

Dégagement et remise en jeu sans pénalité pour une balle en obstruction inamovible, terrain en conditions anormales, green en mauvais état, règle locale.

(ici par exemple, une bouche d'arrosage = obstruction inamovible).



Dégagement et remise en jeu sans pénalité pour une balle en obstruction inamovible, terrain en conditions anormales, green en mauvais état, règle locale.

(ici par exemple, une bouche d'arrosage = obstruction inamovible).

1^{ère} étape :

marquer la balle

(par exemple avec un tee) :
ceci permettra, en outre, de vérifier à la fin de la procédure que la balle ne s'est pas rapprochée du trou.



2^{ème} étape :
rechercher le point **le plus**
proche, sans se rapprocher
du trou, qui permet de
bonnes conditions de jeu
pour la balle et les appuis.

Attention cas particulier !
Si votre balle reposait initialement
dans un bunker, elle devra être
droppée dans le bunker.



2^{ème} étape :
marquer ce point



3^{ème} étape :
définir à la longueur d'un club (*prendre le plus long de votre sac*) le point définissant la zone de retombée de votre « drop » (**toujours sans se rapprocher du trou**).



3^{ème} étape :
marquer ce point



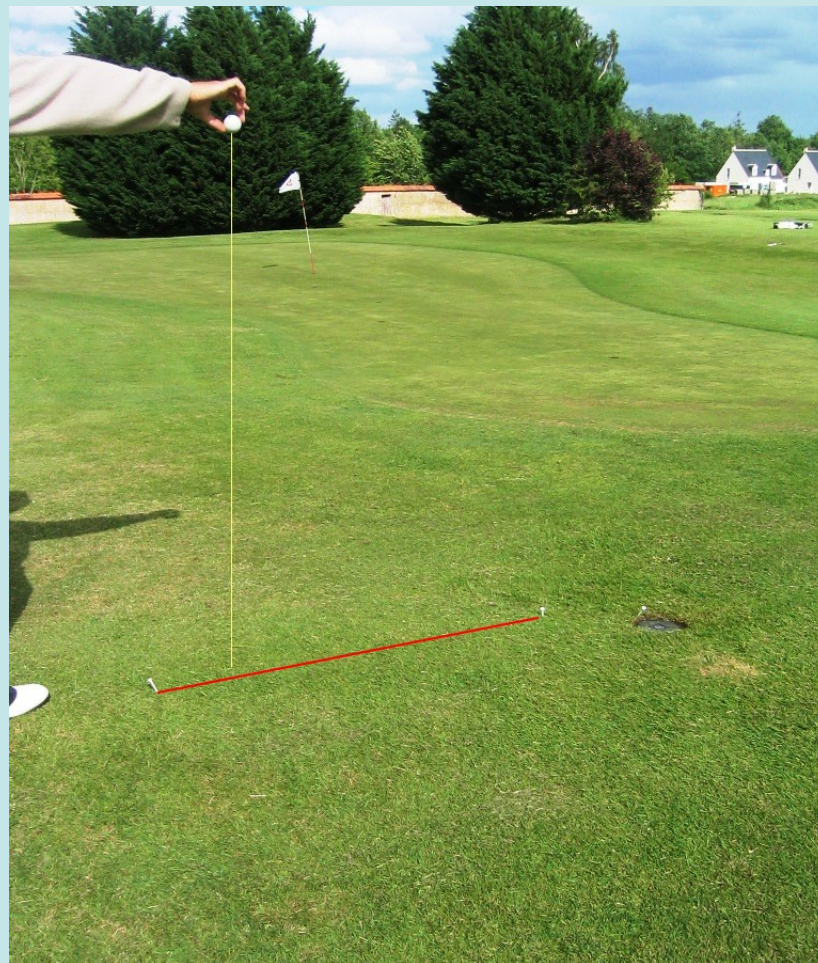
4^{ème} étape :
dropper la balle en la lâchant
à hauteur d' épaule. La balle
doit tomber au sol dans la
zone définie par les étapes 2
et 3 (*voir aussi la rubrique*
« dropper »).



4^{ème} étape :

si le drop est correct ⁽¹⁾, ôter les « marques » précédentes.

La balle est en jeu.



(1) Si la balle touche le joueur ou son matériel, si la balle s'immobilise plus près du trou que sa position initiale, si la balle retrouve une position impliquant un drop sans pénalité ou roule dans un obstacle ou sur un gren ou hors limite, si la balle roule à plus de 2 clubs du point d'impact de la zone de retombée : redropper sans pénalité.

Rappelez-vous :

1 – Free drop (drop sans pénalité) = **1 club** (*drop avec pénalité = 2 clubs*).

2 – Dans toutes les étapes de la procédure : « **sans se rapprocher du trou** ».

3 – Laisser les marques permettant de vérifier la « régularité » de la procédure jusqu' à la fin de celle-ci. Ôter les marques implique la mise en jeu de la balle.

Conseils :

1 – Demander à votre marqueur s' il est d' accord pour vous accorder le free drop. En cas de doute ou de désaccord, faire appel à un juge-arbitre.

2 – Anticipez la position dans laquelle vous souhaitez jouer le coup après remise en jeu (ligne de jeu, lie, appuis, ...). Un « **bon choix** » à toutes les étapes de la procédure doit permettre de se trouver dans la meilleure condition de jeu possible.