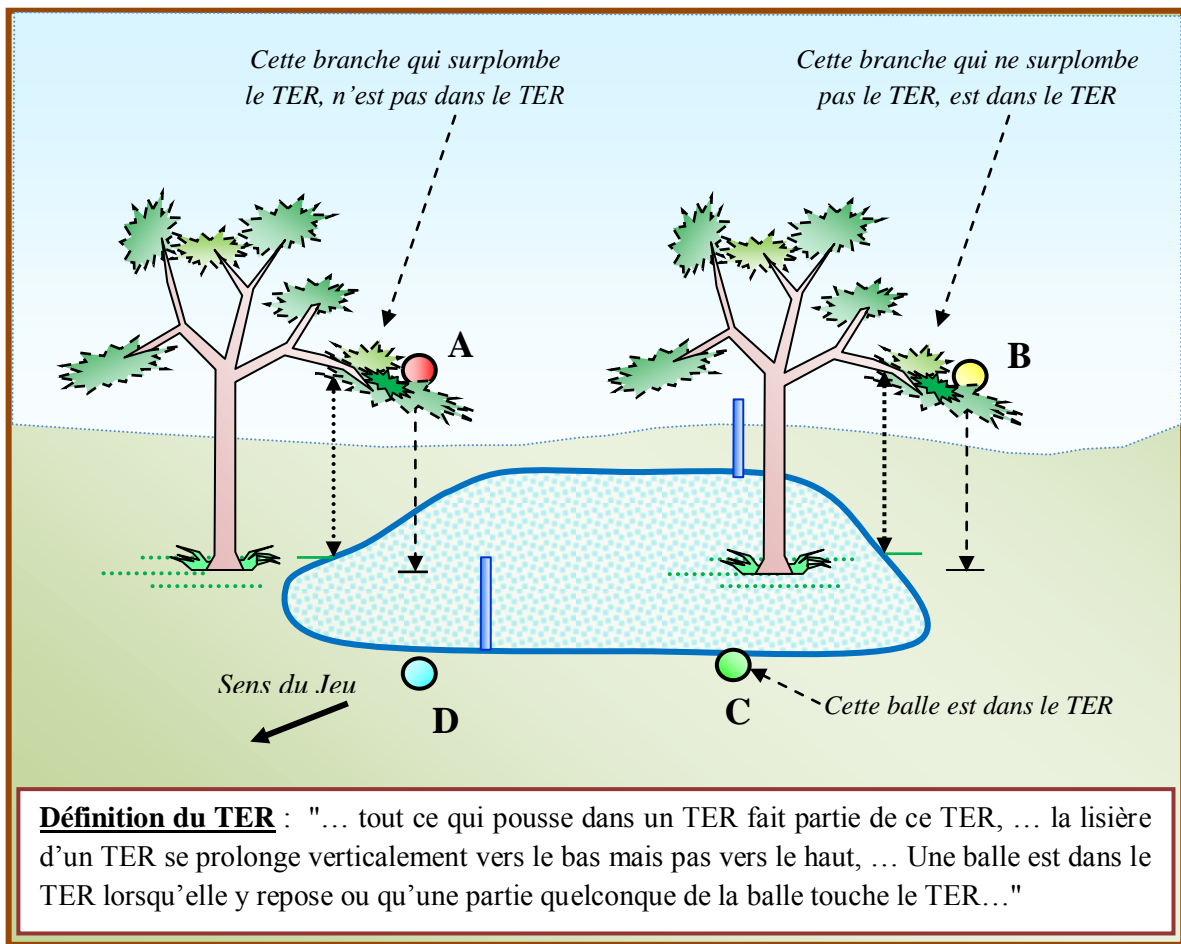


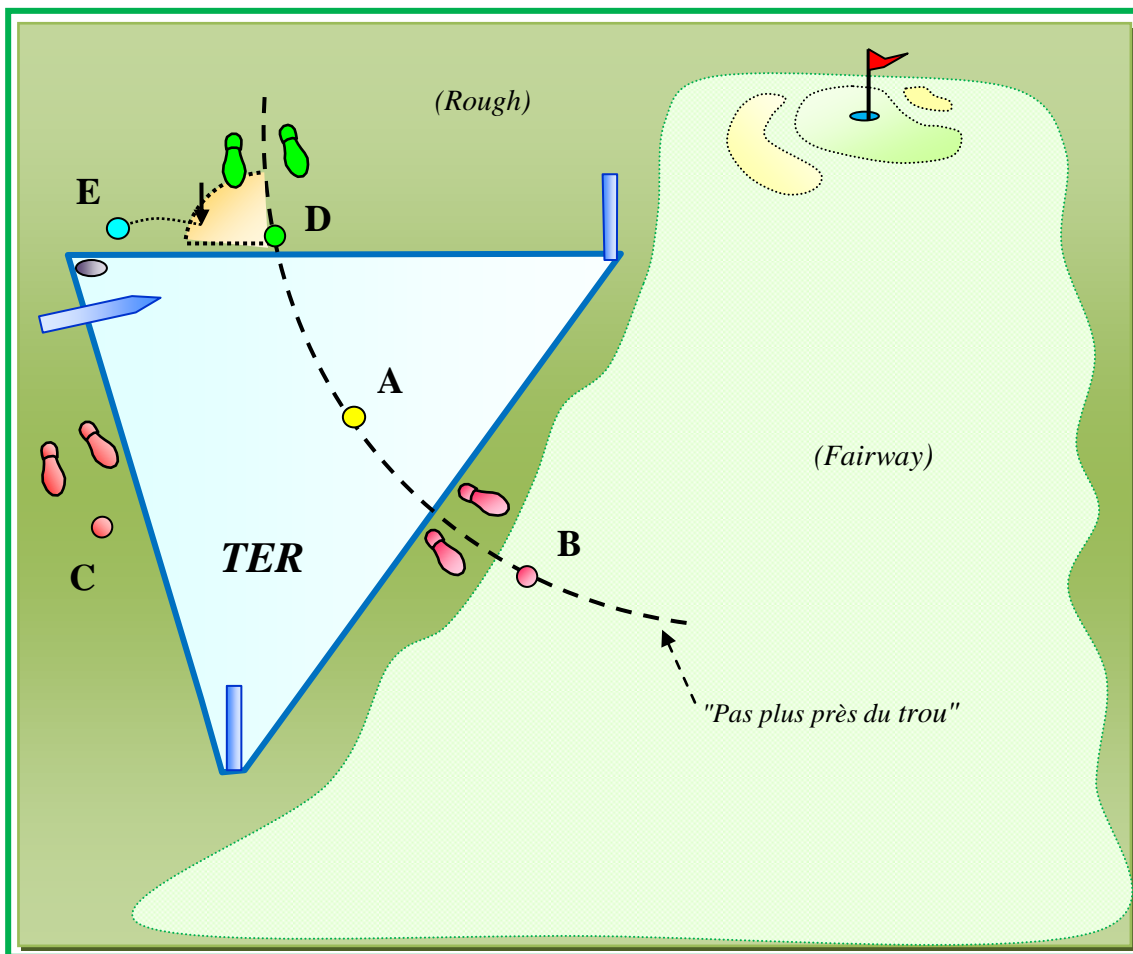
19 - TERRAIN EN REPARATION (TER)



Commentaires : Voir Définitions du Terrain en Conditions Anormales (TCA) et du Terrain en Réparation (TER).

- La balle A n'est pas dans le TER bien qu'elle le surplombe, parce que la lisière d'un TER se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut. Le joueur ne peut pas se dégager sans pénalité de cette situation à moins que son stance interfère avec le TER lorsqu'il s'apprête à jouer sa balle comme elle repose.
- La balle B est dans le TER bien qu'elle ne le surplombe pas, parce que tout ce qui pousse dans un TER fait partie du TER. Le joueur peut se dégager sans pénalité de cette interférence. Dans ce cas, le point de référence pour se dégager de cette situation est le point sur le sol situé à la verticale de l'endroit où la balle repose dans l'arbre.
- La balle C est dans le TER parce qu'une partie de la balle touche le TER. Le propriétaire de cette balle peut donc se dégager sans pénalité du TER.
- Les piquets bleus délimitant le TER sont des Obstructions (amovibles dans l'immense majorité des cas). Le joueur dont la balle repose au point D, peut enlever le piquet avant de jouer, si celui-ci interfère avec sa zone de mouvement (il n'oubliera pas ensuite de respecter l'Etiquette en le remettant en place après avoir joué).

20 - DEGAGEMENT D'UN TCA (TER)



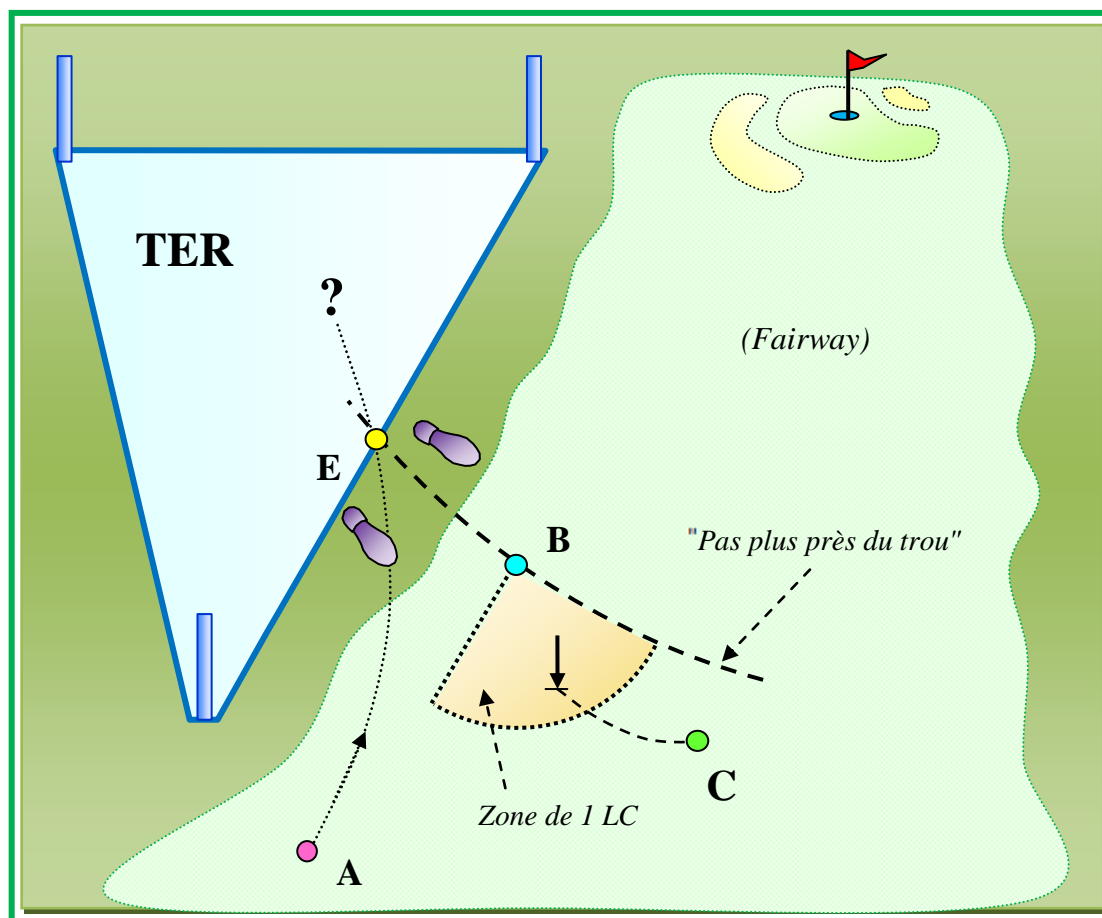
Commentaires : Voir Définitions du Point le Plus Proche de Dégagement (PPPD), du Terrain en Conditions Anormales (TCA), du Terrain en Réparation (TER) et la Règle 25-1.

■- Dans le scénario ci-dessus, la balle du joueur s'est immobilisée au point A dans un Terrain en Réparation (TER), à l'issue du coup précédent. Si le joueur souhaite se dégager sans pénalité selon la R.25-1b(i), il doit déterminer le PPPD en simulant sa position à l'adresse aux endroits les plus plausibles (B, C et D), pour le coup qu'il aurait joué au point A si le TER n'avait pas existé.

■- Dans notre exemple le PPPD de ce joueur droitier se situe au point D, parce que la distance AD est plus petite que les distances AB et AC (bien qu'au premier regard on pourrait penser que le PPPD se situe en B puisque le point A est plus proche de la lisière du TER située du côté de B que de celle qui est située du côté de D).

■- A l'issue de son dégagement, la balle du joueur repose au point E, à proximité d'un piquet bleu délimitant le TER. En s'apprêtant à jouer son coup suivant, le joueur s'aperçoit que le piquet bleu interfère avec la zone de son mouvement. Dans ce cas, le joueur peut retirer le piquet qui est une Obstruction (Amovible dans notre exemple) pour jouer vers le drapeau. Il sera tenu par l'Etiquette de remettre ce piquet en place, après avoir joué son coup.

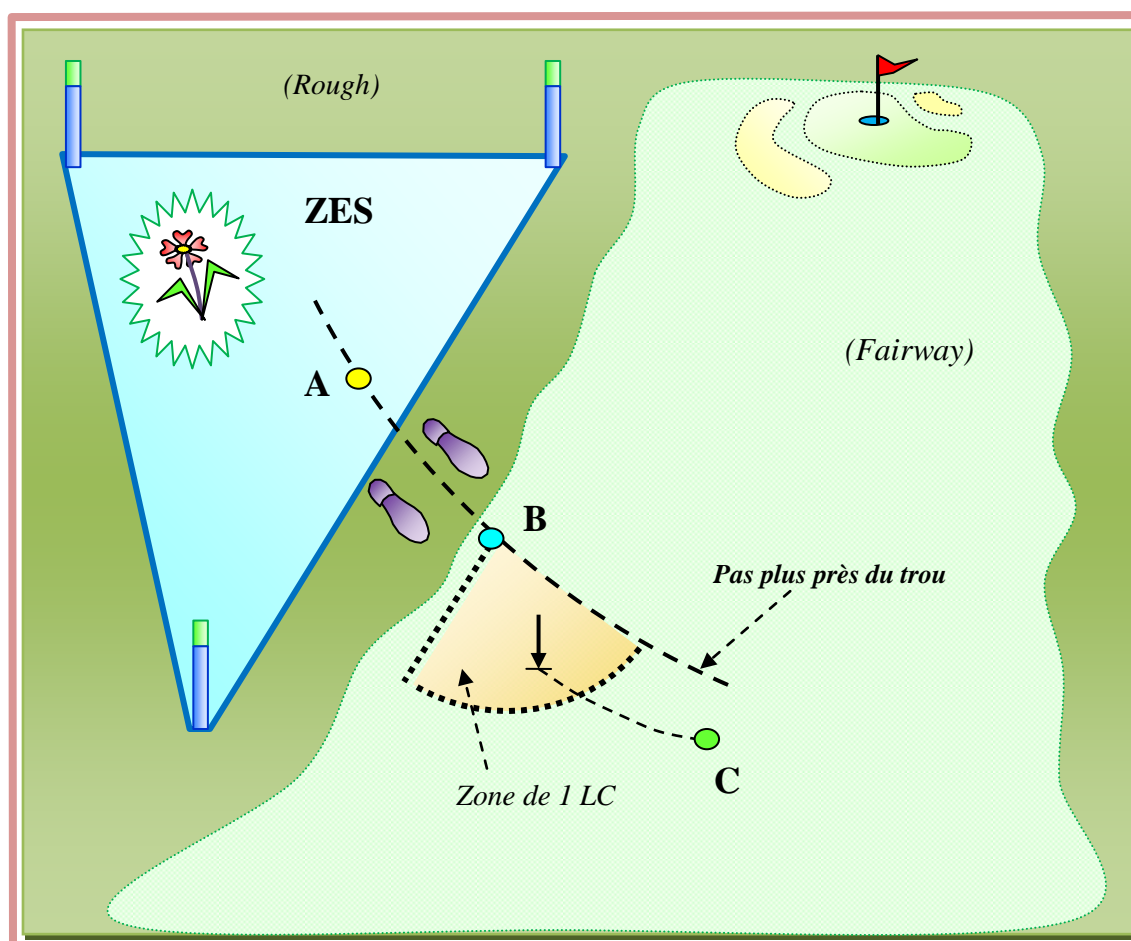
21 - BALLE PERDUE DANS UN TERRAIN EN REPARATION (TER)



Commentaires : Voir la Définition du Terrain en Réparation et la Règle 25-1c

- La Règle 25-1c concerne le dégagement sans pénalité d'une balle non retrouvée, mais qui repose avec une quasi certitude dans un Terrain en Conditions Anormales (TER, Eau fortuite, Trou, rejet ou passage sur le Terrain fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau).
- Le schéma ci-dessus présente le dégagement d'une balle qui, après avoir été jouée depuis le point A, est perdue dans un Terrain en Réparation (TER) situé sur le Parcours.
- Il faut être sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée, est bien dans le TER pour pouvoir appliquer cette Règle, sinon elle doit être considérée comme étant perdue.
- Si le joueur choisit de se dégager du TER selon la R.25-1c(i), il doit déterminer le point où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes du TER et considérer qu'elle repose à cet endroit (point E sur le schéma). Il poursuivra ensuite la procédure en déterminant le Point le Plus Proche de Dégagement (point B pour un joueur droitier sur le schéma) avant de dropper une balle à une longueur de club maximum de ce point.
- Si l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un TER ne se trouve pas sur le Parcours, voir la suite de la R.25-1c. Si la balle du joueur se trouve dans un Terrain en Conditions Anormales situé dans un Obstacle d'eau, le joueur ne peut pas procéder selon cette Règle mais doit se dégager selon la Règle de sortie des Obstacles d'eau (R.26).

22 - ZONE ECOLOGIQUEMENT SENSIBLE (ZES)



Commentaires : Voir Livret des Règles (Règle 25-1 et Appendice I-B-2b)

- Une Zone Ecologiquement Sensible (ZES) est un espace défini par une Autorité de l'Etat où il est interdit d'entrer et/ou de jouer pour des raisons écologiques (protection de plantes rares par exemple). La Commission sportive du club (ou le Comité de l'épreuve en compétition) a la responsabilité de lui accorder ensuite une appellation golfique, en fonction de ses caractéristiques (Terrain en Réparation, Obstacles d'eau ou Hors-limites).
- Les Règles locales précisent l'emplacement des ZES sur le terrain quand elles existent, ainsi que les procédures et restrictions d'entrée et/ou de jeu qui les concernent.
- Les ZES sont délimitées par des piquets dont la couleur dépend du statut golfique qui leur a été accordé (bleus pour le TER, jaunes ou rouges pour les Obstacles d'eau, blancs pour le Hors-limites). Le sommet de ces piquets devrait être peint en vert pour signaler la ZES.
- Le joueur qui joue un coup en interférant avec une ZES encourt une pénalité golfique et est passible par ailleurs d'une sanction ("PV") de la part de l'Autorité ayant créé la ZES.
- Sur le schéma, le joueur (droitier) a retrouvé sa balle au point A, dans une ZES définie comme Terrain en Réparation (TER) et où il est permis de pénétrer pour récupérer la balle. Le joueur **doit se dégager** de la ZES. Il peut alors procéder sans pénalité selon la R.25-1b(i).