

Règle 26 Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux)

DÉFINITIONS

Tous les termes en italique sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – Voir pages 18 à 27.

26-1. DÉGAGEMENT D'UNE BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, soit dans l'*obstacle*. En l'absence de certitude ou quasi-certitude qu'une balle frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, mais non retrouvée, est dans l'*obstacle*, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

Si la balle est trouvée dans l'*obstacle d'eau* ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans l'*obstacle d'eau* (que la balle repose ou non dans l'eau), le joueur peut **avec une pénalité d'un coup** :

- a. Appliquer la procédure de coup et distance de la Règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- b. Dropper une balle en arrière de l'*obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau* directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'*obstacle d'eau* ; ou
- c. Comme options supplémentaires utilisables uniquement si la balle a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, dropper une balle en dehors de l'*obstacle d'eau* à l'intérieur de deux longueurs de club et pas plus près du *trou* que :
 - (i) le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau*, ou
 - (ii) un point équidistant du *trou* sur la lisière opposée de l'*obstacle d'eau*.

En procédant selon cette Règle, le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou *substituer* une balle.

(Actions interdites lorsque la balle est dans un *obstacle* – voir Règle 13-4).

(Balle se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* – voir Règle 14-6).

26-2. BALLE JOUÉE DE L'INTÉRIEUR D'UN OBSTACLE D'EAU

a. Balle venant reposer dans le même ou dans un autre obstacle d'eau

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* vient reposer dans le même ou dans un autre *obstacle d'eau* après le *coup*, le joueur peut :

- (i) procéder selon la Règle 26-1a. Si après avoir droppé dans l'*obstacle* le joueur choisit de ne pas jouer la balle droppée, il peut :
 - (a) procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable, en ajoutant la **pénalité supplémentaire d'un coup** prescrite par la Règle et en utilisant comme point de référence le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de cet *obstacle* avant de venir reposer dans cet *obstacle*; ou
 - (b) **ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup** et jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir Règle 20-5) ; ou
- (ii) procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable ; ou
- (iii) **avec une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de

l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir Règle 20-5).

b. Balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle ou hors limites

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est *perdue* ou est considérée injouable à l'extérieur de l'*obstacle* ou est *hors limites*, le joueur, après avoir encouru une **pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 ou 28a**, peut :

- (i) jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement dans l'*obstacle* d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- (ii) procéder selon la Règle 26-1b, ou si elle est applicable la Règle 26-1c, **en ajoutant la pénalité supplémentaire d'un coup** prescrite par la *Règle* et en utilisant comme point de référence le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle* avant de venir reposer dans l'*obstacle* ; ou
- (iii) **ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup** et jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier coup avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir Règle 20-5).

Note 1 : Lorsqu'il procède selon la Règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle selon la Règle 27-1 ou 28a. Si effectivement il droppe une balle, il n'est pas obligé de la jouer. Il peut à la place procéder selon la clause 26-2b(ii) ou (iii).

Note 2 : Si une balle jouée depuis l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est considérée injouable à l'extérieur de l'*obstacle*, rien dans la Règle 26-2b n'interdit au joueur de procéder selon la Règle 28b, ou c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups

OBSTACLES D'EAU : GÉNÉRALITÉS

26/1

Quand une balle est-elle dans un obstacle d'eau ?

- Q.** Une balle est-elle dans un obstacle d'eau quand une partie de la balle coupe le plan qui se prolonge verticalement vers le haut à partir de la lisière de l'obstacle, même si la balle ne touche pas le sol ou l'herbe à l'intérieur de l'obstacle ?
- R.** Oui, puisque la Définition de "l'Obstacle d'eau" stipule que "la lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas".

26/1.5

Statut d'une balle qui touche un obstacle d'eau et une autre partie du terrain

- Q.** La balle d'un joueur touche la ligne définissant la lisière d'un obstacle d'eau mais touche aussi une autre partie du terrain (par exemple un bunker ou un green). Sur quelle partie du terrain doit-on considérer que la balle repose ?
- R.** La balle du joueur est considérée comme reposant dans l'obstacle d'eau.

26/2

Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière

- Q.** Des piquets définissant la lisière d'un obstacle d'eau sont mal placés. Il en résulte, qu'une zone qui fait manifestement partie de l'obstacle d'eau se trouve à l'extérieur des piquets et, donc, est techniquement à l'extérieur de l'obstacle. La balle d'un joueur repose dans l'eau dans cette zone. Le joueur prétend que, selon l'alignement des piquets, sa balle est dans de l'eau fortuite sur le parcours. La réclamation est-elle valable ?
- R.** Non, le Comité a commis une erreur en ne définissant pas correctement la lisière de l'obstacle d'eau comme prévu par la Règle 33-2a, mais un joueur n'est pas autorisé à profiter d'une telle erreur. Puisqu'il est manifeste que l'endroit où se trouve la balle du joueur est à l'intérieur des limites naturelles de l'obstacle d'eau, la réclamation ne peut être acceptée.

Décision connexe :

- 33-2a/4 Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?

26/3

Obstacle d'eau non délimité

- Q.** Un fossé non délimité sur la gauche d'un trou est à l'intérieur des limites du terrain, mais la lisière gauche du fossé est hors limites. Par conséquent, il est impossible de dropper derrière l'obstacle d'eau selon la Règle 26-1b. La balle d'un joueur s'immobilise dans le fossé. Le joueur est-il limité à jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 26-1a ?
- R.** Il est de la responsabilité du Comité de définir avec précision les lisières des obstacles d'eau et des obstacles d'eau latéraux – Voir Règle 33-2a. Toutefois, si le Comité ne le fait pas ainsi, le fossé est par définition un obstacle d'eau latéral et le joueur devrait être autorisé à procéder selon la Règle 26-1c(i).

26/3.5

Obstacle d'eau latéral défini comme obstacle d'eau

- Q.** Une étendue d'eau qui est à la fois devant et à droite d'un green est si grande qu'il est impossible de dropper derrière l'obstacle d'eau comme prévu par la Règle 26-1b. Le Comité peut-il définir l'obstacle ou des parties de l'obstacle comme obstacle d'eau bien qu'il corresponde à la Définition de "l'Obstacle d'eau latéral" ?
- R.** Oui – Voir Note 3 de la Définition de "l'Obstacle d'eau latéral". Cependant, ceci ne devrait être fait que lorsqu'un Comité le considère nécessaire afin de préserver la personnalité d'un trou. Dans de tels cas l'établissement d'une dropping zone comme option supplémentaire de la Règle de l'obstacle d'eau (Règle 26-1) peut être justifié.

26/4 (Réservée)

26/5 (Réservée)

26/6

Balle présumée dans l'obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance

- Q.** Un joueur prétend que sa balle d'origine repose dans un obstacle d'eau, bien qu'il y ait absence de certitude ou quasi-certitude qu'elle y repose. Utilisant l'option de la Règle 26-1a, il joue une autre balle de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée. Il retrouve alors sa balle d'origine à l'extérieur de l'obstacle. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine est perdue et l'autre balle est en jeu avec une pénalité de coup et distance – Voir Règle 27-1a et Définition de "Balle perdue". **(Révisée)**.

Décision connexe :

- 15/11 Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine retrouvée à proximité.

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

26-1/1

Signification de "sûr ou quasiment certain"

Quand une balle a été jouée en direction d'un obstacle d'eau et ne peut pas être retrouvée, un joueur ne peut pas considérer que sa balle est dans l'obstacle d'eau simplement parce qu'il existe une possibilité qu'elle puisse y être. Pour pouvoir procéder selon la Règle 26-1, il faut être "sûr ou quasiment certain" que la balle est dans l'obstacle d'eau. S'il n'est pas "sûr ou quasiment certain" qu'elle est dans l'obstacle d'eau, une balle qui ne peut pas être retrouvée doit être considérée comme perdue en dehors de l'obstacle d'eau et le joueur doit procéder selon la Règle 27-1.

Quand la balle d'un joueur ne peut pas être retrouvée, la "certitude" que la balle est dans l'obstacle d'eau peut être acquise de diverses manières. Le joueur ou son cadet ou d'autres membres de son match ou de son groupe peuvent en fait avoir vu la balle disparaître dans l'obstacle d'eau. Le témoignage fourni par d'autres témoins dignes de foi peut également permettre d'établir que la balle est dans l'obstacle d'eau. Un tel témoignage peut être fourni par un arbitre, un observateur, des spectateurs ou autres éléments extérieurs. Il est important de prendre en compte toute information aisément disponible, car, par exemple, le simple fait qu'une balle provoque une gerbe d'eau dans un obstacle, ne fournit pas nécessairement cette "certitude" puisqu'une balle peut ricocher et venir reposer hors de l'obstacle.

En l'absence de "certitude" que la balle est dans l'obstacle d'eau, la R26-1 requiert qu'il y ait une "quasi certitude" que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau pour pouvoir procéder selon cette Règle. Contrairement à la "certitude", la "quasi certitude" implique un léger élément de doute concernant la position réelle d'une balle qui n'a pas été retrouvée. Cependant, "quasi certitude" signifie également que, bien que la balle n'ait pas été retrouvée, il est justifié de conclure sur la base de tous les renseignements aisément disponibles, que la balle ne peut être ailleurs que dans l'obstacle d'eau.

Pour déterminer si la "quasi-certitude" existe, il faut considérer certains facteurs pertinents dans la zone autour de l'obstacle d'eau tels la topographie, l'état du gazon, la hauteur de l'herbe, la visibilité, les conditions météo et la proximité d'arbres, buissons et terrains en conditions anormales.

Les mêmes principes s'appliquent pour une balle pouvant avoir été déplacée par un

élément extérieur (Règle 18-1) ou pour une balle qui n'a pas été retrouvée et pouvant être dans une obstruction (Règle 24-3) ou un terrain en condition anormale (Règle 25-1c). **(Révisée)**

26-1/1.3

Quand faut-il aller en avant pour établir la "quasi certitude" ?

- Q.** La Règle 26-1 exige d'être "sûr ou quasiment certain" que la balle est dans l'obstacle avant d'appliquer la procédure de cette Règle. En l'absence de "certitude" que la balle est dans un obstacle d'eau, est-il possible d'établir l'existence d'une "quasi certitude" sans aller en avant pour évaluer les caractéristiques physiques qui prévalent autour de l'obstacle d'eau ?
- R.** Dans la majorité des cas, afin de conclure raisonnablement qu'il n'y a aucune chance que la balle puisse reposer quelque part en dehors de l'obstacle d'eau, il est nécessaire d'aller en avant pour examiner les conditions physiques que l'on rencontre autour de l'obstacle. Il existe cependant des situations où il y aura suffisamment d'indices que la balle est dans l'obstacle pour établir une "quasi certitude" sans qu'il ne soit nécessaire que quelqu'un aille en avant pour examiner les conditions physiques autour de l'obstacle.

Dans les exemples suivants, la conclusion qu'il est "quasi certain" que la balle est dans l'obstacle d'eau serait justifiée sans que personne n'ait à aller en avant vers l'obstacle d'eau de sorte que le joueur aurait le droit d'appliquer aussitôt la procédure de la Règle 26-1.

- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un obstacle d'eau et l'herbe coupée ras s'étend jusqu'à la lisière de l'obstacle. La balle jouée est perdue de vue alors qu'elle s'approche de l'obstacle d'eau sans cependant que l'on ne la voie réellement y entrer. De loin il est constaté qu'aucune balle de golf ne repose en dehors de l'obstacle dans l'herbe tondue ras et, sur la base à la fois de l'expérience et d'une évaluation raisonnable des conditions présentes du terrain, il est avéré que la topographie autour de l'obstacle entraîne les balles dans l'obstacle d'eau. Dans ces conditions, on peut raisonnablement conclure de loin que la balle doit être dans l'obstacle d'eau.
- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un green sur une île. La lisière de l'obstacle coïncide avec celle de l'avant-green. Par expérience et sur la base d'une évaluation raisonnable des conditions présentes du terrain, il est bien connu que toute balle qui repose sur l'avant-green ou le green est visible de là où le coup a été joué. Dans ce contexte, on voit la balle arriver sur le green et puis disparaître. Il en est donc conclu que la balle a roulé au-delà du green dans l'obstacle d'eau. Le joueur droppe une balle devant l'obstacle, dans une dropping zone prévue par le Comité comme option supplémentaire à celles de la Règle 26-1, et joue vers le green. Quand le joueur arrive sur le green, il découvre sa balle d'origine à l'arrière de l'avant-green reposant dans une cuvette de bouche d'arrosage. Dans ces circonstances, il était néanmoins raisonnable, depuis l'endroit où la balle avait été jouée en dernier, d'arriver à la conclusion que la balle devait être dans l'obstacle d'eau.

Dans l'exemple suivant, il ne peut pas être établi qu'il y a une « quasi certitude » que la balle est dans l'obstacle d'eau sans aller en avant pour examiner la zone autour de l'obstacle d'eau.

- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un obstacle d'eau et l'herbe coupée ras s'étend jusqu'à sa lisière. On voit la

balle se diriger vers l'obstacle d'eau et, par expérience, on sait que si le gazon est dans son état normal la balle roulera inévitablement dans l'obstacle d'eau. Cependant, ce jour-là, les fairways sont mouillés et il est donc possible que la balle s'enfonce dans son propre impact sur le fairway et risque de ce fait de ne pas être dans l'obstacle d'eau. **(Nouvelle)**

Décision connexe aux décisions 26-1/1 et 26-1/1.3 :

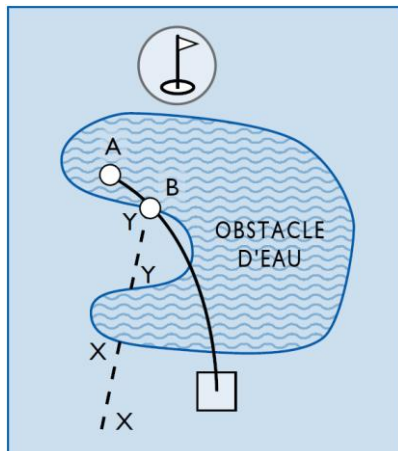
- 27-2a/3 Jeu d'une balle provisoire alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites.

26-1/1.5

Signification de "en arrière" dans la Règle 26-1

Q. Sur le schéma, un joueur exécute un coup depuis le départ et sa balle s'immobilise dans l'obstacle d'eau au Point A, ayant franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point B. Le joueur désire procéder selon la Règle 26-1b, laquelle exige que le joueur droppe une balle en arrière de l'obstacle d'eau, en gardant le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau directement entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée. Le joueur peut-il dropper une balle sur la ligne pointillée Y-Y ?

R. Oui. La référence "en arrière" dans la Règle 26-1b signifie que la balle doit être droppée en dehors de l'obstacle en arrière du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau. C'est pourquoi le joueur peut dropper une balle sur l'une ou l'autre des lignes pointillées X-X ou Y-Y.



26-1/2

Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppant une balle dans un autre obstacle

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un obstacle d'eau. En appliquant la Règle 26-1b, le joueur droppe une balle dans un bunker ou un autre obstacle d'eau. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 28/4.5 Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisissant de ne pas jouer la balle et souhaitant procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau.

26-1/3**Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle**

Q. Un joueur croit que sa balle d'origine repose dans un obstacle d'eau. Il cherche pendant environ une minute, mais ne retrouve pas sa balle. Il droppe donc une autre balle derrière l'obstacle selon la Règle 26-1 et la joue. Il retrouve alors sa balle d'origine en dehors de l'obstacle moins de cinq minutes après le début de sa recherche. Quelle est la décision ?

R. Lorsque le joueur droppe et joue une autre balle en arrière de l'obstacle, elle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue.

S'il est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans l'obstacle d'eau, le joueur est autorisé à invoquer la Règle 26-1. En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans l'obstacle d'eau, le joueur doit mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 26-1, le joueur joue d'un mauvais endroit.

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu par la Règle 20-7c.

26-1/3.5**Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec certitude ou quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite**

Q. La balle d'un joueur est envoyée vers un obstacle d'eau. Il est sûr ou quasiment certain que la balle du joueur est dans l'obstacle d'eau et le joueur droppe une balle selon la Règle 26-1b. Avant que la balle droppée soit jouée, la balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?

R. Comme il était sûr ou quasiment certain que la balle était dans l'obstacle d'eau lorsque le joueur a mis en jeu la balle substituée, et que cette balle a été correctement substituée, le joueur ne peut pas jouer la balle d'origine.

Si la balle d'origine est retrouvée dans l'obstacle d'eau et que cette découverte modifie le point de référence pour procéder selon la Règle 26-1b, ce qui signifie que la balle substituée a été droppée à un mauvais endroit, le joueur doit corriger l'erreur selon la Règle 20-6. Le joueur doit procéder conformément à l'une quelconque des options applicables selon la Règle 26-1 en respectant le point correct de référence (voir Décisions 20-6/2 et 26-1/16). Autrement, la Règle 20-6 ne s'applique pas, et le joueur doit continuer à jouer avec la balle droppée. Dans chacun des cas, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1.

Dans le cas fort improbable où la balle d'origine est retrouvée en dehors de l'obstacle d'eau, le joueur doit continuer avec la balle droppée avec une pénalité d'un coup. (Règle 26-1).

Décision connexe :

- 25-1c/2.5 Balle droppée selon la Règle 25-1c avec certitude ou quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite.

26-1/3.7

Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans qu'on soit sûr ou quasiment certain qu'elle soit dans l'obstacle ; balle d'origine alors retrouvée

Q. Une balle d'un joueur est frappée vers un obstacle d'eau et n'est pas retrouvée. On n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau, mais le joueur droppe une balle selon la Règle 26-1b. Avant qu'il ne joue la balle droppée, sa balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?

R. Il n'était ni sûr ni quasiment certain que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau quand le joueur a mis en jeu la balle substituée et, de ce fait, la balle a été incorrectement substituée selon une Règle inapplicable.

Le joueur doit corriger son erreur selon la Règle 20-6 en abandonnant la balle substituée et en continuant le jeu avec la balle d'origine. Si la balle d'origine a été trouvée à l'intérieur de l'obstacle d'eau, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1.

Si le joueur ne corrige pas sa mauvaise procédure et joue la balle droppée, il a procédé selon une Règle inapplicable et encourt une pénalité (voir décision 34-3/6). La décision serait que le joueur a procédé selon la Règle 27-1 (la seule Règle applicable à sa situation), encourant une pénalité d'un coup selon cette Règle. De plus comme il a joué la balle d'un mauvais endroit (c'est-à-dire un endroit non permis par la Règle 27-1), il encourt la pénalité générale, perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, pour une infraction à la Règle 27-1. En stroke play le Comité doit déterminer si le joueur a commis une grave infraction quand il a joué du mauvais endroit (Règle 20-7c).

26-1/4

Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans certitude ou quasi-certitude que la balle est dans l'obstacle ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle

Q. La balle d'un joueur survole un obstacle d'eau vers quelques arbres. On ne peut pas établir si la balle a rebondi en arrière dans l'obstacle ou si elle repose dans les arbres. Par conséquent, il n'est ni sûr ni quasiment certain que la balle est dans l'obstacle.

Le joueur ne recherche pas sa balle d'origine. Il présume qu'elle est dans l'obstacle, droppe une balle derrière l'obstacle à un endroit conforme à la Règle 26-1b et joue cette balle vers le green. En allant vers le green, il retrouve sa balle d'origine dans l'obstacle. Quelle est la décision ?

R. Le premier paragraphe de la Règle 26-1 stipule notamment : "En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle frappée en direction *d'un obstacle d'eau*, mais non retrouvée, est dans *l'obstacle*, le joueur doit appliquer la Règle 27-1". Par conséquent, le joueur n'avait pas le droit d'affirmer que sa balle était dans l'obstacle et le fait de la retrouver par la suite dans l'obstacle est sans objet. Quand le joueur droppe et joue une autre balle derrière l'obstacle, elle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue. Le joueur devait procéder selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 26-1b, il joue d'un mauvais endroit.

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu par la Règle 20-7c. **(Révisée)**

26-1/5**Balle droppée et jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle et jouée comme seconde balle**

- Q.** En stroke play, un compétiteur, ne retrouvant pas sa balle dans un obstacle d'eau, droppe une autre balle derrière l'obstacle selon la Règle 26-1 et la joue. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans l'obstacle. N'étant pas sûr de ses droits, il termine le trou avec les deux balles selon la Règle 3-3, indiquant qu'il veut voir compter le score de la balle d'origine. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le compétiteur droppe et joue la balle derrière l'obstacle, cette balle devient la balle en jeu – Voir Définition de "Balle en jeu". Le score avec cette balle est le score du compétiteur pour le trou. Le score avec la balle d'origine ne peut pas compter parce que cette balle n'était plus la balle en jeu. Cependant, le compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle d'origine.

Décision connexe :

- 3-3/6 Compétiteur jouant la balle d'origine après qu'une situation douteuse s'est produite et invoquant alors la Règle 3-3.

26-1/6**Balle envoyée dans un obstacle d'eau depuis le côté green d'un obstacle**

- Q.** Un joueur envoie son second coup au-dessus d'un obstacle d'eau dans un bunker derrière le green. Il "tope" son troisième coup et la balle vient reposer dans l'obstacle d'eau. La balle est injouable. Quelles sont les options du joueur ?
- R.** Le joueur peut, avec une pénalité d'un coup :
- (a) dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau, en gardant le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau directement entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée – Règle 26-1b. Cette procédure obligera probablement le joueur à retourner côté départ et à rejouer au-dessus l'obstacle.
 - (b) dropper une balle dans le bunker à l'endroit où son second coup s'est immobilisé – Règle 26-1a

26-1/7**Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau**

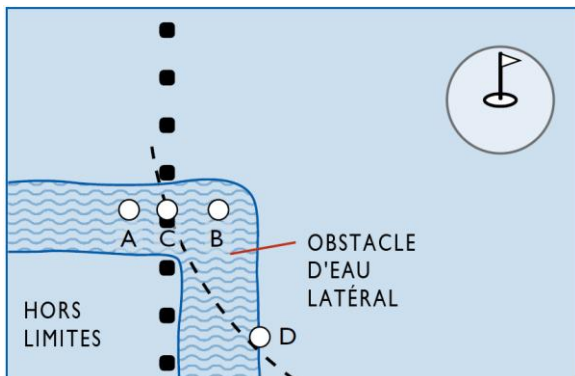
- Q.** Le courant d'un obstacle d'eau emporte une balle hors limites. Le joueur peut-il invoquer la Règle 26-1 ?
- R.** Non. Puisque la balle repose hors limites, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1. L'eau n'est pas un élément extérieur – Voir Définition de "l'Élément extérieur" – et la balle n'a donc pas à être remplacée selon la Règle 18-1.
- Dans une situation où il est probable qu'une balle soit ainsi emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau, il est suggéré d'installer une grille pour éviter un tel incident.

26-1/8**Balle ramenée sur le terrain par le courant d'un obstacle d'eau**

- Q.** Sur le schéma, la balle d'un joueur arrive dans une rivière hors limites au Point A et le courant ramène la balle sur le terrain au Point B. Cette partie du ruisseau qui est sur le terrain est définie comme obstacle d'eau latéral. Le joueur peut-il invoquer la

Règle 26-1 ?

- R.** Oui. La balle repose sur le terrain dans un obstacle d'eau latéral et elle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point C. Par conséquent, en se dégageant selon la Règle 26-1b ou 26-1c, le Point C est le point de référence. Puisqu'il n'est pas possible de procéder selon les Règles 26-1b et 26-1c(i), il est probable que le joueur procède selon la Règle 26-1c(ii) en droppant une balle à l'intérieur de deux longueurs de club et pas plus près du trou que le Point D. Comme autre option, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1a, ou jouer la balle comme elle repose dans la rivière.



26-1/9

Cadet relevant la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur

- Q.** La balle d'un joueur reposant dans un obstacle d'eau est relevée par le cadet du joueur sans l'autorisation du joueur. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 18-2a s'il n'y a pas de doute ou s'il est raisonnable de présumer, d'après les actions ou les déclarations du joueur, qu'il exécutera son prochain coup d'en dehors de l'obstacle d'eau.
- En l'absence de telles circonstances, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2a et peut soit replacer la balle comme prescrit par la Règle 18-2a, soit procéder selon la Règle 26-1 et encourir une pénalité supplémentaire d'un coup selon cette Règle.
- Dans de telles circonstances, tout doute devrait être levé au détriment du joueur.

Décisions connexes :

- 2-4/3.5 Coup concédé par le cadet.
- 18-2a/14 Cadet de sa propre initiative relevant une balle pour l'identifier.
- 18-2a/15 Cadet de sa propre initiative relevant une balle car la considérant injouable.
- 34-3/3.5 Joueur relevant sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un Arbitre.

26-1/10

Placer la balle sur la berge d'un obstacle d'eau pour éviter qu'elle ne roule dans l'eau au lieu de la dropper

- Q.** La balle d'un joueur repose dans une position jouable sur la berge d'un obstacle d'eau. Le joueur joue la balle qui va hors limites. S'il procède selon la Règle 27-1 et droppe une balle sur la berge aussi près que possible de l'emplacement d'où la

balle d'origine a été jouée, la balle roulera probablement dans l'eau profonde. Dans de telles situations, le joueur peut-il placer la balle au lieu de la dropper ?

- R.** Non. Cependant, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle dans l'obstacle selon la Règle 27-1. Il peut prendre le coup de pénalité prévu par la Règle 27-1 et ensuite, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, mettre une balle en jeu en dehors de l'obstacle selon la Règle 26-2b(ii) ou 26-2b(iii).

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU LATÉRAL

26-1/11

Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral

- Q.** En stroke play, un compétiteur joue un coup au-dessus d'un obstacle d'eau et la balle rebondit en arrière dans l'obstacle. Le compétiteur, par erreur, considère l'obstacle comme un obstacle d'eau latéral et droppe la balle selon la Règle 26-1c(i) à l'intérieur de deux longueurs de club du point où elle a franchi la lisière de l'obstacle en rebondissant en arrière dans l'obstacle. Il joue la balle vers le green et sa procédure est alors contestée. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1. De plus, il a commis une grave infraction à cette Règle. Il doit, avec une pénalité supplémentaire de deux coups, corriger l'erreur comme prescrit par le second paragraphe de la Règle 20-7c ou être disqualifié.

26-1/12

Obstacle marqué obstacle d'eau au point où la balle a franchi en dernier la lisière et obstacle d'eau latéral où elle repose

- Q.** Une étendue d'eau est définie en partie comme obstacle d'eau et en partie comme obstacle d'eau latéral. Une balle franchit en dernier la lisière de l'obstacle à un point où l'obstacle est marqué obstacle d'eau mais vient reposer dans la partie de l'obstacle marquée obstacle d'eau latéral. En plus de jouer la balle comme elle repose, quelles sont les options du joueur ?
- R.** Puisque la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle à un point où il est défini comme obstacle d'eau, les options de la Règle 26-1c ne sont pas applicables. Ainsi, le joueur est limité aux options des Règles 26-1a et 26-1b.

26-1/13

Lisière opposée d'un obstacle d'eau latéral marquée comme obstacle d'eau

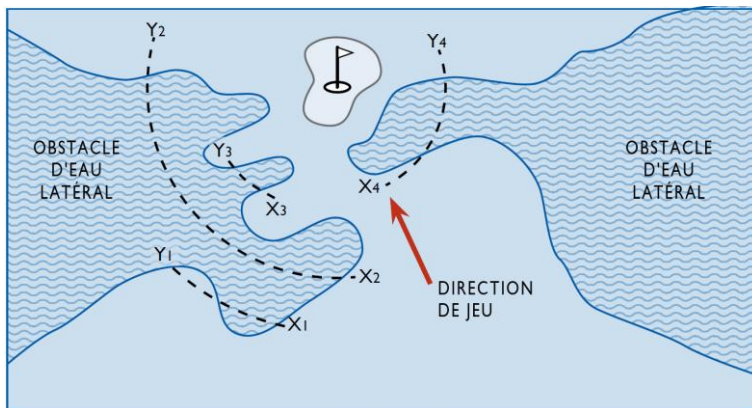
- Q.** Un joueur envoie sa balle dans un obstacle d'eau latéral. Le joueur désire dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'obstacle, comme autorisé selon la Règle 26-1c. Cependant, la lisière opposée est définie comme obstacle d'eau. Le joueur est-il autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point en question sur la lisière opposée ?
- R.** Oui. Dans un tel cas, le dégagement est déterminé par le statut de l'obstacle au point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle.

26-1/14

Explication de "Lisière opposée" dans la Règle 26-1c(ii)

- Q.** Pouvez-vous expliquer l'expression "lisière opposée" de la Règle 26-1c. Sur le schéma, "X1" indique l'endroit où une balle dans l'obstacle a franchi en dernier la

lisière de l'obstacle. Le joueur peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y1" ? Un joueur dont la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle en "X2" peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y2", et ainsi de suite ?

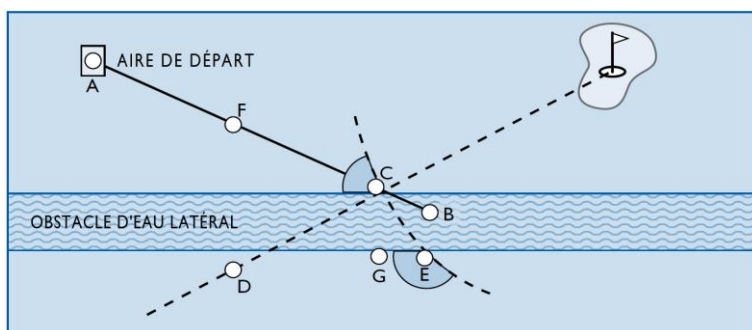


- R. En ce qui concerne "X1", "Y1" est "un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau". Par conséquent, le joueur est autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y1".

La même chose s'applique dans le cas de "X3" – "Y3" et "X4" – "Y4", mais pas dans le cas de "X2" – "Y2". Un "point sur la lisière opposée" est un point à travers l'obstacle par rapport au "point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle". "Y2" n'est pas à travers l'obstacle par rapport à "X2" parce qu'une ligne droite imaginaire de "X2" à "Y2" traverse la terre en dehors de l'obstacle.

26-1/15

Procédures de dégagement d'un obstacle d'eau latéral



Sur le schéma, un joueur a joué une balle depuis l'aire de départ (Point A) dans l'obstacle d'eau latéral au Point B. Elle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point C. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, avec une pénalité d'un coup :

- jouer une autre balle de l'aire de départ – Règle 26-1a ;
- dropper une balle sur le côté de l'obstacle le plus éloigné du trou n'importe où sur

- la ligne pointillée allant du trou au Point C, par exemple le Point D – Règle 26-1b ;
- (c) dropper une balle dans la zone ombrée sur le côté de l'obstacle le plus proche du trou qui est à l'intérieur de deux longueurs de club du Point C, mais pas plus près du trou que le Point C – Règle 26-1c(i) ; ou
- (d) dropper une balle dans la zone ombrée de l'autre côté de l'obstacle qui est à l'intérieur de deux longueurs de club du Point E, mais pas plus près du trou que le Point E – Règle 26-1c(ii).

Le joueur ne peut pas dropper une balle sur la ligne appelée "ligne de vol" au Point F ou n'importe où ailleurs sur la ligne suivie par la balle de A à B, sauf dans la zone ombrée devant l'obstacle. Il ne peut pas non plus dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point G, le point de l'autre côté de l'obstacle directement opposé au Point C.

26-1/16

Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit

- Q.** En stroke play, la balle de A tombe dans un obstacle d'eau latéral et n'est pas retrouvée. A détermine au mieux le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. B, le marqueur de A et co-compétiteur, est d'accord avec l'endroit et A droppe une balle selon la Règle 26-1c, utilisant le point convenu sur la lisière comme point de référence. Avant que A n'exécute son coup suivant, C, un autre co-compétiteur, déclare que la balle de A a franchi en dernier la lisière de l'obstacle 20 mètres au-delà du point que A a estimé être le dernier point de franchissement de la lisière. La balle de A est alors trouvée à l'endroit indiqué par C. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque A a droppé la balle selon la Règle 26-1, il était sûr ou quasiment certain que sa balle d'origine reposait dans l'obstacle d'eau latéral. Par conséquent, la Règle 26-1 était la Règle applicable et le joueur a procédé correctement puisqu'il était autorisé à mettre une balle en jeu selon cette Règle. Cependant, puisqu'il a droppé sa balle à un mauvais endroit, A doit corriger son erreur selon la Règle 20-6. Il doit procéder conformément à l'une quelconque des options applicables de la Règle 26-1 en utilisant le point de référence correct (Voir Décision 20-6/2). A ne peut pas jouer la balle d'origine depuis l'obstacle.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

26-1/17

Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée et jouée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit

- Q.** Dans les circonstances décrites dans la Décision 26-1/16, quelle est la décision si A, ayant droppé une balle à un mauvais endroit, la joue avant que son erreur soit découverte ?
- R.** A doit continuer à jouer avec la balle jouée d'un mauvais endroit, sans pénalité. Appliquer une pénalité selon la Règle 26-1 pour avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 20-7) n'est pas approprié. Sinon, un compétiteur risquerait d'encourir une pénalité chaque fois qu'il émet un jugement honnête sur le point où sa balle a franchi en dernier une lisière d'obstacle d'eau et que par la suite ce jugement s'avère incorrect.

26-1/18**Impossibilité de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral**

- Q.** Quand une balle franchit en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral sur le côté d'un green, il est parfois impossible de dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle sans dropper plus près du trou que ce point. Quelle est la procédure dans un tel cas ?
- R.** Il est habituellement possible de dropper une balle sur le côté le plus proche d'un obstacle d'eau latéral et de se conformer à la Règle 26-1c(i) en droppant la balle près de la lisière de l'obstacle. Lorsque c'est impossible, le joueur doit procéder selon l'une des autres options prévues par la Règle 26-1.

26-1/19**Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper**

Lorsqu'une balle repose dans un obstacle d'eau latéral et que le dégagement se fait selon la Règle 26-1c(i), la balle doit être droppée (1) à l'extérieur de l'obstacle et (2) pas plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle (Point X). Dans certaines circonstances, la zone de drop autorisée peut être très étroite. Si la balle, lorsqu'elle est droppée, touche en premier une partie du terrain dans l'obstacle ou plus près du trou que le Point X, le drop ne compte pas pour déterminer le moment où la balle doit être placée selon la Règle 20-2c. Une balle ainsi droppée a été droppée à un mauvais endroit et le joueur doit corriger son erreur selon la Règle 20-6 en procédant selon l'une quelconque des options de la Règle 26-1 (voir Décision 20-6/2). C'est seulement si la balle est droppée deux fois dans la zone de drop autorisée et, qu'à chaque fois, elle roule et repose dans une position listée dans la Règle 20-2c (par exemple dans l'obstacle ou plus près du trou que le Point X) qu'elle peut être placée comme autorisé par la Règle 20-2c. Si une balle est placée autrement que de la manière décrite ci-dessus, et qu'elle est jouée, une infraction à la Règle 26-1c est commise.

Les piquets et lignes définissant les lisières des obstacles d'eau devraient être placés le long des limites naturelles de l'obstacle. Toutefois, de légères déviations par rapport à ces limites seraient appropriées pour réduire le problème de la zone de drop. Sinon, une Dropping Zone pourrait être créée.

Décisions connexes aux décisions 26-1/18 et 26-1/19 :

- 26/2 Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière.
- 33-2a/4 Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?
- 33-2a/9 Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou.

26-1/20**Permettre de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral**

- Q.** Un obstacle d'eau latéral est situé de telle sorte qu'il est difficile de déterminer le point où une balle reposant dans l'obstacle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. Serait-il possible d'établir une Règle locale dans le but de permettre à un

joueur dont la balle repose dans cet obstacle, de dropper une balle, avec une pénalité d'un coup, à l'intérieur de deux longueurs de club du point de la lisière de l'obstacle en face de l'endroit où repose la balle d'origine dans l'obstacle, au lieu de le faire à l'intérieur de deux longueurs de club du point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle, c'est-à-dire que la Règle locale modifierait la Règle 26-1c ?

- R. Non. Une telle modification de la Règle 26-1c n'est pas autorisée. D'ailleurs, la Règle Locale suggérée serait inapplicable si la balle du joueur était perdue dans l'obstacle.

26-1/21

Exemple d'une grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral

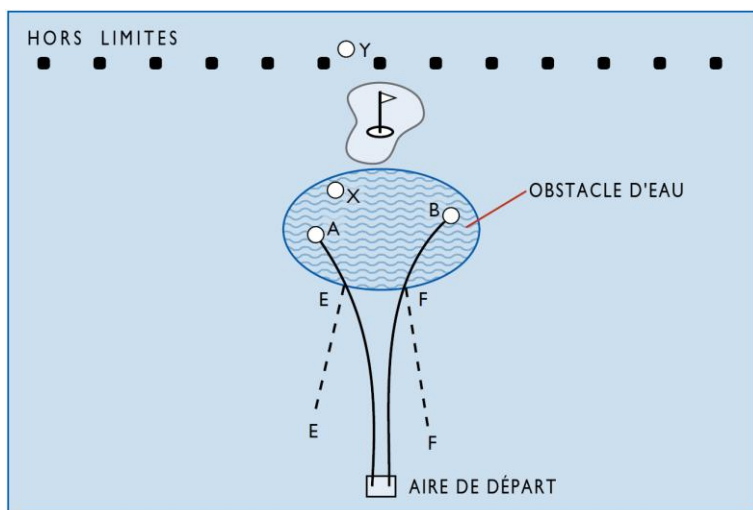
Q. En stroke play, A et B drivent dans un obstacle d'eau latéral. Ils déterminent les points où leurs balles ont franchi en dernier la lisière de l'obstacle et choisissent de procéder selon la Règle 26-1c, avec une pénalité d'un coup. A droppe une balle légèrement plus près du trou que le point où sa balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. B droppe une balle 45 mètres plus près du trou. A et B exécutent leurs coups suivants. Quelle est la décision ?

- R. A encourt une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 26-1c et doit terminer le trou avec la balle droppée et jouée d'un mauvais endroit – Voir Règle 20-7c.

B est coupable d'une grave infraction à la Règle 26-1c. Il encourt une pénalité supplémentaire de deux coups et, avant de jouer de l'aire de départ suivante, il doit dropper une autre balle selon l'une quelconque des options de la Règle 26-1 (voir Décision 20-6/2) et terminer le trou ; sinon B est disqualifié – Voir Règle 20-7c.

26-2/1

Explication des options selon les Règles 26-2a et 26-2b



Sur le schéma, A et B jouent du départ. La balle de A vient reposer dans l'obstacle d'eau au Point A. La balle de B s'immobilise au Point B. A et B choisissent tous les deux de

jouer de l'obstacle. A ne sort pas de l'obstacle. La balle ainsi jouée vient reposer au Point X, et elle est injouable. B envoie sa balle au Point Y, qui est hors limites.

Avec une pénalité d'un coup, A peut :

- (a) dropper une balle au Point A et rejouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(i)) ; ou
- (b) dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-E et jouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- (c) jouer une autre balle du départ, jouant 4 (Règle 26-2a(iii)).

Si A droppe une balle au Point A et que la balle vient reposer à un endroit qu'il juge injouable, il peut, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, soit dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-E, soit jouer une autre balle du départ, jouant 5.

B, en comptant le coup de pénalité prescrit par la Règle 27-1, peut dropper une balle au Point B et jouer à nouveau de là, jouant 4 (Règle 26-2b(i)).

Comme option supplémentaire, B, après avoir compté le coup de pénalité prescrit par la Règle 27-1, peut soit dropper une balle au Point B et choisir de ne pas jouer cette balle, soit choisir de ne pas dropper une balle au Point B. Dans chaque cas, il doit alors :

- (a) avec une pénalité supplémentaire d'un coup, dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée F-F et jouer de là, jouant 5 (Règle 26-2b(ii)) ; ou
- (b) avec une pénalité supplémentaire d'un coup, jouer une autre balle du départ, jouant 5 (Règle 26-2b(iii)).

26-2/2

Balle jouée d'un obstacle d'eau s'immobilisant dans le même obstacle après être sortie de l'obstacle

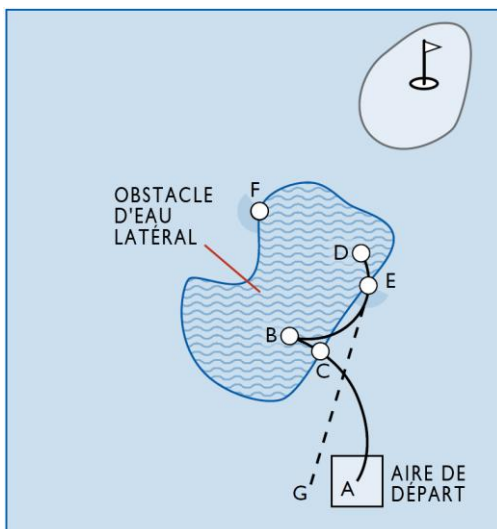
Q. Sur le schéma, un joueur a joué une balle du Point A (l'aire de départ) qui s'immobilise dans un obstacle d'eau latéral au Point B. La balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point C.

Le joueur choisit de jouer la balle depuis l'obstacle et il réussit à sortir sa balle de l'obstacle, mais elle entre de nouveau dans l'obstacle au Point E.

La balle s'immobilise au Point D et elle est injouable. Quelles sont les options du joueur ?

R. Le joueur peut avec une pénalité d'un coup :

- (a) dropper une balle au Point B et jouer à nouveau de là, jouant 4 (Règle 26-2a(i)) ; ou
- (b) dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-G et jouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou



- (c) dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point E et pas plus près du trou que le Point E, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- (d) dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point F et pas plus près du trou que le Point F, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- (e) jouer une autre balle du Point A (l'aire de départ), jouant 4 (Règle 26-2a(iii)).

Le Point E est le point de référence à utiliser pour la Règle 26-1b ou 26-1c puisqu'il est le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau.

Si le joueur droppe une balle au Point B et que la balle s'immobilise à un endroit qu'il juge injouable, il peut, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, soit dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-G, soit dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club des Points E ou F et pas plus près du trou que les Points E ou F, soit jouer une autre balle du Point A (l'aire de départ), jouant 5.