

Règle 28 – Balle injouable et analyse du trou No 5 "Réservoir d'eau"

Vous pouvez déclarer une balle injouable partout sauf **dans un obstacle d'eau**. Personne ne peut vous refuser votre décision.

1 point de pénalité pour chaque option. Avant d'appliquer une option, marquez l'emplacement de la balle.

Option a)

Jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (Voir Règle 20-5).

Option b)

Reculer aussi loin que vous le désirez (ou le pouvez) et dropper une balle en arrière sur une ligne entre l'endroit où la balle repose et le trou.

Option c)

Dropper une balle à deux longueurs de club maximum de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du trou.

Balle injouable dans un bunker

Le joueur peut procéder selon l'option a), b) ou c). S'il choisit de procéder selon l'option b) ou c), une balle doit être droppée dans le bunker.

Examinons maintenant de près une balle injouable vers le réservoir d'eau du trou No 5 :

Votre balle arrive contre le grillage du réservoir d'eau (pour que la balle soit jugée hors limite, il faut qu'elle se trouve entièrement de l'autre côté du grillage).

Pour les besoins de notre exercice, la balle repose contre le grillage ou se trouve à moitié dessous. A moins que vous soyez gaucher ou très habile pour vous sortir de cette mauvaise situation, et encore, vous devez faire un choix tactique. Ce choix n'est rien d'autre que de déclarer votre balle injouable et de **choisir la bonne option**.

Je sais, déclarer une balle injouable fait toujours mal au décompte des points parce qu'il vous coûte 1 point de pénalité pour vous en sortir. La position de votre balle vers le grillage se prête très mal à un dégagement facile. Mais étant en pente, le plus mauvais choix que vous pouvez faire est de prendre l'option c) ci-dessus. Cela pourrait devenir une aventure qui pourrait vous coûter plusieurs points de pénalité.

Allons-y gaiement

Vous avez quand même choisi l'option c), c'est-à-dire, dropper une balle, pas plus près du trou, à deux longueurs de club de la position de la balle collée contre le grillage.

Ce choix vous coûte déjà 1 point de pénalité.

Vous droppez une première fois mais votre balle ne s'arrête pas dans la pente. Elle prend de la vitesse et file sous le grillage vers le hors limite. Selon R 20-c.iv, vous avez le droit de redropper la balle (une deuxième fois). Si elle file encore une fois sous le grillage vers le hors limite, vous avez alors le droit de placer la balle aussi près que possible de l'emplacement où elle a touché en premier une partie du terrain lorsqu'elle a été redroppée.

En match amical, pour éviter que le joueur perde une deuxième balle en hors limite, un autre joueur se place devant le grillage pour intercepter la balle avant qu'elle sort hors limite.

En compétition, vous pourriez procéder pareillement. Seulement voilà, il faut cueillir la balle derrière le grillage en hors limite. Si elle s'arrête avant le grillage, elle serait de nouveau dans une situation de balle injouable. Non seulement vous écopez d'un nouveau point de pénalité mais vous devez à nouveau droper la balle. La suite, vous pouvez l'imaginer. Ou vous avez de la chance que la balle tombe 2 fois de suite en hors limite et vous pouvez placer la balle dans la pente ou, pire, la balle s'arrête plusieurs fois juste devant le grillage. De deux choses l'une : ou vous la jouez comme elle repose, sans nouvelle pénalité, ou vous la déclarez pour la nième fois injouable avec un point de pénalité à chaque fois et vous choisissez, ce que vous auriez dû faire dès le départ, une option moins stressante que l'option c). En Stableford le compte est vite fait car le capital points Stableford est vite consommé. En Stroke Play, bonjour les dégâts. En Match Play, vous risquez de perdre le trou avant d'arriver sur le green.

En compétition, en application stricte des règles

Si un compétiteur arrête la balle avant le grillage, c'est le **joueur** qui prend 2 coups de pénalité en Stroke Play ou Stableford et la balle doit être replacée à l'endroit où elle avait été ramassée. En Match Play cela vaut la perte du trou (Déc. 20-2c/4).

Moralité

A cet endroit du trou No 5, il vaut mieux choisir une autre option que c). Si vous choisissez l'option b), toujours avec un coup de pénalité : reculer aussi loin que vous voulez sur une ligne reliant le trou et l'endroit de la balle déclarée injouable.

Note : Cela ne veut pas dire que vous êtes obligé de jouer votre prochain coup sur cette ligne. Toute autre direction est possible.

Suggestion

Etant donné que le grillage ne retient les balles que partiellement, on pourrait colmater le vide sur toute la longueur du grillage côté fairway avec un filet d'environ 30-40 cm de haut, en l'attachant au grillage et éventuellement le clouer au sol, à moins que le filet reste assez plissé pour retenir les balles. Ce serait à tester.

Ce serait toujours mieux que de perdre des balles qui coûtent environ CHF 1.50 à 6.50 pièce.

Ceci ne changerait en rien la difficulté du trou.

Des questions ?

Amicalement

Max Schibli

Commission Sportive du GC La Côte

Prochainement :

Les directives de la Royal and Ancient (RANDA) en matière de choix de l'emplacement des drapeaux.