



REGLES LOCALES 2025

CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (REGLE 16.1)

- 🕒 Toute zone entourée par des lignes blanches, à l'exception des lignes blanches délimitant les avant-greens.
- 🕒 Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus : zone de jeu interdit.
- 🕒 Dans un bunker, toute ravine ou rigole causée par de fortes pluies est un Terrain en Réparation. Le joueur peut se dégager sans pénalité tout en restant dans le bunker.
- 🕒 **Les bunkers marqués d'un piquet bleu perdent leur statut d'obstacle et deviennent « terrain en réparation »**
Une balle reposant dans un bunker en réparation pourra, sans pénalité, être relevée, nettoyée et droppée, hors du bunker, selon la Règle 16.1b.

MAUVAIS GREEN (REGLE)

Le putting green ainsi que le green d'approche sont des mauvais greens desquels un dégagement sans pénalité est obligatoire.

OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (REGLE 16.1)

PROTECTION D'ARBRES ET PLANTATIONS:

Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage ou assimilés sont des zones de jeu interdit définies comme partie d'une condition anormale de parcours.

PARTIE INTEGRANTE DU TERRAIN :

- 🕒 Le piquet qui soutient l'arbre entre les trous 12 & 13.
- 🕒 Le rocher sur le fairway du trou 9.



FILS BARBELES :

Si, **sur le trou 3**, pour une balle se trouvant sur le parcours, le fil barbelé, le long de la clôture, interfère avec le stance ou le swing d'un joueur, celui-ci peut, sans pénalité, prendre un dégagement selon la règle 16.1 (point de dégagement complet le plus proche, sans se rapprocher du trou).

Il n'y a pas de dégagement possible si la clôture définissant le hors limite est la seule gêne pour le joueur.

Dropping Zone - Il existe une option de dégagement supplémentaire dans les conditions suivantes :

Au trou 6 :

Si une balle repose sur le chemin contournant le bunker de parcours, le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle dans la dropping zone située avant ce bunker.

Si la balle entre dans la zone à pénalité avant la fin du bunker, le joueur peut, avec un coup de pénalité, se dégager dans la 1^{ère} dropping zone (avant le bunker).

Si la balle entre dans la zone à pénalité après le bunker, il peut, avec un coup de pénalité, se dégager dans la 2^{ème} dropping zone, même si celle-ci se rapproche du trou.

Au trou 7 et 18 : si une balle repose ou est perdue dans la zone à pénalité, le joueur peut, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans la dropping zone située du côté droit du trou.

Au trou 17 : Pour la zone au-delà du début du bunker de green, si une balle repose sur le chemin ou que celui-ci interfère avec le stance du joueur.

DEPART AU TEE 10, ZONE A PENALITE :

LA BALLE TERMINANT DANS LA ZONE A PENALITE, 2 CAS DE FIGURE PEUVENT SE PRESENTER :

 **1** –Vous retrouvez la balle et vous la jouez comme elle repose ou

 **2** –Vous ne retrouvez pas la balle mais vous êtes certain (à 95%) qu'elle s'y trouve...

Dans ce cas, vous avez les 3 possibilités ci-dessous (voir A, B ou C)

Vous retrouvez votre balle mais pour quelques raisons que ce soit votre balle n'est pas jouable, vous aurez alors 3 possibilités de dégagement avec un point de pénalité :

 **A** –rejouez une balle depuis le départ ;

 **B** –effectuer un drop latéral ;

 **C** –effectuer un drop sur la ligne « drapeau-point d'entrée ».



INFORMATIONS

- 🕒 Les **lignes blanches devant les greens**, déterminent les zones où l'accès est **interdit aux chariots et voiturettes**. Lorsque ces lignes sont pointillées, elle marquent l'interdiction pour les voiturettes uniquement.