

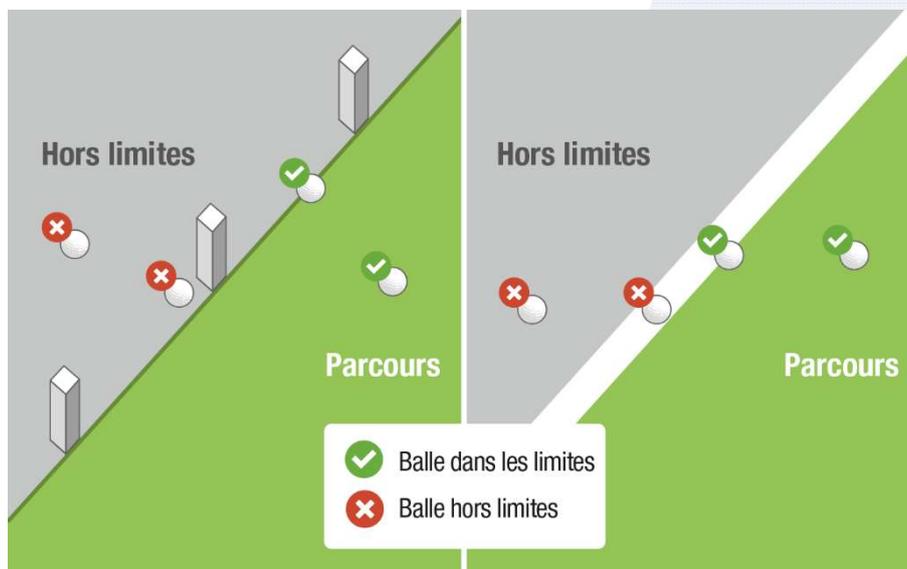
ENTRAÎNEMENT PRATIQUE AUX RÈGLES DE GOLF

FICHE n°9 - BALLE PERDUE OU HORS LIMITES

Comment je continue le jeu lorsque ma balle est perdue ou hors limites

CE QUE L'INTERVENANT DOIT SAVOIR – Règle 18

Balle hors limites



- Quand il y a des piquets, c'est le côté des piquets situé vers l'intérieur qui définit la limite.
- La ligne qui délimite le hors limites est elle-même hors limites.
- La balle est hors limites quand elle est entièrement hors des limites.

Balle perdue

- La balle devient perdue si elle n'est pas retrouvée dans les 3 minutes après le début de la recherche.
- Même si un joueur dit que sa balle est perdue mais que quelqu'un la retrouve dans les 3 minutes après le début de la recherche, la balle n'est pas perdue.
- Si un joueur a cherché sa balle pendant 3 minutes et qu'il la retrouve après ce délai, la balle est perdue même si elle est physiquement là.
- Si le joueur cherche 2 balles (par exemple sa balle d'origine et une balle provisoire), le temps alloué dépend de l'endroit où il cherche les 2 balles.
 - ✓ Si les 2 balles sont dans la même zone, il a 3 minutes au total car il peut les chercher en même temps.
 - ✓ Si les balles sont éloignées (par exemple une à droite et l'autre à gauche), il a 3 minutes pour chercher chaque balle.

Balle provisoire

- On peut jouer une balle provisoire
 - ✓ si la balle risque d'être perdue,
 - ✓ si la balle risque d'être hors limites.
- On ne joue pas de balle provisoire si la balle se dirige vers une zone à pénalité, sauf si la balle risque d'être perdue en dehors de cette zone à pénalité (par exemple dans des buissons ou de hautes herbes à proximité).
- Le joueur doit annoncer clairement qu'il joue une balle provisoire.
- Il peut jouer sa balle provisoire jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où il estime que la balle d'origine se trouve.
- S'il joue la balle provisoire d'un endroit plus près du trou, la balle provisoire devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue (même si on la retrouve).

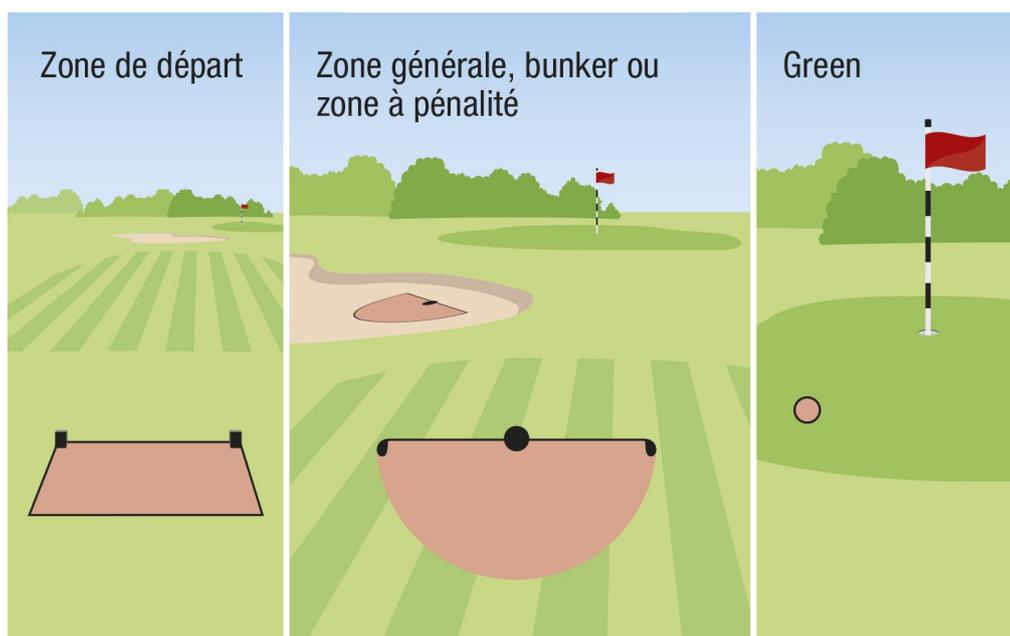
DÉROULEMENT

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

- **Savoir si une balle est hors limites**
 - ✓ Faire des exercices → la balle est-elle hors limites ? avec une balle
 - à cheval sur une ligne de HL et sur le parcours → ok
 - entièrement sur une ligne de HL → HL
 - à cheval sur une ligne de HL et le HL → HL
 - entre des piquets, délimiter la ligne à l'intérieur

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

- Apprendre à se dégager selon coup et distance avec 1 coup de pénalité



Déterminer le point de référence où la balle a été jouée au coup précédent avant de finir hors limites ou d'être perdue.

- ✓ S'il doit rejouer du départ, le joueur peut remettre une balle sur tee n'importe où dans la zone de départ.
- ✓ S'il doit rejouer de la zone générale, d'un bunker ou d'une zone à pénalité, le joueur doit déterminer une zone de dégagement d'une longueur de club (on peut la matérialiser avec des tees par exemple). Elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence. Le joueur doit ensuite dropper une balle dans la zone de dégagement.
- ✓ S'il doit rejouer du green, le joueur doit placer une balle au point de référence.

Étape 3 (autonomie)

- **Mise en situation** 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.
- **Comment continuer le jeu lorsque la balle est perdue ou hors limites**
 - ✓ Contrôle des acquis sur le terrain.
 - ✓ Éviter que les autres aient des pénalités en les prévenant à temps s'ils font des erreurs.
→ Fairplay