



Règle Locale Type F-23 Obstructions Inamovibles Temporaires

avec schémas explicatifs

The ffgolf logo is located in the bottom right corner. It consists of the text "ffgolf" in a white, lowercase, sans-serif font, followed by a registered trademark symbol (®).

ffgolf®

Traduction française

Thierry Renault
et
Comité des Règles ffgolf

Des informations additionnelles concernant la RLT F-23 peuvent être trouvées sur les sites randa.org et usga.org.

Note : tous les schémas de dégagement font référence aux points de dégagement et aux zones de dégagement pour un joueur droitier.

Version : Novembre 2023

Obstructions Inamovibles Temporaires

Objet : lorsque des obstructions sont temporairement placées sur ou à côté du parcours, le Comité devrait préciser si ce sont des obstructions amovibles (voir la Règle 15.2), des obstructions inamovibles (voir la Règle 16.1) ou des obstructions inamovibles temporaires (« OIT »).

Les OIT (comme une tribune ou une tente) ne sont normalement pas présentes et ne font pas partie du challenge de jouer le parcours. En raison de leur nature temporaire, cette Règle locale offre une option de dégagement supplémentaire qui n'est pas autorisée pour les obstructions inamovibles, bien que le joueur puisse encore choisir de traiter l'OIT comme s'il s'agissait d'une obstruction inamovible et utiliser les procédures de dégagement prévues selon la Règle 16.

Le dégagement supplémentaire fourni par cette Règle locale offre la possibilité pour un joueur de se dégager lorsque l'OIT est située sur la ligne droite entre sa balle et le trou (appelée « ligne de vue ») en se déplaçant latéralement tout en gardant la même distance au trou, de sorte que l'OIT ne soit plus entre la balle du joueur et le trou (aussi appelé se déplacer sur « l'arc équidistant »).

Lorsqu'un joueur se dégage d'une OIT, que ce soit selon cette Règle locale ou selon les procédures de dégagement de la Règle 16, le joueur est assuré d'un dégagement complet de l'interférence physique. Mais ce n'est que lorsque le dégagement est pris en utilisant l'option supplémentaire selon cette Règle locale, que le joueur sera normalement assuré d'un dégagement complet de l'interférence avec l'OIT située sur sa ligne de vue.

Règle locale type F-23

« **Définition de OIT :** une *obstruction inamovible* temporaire (OIT) est une structure qui est temporairement placée sur ou à côté du *parcours*, généralement pour une compétition particulière, et qui est fixe ou ne satisfait pas à la définition d'*obstruction amovible*.

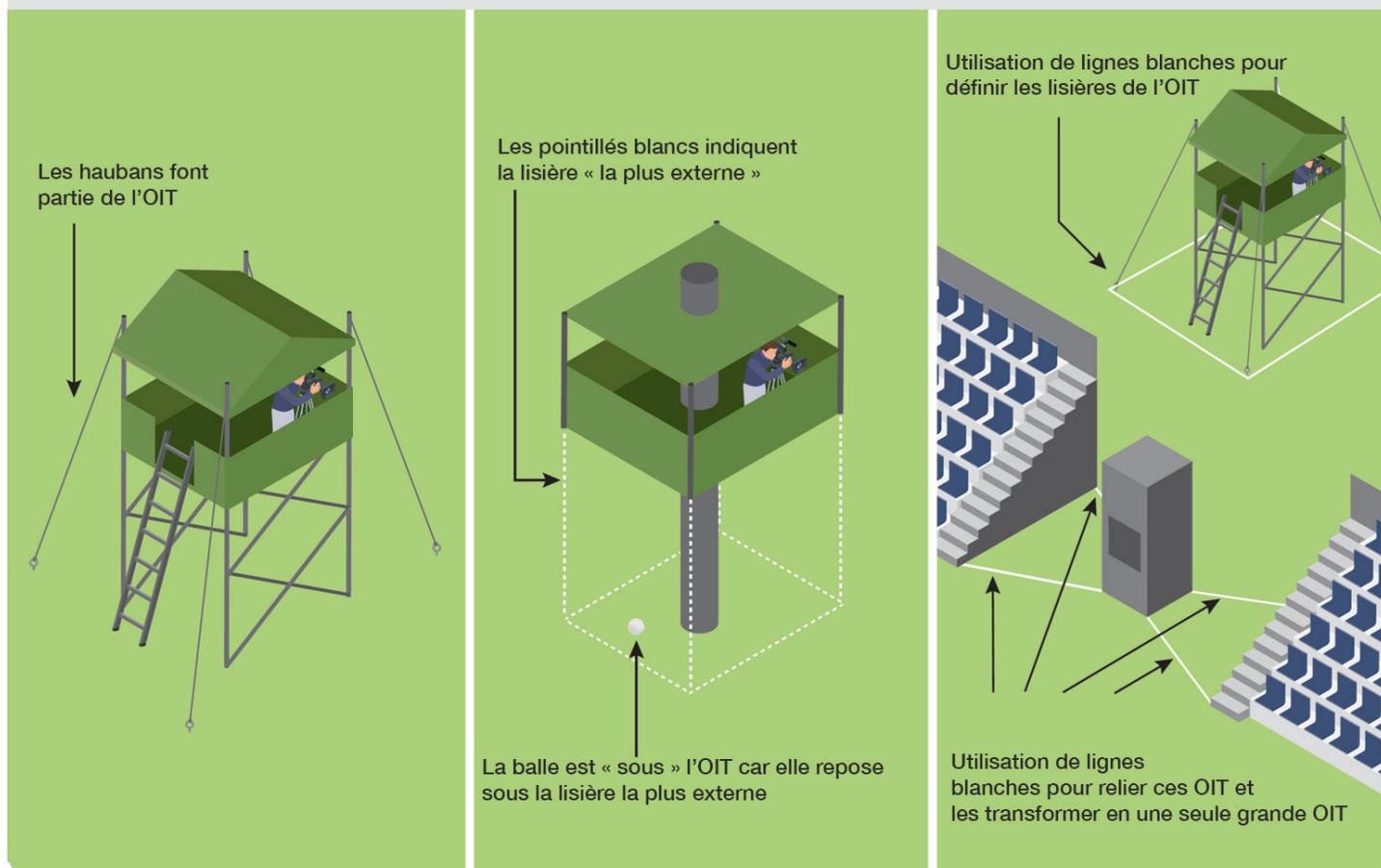
Les éléments temporaires suivants sont des exemples d'OIT : tentes, tableaux de score, tribunes, tours de télévision et toilettes.

Les OIT incluent tous les haubans qui les maintiennent, sauf lorsque le *Comité* décide que les haubans doivent être considérés comme des *obstructions inamovibles* ou comme des lignes ou câbles aériens temporaires en utilisant la Règle locale type F-22.

La lisière la plus externe de l'OIT sert à déterminer si une balle est sous l'OIT ou si l'OIT est sur la ligne de vue du joueur entre la balle et le *trou*.

Des lignes ou des piquets peuvent être utilisés pour définir les lisières d'une OIT ou pour relier plusieurs OIT et les transformer en une seule OIT plus grande.

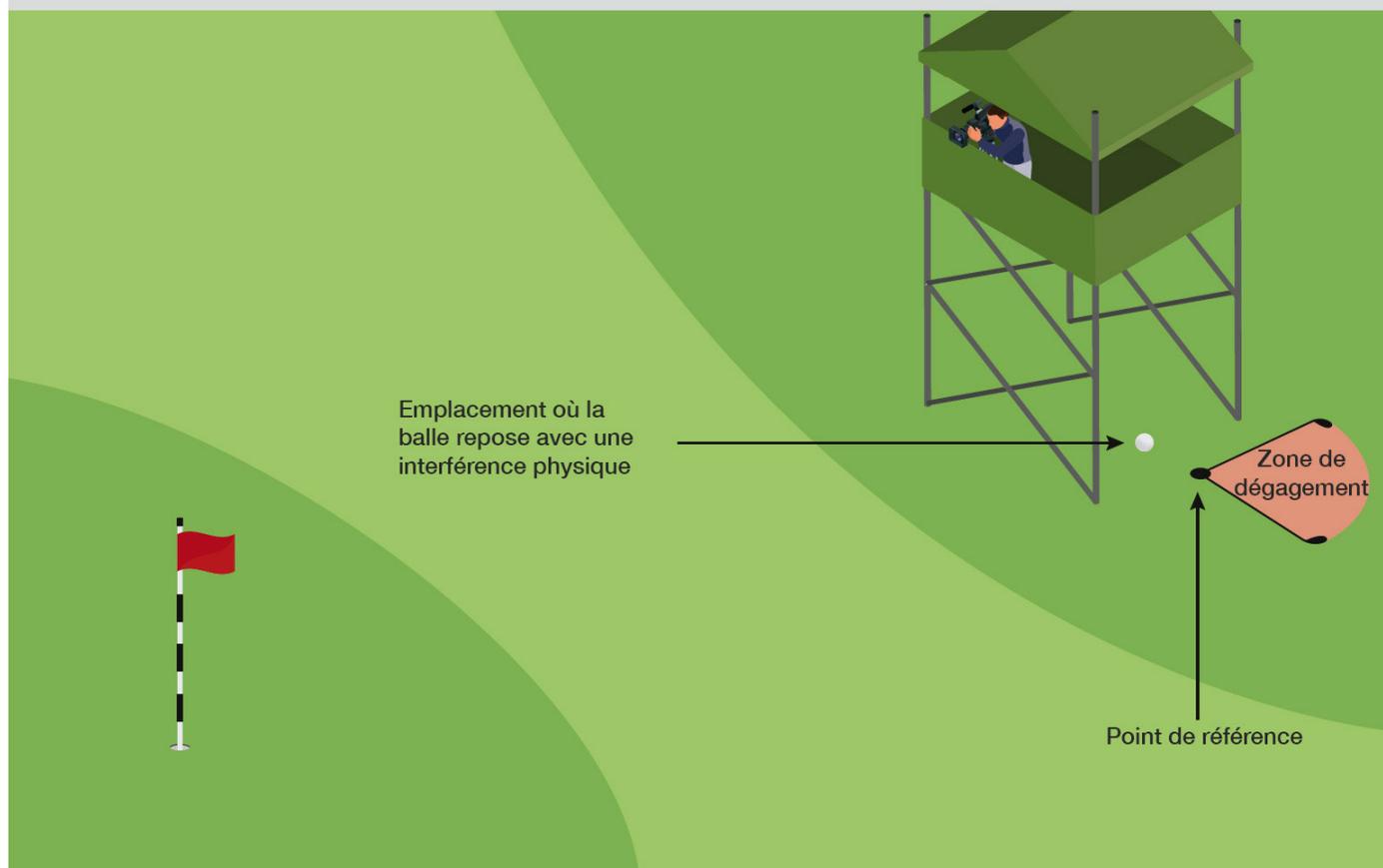
SCHÉMA 1 : DÉFINITIONS



Une OIT est différente d'une *obstruction inamovible* et cette Règle locale fournit un dégagement supplémentaire de l'interférence causée par une OIT. Cela signifie que le joueur peut choisir de se dégager en utilisant :

- Soit la procédure à suivre pour se dégager d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1 comme si l'OIT était une *obstruction inamovible* (ce dégagement est également possible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque l'OIT est *hors limites*),
- Soit l'option du dégagement supplémentaire possible selon cette Règle locale.

SCHÉMA 2 : UTILISATION DE LA PROCÉDURE DE DÉGAGEMENT SELON LA RÈGLE 16



Dégagement gratuit autorisé dans cette zone de dégagement en considérant l'OIT comme une obstruction inamovible et en utilisant la procédure de dégagement selon la Règle 16.

a. Situations où le dégagement est autorisé

Le dégagement d'une OIT est normalement autorisé en cas d'interférence physique ou d'interférence sur la ligne de vue causée par l'OIT.

Une interférence selon cette Règle locale signifie que le joueur a :

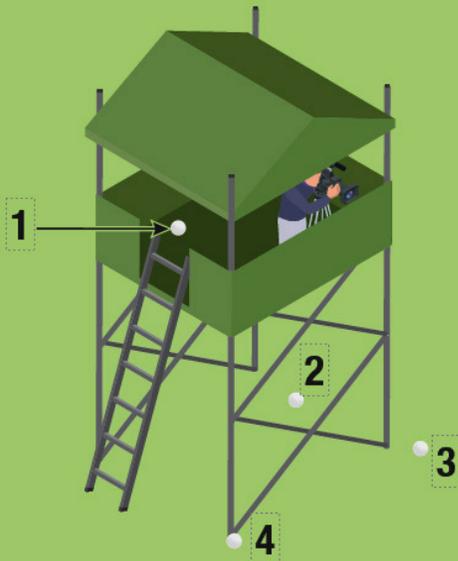
- Une interférence physique, ou
- Une interférence sur la ligne de vue, ou
- À la fois une interférence physique et une interférence sur la ligne de vue.

(1) **Signification d'une interférence physique avec une Obstruction Inamovible Temporaire.** Une interférence physique existe lorsque :

- La balle du joueur touche une OIT ou se trouve dans ou sur une OIT, ou
- L'OIT interfère avec la zone du *stance* ou la zone de swing intentionnels.

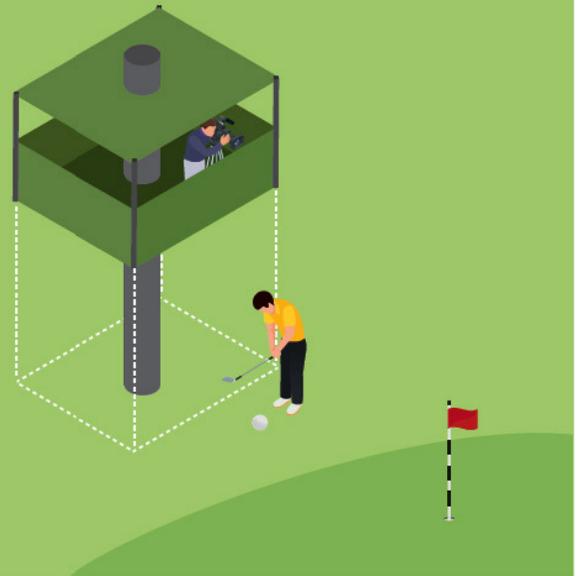
SCHÉMA 3 : LES DEUX TYPES D'INTERFÉRENCE - INTERFÉRENCE PHYSIQUE

Interférence physique



- 1 La balle est « sur » l'OIT
- 2 La balle est « dans » l'OIT
- 3 La balle est si proche de l'OIT qu'elle interfère avec le stance ou le swing
- 4 La balle « touche » l'OIT

Balle proche de l'OIT ; pas d'interférence physique



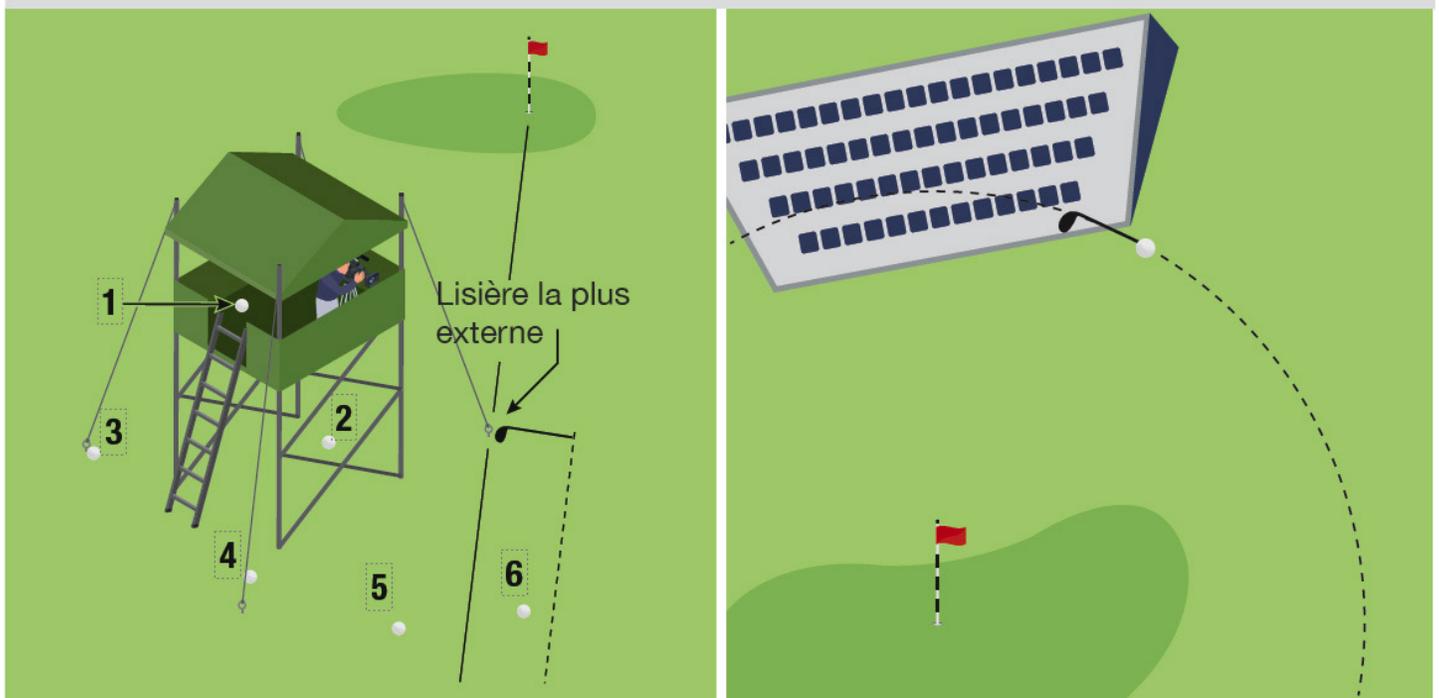
Même si le swing du joueur se fait à travers la lisière la plus externe, il n'a aucune interférence physique.

Note : La description faite pour chaque balle dans le schéma de gauche n'est pas exhaustive. Par exemple, la balle 1 est également « dans » l'OIT et certaines balles peuvent avoir une interférence sur la ligne de vue.

(2) **Signification d'une interférence sur la ligne de vue avec une Obstruction Inamovible Temporaire.** Une interférence sur la ligne de vue existe lorsque :

- La balle du joueur touche une OIT ou repose dans, sur ou sous une OIT, ou
- L'OIT est sur la ligne de vue du joueur vers le *trou* (c'est-à-dire que l'OIT est située sur la ligne directe entre la balle et le *trou*), ou
- La balle est à l'intérieur d'une *longueur de club* maximum, mesurée sur un arc équidistant du *trou*, d'un point où l'OIT serait sur la ligne de vue directe du joueur vers le *trou* (cette zone déterminée par une *longueur de club* est communément appelée le « couloir »).

SCHÉMA 4 : LES DEUX TYPES D'INTERFÉRENCE - INTERFÉRENCE SUR LA LIGNE DE VUE



- 1 La balle est « sur » l'OIT
- 2 La balle est « dans » l'OIT
- 3 La balle « touche » l'OIT
- 4 La balle est directement sous le hauban, elle est donc « sous » l'OIT
- 5 L'OIT est entre la balle et le trou
- 6 La balle est dans le « couloir »

La balle se trouve à l'intérieur d'une longueur de club de l'OIT mesurée sur l'arc équidistant (ce qui signifie qu'elle se trouve dans « le couloir ») et donc le joueur a une interférence sur la ligne de vue.

Note : La description faite pour chaque balle dans le schéma de gauche n'est pas exhaustive. Par exemple, la balle 2 du schéma de gauche est également « sous » l'OIT et certaines balles peuvent avoir une interférence physique.

- (3) **Situations où il n'y a pas de dégagement malgré l'existence d'interférences.** Si la balle touche l'OIT ou est dans ou sur l'OIT, le dégagement est toujours possible.

Mais lorsque la balle ne touche pas l'OIT ou ne se trouve pas dans ou sur l'OIT, il n'y a pas de dégagement selon cette Règle locale si l'une des situations suivantes est présente :

- Pour une interférence physique ou pour une interférence sur la ligne de vue :
 - » Il n'y a pas de dégagement quand jouer la balle où elle repose serait clairement déraisonnable à cause d'une autre chose de laquelle le dégagement gratuit n'est pas autorisé (par ex. lorsque le joueur est

incapable de jouer un *coup* car la balle se trouve dans un buisson en dehors de l'OIT), et

- » Il n'y a pas de dégagement lorsqu'une interférence existe uniquement parce que le joueur choisit un club, un *stance*, un swing ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans les circonstances ; et

SCHÉMA 5 : DÉGAGEMENT AUTORISÉ (EXEMPLE 1)

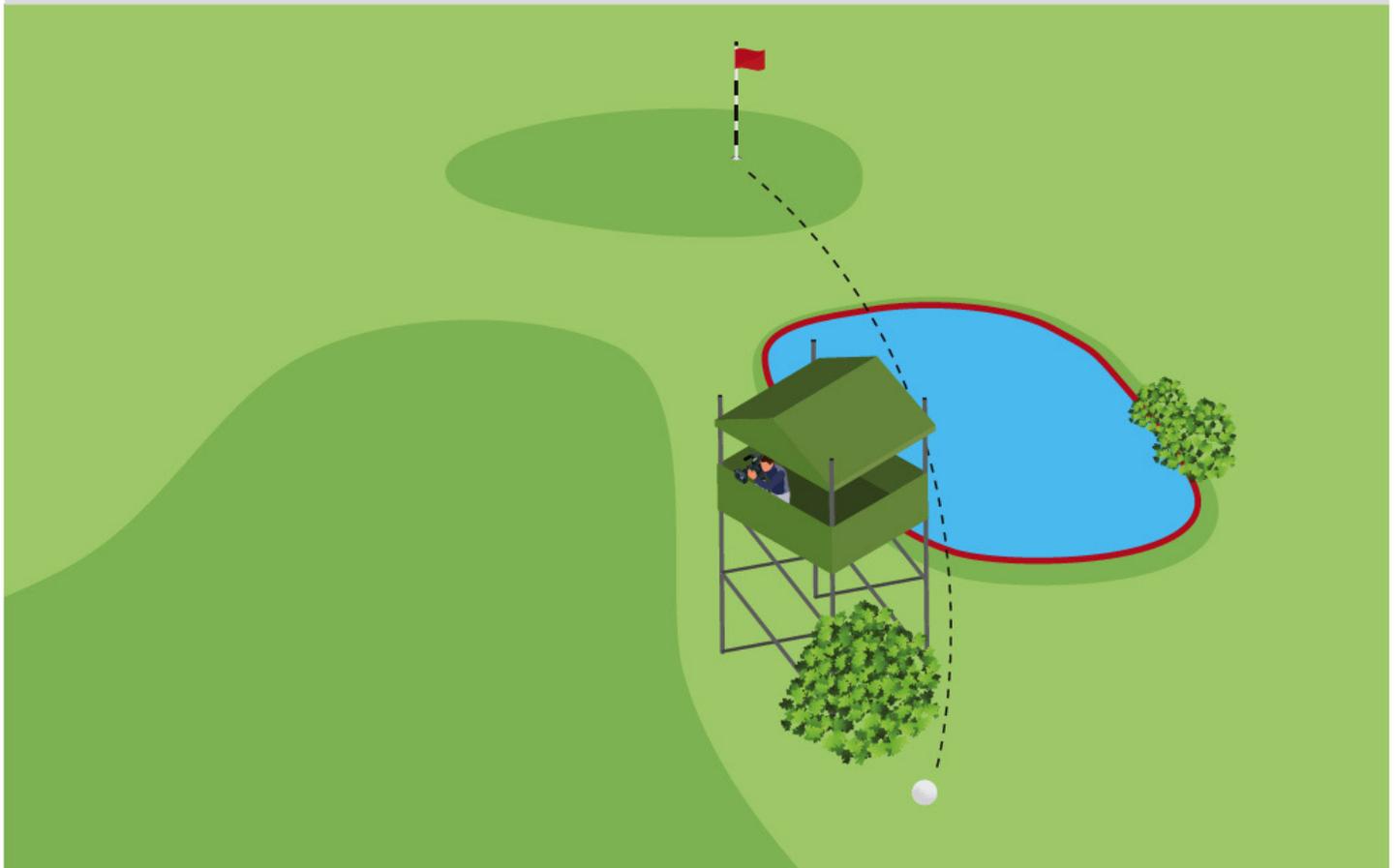


Le joueur a l'intention de se recentrer sur le fairway et a ainsi une interférence physique avec l'OIT. Dans ces circonstances, jouer dans cette direction n'est pas une action « clairement déraisonnable » et le joueur est autorisé à se dégager.

Pour se dégager de cette interférence physique, le joueur peut choisir de le faire selon la procédure de dégagement de la Règle 16 ou selon la procédure de cette Règle locale (voir schéma 8).

- Pour une interférence sur la ligne de vue :
 - » Il n'y a pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable pour un joueur de jouer la balle assez loin pour atteindre l'OIT, et
 - » Il n'y a pas de dégagement quand le joueur ne peut pas démontrer qu'il pourrait raisonnablement jouer un *coup* qui à la fois (a) aurait l'OIT (y compris le couloir) sur la ligne de ce *coup* et, (b) serait susceptible d'envoyer la balle en un endroit situé sur une ligne directe vers le *trou*.

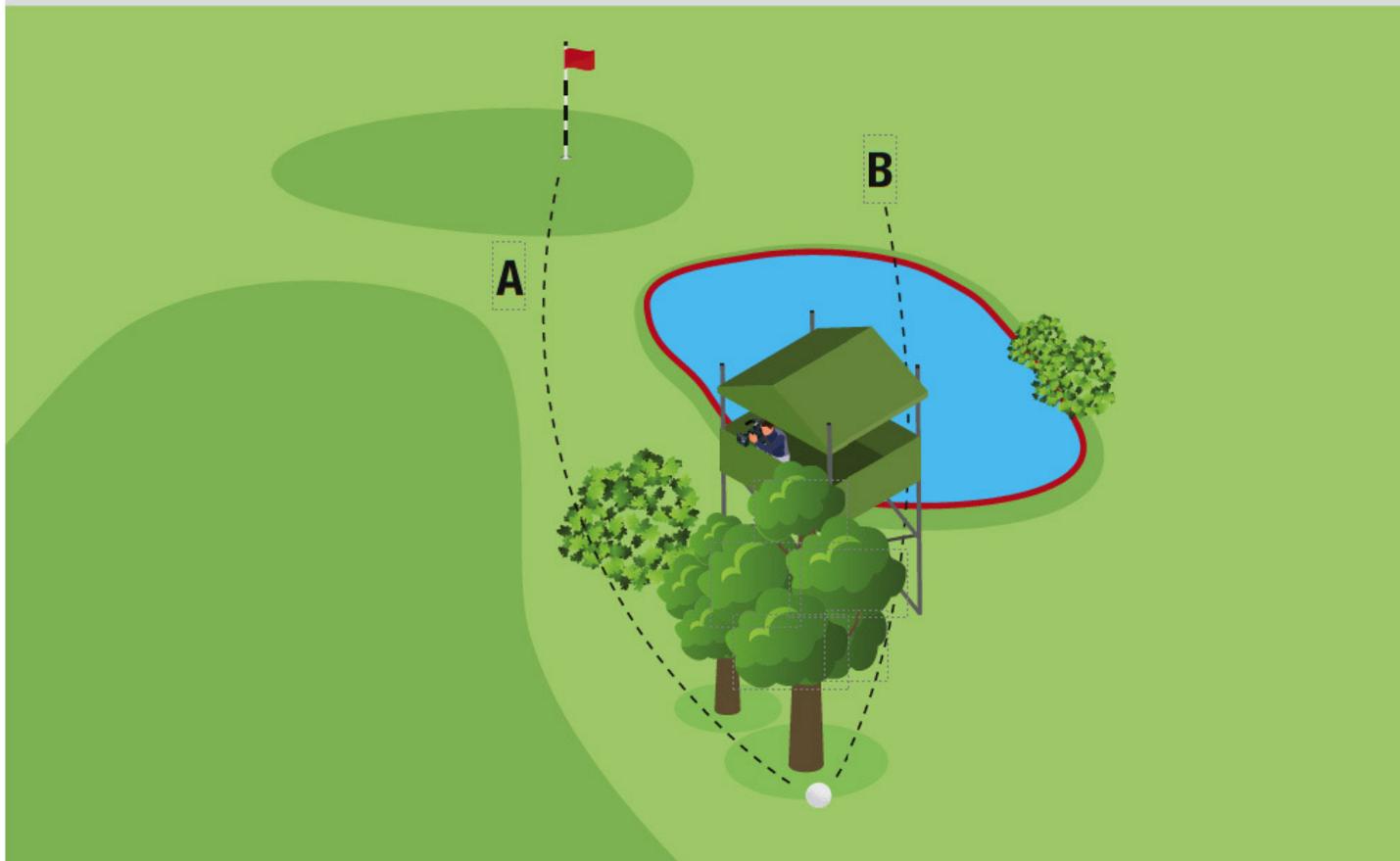
SCHÉMA 6 : DÉGAGEMENT AUTORISÉ (EXEMPLE 2)



Le dégagement est autorisé si le joueur peut raisonnablement jouer un coup qui :

- a) a l'OIT (y compris le couloir) sur la ligne de ce coup, et
- b) est susceptible d'envoyer la balle en un endroit situé sur une ligne directe vers le trou.

SCHÉMA 7 : DÉGAGEMENT NON AUTORISÉ EN DÉPIT D'UNE INTERFÉRENCE



Dans cette situation, bien que le joueur ait une interférence sur la ligne de vue, aucun dégagement n'est autorisé car le joueur ne peut pas raisonnablement jouer à travers les arbres et que :

- A L'OIT (y compris à l'intérieur d'une longueur de club de cette OIT) n'est pas sur la ligne de jeu d'un coup que le joueur peut raisonnablement faire en jouant sur la gauche.
- B Le joueur ne peut pas raisonnablement jouer sur la droite de l'arbre en envoyant la balle en un endroit situé sur une ligne directe vers le trou.

Pour obtenir un dégagement, le joueur doit démontrer que l'OIT (y compris le couloir) se trouve sur une ligne de jeu raisonnable et que le coup ainsi joué est susceptible d'envoyer la balle en un endroit situé sur une ligne directe vers le trou, ce qui ne peut pas se faire dans cette situation.

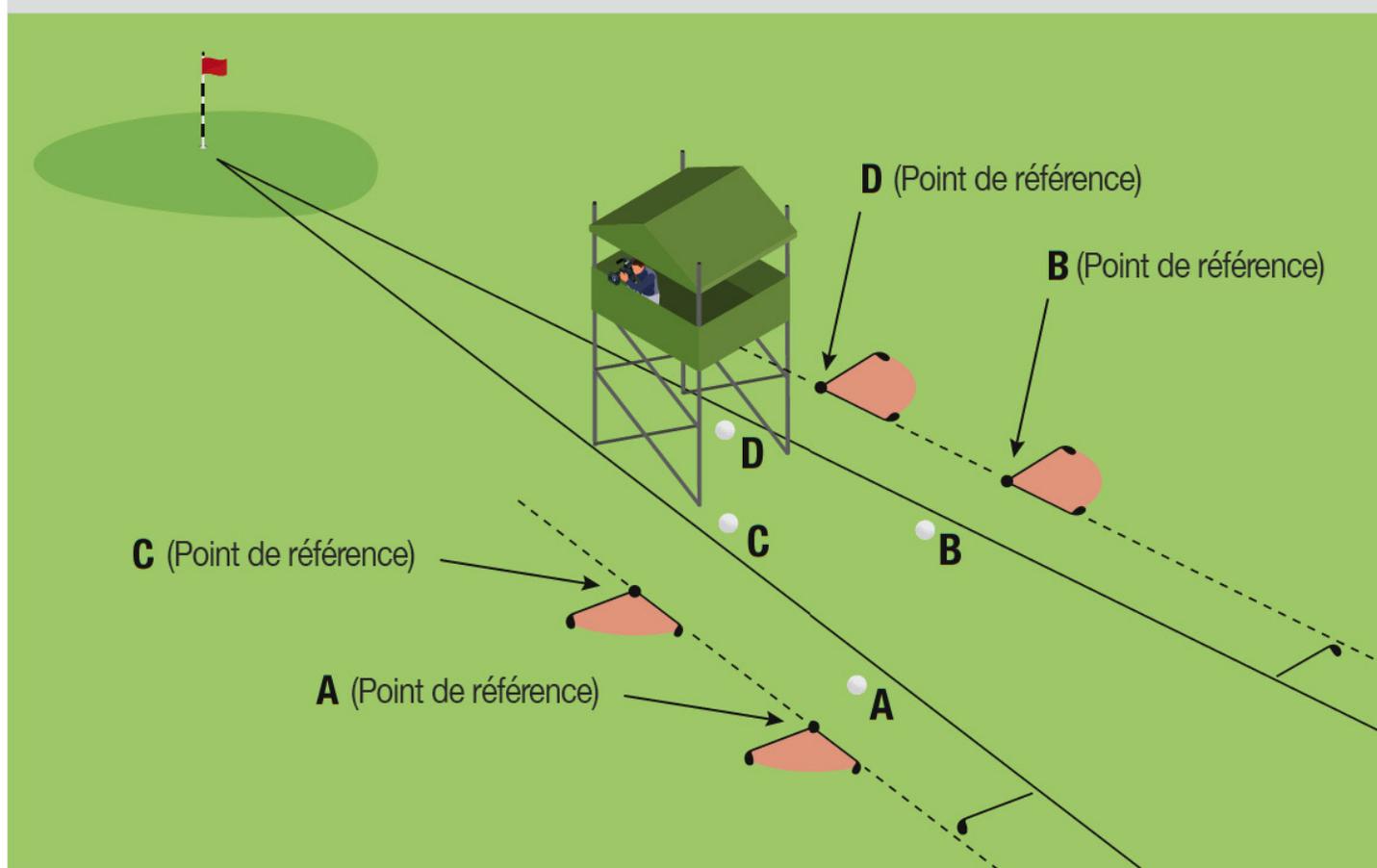
b. Dégagement d'une interférence pour une balle dans la zone générale

Si la balle du joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a une interférence avec une OIT (y compris une OIT située *hors limites*), le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant depuis la *zone de dégagement* suivante :

- **Point de référence** : le *point le plus proche de dégagement complet* où à la fois l'interférence physique et l'interférence sur la ligne de vue n'existent plus.

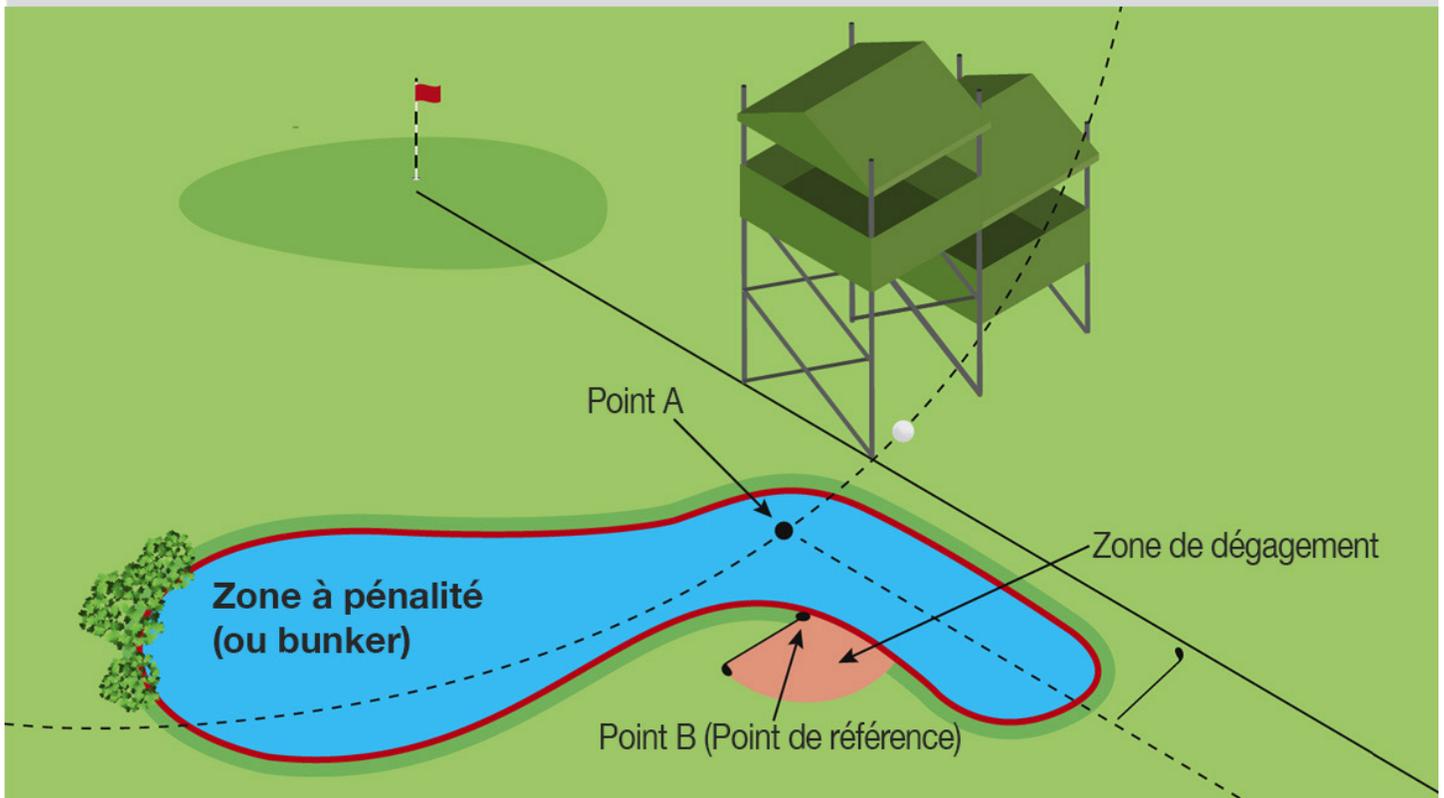
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : toute la zone à l'intérieur d'une *longueur de club* du point de référence, mais avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
 - » Elle doit être dans la *zone générale*,
 - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
 - » Il doit y avoir un dégagement complet de l'interférence due à l'OIT, à la fois physique et pour la ligne de vue.

SCHÉMA 8 : DÉGAGEMENT D'UNE OIT



Si le joueur a une interférence physique causée par une OIT, au lieu d'utiliser cette procédure de dégagement il peut choisir de se dégager en utilisant la procédure de dégagement d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1, l'OIT étant alors considérée comme une *obstruction inamovible*. La procédure de dégagement selon la Règle 16.1 est également possible lorsque la balle se trouve dans une *zone à pénalité* ou lorsque l'OIT est *hors limites*. Voir la Clause f de cette Règle locale pour savoir comment le joueur peut procéder selon d'autres Règles de dégagement.

SCHÉMA 9 : POINT DE DÉGAGEMENT COMPLET AVEC UN BUNKER OU UNE ZONE À PÉNALITÉ À PROXIMITÉ



Le point A est le point sur l'arc équidistant où il n'y a plus d'interférence. Mais ce n'est pas le point de référence car il n'est pas dans la zone générale. Le point B est le point de dégagement complet le plus proche car c'est, dans la zone générale, le point le plus proche de la balle d'origine où l'interférence n'existe plus.

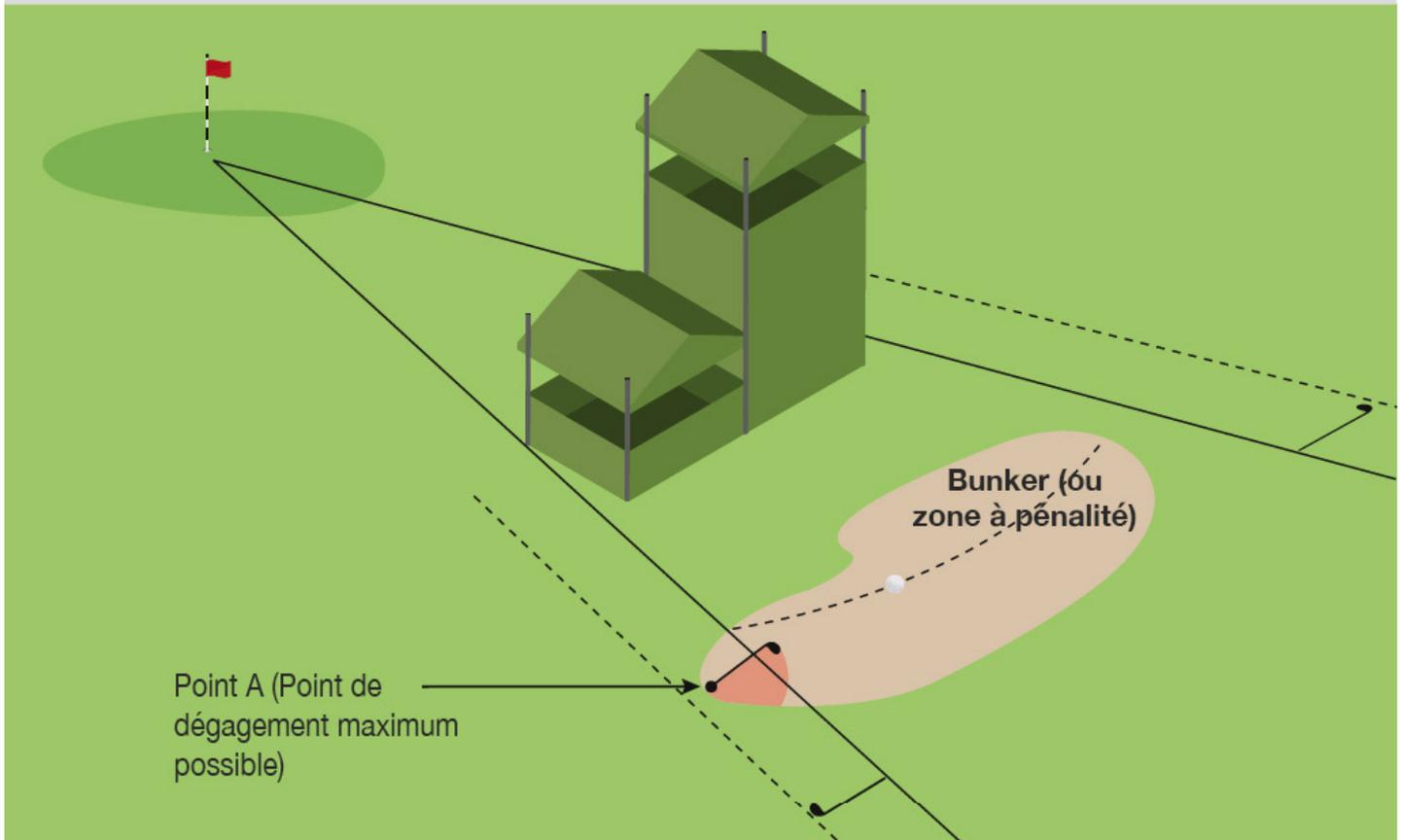
c. Dégagement d'une interférence pour une balle dans un bunker ou une zone à pénalité

Si la balle du joueur est dans un *bunker* ou dans une *zone à pénalité* et qu'il y a une interférence avec une OIT (y compris une OIT située *hors limites*), le joueur peut se dégager gratuitement ou avec pénalité :

- (1) **Dégagement gratuit : jouer depuis le bunker ou la zone à pénalité.** Le joueur peut se dégager gratuitement comme indiqué à la Clause b, sauf que *le point le plus proche de dégagement complet* là où l'interférence n'existe plus et la *zone de dégagement* doivent être dans ce *bunker* ou cette *zone à pénalité*.

S'il n'y a pas un tel point où l'interférence n'existe plus dans ce *bunker* ou dans cette *zone à pénalité*, le joueur peut toujours prendre ce dégagement comme prévu ci-dessus en utilisant comme point de référence le *point de dégagement maximum possible* dans le *bunker* ou la *zone à pénalité*.

SCHÉMA 10 : POINT DE DÉGAGEMENT MAXIMUM POSSIBLE QUAND LA BALLE EST DANS UN BUNKER OU UNE ZONE À PÉNALITÉ



Le point A est le point de dégagement maximum possible car c'est le point le plus proche du point où un dégagement complet est possible.

- (2) **Dégagement avec pénalité : jouer depuis l'extérieur du *bunker* ou de la *zone à pénalité*.** Avec **un coup de pénalité**, le joueur peut *dropper* la balle d'origine ou une autre balle et la jouer à partir de la *zone de dégagement* suivante :
- **Point de référence** : le *point le plus proche de dégagement complet*, pas plus près du *trou*, où les interférences à la fois physique et sur la ligne de vue n'existent plus et qui est en dehors de ce *bunker* ou de cette *zone à pénalité*.
 - **Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence** : toute la zone à l'intérieur d'une *longueur de club* depuis le point de référence, **mais** avec les restrictions suivantes :
 - **Restrictions sur la zone de dégagement** :
 - » Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours* autre que ce *bunker* ou cette *zone à pénalité* et ne peut se situer sur le *green*,
 - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
 - » Il doit y avoir un dégagement complet de l'interférence due à l'OIT, à la fois physique et sur la ligne de vue.

Si le joueur a une interférence physique due à l'OIT, au lieu d'utiliser cette procédure, il peut choisir d'utiliser la procédure de dégagement d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1c, l'OIT étant alors considérée comme une *obstruction inamovible*.

La procédure de dégagement selon la Règle 16.1b est également possible lorsque l'OIT est *hors limites* ou lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité*. Si la balle repose dans une *zone à pénalité*, le point de référence et la *zone de dégagement* doivent être dans cette *zone à pénalité*.

Voir la Clause f de cette Règle locale pour savoir comment le joueur peut procéder selon d'autres Règles de dégagement.

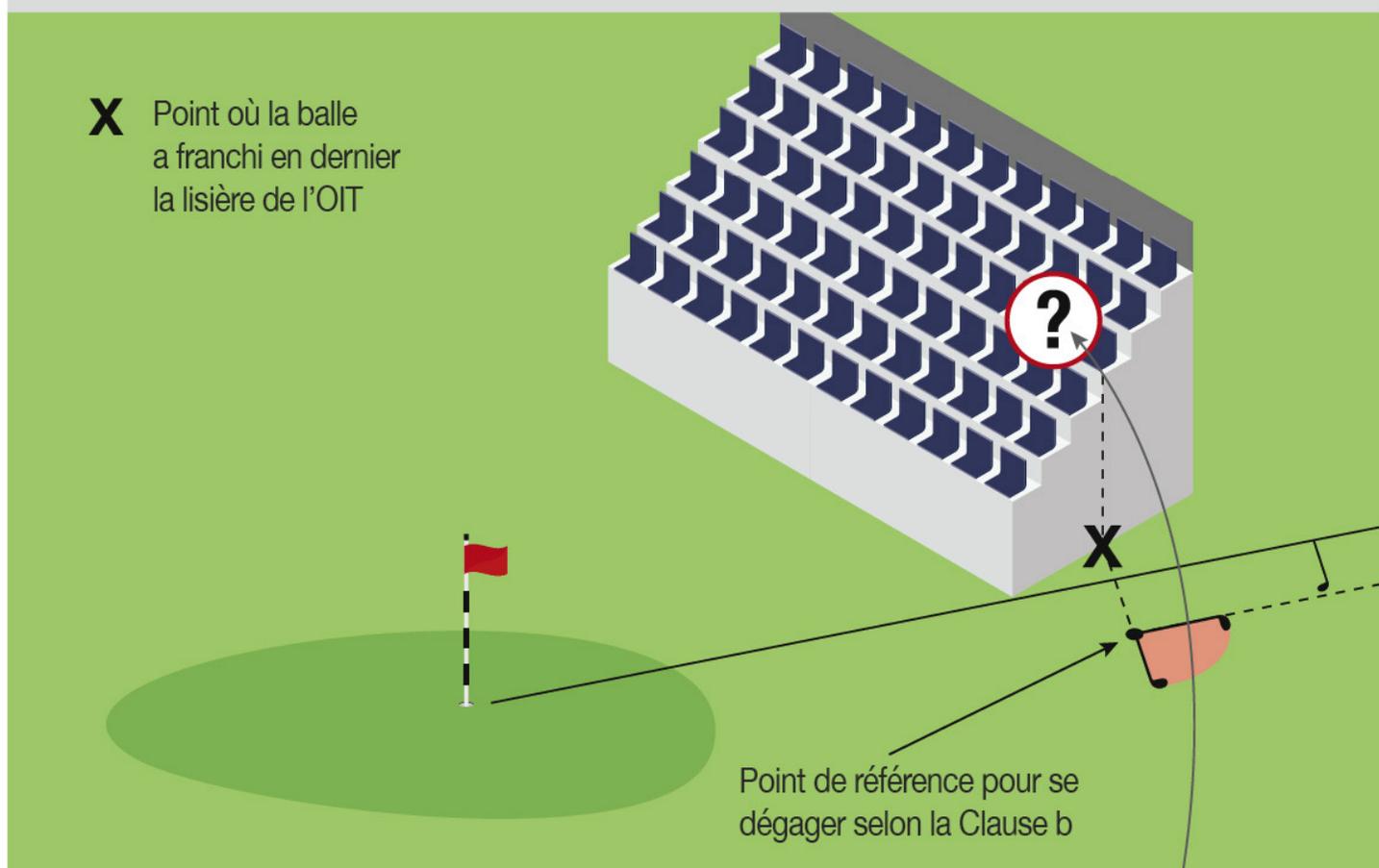
d. Dégagement quand une balle n'est pas retrouvée dans une OIT

Si la balle du joueur n'a pas été retrouvée mais qu'il est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est venue reposer dans une OIT :

- Le joueur peut se dégager selon cette Règle locale en utilisant le point estimé où la balle a franchi en dernier sur le *parcours* la lisière de l'OIT comme le point permettant de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*.
- Une fois que le joueur a mis une autre balle *en jeu* pour se dégager de cette manière :
 - » La balle d'origine n'est plus en jeu et ne doit plus être jouée.
 - » Cela est vrai même si elle est retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la Règle 6.3b).

Mais s'il n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle est venue reposer dans l'OIT, le joueur doit jouer selon la pénalité *coup et distance* (voir Règle 18.2).

SCHÉMA 11 : BALLE NON RETROUVÉE DANS UNE OIT



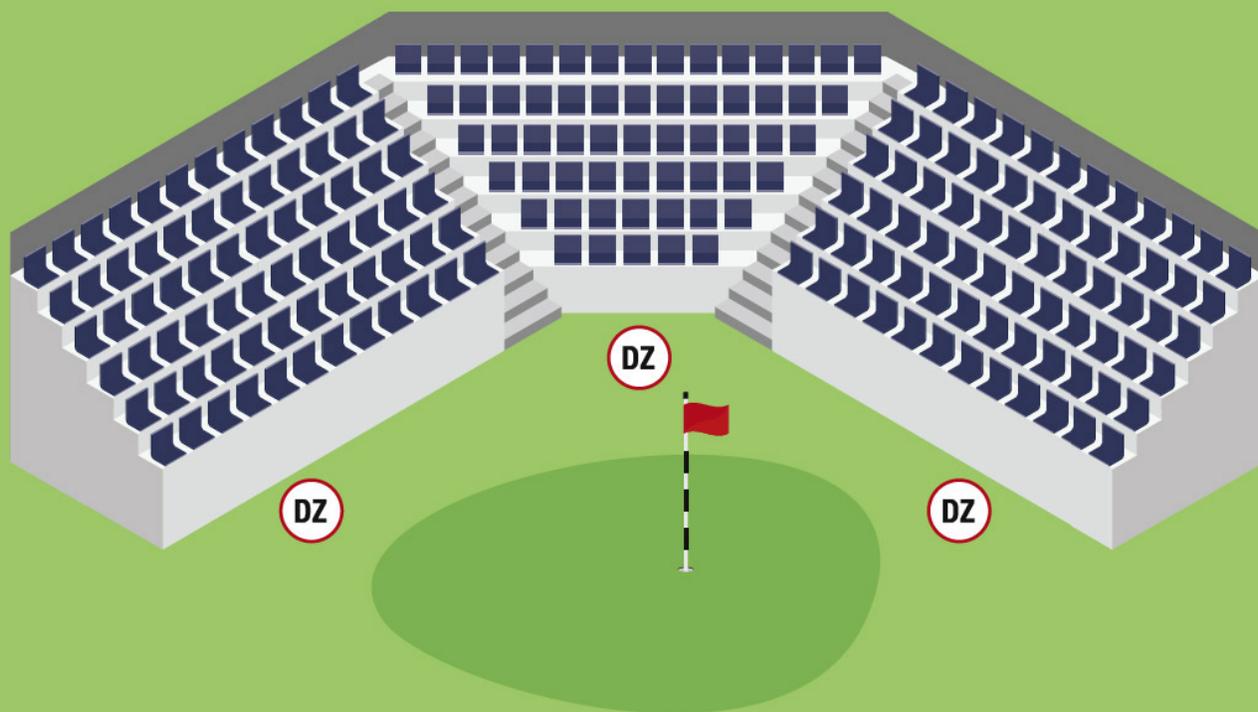
Parce que le joueur aurait une interférence physique au point X, le joueur peut également utiliser le point X comme emplacement de la balle afin de trouver le point le plus proche de dégagement complet lors de l'utilisation de la procédure de la Règle 16.1 (voir Clause f).

e. Pouvoir du Comité pour modifier les procédures de dégagement d'une OIT

En adoptant cette Règle locale, le *Comité* peut modifier les procédures de dégagement décrites dans les Clauses b et c de l'une ou des deux manières suivantes :

- (1) **Utilisation facultative ou obligatoire de dropping zones.** Le *Comité* peut permettre ou obliger un joueur à utiliser une dropping zone comme *zone de dégagement* pour se dégager selon cette Règle locale. Ce faisant, le *Comité* peut ajouter la dropping zone pour le dégagement d'une interférence physique seulement, d'une interférence sur la ligne de vue seulement ou pour le dégagement des deux types d'interférence.

SCHÉMA 12 : UTILISATION OPTIONNELLE OU OBLIGATOIRE D'UNE DROPPING ZONE



Des dropping zones peuvent être utilisées pour accélérer la procédure de dégagement.

Ce schéma illustre le cas où le Comité a prévu des dropping zones pour un joueur qui a une interférence physique avec l'OIT.

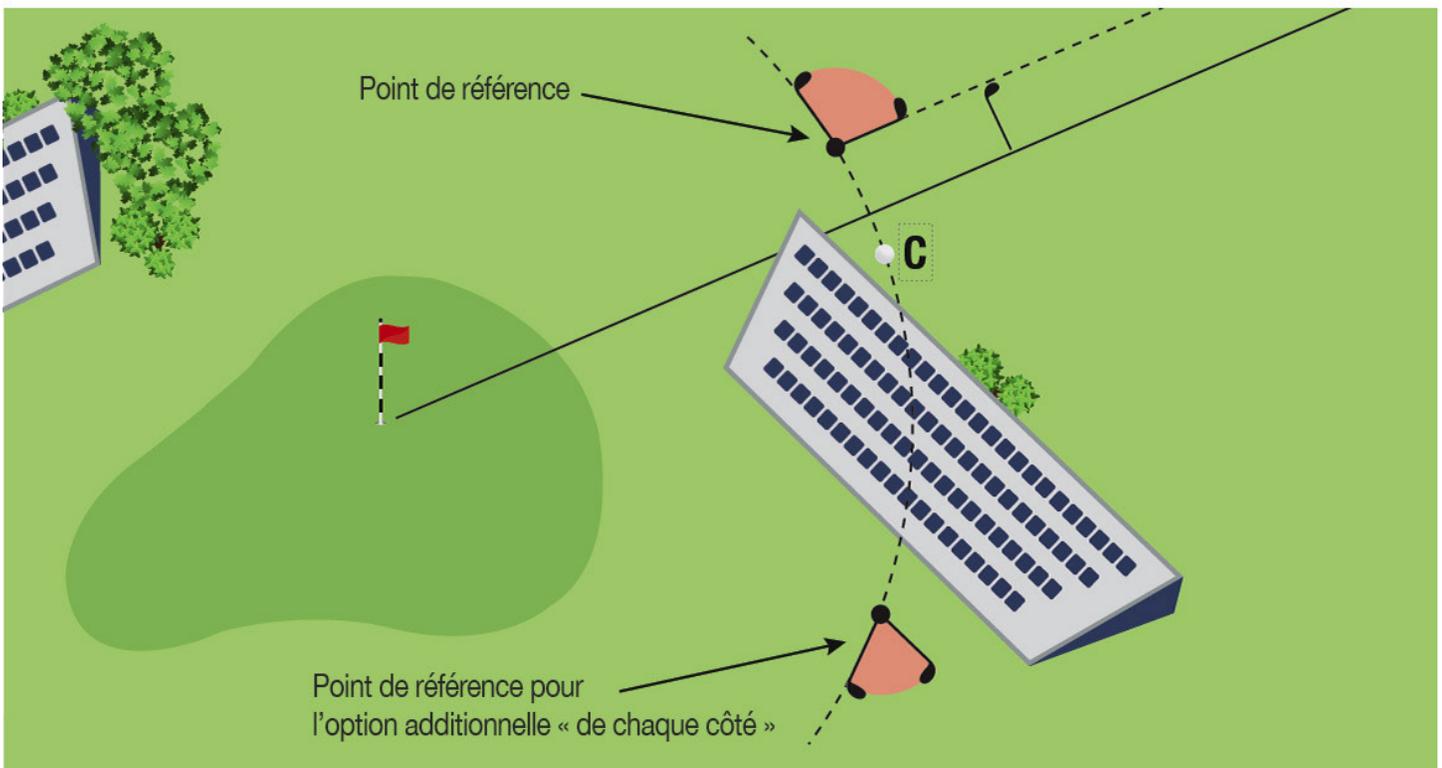
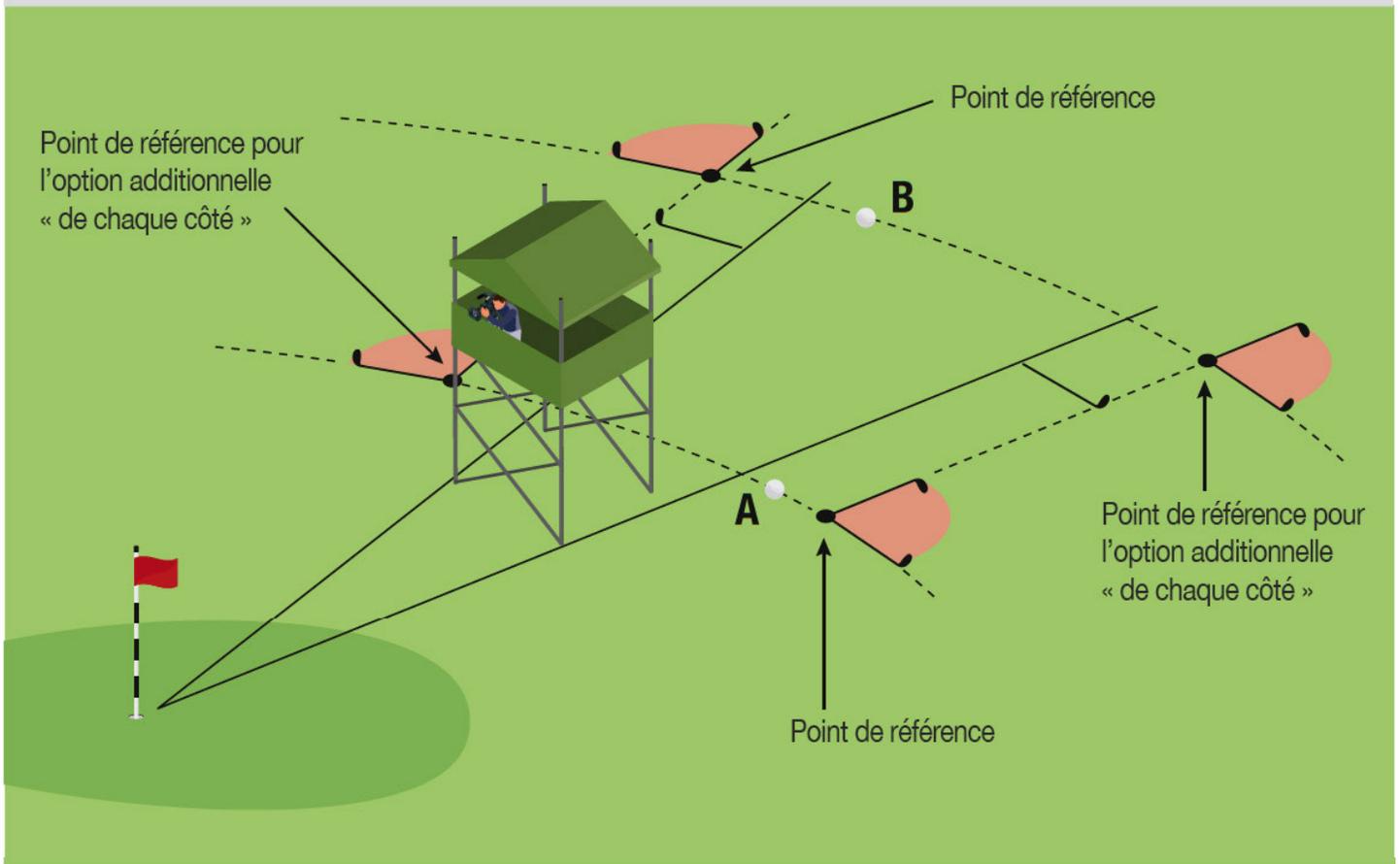
Si le Comité a rendu obligatoire l'utilisation des dropping zones, un joueur doit se dégager en utilisant la dropping zone appropriée.

Si le Comité a prévu que l'utilisation des dropping zones est optionnelle, un joueur peut se dégager dans la dropping zone appropriée ou peut se dégager selon la Règle locale pour les OIT (voir les schémas 2 et 8).

Quand il existe plus d'une dropping zone pour une OIT, le Comité doit clairement indiquer aux joueurs comment déterminer la dropping zone à utiliser.

- (2) **Option de dégagement « de chaque côté ».** Le *Comité* peut autoriser le joueur à se dégager de l'autre côté d'une OIT en plus des options de dégagement autorisées selon les Clauses b et c de la présente Règle locale. **Mais** l'option de prendre un dégagement de chaque côté ne s'applique pas lorsque les procédures de la Règle 16.1 sont utilisées.

SCHÉMA 13 : OPTION DE DÉGAGEMENT « DE CHAQUE CÔTÉ »



Si le joueur décide de se dégager de l'autre côté de l'OIT, son point de référence et sa zone de dégagement se situent là où le joueur n'a plus aucune interférence avec l'OIT.

f. Le joueur peut procéder selon d'autres Règles de dégagement

- (1) **Se dégager en utilisant les procédures de la Règle 16.1 ou de la présente Règle locale.** Si un joueur a une interférence physique due à une OIT telle que définie dans la Clause a, le joueur peut :

- Soit choisir d'utiliser les procédures de dégagement de la Règle 16.1,
- Soit utiliser cette Règle locale.

Mais le joueur ne peut pas se dégager selon l'une de ces options et prendre ensuite un dégagement selon l'autre.

Si le joueur choisit pour se dégager d'utiliser la procédure d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1, il doit considérer l'OIT comme étant une *obstruction inamovible* et prendre un dégagement basé sur la position de la balle :

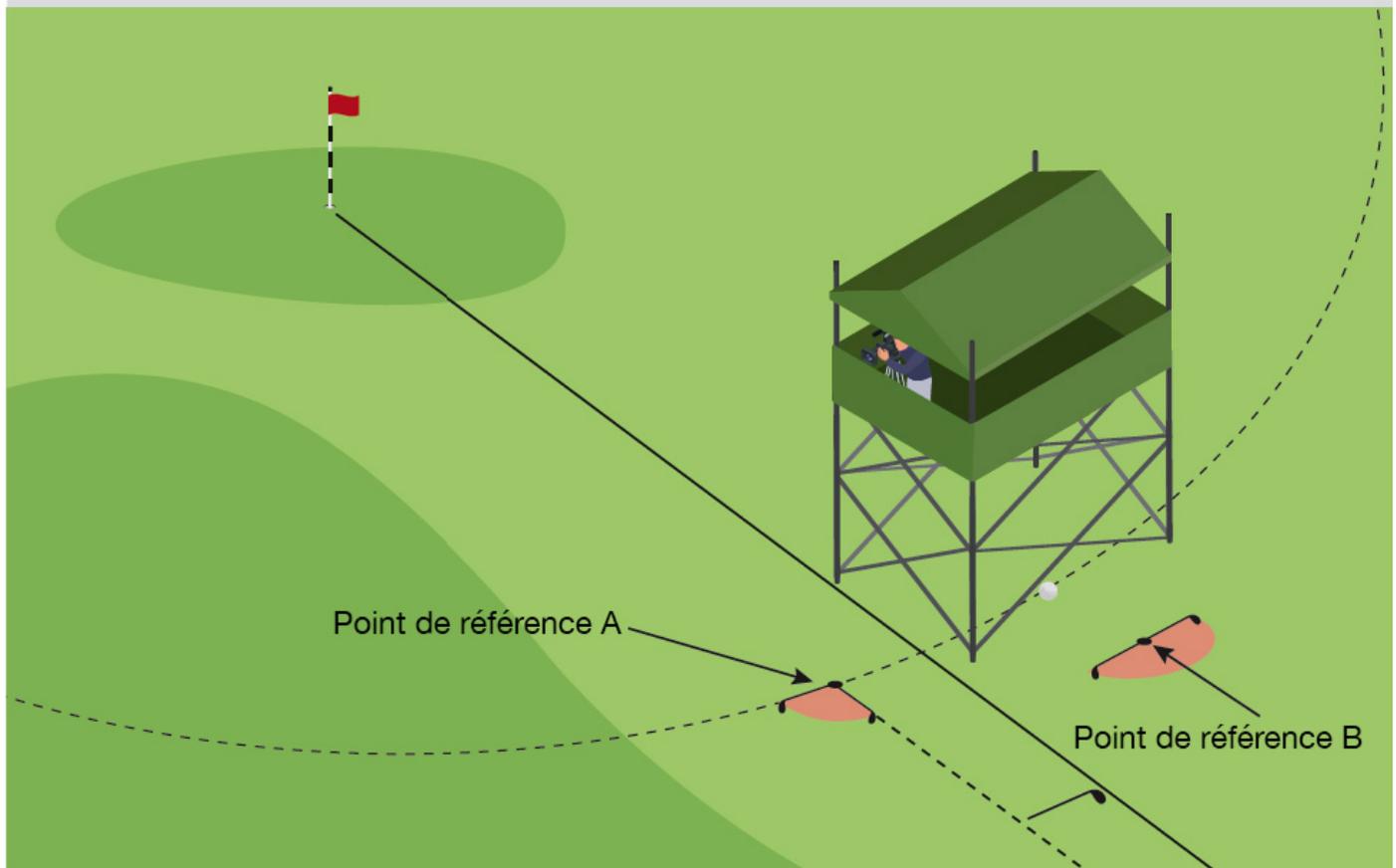
- Dans la zone générale** en utilisant les procédures de la Règle 16.1b.
 - Dans un bunker** en utilisant les procédures de la Règle 16.1c.
 - Dans une zone à pénalité** en utilisant les procédures de la Règle 16.1c comme si la balle était dans un *bunker*.
 - Sur le green** en utilisant les procédures de la Règle 16.1d.
- (2) **Se dégager selon les Règles 17, 18 ou 19.** Cette Règle locale n'empêche pas le joueur de se dégager selon la Règle 17, 18 ou 19 plutôt que de se dégager de l'OIT selon cette Règle locale.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Lignes directrices – Compléments

Lignes directrices - Complément 1

Le joueur peut choisir quel dégagement prendre là où existent à la fois une interférence physique et une interférence sur la ligne de vue



La balle du joueur est venue reposer sous la construction, là où existent des interférences à la fois physique et sur la ligne de vue. Le joueur peut choisir de se dégager selon la Règle locale de l'OIT ou se dégager uniquement de l'interférence physique.

En se dégageant selon la Règle locale de l'OIT, le joueur devra utiliser le point de référence A.

En se dégageant uniquement d'une interférence physique, le joueur devra utiliser le point de référence B, le dégagement devant être pris en utilisant les procédures de la Règle 16.1.

En prenant un dégagement uniquement d'une interférence physique, l'arc équidistant n'est pas pertinent, ce qui signifie que le point le plus proche de dégagement complet peut souvent être plus éloigné du trou que l'emplacement où la balle est venue reposer.

Lignes directrices - Complément 2

Le Comité est responsable de définir quand une balle est « dans » une OIT

Dans le schéma 3 de la brochure OIT, la balle 2 est représentée comme étant « dans » l'OIT en raison de la nature de la tour sous laquelle elle se trouve. Cependant, la RLT F-23 ne définit pas « dans », et lorsqu'une balle vient reposer dans une ou plusieurs structures qui ne sont pas complètement fermées, le Comité devrait décider quand une balle est considérée comme étant « dans » cette OIT.

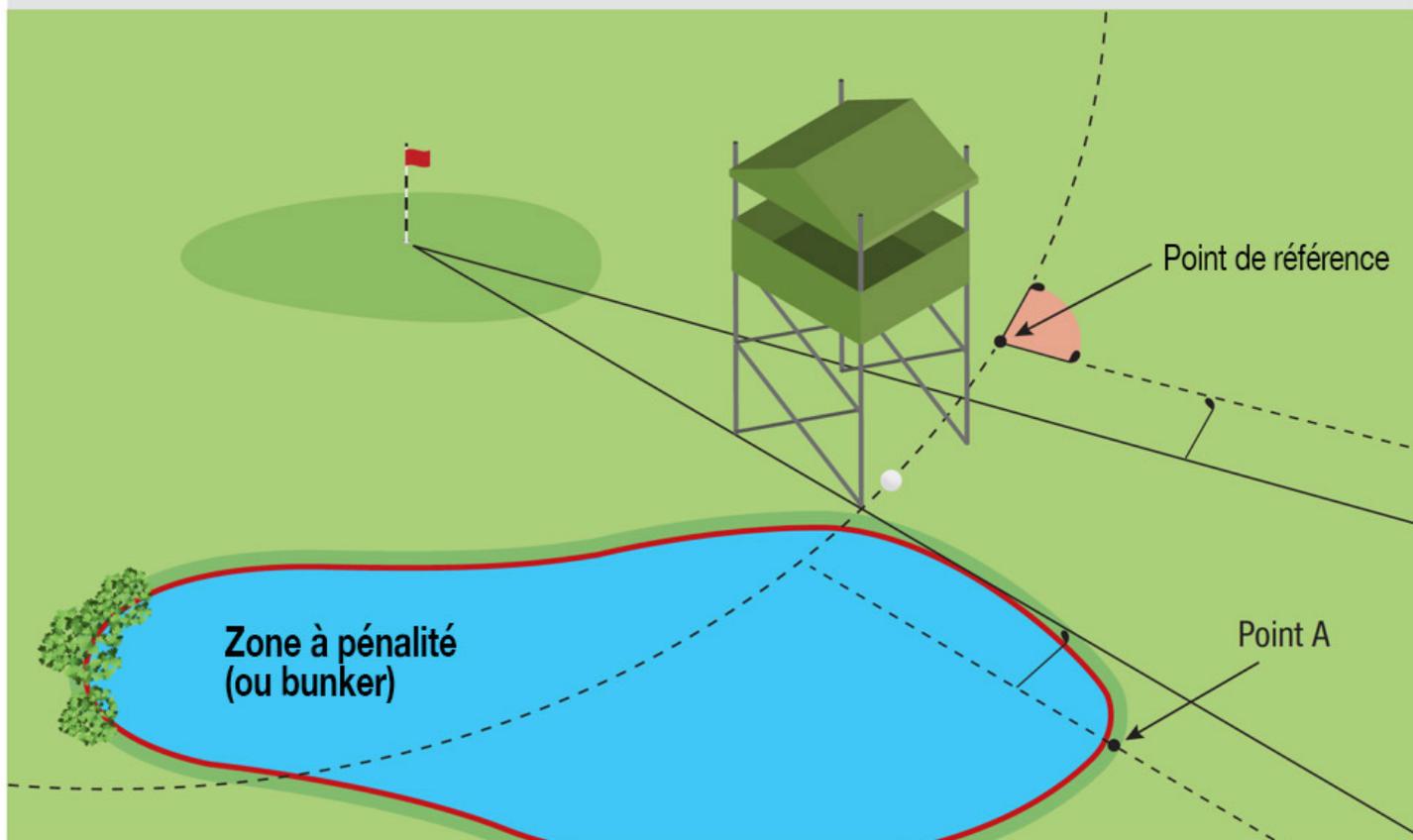
D'autres exemples de cas dans lesquels un Comité devrait clarifier quand

- Une zone de plusieurs OIT partiellement entourée d'une clôture temporaire. Dans un tel cas, le Comité pourrait considérer toute balle au-dessus ou à l'intérieur de la clôture comme étant « dans » l'OIT.
- Une tente d'hospitalité ouverte sur plusieurs côtés et sous le toit de laquelle la balle vient reposer.

Dans les deux exemples ci-dessus, il est recommandé qu'un Comité considère les deux balles comme étant « dans » ces OIT, même s'il peut y avoir des raisons pour lesquelles cela n'est pas fait, par exemple, lorsque le Comité veut donner à un joueur la possibilité de se dégager uniquement d'une interférence physique tout en restant à l'intérieur de la structure plus large.

Lignes directrices - Complément 3

Le point de dégagement complet le plus proche peut être de l'autre côté de l'OIT

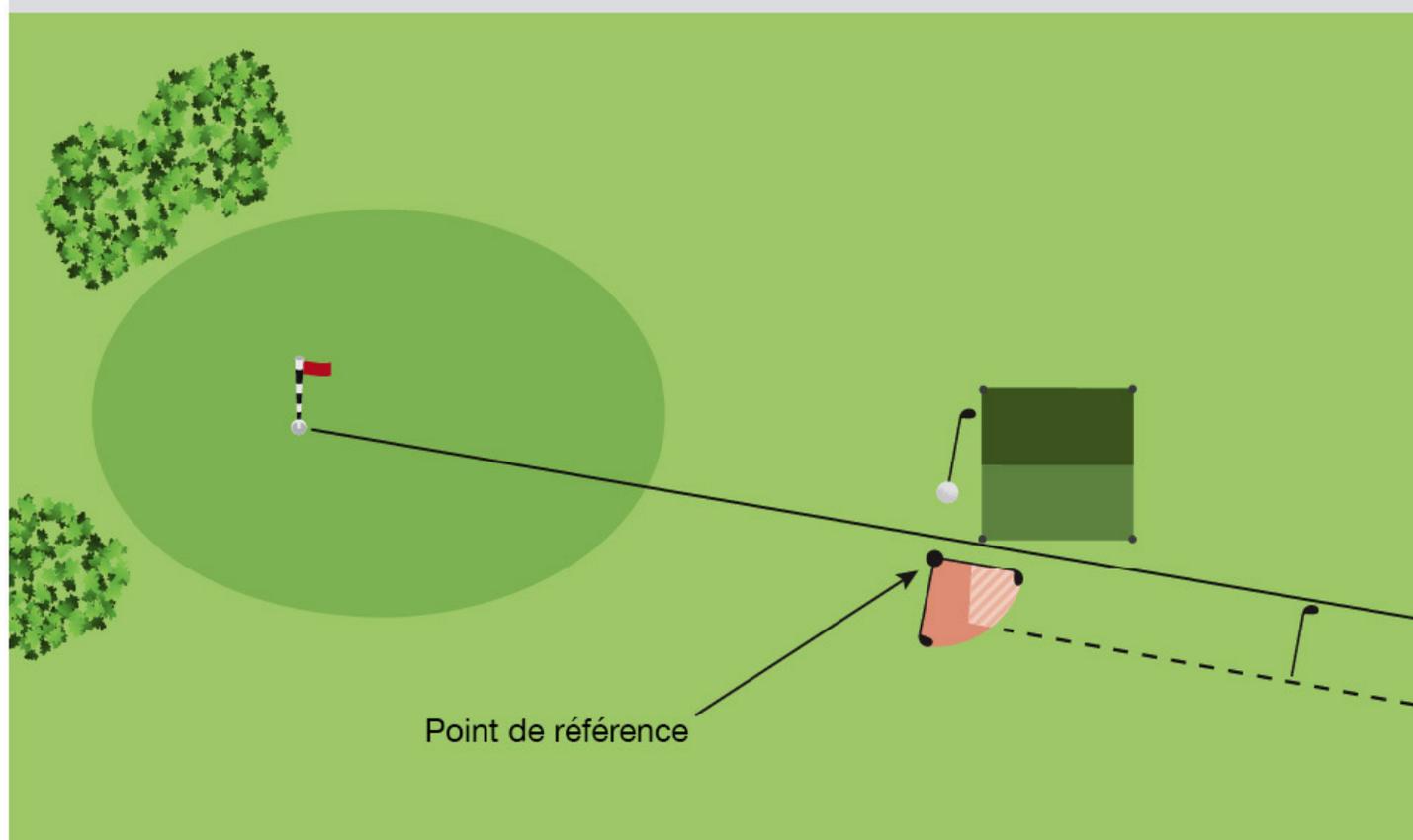


La balle du joueur repose dans la zone générale et il y a une interférence avec une OIT. Comme le point le plus proche de dégagement complet doit se situer dans la zone générale, le point de référence pour se dégager selon la Règle locale de l'OIT se situe du côté droit de l'OIT, même si la balle est venue reposer beaucoup plus près du côté gauche de la structure.

Si le Comité autorise le dégagement de chaque côté de cette OIT, le côté de l'OIT proche de la zone à pénalité serait considéré comme « l'autre côté » et le point A serait le point de référence pour cette option de dégagement.

Lignes directrices - Complément 4

Options de dégagement pour le joueur ayant uniquement une interférence physique avec l'OIT



La balle du joueur repose dans une position où il n'y a pas d'interférence avec la ligne de vue, l'OIT n'étant pas à moins d'une longueur de club de la balle en mesurant sur l'arc équidistant. Mais le joueur a une interférence physique car l'OIT interfère avec la zone de son mouvement intentionnel.

Même si le joueur a uniquement une interférence physique avec l'OIT, il peut choisir de se dégager selon la Règle locale de l'OIT ou de prendre un dégagement uniquement de l'interférence physique, en utilisant les procédures de la Règle 16.1.

Si le joueur choisit de se dégager en utilisant les procédures de la Règle 16.1, l'ensemble de la zone de dégagement représentée ci-dessus est disponible.

Mais si le joueur choisit de se dégager selon la Règle locale de l'OIT, la zone de dégagement est uniquement la partie de couleur unie représentée dans le schéma, car il y aurait une interférence avec la ligne de vue pour une balle reposant dans la zone hachurée.

R&A **USGA**®


ROLEX
PARTENAIRE DU GOLF