

ENTRAÎNEMENT PRATIQUE AUX RÈGLES DE GOLF

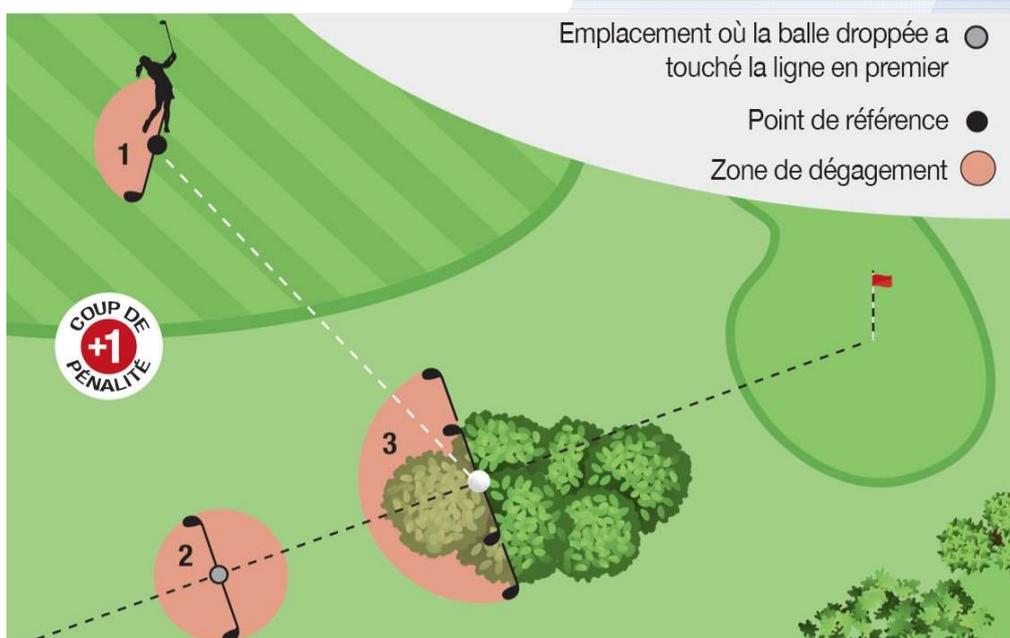
FICHE n°7 - BALLE INJOUABLE

Comment je continue le jeu si ma balle est injouable

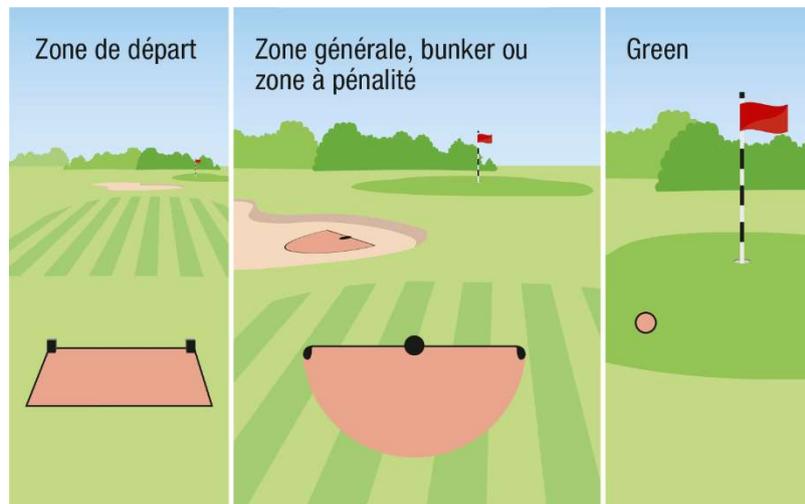
CE QUE L'INTERVENANT DOIT SAVOIR – Règle 19

- Le joueur et seulement lui peut déclarer sa balle injouable.
- Il peut déclarer sa balle injouable n'importe où sauf dans une zone à pénalité.
- Il n'a pas le droit d'utiliser sa balle provisoire s'il en a joué une.

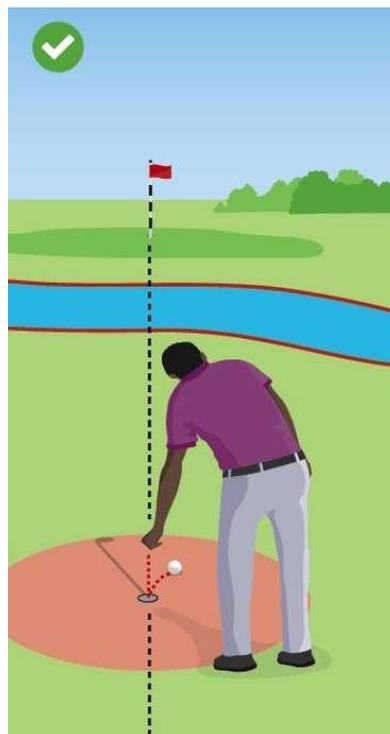
Si la balle est dans la zone générale ou sur le green, le joueur a 3 options de dégagement avec 1 coup de pénalité.



1. Coup et distance (il rejoue de l'endroit où il a joué le coup précédent)

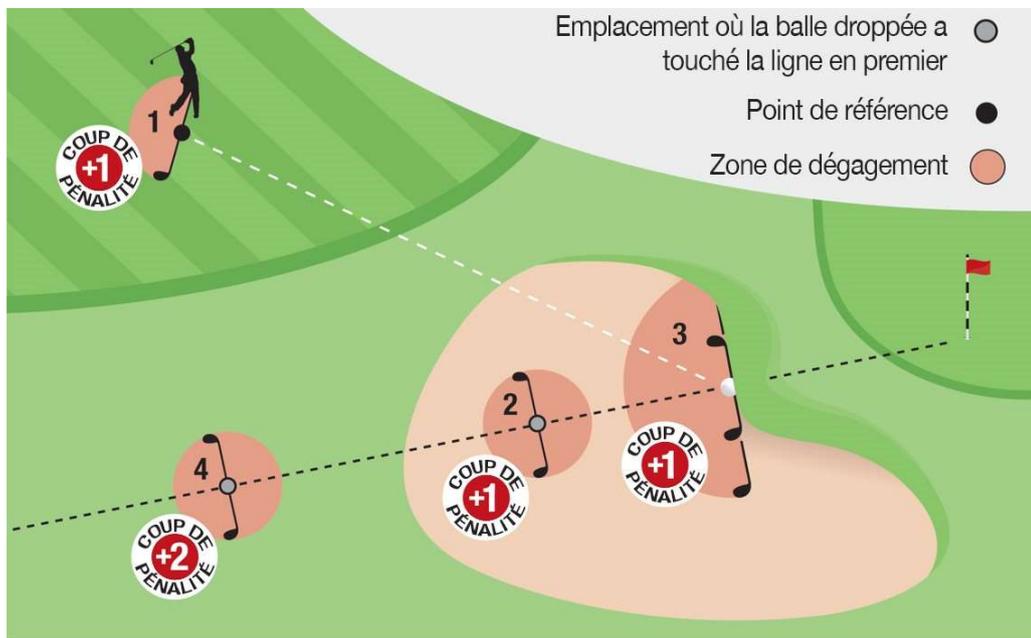


2. En arrière sur la ligne (il droppe une balle sur la ligne qui part du drapeau et qui passe par le point où la balle se trouve, la balle doit rester dans une zone de dégagement circulaire)



3. Latéralement (il droppe dans une zone de dégagement de 2 clubs mesurée à partir du point où la balle se trouve)
- Pour les options 2 et 3, le joueur doit retrouver sa balle pour avoir un point de référence.
 - Attention ! Si après le drop la balle est encore injouable, le joueur doit déclarer à nouveau sa balle injouable et recommencer la procédure avec 1 coup de pénalité supplémentaire.

Si la balle est injouable dans un bunker



Le joueur a les 3 mêmes options de dégagement avec 1 coup de pénalité et une 4^{ème} avec 2 coups de pénalité.

1. Coup et distance avec 1 coup de pénalité (il rejoue de l'endroit où il a joué le coup précédent à l'extérieur du bunker).
2. En arrière sur la ligne avec 1 coup de pénalité (il droppe une balle dans le bunker sur la ligne qui part du drapeau et qui passe par le point où la balle se trouve, la balle doit rester dans une zone de dégagement circulaire).
3. Latéralement avec 1 coup de pénalité (il droppe dans le bunker dans une zone de dégagement de 2 clubs mesurée à partir du point où la balle se trouve).
4. Il a la possibilité de se dégager en dehors du bunker en arrière sur la ligne avec 2 coups de pénalité (il droppe une balle sur la ligne qui part du drapeau et qui passe par le point où la balle se trouve, la balle doit rester dans une zone de dégagement circulaire).

Pour mémo, si un joueur déclare sa balle injouable dans un bunker et qu'il veut jouer de l'extérieur du bunker, il a 2 options :

- Option 1 : il peut jouer d'où il a joué le coup précédent à l'extérieur du bunker, avec 1 coup de pénalité mais il perd la distance.
- Option 4 : il peut droppe en arrière sur la ligne en dehors du bunker mais avec 2 coups de pénalité.

DÉROULEMENT

Étape 1 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

- **Savoir où on peut déclarer sa balle injouable**
 - ✓ Faire des exercices avec une balle dans un buisson dans le rough, sous la lèvre d'un bunker, dans un trou dans une zone à pénalité, etc. → la balle peut-elle être déclarée injouable ?
- **Apprendre à se dégager latéralement dans la zone générale avec 1 coup de pénalité**
 - ✓ Placer la balle dans un buisson et apprendre à mesurer 2 longueurs de club (le plus long dans le sac) à partir de l'emplacement où se trouve la balle.
 - ✓ Déterminer la zone de dégagement en la matérialisant avec des plots ou des tees. Elle ne doit pas être plus près du trou que le point où se trouve la balle.
 - ✓ Apprendre à dropper dans cette zone sans que la balle n'en sorte.

Étape 2 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

- **Apprendre à se dégager latéralement dans un bunker avec 1 coup de pénalité**
 - ✓ Placer la balle sous la lèvre d'un bunker et apprendre à mesurer 2 longueurs de club (le plus long dans le sac) dans le bunker à partir de l'emplacement où est la balle.
 - ✓ Déterminer la zone de dégagement en la matérialisant avec des plots ou des tees. Elle ne doit pas être plus près du trou que le point où se trouve la balle et elle doit être dans le bunker.
 - ✓ Apprendre à dropper dans cette zone sans que la balle n'en sorte.
- **Apprendre à se dégager en arrière sur la ligne dans la zone générale avec 1 coup de pénalité**
 - ✓ Placer la balle dans un buisson et apprendre à déterminer la ligne qui part du drapeau et qui passe par l'emplacement où se trouve la balle. On peut la matérialiser avec des plots.
 - ✓ Faire dropper sur cette ligne et vérifier que la balle n'a pas roulé à plus d'une longueur de club à partir du point où la balle a touché la ligne. La balle peut rouler vers l'avant, la zone de dégagement est circulaire.
- **Apprendre à se dégager en arrière sur la ligne dans un bunker avec 1 coup de pénalité**
 - ✓ Placer la balle sous la lèvre du bunker et apprendre à déterminer la ligne qui part du drapeau et qui passe par l'emplacement où se trouve la balle. On peut la matérialiser avec des plots.
 - ✓ Faire dropper sur cette ligne et vérifier que la balle n'a pas roulé à plus d'une longueur de club à partir du point où la balle a touché la ligne. La balle peut rouler vers l'avant, la zone de dégagement est circulaire.

Étape 3 (apprentissage avec démo puis en autonomie sous contrôle d'un adulte)

- **Apprendre à se dégager en arrière sur la ligne en dehors d'un bunker avec 2 coups de pénalité**
 - ✓ Placer la balle sous la lèvre du bunker et apprendre à déterminer la ligne qui part du drapeau, passe par l'emplacement où se trouve la balle et continue à l'extérieur du bunker. On peut la matérialiser avec des plots.
 - ✓ Faire dropper sur cette ligne et vérifier que la balle n'a pas roulé à plus d'une longueur de club à partir du point où la balle a touché la ligne. La balle peut rouler vers l'avant, la zone de dégagement est circulaire.

Étape 4 (autonomie)

- **Déclarer sa balle injouable**
 - ✓ Apprendre à analyser une situation pour choisir la meilleure option de dégagement afin d'accélérer le temps de jeu. Il est parfois préférable de déclarer la balle injouable et d'avoir une pénalité que de prendre le risque de jouer dans une situation difficile.
 - ✓ Contrôle des acquis avec un adulte qui joue le rôle d'un autre joueur qui fait des erreurs. Le jeune doit savoir reconnaître les erreurs et intervenir.
 - ✓ Pouvoir aider un autre joueur en difficulté, éviter que les autres aient des pénalités en les prévenant à temps. → Fairplay