

Règle 28 Balle injouable

DÉFINITIONS

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

Le joueur peut considérer sa balle injouable à n'importe quel endroit du *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est le seul juge pour déterminer si sa balle est injouable.

Si le joueur considère que sa balle est injouable, il doit **avec une pénalité d'un coup** :

- 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
- Dropper une balle en arrière de l'emplacement où la balle repose, en gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou
- Dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

Si la balle injouable est dans un *bunker*, le joueur peut procéder selon la clause a, b ou c. S'il choisit de procéder selon la clause b ou c, une balle doit être droppée dans le *bunker*.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

28/1

Quand est-il nécessaire de retrouver et d'identifier une balle considérée injouable ?

Q. Un joueur envoie son coup de départ dans un profond ravin. Le joueur considère immédiatement la balle injouable et joue une autre balle du départ selon l'option coup et distance de la Règle 28. Un joueur peut-il considérer injouable une balle qu'il n'a pas retrouvée ?

R. Oui. Un joueur peut procéder selon l'option coup et distance (Règle 28a) sans retrouver sa balle.

Cependant, puisque les Règles 28b et c font référence à l'endroit où reposait la balle, le joueur doit retrouver et identifier sa balle pour procéder selon l'une de ces options.

28/2

Joueur considérant du départ sa première balle injouable, abandonnant la balle provisoire et prétendant qu'il est en trois avec la troisième balle

Q. Un joueur envoie son coup de départ profondément dans un bois droite. Le joueur joue ensuite une balle provisoire et l'envoie dans le même bois. Le joueur ne cherche aucune balle.

Le joueur considère sa première balle injouable, annonce qu'il abandonne sa balle provisoire et joue une troisième balle du départ. Le joueur affirme que sa troisième

balle est en jeu et qu'elle repose en trois. Il base son jugement sur la Règle 28, qui stipule que le joueur est le seul juge pour considérer sa balle injouable, et sur la Décision 28/1, qui dit en effet qu'un joueur peut procéder selon l'option coup et distance de la Règle de la balle injouable sans retrouver sa balle. Le Comité décide que le coup du joueur avec la troisième balle est son cinquième coup, mais l'énoncé de la Décision 28/1 laisse un léger doute. Le Comité a-t-il pris la décision correcte ?

- R.** Oui. Le joueur ne peut pas considérer la première balle injouable depuis le départ, abandonner la balle provisoire et mettre une autre balle en jeu avec une pénalité de coup et distance parce que, ayant joué la balle provisoire, il doit trouver la balle d'origine avant qu'il ne puisse la considérer injouable. A moins que la balle d'origine ne soit retrouvée, la balle provisoire devient automatiquement la balle en jeu. Ce cas diffère de la Décision 28/1. Aucune balle provisoire n'avait été jouée dans ce cas.

28/3

Balle droppée selon la Règle de la balle injouable s'immobilisant dans la position d'origine ou dans une autre position où elle est injouable

- Q.** Un joueur considère sa balle injouable et, selon la Règle 28c, droppe sa balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où elle repose. La balle s'immobilise dans la position d'origine ou une autre position où la balle est injouable. Quelle est la décision ?
- R.** La balle est en jeu quand elle est droppée – Règle 20-4. Ainsi, si la balle s'immobilise dans la position d'origine, le joueur doit de nouveau invoquer la Règle de la balle injouable, encourant un coup de pénalité supplémentaire, à moins qu'il ne décide de jouer la balle comme elle repose. Il en est de même si la balle s'immobilise dans une autre position où elle est injouable, à condition que la balle ne roule pas dans une position couverte par la Règle 20-2c, auquel cas le joueur devrait redropper sans pénalité.

Décision connexe :

- 28-6.5 Joueur considérant la balle injouable une seconde fois et désirant procéder selon l'option coup et distance après avoir droppé une balle selon une autre option de la Règle de la balle injouable.

28/4

Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours. Le joueur considère la balle injouable. En procédant selon la Règle 28b ou c, le joueur droppe une balle dans un obstacle. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 20-7/3 Un joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit ?
- 25-1b/14.5 Balle considérée injouable droppée dans un terrain en réparation d'où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation.

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**

Q. Compte tenu de la Décision 28/4, si le joueur droppe une balle dans un obstacle d'eau latéral et que la balle roule dans une position telle que le joueur est incapable de jouer la balle, comment devrait-il procéder ?

R. La seule option du joueur est de procéder selon la Règle 26-1a.

Puisque le joueur droppe délibérément la balle directement dans l'obstacle d'eau "le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau" ne peut pas être identifié. Par conséquent, en l'absence de ce point de référence, ni la Règle 26-1b ni la Règle 26-1c ne peuvent être appliquées.

Décision connexe :

- [26-1/2 Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppant une balle dans un autre obstacle.](#)

28/5**Régression selon la Règle de la balle injouable**

Q. Un joueur joue un coup du point A vers le point B. Le point B est dans une zone de laquelle il est très difficile de sortir la balle. Le joueur envisage de considérer la balle injouable mais ceci impliquerait une pénalité de coup et distance (Règle 28a). Dropper derrière selon la Règle 28b est en effet impossible à cause d'une clôture de hors limites et dropper à l'intérieur de deux longueurs de club selon la Règle 28c n'est pas faisable parce que cela exigerait un nombre considérable de drops pour se dégager de la zone. Le joueur joue du point B ; la balle avance de quelques mètres et s'immobilise au point C, où elle est manifestement injouable. Selon la Règle 28a, le joueur peut-il :

- considérer la balle injouable au point C et dropper une balle avec une pénalité d'un coup au point B, et ensuite
- considérer la balle injouable au point B et dropper une balle, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, au point A ?

R. Non. Selon la Règle 28a, le joueur est autorisé à dropper une balle seulement à l'emplacement d'où il a joué son dernier coup (point B).

Dans les circonstances mentionnées, la seule alternative du joueur est d'invoquer la Règle 28c un nombre de fois suffisant (en commençant au point C et en droppant la balle latéralement à l'intérieur de deux longueurs de club chaque fois) pour amener la balle dans une position jouable.

28/6**Joueur jouant un second coup, considérant ensuite la balle injouable et retournant au départ**

Q. Par rapport à la Décision 28/5, si le point A est l'aire de départ et le point B est l'endroit duquel le second coup a été joué, quelle est la pénalité si le joueur, ayant considéré sa balle injouable au point C, retourne au départ et termine le trou en ayant joué de là ?

R. Le joueur est autorisé à dropper et jouer une balle au point B selon la Règle 28a, mais pas au point A. Lorsqu'il joue une balle du point A, il joue d'un mauvais endroit.

En match play, le joueur encourt une pénalité de perte du trou pour une infraction à la Règle 28 – Voir aussi la Règle 20-7b.

En stroke play, il s'agit d'une grave infraction à la Règle 28. En conséquence, le joueur est disqualifié à moins que la grave infraction ne soit corrigée comme prescrit par la Règle 20-7c.

Sauf dans les circonstances spéciales couvertes par la Règle 26-2, les Règles ne permettent pas à un joueur de régresser au-delà du point d'où son dernier coup a été joué, dans ce cas le point B. Une telle action peut constituer une grave infraction, comme dans ce cas.

28/6.5

Joueur considérant la balle injouable une seconde fois et désirant procéder selon l'option coup et distance après avoir droppé une balle selon une autre option de la Règle de la balle injouable

- Q.** Un joueur joue un coup du point A vers le point B. Le joueur considère sa balle injouable et procède selon la Règle 28b ou c. Après avoir droppé avec une pénalité d'un coup, la balle s'immobilise au point C. Le joueur considère sa balle injouable une seconde fois et désire procéder selon la Règle 28a, en jouant du point A. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Le joueur peut jouer du point A parce qu'il n'a exécuté de coup sur la balle ni au point B, ni au point C. Le point A est l'endroit d'où la balle d'origine a été jouée en dernier. Le joueur encourt un total de deux coups de pénalité.

Décision connexe :

- 28/3 Balle droppée selon la Règle de la balle injouable s'immobilisant dans la position d'origine ou dans une autre position où elle est injouable.

28/7

Joueur manquant la balle et la considérant injouable

- Q.** Le coup de départ d'un joueur vient reposer entre des racines d'arbre. Le joueur exécute un coup, manque la balle et considère ensuite la balle injouable. Le joueur peut-il retourner au départ, jouant 4, selon la Règle 28a ?
- R.** Non. La Règle 28a permet au joueur de jouer "une balle... de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier". La balle d'origine a été jouée en dernier depuis les racines d'arbre et non du départ.

28/8

Balle considérée injouable, l'endroit d'où a été joué le coup précédent étant plus près du trou

- Q.** La balle d'un joueur frappe un rocher et rebondit plus loin du trou que l'endroit d'où le coup a été joué. Le joueur considère la balle injouable. Le joueur peut-il invoquer l'option coup et distance de la Règle 28 dans ces circonstances ?
- R.** Oui.

28/9

Balle reposant sur un terrain engazonné dans un bunker considérée injouable

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un terrain engazonné dans un bunker. Le joueur considère la balle injouable et choisit de la dropper selon la Règle 28b. Doit-il la

dropper dans le bunker ?

- R.** Non. Un terrain engazonné dans un bunker ne fait pas partie du bunker. En conséquence, le joueur peut dropper la balle derrière le bunker.

28/10

Balle droppée hors du bunker selon une option exigeant un drop dans le bunker

- Q.** En stroke play, un compétiteur considère sa balle injouable dans un bunker et, prétendant procéder selon la Règle 28b ou c, droppe une balle hors du bunker et la joue. Quelle est la décision ?
- R.** Dans le cas cité, les Règles 28b et c exigent qu'une balle soit droppée dans et jouée du bunker. Généralement, si la balle est jouée de l'extérieur du bunker, la pénalité devrait être la disqualification pour une grave infraction à la Règle 28, à moins d'être corrigée selon la Règle 20-7c. Toutefois, si la position de la balle après qu'elle a été droppée hors du bunker n'est pas grandement différente de celle qu'elle aurait été si le compétiteur avait invoqué l'option coup et distance selon la Règle 28a, le joueur encourt le coup de pénalité prescrit par la Règle 28 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle, au lieu de la disqualification.

28/11

Balle injouable dans un arbre et joueur choisissant de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club

- Q.** La balle d'un joueur est à deux mètres cinquante du sol, logée dans un arbre. Le joueur considère la balle injouable. Le joueur peut-il procéder selon l'option c de la Règle 28 qui lui permet de dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où sa balle reposait injouable ?
- R.** Oui. Le joueur est autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point situé sur le sol immédiatement au-dessous de l'endroit où la balle repose dans l'arbre. Dans certains cas, ceci peut amener le joueur à dropper une balle sur un green.

28/12

Balle injouable à la base d'une falaise ; joueur désirant dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle

- Q.** D'après la Décision 28/11, si une balle dans un arbre est considérée injouable, le joueur peut, selon la Règle 28c, dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point situé sur le sol directement au-dessous de l'endroit où la balle repose. Supposons qu'un joueur considère injouable une balle reposant à la base d'une falaise et désire procéder selon la Règle 28c. Le joueur peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point situé directement au-dessus de l'endroit où la balle repose afin de se trouver lui-même au sommet de la falaise ?
- R.** Non. Dans la Décision 28/11, le joueur n'est autorisé à ne tenir aucun compte de la distance verticale en se dégageant selon la Règle 28c que parce que sa balle n'est pas sur le sol. Dans le cas cité, la balle à la base de la falaise est sur le sol.

Décisions connexes aux décisions 28/11 et 28/12 :

- 24-2b/11 Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible.
- 25-1b/23 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur hors limites et s'immobilisant à l'intérieur des limites du terrain.

- 25-1b/24 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans les limites du terrain et s'immobilisant hors limites.
- 25-1b/25 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et trouvée en dessous du green.
- 25-1b/25.5 Application de l'Exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose sous terre dans un trou fait par un animal fouisseur.

28/13**Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation**

- Q.** Un joueur relève sa balle après l'avoir considérée injouable et découvre ensuite que la balle reposait dans un terrain en réparation. La déclaration et le relèvement de la balle obligent-ils le joueur à procéder selon la Règle 28 ?
- R.** Non. Tant que le joueur n'a pas mis une balle en jeu selon la Règle 28, il ne lui est pas interdit par cette Règle de se dégager, sans pénalité, selon la Règle du terrain en réparation (Règle 25).

Décisions connexes :

- 3-3/7.5 Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle.
- 9-2/13 Joueur déclarant à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau, changeant d'avis quand l'adversaire a joué.
- 18-2a/12.5 Joueur autorisé à se dégager sans pénalité d'une situation, relevant la balle ; joueur choisissant ensuite de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable.
- 18-2a/27.5 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose.

28/14**Balle abandonnée considérée injouable jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite**

- Q.** Un joueur trouve une balle abandonnée, qu'il pense à tort être la sienne, dans un mauvais lie. Il la considère injouable et décide d'adopter la procédure de la Règle 28a. Après être retourné en arrière, il joue la balle abandonnée avec la pénalité de coup et distance à l'endroit d'où sa balle d'origine a été jouée. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans une position jouable. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine est perdue et la balle abandonnée jouée avec la pénalité de coup et distance est en jeu (Définition de "Balle Perdue" et Règle 27-1).
La décision aurait été différente si le joueur avait décidé de procéder selon la Règle 28b ou 28c – Voir Décision 28/15.

28/15**Balle abandonnée considérée injouable, droppée à l'intérieur de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur**

- Q.** Un joueur trouve une balle abandonnée, qu'il pense à tort être la sienne, dans un mauvais lie. Il la considère injouable et décide d'adopter la procédure de la Règle 28c.

Il droppe la balle abandonnée à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où elle repose et la joue. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans une position jouable. Dans la Décision 28/14 la situation de base est exactement la même, mais le joueur choisit alors de procéder selon la Règle 28a, et cette décision indique que la balle abandonnée jouée avec la pénalité de coup et distance est en jeu. Quelle est la décision dans le cas cité ?

- R.** Les procédures des Règles 28b et 28c ne peuvent pas s'appliquer sans référence à la position de la balle en jeu du joueur, laquelle doit d'abord être retrouvée et identifiée – Voir Décision 28/1. Dans le cas cité, la balle abandonnée droppée et jouée par le joueur n'est pas sa balle d'origine ; c'est une balle substituée. Puisque la position de la balle d'origine n'est pas connue au moment où la balle substituée est droppée, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1. Puisque la balle substituée n'est pas droppée à l'emplacement prescrit par la Règle 27-1, le joueur joue d'un mauvais endroit (Voir Décision 15/14).

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

En stroke play, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 20-7c pour avoir joué d'un mauvais endroit. Si l'infraction est grave, le joueur est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prescrit par la Règle 20-7c.

Décisions connexes aux décisions 28/14 et 28/15 :

- 15/13 Balle abandonnée droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée.
- 20-7c/3 Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppant une autre balle dans le bunker et la jouant ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker.