



## REGLES LOCALES



- 1° Hors limites :** délimités par des piquets blancs ou des clôtures. Sauf pour une balle jouée depuis les marques de départ noires du 4 du Lion, une balle franchissant un hors limites et s'immobilisant sur une autre partie du terrain est hors limites.
- 2° Obstacles d'eau :** délimités par des piquets jaunes ou par des lignes continues ou discontinues jaunes.  
**Obstacles d'eau latéraux :** délimités par des piquets rouges ou par des lignes continues ou discontinues rouges.
- 3° Terrain en réparation :**
- Toute zone entourée par des lignes blanches continues ou discontinues : le joueur **peut** se dégager selon la procédure décrite dans la Règle 25-1b.
  - Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus : **jeu interdit. Le joueur doit se dégager** selon la procédure décrite dans la Règle 25-1b.
  - De plus, toute dégradation par l'équipe d'entretien, en ce compris les ornières profondes faites par leurs véhicules mais pas les traces superficielles de pneus, est terrain en réparation.
- 4° Balle enfoncée :** la Règle 25-2 est étendue à l'ensemble du "parcours" (\*).  
Sur le "parcours", une balle qui est enfoncée peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle repose mais pas plus près du trou. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du terrain sur le "parcours".  
Note : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. l'herbe, des débris ou des objets similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).  
Exceptions :
- Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si la balle est enfoncée dans du sable dans une zone qui n'est pas tondu ras.
  - Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle locale si une interférence due à tout autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale rend le coup clairement irréalisable.
- 5° Obstructions :**
- Les pierres dans les bunkers sont des **obstructions amovibles**.
  - Obstructions inamovibles :** dégagement autorisé selon la procédure décrite dans la Règle 24-2b :
    - Tout ce qui est artificiel et ne peut être déplacé (p.ex. les têtes d'arroseur, les plaques, grilles, etc.).
    - Les chemins revêtus d'une surface artificielle (tous les autres chemins font partie intégrante du terrain).
- 6° Protection des jeunes arbres :**  
Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage : si un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure décrite dans la Règle 24-2b (Obstruction inamovible). La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.  
Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un tel arbre ou plantation rend le coup clairement irréalisable ou si (b) l'interférence d'un tel arbre ou plantation ne se produit qu'en raison d'un coup manifestement déraisonnable ou d'un stance, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

### Pénalité pour infraction aux règles locales 1 à 6 :

Stroke Play : 2 coups – Match Play : perte du trou.

### 7° Instruments de mesure de distance :

Pour tout jeu sur les terrains, un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. Si un joueur, pendant un tour conventionnel, utilise un instrument de mesure de distance pour évaluer ou mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, etc.), le joueur est en infraction avec la règle 14-3.

#### **Pénalité pour infraction à la Règle locale 7 :**

Stroke Play : 2 coups – Match Play : perte du trou

Pour violation ultérieure : Disqualification

### 8° Déplacement accidentel d'une balle sur le green :

Les Règles 18-2, 18-3 et 20-1 sont modifiées comme suit :

Quand la balle d'un joueur repose sur le green, il n'y a pas de pénalité si la balle ou le marque-balle du joueur est accidentellement déplacé par le joueur, son partenaire, son adversaire ou n'importe lequel de leurs cadets ou par leur équipement.

La balle ou le marque-balle déplacé doit être replacé comme stipulé par les Règles 18-2, 18-3 et 20-1.

Cette Règle Locale s'applique uniquement si la balle ou le marque-balle repose sur le green et si tout déplacement est accidentel.

**Note :** S'il est avéré que la balle d'un joueur reposant sur le green a été déplacée par le vent, l'eau ou toute autre cause naturelle tel que les effets de la gravité, la balle doit être jouée comme elle repose de sa nouvelle position. Un marque-balle déplacé dans de telles circonstances doit être replacé.

### 9° Règle locale temporaire – Balle placée :

*Cette règle ne s'applique que lorsque la mention "ON PLACE LA BALLE" est renseignée dans l'état des terrains sur le site et l'écran dans le hall et affichée au local du caddy master.*

Une balle reposant dans une zone tondue ras du parcours peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle, le joueur doit marquer sa position. Ayant relevé la balle, il doit la placer à moins de 15 centimètres de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle, ni sur un green.

Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et une fois placée, la balle est en jeu (Règle 20-4). Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'emplacement où elle a été placée et si par la suite elle se déplace, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre Règle ne s'appliquent.

Si le joueur ne marque pas la position de la balle avant de la relever, s'il déplace le marque-balle avant d'avoir remis la balle en jeu ou s'il déplace la balle de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

Note : "Zone tondue ras" désigne toute partie du terrain y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

#### **Pénalité pour infraction à la Règle locale :**

Stroke Play : 2 coups – Match Play : perte du trou

Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à cette Règle locale, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

\*\*\*\*\*

(\*) Le "parcours" est la totalité du terrain à l'exception :

- a) de l'aire de départ et du green du trou en train d'être joué ; et
- b) de tous les obstacles du terrain.

\*\*\*\*\*

#### **Informations supplémentaires :**

- Vérifier aux valves si une règle locale temporaire est en application
- Les marques de distance à 50 m (rouge), 100 m (bleu), 150 m (jaune), 200 m (blanc) sont prises à partir de l'entrée du green.