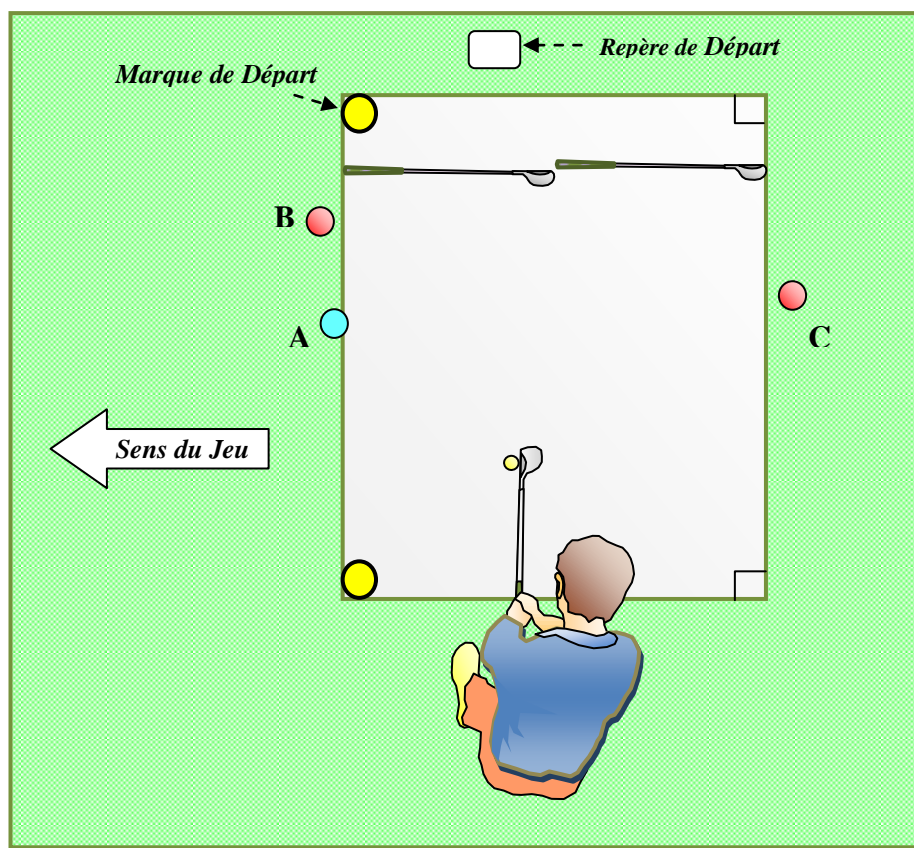


1 - AIRE DE DEPART



Commentaires : Voir la Définition de l'Aire de départ.

- Les marques de Départ (boules) d'un trou déterminent l'Aire de départ de ce trou pour le tour qui est joué. Le repère de Départ (plaque) d'un trou est le point à partir duquel ce trou a été mesuré par l'équipe qui a étalonné le terrain.
- Le joueur qui joue son premier coup sur un trou en dehors de son Aire de départ, n'a pas commencé le jeu de ce trou. En Stroke-play, il doit absolument corriger son erreur pour éviter une disqualification (cf. R.11-4). Ce type d'infraction concerne en général le jeu d'une balle qui a été placée légèrement devant les marques. Cette erreur peut survenir d'autant plus facilement que l'écartement de ces marques est important.
- La profondeur de l'Aire de départ est égale à deux longueurs de club. Le joueur peut choisir n'importe lequel de ses clubs pour déterminer cette profondeur.
- Le joueur peut se tenir en dehors de son Aire de départ pour jouer sa balle qui se trouve dans l'Aire de départ.
- Avant de jouer son premier coup sur une quelconque balle depuis l'Aire de départ du trou en train d'être joué, le joueur ne doit déplacer une marque de départ (boule) qui pourrait éventuellement le gêner (cf. R.11-2).
- Sur le dessin, la balle A est dans l'Aire de départ et les balles B et C en dehors de celle-ci.