

Les Règles de Golf protègent et aident les joueurs

OBSTACLES D'EAU

Sources : Les Règles/Décisions

Qui ne s'est pas posé des questions au sujet des obstacles d'eau ?

Il faut prendre les décisions justes.

Mais, commençons par là où le problème a été créé ; soit avec un coup depuis un tee de départ ou depuis le terrain en route vers le putting green. Peu importe.

En regardant votre balle, vous pensez qu'elle est partie vers, et a atterri dans un obstacle d'eau. Vous pensez que vous avez vu juste. On peut se tromper. Il faut en effet pouvoir se dire, selon la Règle 26, *que l'on est sûr ou quasiment certain* que la balle est entrée dans un obstacle d'eau.

Une fois répondu affirmativement à cette question, attesté par votre marqueur, un autre joueur, même un spectateur, vous devez déterminer s'il s'agit d'un **OBSTACLE D'EAU**, piquets et/ou lignes jaunes (*souvent improprement nommé par les joueurs obstacle d'eau frontal*) ou d'un **OBSTACLE D'EAU LATÉRAL**, piquets et/ou lignes rouges. Il faut aussi déterminer le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau.

Agissons correctement.

Sachez qu'une balle se trouve dans un obstacle d'eau si elle touche une ligne, indiquée par exemple par un fil dentaire !! qui passe côté terrain à l'extérieur des piquets. Il suffit que la balle touche cette ligne pour qu'elle se trouve dans l'obstacle. Les piquets et les lignes se trouvent dans l'obstacle.

Dans tous les obstacles d'eau, il est interdit de toucher et d'enlever des débris, mais, vous êtes autorisé d'enlever des obstructions amovibles. Vous êtes aussi autorisé d'enlever les piquets s'ils vous gênent dans l'exécution de votre coup ou s'ils se trouvent sur votre ligne de jeu. On vous demande toutefois de remettre les piquets à leur place.

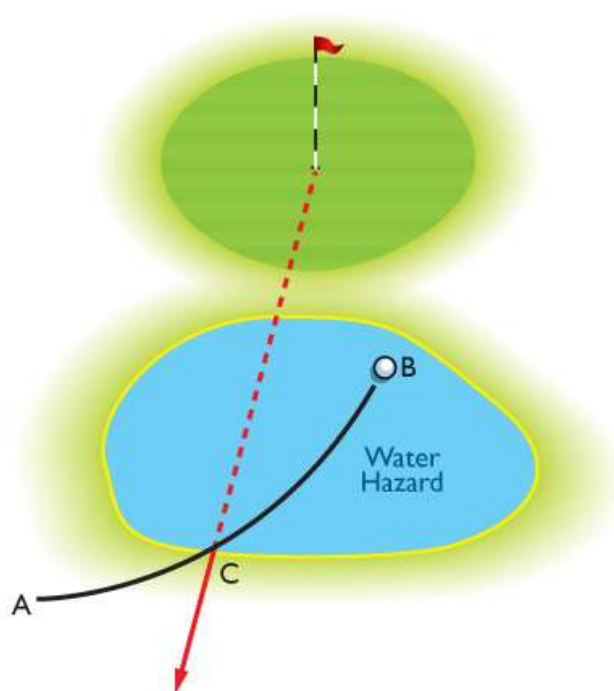
A l'intérieur d'un obstacle d'eau, vous ne pouvez pas déclarer une balle injouable, et, vous ne pouvez pas non plus vous dégager d'une obstruction inamovible. Seul la Règle 26 avec ses options décrites ci-dessous peut être appliquée.

Voyons maintenant le cas d'un obstacle d'eau (piquets jaunes). Vous avez les possibilités suivantes pour vous tirer d'affaire :

Sans pénalité.

Jouer la balle dans l'obstacle d'eau, là où elle se trouve mais attention, avant votre coup, vous n'avez pas le droit de toucher l'eau ou l'herbe, (souvent il n'y a pas d'eau mais du rough). En clair cela veut dire que vous n'êtes pas autorisé adresser votre balle en mettant votre club en contact avec l'eau, ni de mettre votre club à terre. (Deux points de pénalité).

Si vous jouez depuis l'obstacle d'eau, il est clair que vous ne pouvez éviter les hautes herbes autour de la balle en adressant la balle. Il faut simplement éviter de mettre le club dans l'eau ou sur la surface dure sur laquelle repose votre balle. Il y a deux points de pénalité si vous « fauchez » l'herbe avant votre coup pour nettoyer l'endroit où repose votre balle, c'est-à-dire, améliorer la position de la balle, zone de votre stance et ligne de jeu. Mais, il n'y a pas de pénalité si vous cassez l'herbe ou toute autre plante dans l'exécution de votre swing dans l'intention de toucher la balle.



Avec pénalité d'un coup

1. Première option. Prendre comme référence où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, (**C**) dans l'exemple ci-dessus).

Dropper une balle en arrière sur une **ligne** imaginaire qui passe par le drapeau et le point d'entrée (**C**) et reculer aussi loin que vous voulez, sur cette ligne imaginaire et, dropper la balle sur cette ligne.

Dans le cas où le dernier point de franchissement serait situé côté green, pour appliquer l'option dropper une balle sur une ligne imaginaire, *drapeau-dernier point d'entrée*, il est important de noter que la règle oblige le joueur à dropper en arrière de l'obstacle d'eau. Il ne peut donc pas dropper côté green, entre le green et l'obstacle d'eau, Il doit aller de l'autre côté de l'obstacle.

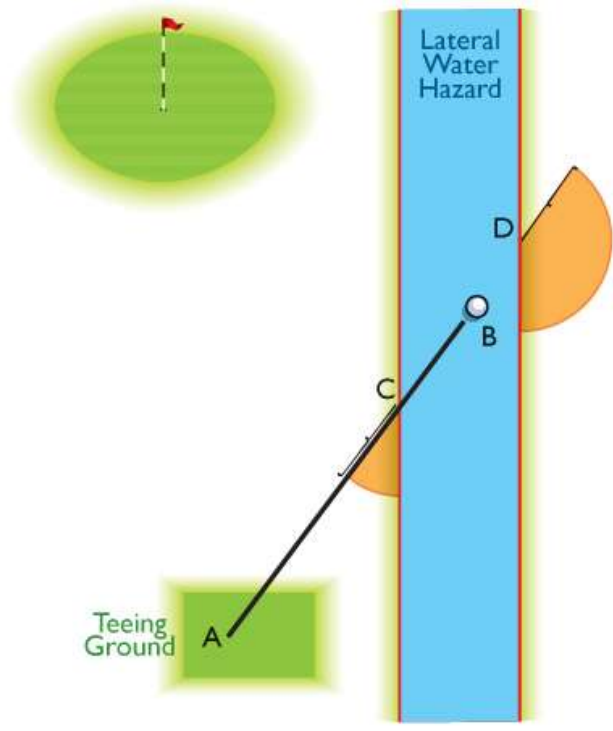
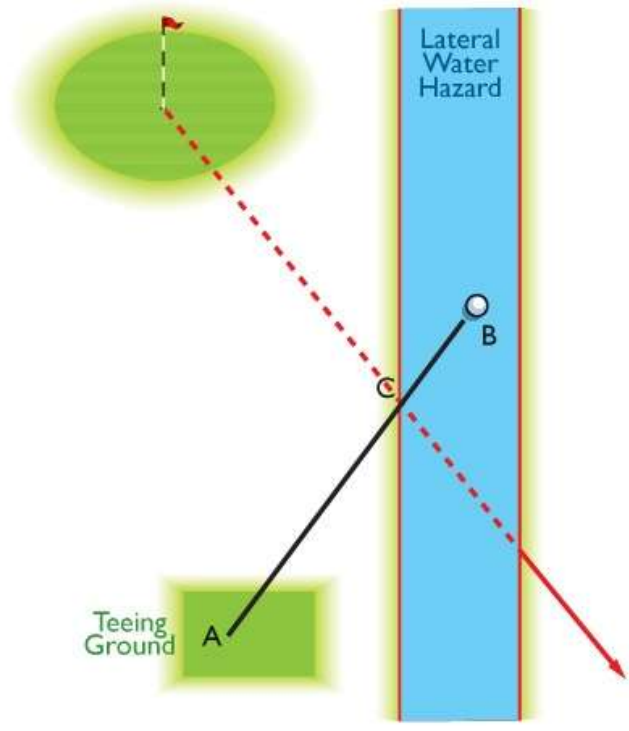
2. Deuxième option, toujours avec un point de pénalité. Retourner et dropper une balle à l'endroit d'où vous avez joué votre coup précédent, celui qui a emmené votre balle dans l'eau.

Obstacle d'eau latéral (piquets rouges)

En plus des trois options ci-dessus, vous avez les deux options supplémentaires suivantes : dropper une balle en dehors de l'obstacle d'eau, à deux longueurs de club maximum et pas plus près du trou que

- le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, (**C**) ou,
- un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau, (**D**).

Note : La mesure des deux longueurs de club doit se faire à partir de la lisière de l'obstacle d'eau, donc depuis les piquets/lignes. (Le club pour mesurer est au choix du joueur, mais, svp enlevez le capuchon).



Dropping Zone (un coup de pénalité)

Certains Golfs prévoient des Dropping Zones ce qui permet d'éviter des difficultés dues à la configuration du terrain, c'est-à-dire à ne pouvoir exécuter correctement les options ci-dessus. En règle générale, l'utilisation de Dropping Zones est facultative et on pourrait utiliser les dégagements prévus par la Règle 26. Consulter les Règles Locales de chaque Club.

Balle Provisoire

Il est important de savoir que vous ne devriez pas jouer une balle provisoire s'il est sûr ou quasiment certain que la balle est entrée dans un obstacle d'eau.

De ce fait, vous ne pouvez assumer que la balle a atterri dans un obstacle d'eau. Par exemple, l'obstacle d'eau est dissimulé du regard. Dans ce cas, il est fortement conseillé de jouer une balle provisoire. La première balle est peut-être perdue ou hors limite et vous devez procéder selon la Règle 27. (balle perdue ou hors limites).

Max Schibli