstacle latéral****

Dans le cas de de l'option 26-1a, si après avoir droppé le joueur choisit de ne pas la jouer, il peut – avec un coup de pénalité supplémentaire – reprendre les autres options

b. Balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle

1 Option (avec pénalité d'un coup):

- Dropper où la balle avait été jouée dans l'obstacle

3 Options (avec pénalité de deux coups):

- Dropper où la balle avait été jouée avant d'entrée dans l'obstacle
- 26-1b Dropper en arrière du dernier PDF - gardant le drapeau en ligne, etc.
- 26-1c Dropper à 2 longueurs de club du dernier PDF, sans se rapprocher, etc. **seulement si il s'agit d'un obstacle latéral**

Dans le cas où le joueur drop dans l'obstacle, il n'est pas obligé de la jouée. Il peut à la place – avec un coup de pénalité supplémentaire – reprendre les autres options.

Rappel des points importants

1. Être sûr que la balle est dans l'obstacle d'eau
2. Définir le dernier PDF de la lisière
3. Constater si l'obstacle est frontal (**piquets jaunes**) ou latéral (**piquets rouges**)
4. Appliquer la R26 à son avantage
5. S'il y a un DZ – utilisez le