

# REGLES LOCALES 2026

## Obstructions inamovibles : (règle 16.1)

- Tous chemins ou routes revêtus ou non.
- Trou n°16 les piquets de hors limite du trou n°18.
- Paillage autour des arbres.

## Conditions anormales du parcours (règle 16.1a) dégagement gratuit

- Tous les arbres identifiés par des tuteurs, cuvette comprise : interférence avec le stance du joueur ou le mouvement intentionnel du club.

## Zone de jeu interdit dans une condition anormale du parcours (règle 16.1f) dégagement gratuit

- Trou n°15 : zone derrière le green avec option supplémentaire **Dropping Zone** marques vertes sur une profondeur de 2 clubs en arrière.
- L'ensemble des zones en travaux

## Zone à pénalité (Règle 17.1d)

- **TROUS 2 et 4** : option supplémentaire : **Dropping Zone**. Chaque **DZ** ne peut être utilisée que pour une balle ayant franchie la limite de la zone entre les grands piquets verts. **DZ** marques vertes sur une profondeur de 2 clubs en arrière.

## Zone à pénalité avec jeu interdit (Règle 17.1e)

- Trou n°15 : ZAP rouge derrière le green
- Trou n°18 : les 2 ZAP au départ.

## Hors limite (Règle 18.2a)

- Trou n°7 : la rive opposée de la zone à pénalité rouge à droite.
- Trou n°18 : HL interne entre les trous 18 et 16. La rive opposée de la zone à pénalité rouge avant le green.

## Hors-limite : définition des limites :

- Tous les piquets intérieurs de la clôture électrique des sangliers et/ou piquets de hors limite. Les lignes prévalent sur les piquets qui prévalent sur les clôtures.

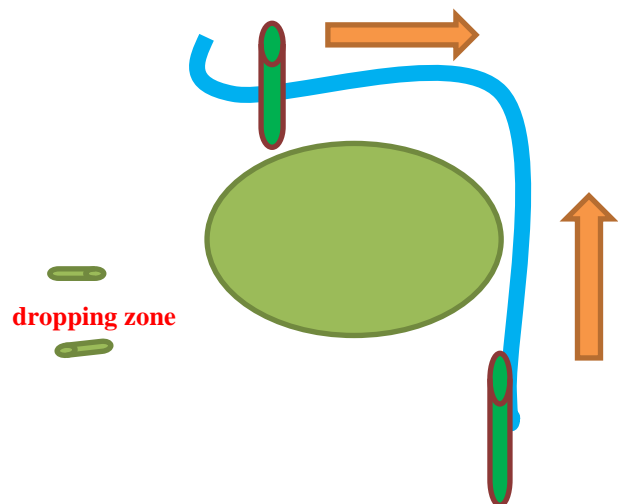


# REGLES LOCALES 2026

(màj 01/05/2026)

## TROUS 2 et 4 : Ma balle est tombée dans l'eau

**Constat :** Deux cas se présentent en fonction du trajet de la balle par rapport aux grands piquets de couleur **verte** plantés à droite et à gauche du green



**1<sup>er</sup> cas :** Si le point d'entrée de la balle dans la zone à pénalité est situé entre les deux piquets :

- Règle Zone à pénalité
  - Action **DZ obligatoire** (plots de couleur verte)
  - Pénalité 1 coup selon la règle de la balle dans une zone à pénalité
- Conseil** Valider avec vos co-compétiteurs que la balle est passée entre les deux piquets

**2<sup>ème</sup> cas :** Si le point d'entrée de la balle dans la zone à pénalité n'est pas entre les deux piquets :

- Règle Zone à pénalité, règle 17, (2 possibilités)
  - a. Rejouer depuis l'endroit d'où le coup a été joué en dernier
  - b. Deux longueurs de clubs du point d'entrée de la balle

**Pénalité 1 coup**

**Balle placée :** Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
  - Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : **dans la limite d'une longueur de club ou plus si afin de se dégager sur une zone engazonnée,**
  - Restrictions sur la zone de dégagement : "Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence", et "Doit être dans la zone générale".
- En procédant selon cette Règle Locale, le joueur doit choisir un emplacement pour placer la balle et utiliser les procédures pour replacer une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.
- Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle locale : pénalité générale selon la Règle 14.7a.

\*PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE **Stroke play** : deux coups

\*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à cette Règle Locale, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette règle.

## Paillage autour des arbres



## Hors limite Trou 18

