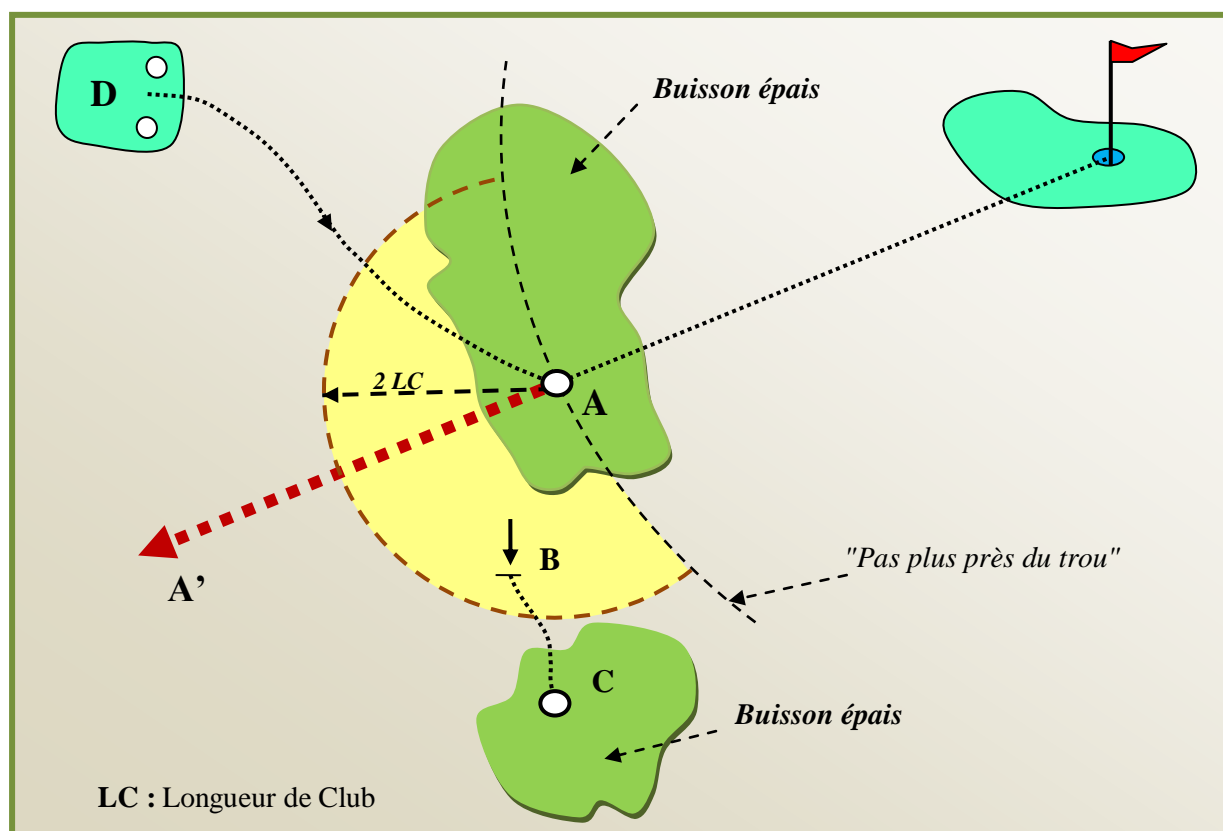


28 - BALLE INJOUABLE (R.28)



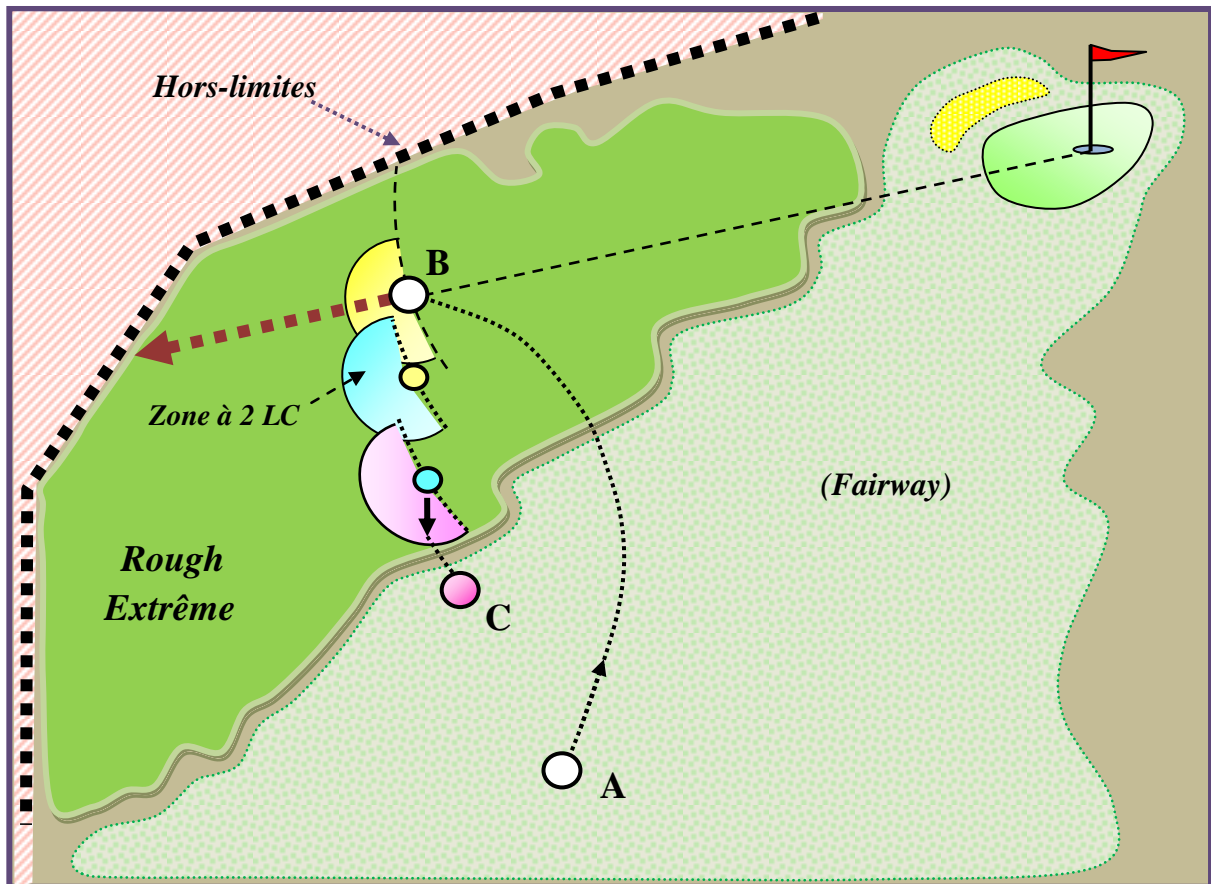
Commentaires : Voir la Règle 28 (balle injouable)

- Le joueur n'est pas tenu de marquer l'emplacement de sa balle d'origine, ni de la récupérer avant de procéder selon cette Règle. Cela peut d'ailleurs s'avérer impossible dans certains cas.
- Le joueur n'est pas tenu d'annoncer "balle injouable" avant de procéder selon cette Règle, mais il devrait le faire afin d'éviter toute discussion quant à la responsabilité d'un éventuel déplacement accidentel de sa balle, notamment quand elle repose dans un arbre.
- Un joueur qui a annoncé "balle injouable" peut changer d'avis tant qu'il n'a pas mis une balle en jeu selon cette Règle. S'il a relevé sa balle d'origine et qu'il ne souhaite pas continuer la procédure, il peut la replacer avec 1 coup de pénalité (pour une infraction à la R.18-2a).
- Une balle déclarée injouable et qui se retrouve encore injouable à l'issue du dégagement qui a été correctement effectué, devra être déclarée une nouvelle fois injouable avec pénalité (voir ci-dessus, la balle droppée en B vient reposer en C où elle est encore injouable).

La situation de balle injouable est subjective et ne dépend que de l'appréciation du joueur. Les joueurs (surtout les plus jeunes) ont tendance à se précipiter sur l'option R.28c (drop à 2 longueurs de club) sans considérer les possibilités offertes par les deux premières options.

- Le fait de suggérer à un co-compétiteur de déclarer sa balle injouable plutôt que de la jouer comme elle repose, constitue un conseil (2 coups de pénalité pour infraction à la R.8-1a).
- En appliquant la R.28 le joueur peut dropper sa balle ailleurs que sur le fairway ou dans le rough, par exemple sur le Green (balle dans un arbre surplombant le green), un Mauvais green, une Obstruction ou dans un Terrain en Réparation, un Obstacle d'eau ou un Bunker.

29 - BALLE INJOUABALE DANS UN ROUGH EXTRÊME APRES UN QUASI AIRSHOT



Commentaires : Voir Règle 28 (Balle injouable)

- Le Schéma ci-dessus illustre le scénario suivant : le joueur joue son second coup du point A et voit sa balle entrer dans un rough épais (genêts, ajoncs, ronces, etc.). Il la retrouve quand même (au point B) et décide de la jouer malgré un très mauvais lie. Son coup suivant enfonce la balle de quelques centimètres au même endroit, la rendant totalement injouable. Il constate alors qu'aucune option de la R.28 ne lui permet d'obtenir un dégagement favorable :
 - L'option R.28-a l'obligerait à dropper au point B, qui est l'endroit où il a joué son dernier coup (et non pas au point A), avec une quasi certitude de la retrouver encore injouable.
 - L'option R.28-b (dropper en arrière du point où repose sa balle) n'est pas possible eu égard à l'extrême densité du rough et à la présence du Hors-limites en arrière de celui-ci.
 - L'option R.28-c (dropper à 2 longueurs de club maximum de l'endroit où repose sa balle) ne lui est guère plus favorable. Cependant c'est cette option qui lui permettra d'atteindre une position jouable, en déclarant sa balle injouable un nombre suffisant de fois (en droppant à chaque fois une balle latéralement, à 2 longueurs de club maximum).
- Dans l'exemple du schéma ci-dessus, le joueur sortira du rough au point C, après avoir déclaré 3 fois sa balle injouable. Il pourra alors jouer son 7^{ème} coup depuis le point C.