

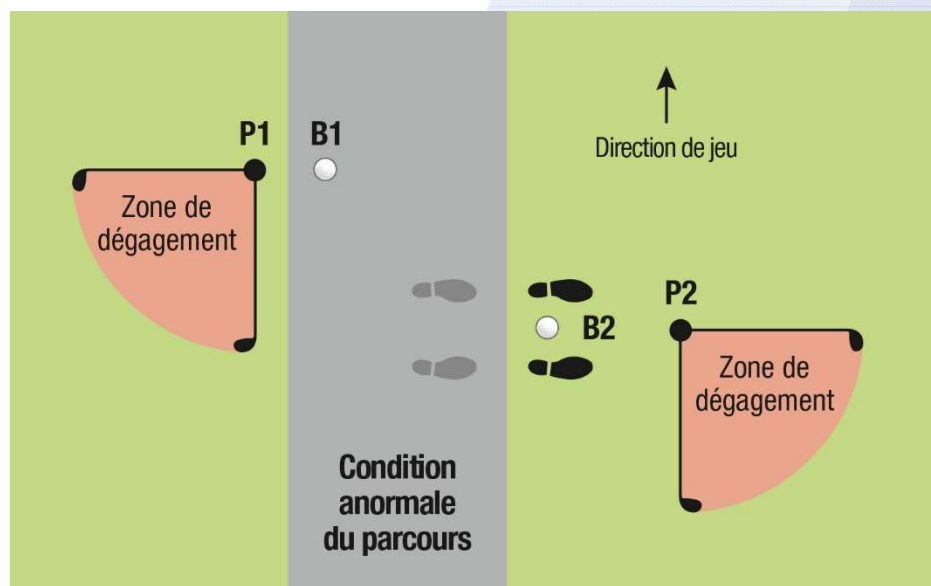
ENTRAÎNEMENT PRATIQUE AUX RÈGLES DE GOLF

FICHE n°5 - CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS

Comment je continue le jeu si ma balle est dans une condition anormale du parcours

CE QUE L'INTERVENANT DOIT SAVOIR – Règle 16.1

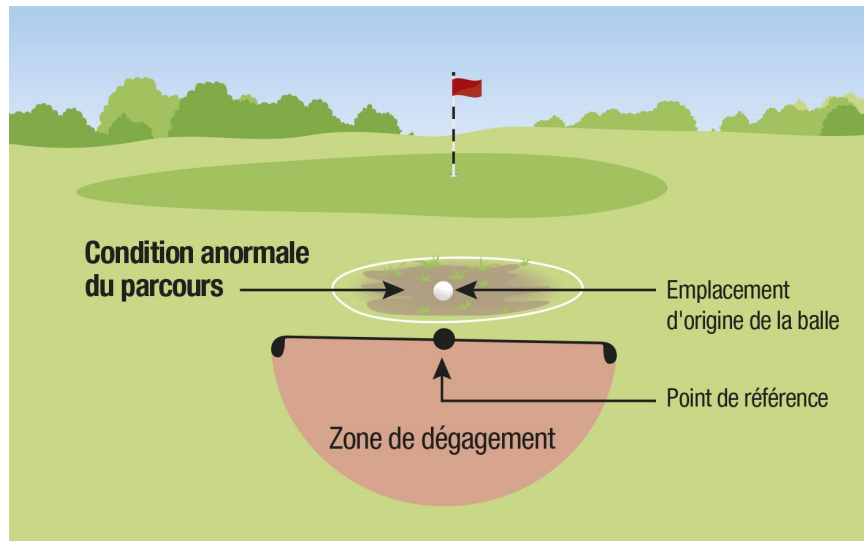
- **Qu'est-ce qu'une condition anormale du parcours ?**
 - ✓ Un terrain en réparation
 - ✓ Une obstruction inamovible (banc, poteau, poubelle, tête d'arrosage, pont, route goudronnée, bordure en ciment, etc.)
 - ✓ Un trou d'animal (trou de lapin, de sanglier, taupinière, etc.)
 - ✓ De l'eau temporaire
- **Autorisation de dégagement (sauf si la balle est dans une zone à pénalité)**



- ✓ si la balle est dans la condition anormale → cas B1
- ✓ si le joueur a son stance dans la condition anormale → cas B2
- ✓ si la condition anormale gêne le swing
- ✓ si la condition anormale est sur la ligne de jeu uniquement si la balle est sur le green

- **Le joueur peut se dégager de la condition anormale gratuitement mais il n'est pas obligé de le faire.**

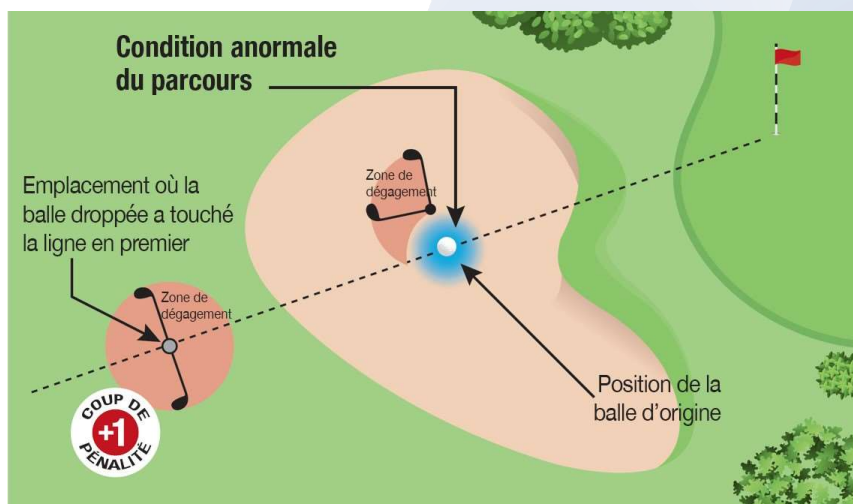
Cas 1 : La balle est dans la zone générale



Le joueur doit trouver le point le plus proche de dégagement complet, c'est-à-dire le point le plus proche où il n'est plus gêné. Ce n'est pas obligatoirement un point qui permettra au joueur d'avoir un coup facile. Il sera peut-être gêné par un arbre, par un buisson ou ce point sera dans un rough épais. C'est pour cela qu'on recommande au joueur d'étudier le dégagement avant de relever sa balle.

Il doit ensuite dropper dans une zone de dégagement d'une longueur de club. Attention, si le joueur n'est plus gêné mais qu'il a encore les pieds dans la condition anormale, il doit redropper.

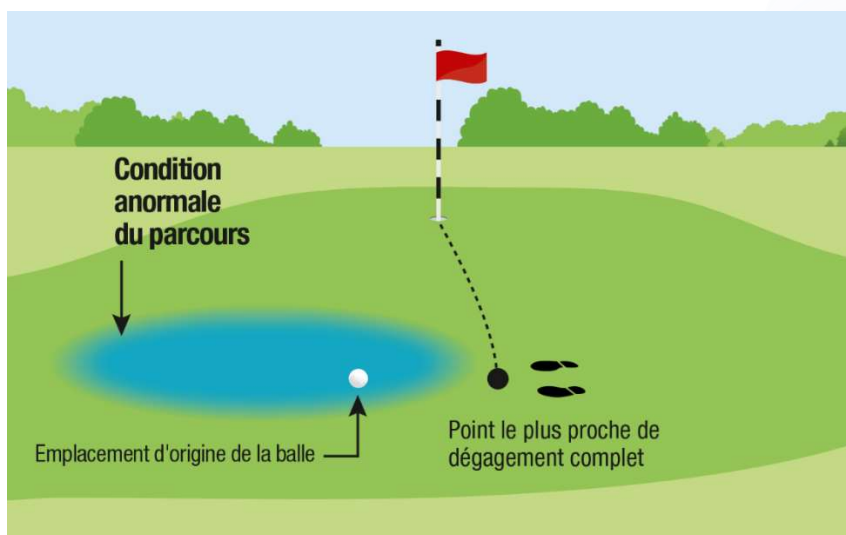
Cas 2 : La balle est dans un bunker



Le joueur peut se dégager gratuitement comme dans le cas 1 mais il doit dropper dans le bunker. S'il ne trouve pas de point où le dégagement est complet, il peut se dégager en utilisant le point de dégagement maximum, c'est-à-dire qu'il peut, par exemple, avoir encore les pieds, ou la balle, dans de l'eau temporaire.

Il peut aussi se dégager à l'extérieur du bunker avec 1 coup de pénalité. Il doit dropper en arrière sur la ligne (il droppe une balle sur la ligne qui part du drapeau et qui passe par le point où la balle se trouve, la balle doit rester dans une zone de dégagement circulaire).

Cas 3 : La balle est sur le green



Le joueur a droit à un dégagement gratuit si la balle est dans la condition anormale ou si son stance est dans la condition anormale.

Mais il a aussi un dégagement gratuit si la condition anormale est sur sa ligne de jeu, par exemple s'il y a une flaque d'eau, un sprinkler ou un terrain en réparation entre sa balle et le trou.

Il doit trouver le point le plus proche de dégagement, c'est-à-dire le point le plus proche où il n'est plus gêné. Attention, ce point peut se situer à l'extérieur du green. S'il ne trouve pas de point où le dégagement est complet, il peut se dégager en utilisant le point de dégagement maximum, c'est-à-dire qu'il peut, par exemple, avoir encore les pieds dans la condition anormale ou la condition anormale peut être partiellement sur la ligne de jeu.

DÉROULEMENT

Étape 1 (apprentissage avec démo sous contrôle d'un adulte)

- **Savoir si le joueur a droit à un dégagement gratuit d'une condition anormale**
 - ✓ Faire des exercices avec une balle dans ou à côté d'une condition anormale (obstruction inamovible, zone d'eau temporaire, terrain en réparation, trou d'animal, etc.) → le joueur a-t-il droit à un dégagement gratuit ?

Étape 2 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

- **Apprendre à se dégager si la balle est dans la zone générale**
Faire des exercices de dégagement d'une condition anormale dans la zone générale
 - ✓ Obstruction inamovible (banc, poteau, poubelle, tête d'arrosage, route, pont, etc.)
 - ✓ Terrain en réparation
 - ✓ Eau temporaire (on peut simuler avec un chiffon bleu par exemple)
 - ✓ Trou d'animal (taupinière, trou de lapin, etc.)

- **Apprendre à se dégager gratuitement si la balle est dans un bunker**
Faire des exercices de dégagement d'une condition anormale dans un bunker
 - ✓ Obstruction inamovible (tête d'arrosage, tuyau, etc.)
 - ✓ Eau temporaire (on peut dessiner sur le sol)
 - ✓ Trou d'animal

- **Apprendre à se dégager avec 1 coup de pénalité à l'extérieur d'un bunker**
 - ✓ Déterminer la ligne qui part du drapeau et qui passe par le point où est la balle.
 - ✓ Faire dropper sur cette ligne et vérifier que la balle n'a pas roulé à plus d'une longueur de club à partir du point où la balle a touché la ligne. La balle peut rouler vers l'avant, la zone de dégagement est circulaire.

- **Apprendre à se dégager gratuitement si la balle est sur le green**
Faire des exercices
 - ✓ avec une balle dans une condition anormale (tête d'arrosage, zone d'eau temporaire, terrain en réparation)
 - ✓ avec une condition anormale (tête d'arrosage, zone d'eau temporaire, terrain en réparation) qui est sur la ligne de jeu.

Étape 3 (autonomie)

- **Mise en situation** avec un adulte qui joue le rôle d'un autre joueur qui fait des erreurs. Le jeune doit savoir reconnaître les erreurs et intervenir. → Pouvoir aider un autre joueur en difficulté
- **Comment continuer le jeu lorsque la balle est dans une condition anormale du parcours**
 - ✓ Contrôle des acquis sur le terrain
 - ✓ Éviter que les autres aient des pénalités en les prévenant à temps s'ils font des erreurs.
→ Fairplay