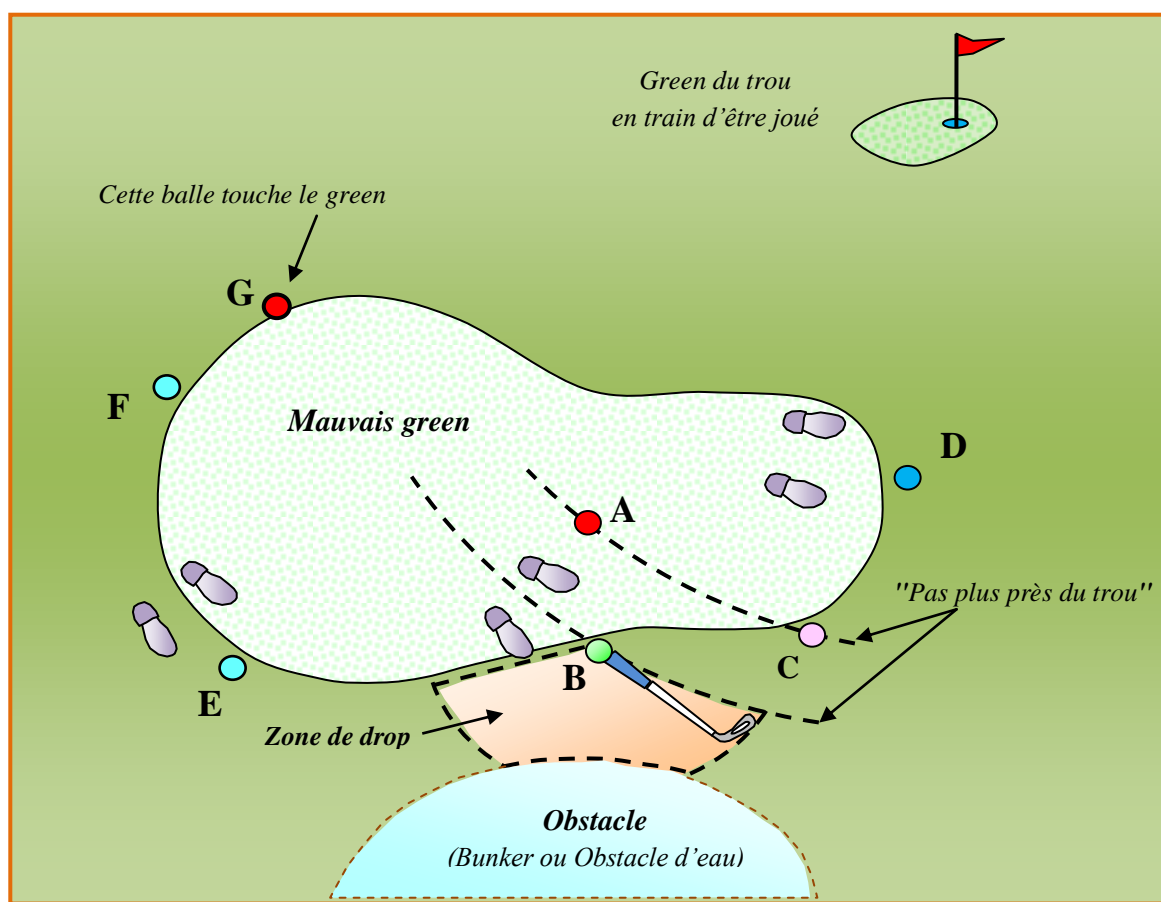


23 - DEGAGEMENT D'UN MAUVAIS GREEN (R.25-3)



Commentaires : Voir les Définitions du Green, du Mauvais green et la Règle 25-3.

- Il n'y a d'interférence avec un Mauvais green que lorsque la balle est sur le Mauvais green. Il n'est pas tenu compte du stance ni de la zone de mouvement du joueur pour l'établir.
- Sur le schéma ci-dessus, les balles A et G sont sur le Mauvais green et les joueurs concernés doivent se dégager sans pénalité selon la R.25-3, avant de jouer leur coup suivant.
- Le Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD) se situe immédiatement en dehors du Mauvais green et au plus près de l'endroit où la balle repose. Le PPPD ne doit pas être dans un Obstacle (Bunker ou Obstacle d'eau) ni sur un green. Sur le schéma, le PPPD pour le dégagement de la balle A se situe donc en B (et non pas en C qui est plus éloigné de A).
- Le joueur doit dropper sa balle à une longueur de club maximum du PPPD. Lorsqu'elle est ainsi droppée, la balle doit d'abord toucher une partie du terrain en un point qui évite l'interférence avec le Mauvais green et qui n'est ni dans un Obstacle (Bunker ou Obstacle d'eau), ni sur un green. L'ensemble de ces points est appelé "Zone de drop" sur le schéma.
- Les autres balles représentées sur le schéma (C, D, E et F) ne sont pas sur le Mauvais green et doivent être jouées comme elles reposent (en faisant fi des dégâts éventuels provoqués par le stance et/ou le club lors du coup).
- Cette procédure de dégagement est bien adaptée aux Mauvais greens en forme d'île.