

AIRE DE DÉPART

Règle 11 Aire de départ

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 24 à 33

11-1. Prendre le départ

Quand un joueur met une balle en jeu depuis l'*aire de départ*, cette balle doit être jouée depuis l'intérieur de l'*aire de départ* sur le sol ou sur un tee conforme placé dans ou sur le sol.

Pour l'application de cette Règle, le sol inclut une irrégularité de surface (créée ou non par le joueur) ainsi que du sable ou toute autre substance naturelle (déposée ou non par le joueur).

Si un joueur exécute un coup sur une balle posée sur un tee non conforme, ou sur une balle posée d'une manière qui n'est pas autorisée par cette Règle, il est disqualifié.

Un joueur peut se tenir en dehors des limites de l'*aire de départ* pour jouer une balle se trouvant à l'intérieur de celle-ci.

11-2. Marques de départ

Avant que le joueur ne joue son premier *coup* sur une quelconque balle sur l'*aire de départ* du trou en train d'être joué, les marques de départ sont considérées comme étant fixes. Dans de telles circonstances, si le joueur déplace ou autorise le déplacement d'une marque de départ dans le but d'éviter une interférence avec son *stance*, la zone de son mouvement intentionnel ou sa *ligne de jeu*, il encourt la pénalité pour une infraction à la Règle 13-2.

11-3. Balle tombant du tee

Si une balle, lorsqu'elle n'est pas *en jeu*, tombe du *tee*, ou si le joueur la fait tomber du *tee* en l'*adressant*, elle peut être replacée sur le *tee* sans pénalité. Cependant, si dans ces circonstances un *coup* est exécuté sur la balle, que la balle soit en mouvement ou non, le *coup* compte mais il n'y a pas de pénalité.

11-4. Jouer d'en dehors de l'aire de départ

a. Match play

Si un joueur, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'*aire de départ*, il n'y a pas de pénalité, mais l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le *coup* et joue une balle de l'intérieur de l'*aire de départ*.

b. Stroke play

Si un *compétiteur*, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'*aire de départ*, il encourt une pénalité de deux coups et doit ensuite jouer une balle de l'intérieur de l'*aire de départ*.

Si le *compétiteur* exécute un coup de l'*aire de départ* suivante sans avoir préalablement corrigé son erreur, ou dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans avoir d'abord déclaré son intention de corriger son erreur, il est disqualifié.

Le coup joué d'en dehors de l'aire de départ et tous les coups ultérieurs joués par le compétiteur sur le trou avant la correction de son erreur ne comptent pas dans son score.

11-5. Jouer d'une mauvaise aire de départ

Les dispositions de la Règle 11-4 s'appliquent.

AIRE DE DÉPART ET PRENDRE LE DÉPART

Décisions concernant la Règle 11-1 (Aire de départ et prendre le départ) :

- *Joueur manquant son coup de départ et aplanissant des irrégularités avant le coup suivant – Voir 13-2/2.*
- *Couper de l'herbe derrière la balle sur l'aire de départ – Voir 13-2/3.*
- *Casser une branche gênant le mouvement en arrière sur l'aire de départ – Voir 13-2/14.*
- *Se tenir sur un paillason sur l'aire de départ – Voir 13-3/1.*
- *Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant de jouer le coup suivant – Voir 18-2a/1.*
- *Balle manquée au départ puis envoyée hors limites – Voir 20-5/1.*
- *Eau fortuite recouvrant une aire de départ – Voir 25-1b/4.*
- *Balle enfoncée dans le sol sur l'aire de départ – Voir 25-2/8*
- *Foursome mixte dans lequel des aires de départ différentes sont utilisées par les hommes et les dames ; coup de départ envoyé hors limites – Voir 29/2.*

MARQUES DE DÉPART

11-2/1

Statut des marques de départ après le premier coup

Q. Selon la Règle 11-2, les marques de départ sont considérées comme fixes en jouant le premier coup sur toute balle depuis l'aire de départ. Par la suite les marques de départ sont-elles des obstructions ?

R. Oui.

11-2/2

Marque de départ déplacée par un joueur

La Règle 11-2 stipule qu'avant qu'un joueur ne joue son premier coup sur une quelconque balle depuis l'aire de départ, les marques de départ sont considérées comme étant fixes. Après cela, la Décision 11-2/1 ajoute qu'elles sont des obstructions et si amovibles, elles peuvent être déplacées (Voir Définition de "Obstructions").

Du fait que les marques de départ sont initialement fixes, et que leur déplacement peut avoir un effet significatif sur la compétition, les cas suivants sont des exemples de décisions appropriées dans des circonstances variées. Dans tous les cas, une marque de départ déplacée doit être remplacée. Dans certains cas, le remplacement d'une marque de départ peut modifier la pénalité du joueur.

- (a) Un joueur déplace une marque de départ avant de jouer son premier coup sur une quelconque balle de l'aire de départ parce que la marque de départ interfère avec le lie de la balle, son stance ou la zone de son mouvement intentionnel – perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour infraction à la Règle 13-2.
 - (b) Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ parce que, selon lui, les marques de départ sont trop proches l'une de l'autre, trop loin en arrière, alignées dans une mauvaise direction, ou pour une raison similaire – disqualification selon la Règle 33-7, à moins que la marque de départ ne soit replacée avant que le joueur, ou tout autre joueur, ne joue de l'aire de départ, auquel cas la pénalité est modifiée en perte du trou en match play ou deux coups en stroke play.
 - (c) Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ en tombant sur la marque – pas de pénalité et la marque de départ doit être replacée.
 - (d) Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ en la frappant volontairement du pied ou avec un club – pas de pénalité et la marque doit être replacée.
 - (e) Un joueur relève une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ sans raison apparente et sans autorisation selon les Règles – pas de pénalité et la marque de départ doit être replacée.
- *Trous changés et/ou marques de départ déplacées pendant un tour en stroke play – Voir 33-2b/1.*

BALLE TOMBANT DU TEE

11-3/1

Coup manquant la balle ; balle tombant ensuite accidentellement du tee

- Q. Un joueur surélève sa balle sur l'aire de départ. Il exécute un coup et manque la balle. Il adresse à nouveau la balle et la fait tomber accidentellement du tee. Quelle est la décision ?
- R. Lorsque le joueur effectue un coup sur la balle, elle est en jeu et la Règle 11-3 ne s'applique plus. Quand la balle en jeu se déplace après avoir été adressée, le joueur encourt un coup de pénalité et doit replacer la balle (Règle 18-2b).
- *Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee – Voir 18-2a/2.*

11-3/2 (Réservée)

11-3/3

Balle d'origine hors limites ; balle jouée selon la procédure de coup et distance tombant du tee à l'adresse

- Q. Un joueur envoie sa balle d'origine hors limites depuis l'aire de départ. Selon la Règle 27-1, il met une autre balle sur tee. En adressant la balle, il la touche et elle tombe du tee. Quelle est la décision ?

- R. Il n'y a pas de pénalité, parce qu'une balle sur tee n'est pas en jeu jusqu'à ce qu'un coup soit effectué sur elle (Voir Définition de "Balle en jeu"). La balle peut être surélevée à nouveau (Règle 11-3).

JOUER D'EN DEHORS DE L'AIRE DE DÉPART EN MATCH PLAY

11-4a/1

Joueur ayant l'honneur jouant de l'extérieur de l'aire de départ ; ordre de jeu si l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup

- Q. En match play, le joueur ayant l'honneur joue de l'extérieur de l'aire de départ. Son adversaire demande immédiatement au joueur d'annuler son coup selon la Règle 11-4a. Le joueur garde-t-il l'honneur ?
- R. Oui. Le coup suivant du joueur depuis l'aire de départ n'est pas considéré être une seconde balle selon les termes utilisés dans la Règle 10-3.

Autres Décisions concernant la Règle 11-4a :

- *Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ, coup non annulé – Voir 11-5/3.*
- *Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome – Voir 29-1/1.*

JOUER D'EN DEHORS DE L'AIRE DE DÉPART EN STROKE PLAY

11-4b/1 (Réservé)

11-4b/2

Compétiteurs estimant une zone d'aire de départ en l'absence d'une marque de départ

- Q. En stroke play, un groupe de compétiteurs, constatant l'absence d'une marque de départ sur une aire de départ, déterminent par eux mêmes l'aire de départ en se fondant sur la position de la marque de départ restante et la forme du départ. Quelle est la décision ?
- R. La procédure correcte est d'interrompre le jeu jusqu'à ce que le Comité résolve le problème.
- Toutefois, si le Comité est convaincu que les compétiteurs n'ont pas tiré avantage en jouant de l'endroit qu'ils estimaient être l'aire de départ, il serait approprié pour le Comité, selon l'équité (Règle 1-4), d'accepter leurs scores, sans pénalité. Autrement, ils encourrent la pénalité prescrite selon la Règle 11-4b.

11-4b/3

Compétiteurs déterminant l'endroit d'où jouer sur l'aire de départ en l'absence des deux marques de départ

- Q. En stroke play, les compétiteurs d'un groupe, ne trouvant pas de marques de départ sur un trou particulier, déterminent par eux mêmes l'endroit où commencer le jeu du trou, et jouent le premier coup. Quelle est la décision ?
- R. Il serait approprié que le Comité accepte sans pénalité les scores des compétiteurs en cause s'il existe des éléments probants quant à l'endroit où les marques auraient dû se trouver et si les joueurs ont déterminé l'aire de départ selon ces éléments, puis joué d'une telle aire de départ. Des éléments suffisamment probants pourraient inclure des points de peinture situés à l'endroit où les marques de départ auraient dû être installées ou, si les marques de départ ont été enlevées pendant un tour, les dépressions ou autres marques sur le sol indiquant où les marques de départ étaient situées.

En l'absence de tels éléments, les compétiteurs devraient être disqualifiés selon la Règle 11-4b à moins que, avant de jouer de l'aire de départ suivante, ils interrompent le jeu, obtiennent que le Comité remplace les marques de départ et rejouent le trou de l'intérieur de l'aire de départ rétablie. Tout compétiteur rejouant ainsi encourrait une pénalité de deux coups (Règle 11-4b).

11-4b/4 (Réservée)

11-4b/5 (Réservée)

11-4b/6

Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ allant hors limites

- Q. En stroke play, A joue de l'extérieur de l'aire de départ et sa balle s'immobilise hors limites. Il joue une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ. Est-il pénalisé de coup et distance selon la Règle 27-1, ainsi que de deux coups selon la Règle 11-4b ?
- R. Non. A est pénalisé seulement de deux coups selon la Règle 11-4b. La balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ n'était pas en jeu. C'est pourquoi, le fait qu'elle s'immobilise hors limites est sans importance et le coup lui-même ne compte pas.

- *Compétiteur jouant d'en dehors de l'aire de départ en foursome stroke play ; partenaire rejouant le coup – Voir 29-1/2.*

JOUER D'UNE MAUVAISE AIRE DE DÉPART

11-5/1

Explication de "Aire de départ suivante" quand les compétiteurs ont joué d'une mauvaise aire de départ

- Q. En stroke play, deux compétiteurs, ayant terminé le 11^{ème} trou, jouent depuis la 15^{ème} aire de départ, terminent le trou et jouent depuis la 16^{ème} aire de départ. Avant de jouer leurs seconds coups ils se rendent compte de leur erreur, retournent à la 12^{ème} aire de départ et terminent le tour. En reportant l'incident les compétiteurs

sont pénalisés de deux coups, puisque le Comité interprète "Aire de départ suivante" de la Règle 11-4b comme étant le 12^{ème} trou. Est-ce correct ?

- R. Non. Quand les compétiteurs jouent depuis la 16^{ème} aire de départ, ils ont joué de "l'Aire de départ suivante" et ne peuvent pas corriger leur erreur. Par conséquent, ils auraient dû être disqualifiés.

11-5/2

Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ

- Q. Dans une compétition en stroke play, le Comité omet de placer sur chaque aire de départ un panneau avec le numéro du trou. De ce fait, un groupe qui a juste fini le 4^{ème} trou joue de l'aire de départ du 12^{ème} trou, au lieu du 5^{ème} trou. Les membres du groupe devraient-ils être pénalisés selon la Règle 11-4b dans ces circonstances ?
- R. Oui. Le Comité a été négligent en ne plaçant pas un panneau sur chaque aire de départ. Cependant, chaque joueur est responsable de la connaissance du tour conventionnel, ceci étant un des règlements de la compétition.

11-5/3

Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ, coup non annulé

- Q. A joue contre B dans un match play. A envoie son coup de départ hors limites depuis une mauvaise aire de départ. B n'exige pas que le coup soit annulé. Quelle est la décision ?
- R. Puisque A joue d'une mauvaise aire de départ et que B ne lui demande pas d'annuler le coup et de jouer une balle depuis l'aire de départ correcte, la balle de A a été mise en jeu (Voir Définition de "Balle en jeu").
- Par conséquent, selon la Règle 27-1 A doit dropper une balle, avec pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'endroit d'où la balle d'origine a été jouée, c'est-à-dire sur la mauvaise aire de départ. Il ne peut pas surélever la balle parce que la balle d'origine n'a pas été jouée depuis l'aire de départ du trou joué (Règle 20-5).

11-5/4

Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée

- Q. En stroke play, après avoir fini le 10^{ème} trou, A et B jouent depuis l'aire de départ du 15^{ème} trou au lieu du 11^{ème} trou. Ils réalisent leur erreur avant de terminer le 15^{ème} trou, retournent à la 11^{ème} aire de départ et terminent le tour. Quelle est la décision ?
- R. A et B encourent chacun une pénalité de deux coups selon la Règle 11-4b. Ils ont raison en arrêtant le jeu du 15^{ème} trou et en retournant au 11^{ème} trou. Les coups joués au 15^{ème} trou, quand ce trou a été joué par erreur, ne comptent pas.

11-5/5

Balle jouée depuis l'aire de départ d'un trou à jouer plus tard relevée ; balle replacée à l'endroit d'où elle a été relevée et jouée quand ce trou est ensuite atteint

- Q. En stroke play, après avoir joué le 8^{ème} trou, A, par erreur, joue depuis l'aire de départ du 18^{ème} trou, au lieu du 9^{ème} trou. A marque la position de la balle, la relève et joue depuis l'aire de départ du 9^{ème} trou. Il ajoute deux coups de pénalité à son

score du 9^{ème} trou selon la Règle 11-4b pour avoir joué depuis une mauvaise aire de départ, c'est-à-dire en jouant depuis la 18^{ème} aire de départ. A joue les trous du 10^{ème} au 17^{ème}. Puis il replace sa balle à l'endroit sur le 18^{ème} trou d'où il l'avait relevée, termine le trou et rend sa carte de score. Est-ce que A a procédé correctement ?

- R. Non. A ne devait pas tenir compte du coup d'origine du 18^{ème} trou et devait rejouer depuis l'aire de départ de ce trou après la fin du 17^{ème} trou. En ne le faisant pas, A n'a pas joué le tour conventionnel – Voir Définition du "Tour conventionnel" – et ainsi son score n'est pas acceptable.