REGLES LOCALES 2026

Handicap requis :
La Marache : hcp 36 (membres) hcp 28,4 (non-membres).
Le Lion : hcp 36.
Le Bois-Héros : hcp 54.

1. Hors limites :
Les limites du terrain sont définies par des piquets blancs, des lignes blanches ou des clôtures. Dans tous les cas, c'est le côté intérieur de ces limites qui est d'application.
Sauf pour une balle jouée depuis la zone de départ avec marques noires du 4 du Lion, une balle qui est jouée depuis un côté d'un chemin public défini comme étant hors limites et qui vient reposer de l'autre côté de ce chemin est hors limites. Ceci est d'application même si la balle vient au repos sur une autre partie du parcours qui est en jeu pour les autres trous (ex. : chemin public 7-8 Lion)

2. Zones à pénalité
Les *zones à pénalité* sont délimitées soit par des piquets jaunes ou par des lignes continues ou discontinues jaunes, soit par des piquets rouges ou par des lignes continues ou discontinues rouges.
Lorsqu'une zone à pénalité n'est définie que d'un seul côté, elle s'étend à l'infini.

3. Zones de jeu interdit
Tout ou partie d'une *Condition Anormale du Parcours* ou d'une *Zone à Pénalité* peut être définie comme une ***Zone de Jeu Interdit.***
a) Lorsque le sommet des piquets délimitant une *zone à pénalité* est de couleur verte, ces zones à pénalité sont aussi des *zones de jeu interdit*. En vertu du Code de Comportement, **il est interdit d'y pénétrer** même pour y rechercher sa balle. (pénalité pour première infraction : pénalité d'un coup – deuxième infraction : pénalité générale – troisième infraction : disqualification)
b) Quand une balle est dans une *zone de jeu interdit* qui est aussi une *zone à pénalité*, la balle ne doit pas être jouée comme elle repose et un dégagement doit être pris de l'interférence causée par la *zone à pénalité* selon la Règle 17.1d.
c) Si la balle d'un joueur se trouve à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit* et repose dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green*, et qu'une *zone de jeu interdit* (qu'elle soit dans une *condition anormale du parcours* ou dans une *zone à pénalité*), interfère avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur, le joueur doit :
- soit se dégager conformément à la Règle 16.1b, c ou d, selon que la balle se trouve dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green*,
- soit se dégager pour une balle injouable selon la Règle 19.

Ces zones sont délimitées à l'arrière du green du 5 Lion, la pèce d'eau au 12 Lion, à droite du 3 et 6 Marache, à droite du 4 et 5 Marache, à gauche du 10 Marache, à gauche du 16 et 17 Marache.

4. Conditions anormales du parcours
a) Terrain en réparation
1) Toute zone entourée par des lignes blanches continues ou discontinues ou des piquets bleus : le joueur peut se dégager.
2) Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus avec sommets verts : **zone de jeu interdit.** Le joueur **doit se dégager.**
3) Toute dégradation par l'équipe d'entretien, par exemple les ornières profondes faites par leurs véhicules mais pas les traces superficielles de pneus, est terrain en réparation.
4) Toute zone fraîchement ressemée, est terrain en réparation.

b) Obstructions inamovibles : à savoir tout ce qui est artificiel et ne peut être déplacé (p.ex. les têtes d'arroseur, les plaques, grilles, etc.) et les chemins revêtus d'une surface artificielle (tous les autres chemins étant des *Éléments partie intégrante*) : le joueur peut se dégager.

c) Obstruction inamovibles autour du green : Dans le cas ou une balle se trouve dans la zone générale à moins de 2 longueurs de club d'un sprinkler sur la ligne de jeu et que ce sprinkler se trouve à moins de 2 club du green. Le joueur est permis de se dégager gratuitement selon la règle 16.3b.

d) Eau temporaire : les fossés de drainage qui ne contiennent généralement pas d'eau sont définis comme partie de la zone générale auquel cas toute eau qu'ils collectent devra être considérée comme de l'***Eau Temporaire*.**

e) Les jeunes arbres avec tuteur et les plantations entourées d'un manchon en plastique, d'un tube en plastique, ou d'un grillage sont des *zones de jeu interdit* définies comme *condition anormale du parcours*
• Si la balle d'un joueur repose n'importe où sur le *parcours* ailleurs que dans une *zone à pénalité* et qu'elle repose sur ou touche un tel arbre ou une telle plantation ou qu'un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance du joueur ou sa zone de swing intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 16.1f.
• Si la balle repose dans une *zone à pénalité*, et que l'interférence avec le *stance* du joueur ou sa zone de swing intentionnel existe avec un tel arbre ou une telle plantation, le joueur doit se dégager soit avec pénalité selon la Règle 17.1e, soit gratuitement selon la Règle 17.1e (2).

f) Bunkers de la Marache : La base de béton dans les bunkers est considérée comme une condition anormale du parcours par rapport à laquelle un joueur peut se dégager selon la règle 16.1c.
L'interférence existe si :

- La balle d'un joueur touche ou repose sur le béton.
- Le béton interfère avec le stance ou le swing d'un joueur

Clarification sur la règle 12.2b/2 un joueur a le droit de sonder le bunker :
Un joueur a le droit de sonder la profondeur du sable afin de déterminer si le béton interfère avec son stance ou son swing.

PENALITE POUR INFRACTION AUX REGLES LOCALES 3 ET 4 A : PENALITE GENERALE
POUR TOUT AUTRE POINT DE REGLES – FAIRE REFERENCE AUX REGLES DE GOLF DU R&A ET DE LA HARD CARD 2026 DE LA FRBG

5. Cadence de jeu
Un joueur devrait jouer son coup en 40 secondes maximum, une fois qu'il a la possibilité de jouer sans gêne ni distraction, et pratiquer le "Ready Golf".
Les marshals sont chargés de veiller à la bonne cadence de jeu.
Le premier groupe de joueurs doit jouer sans dépasser le temps maximum imparti pour une partie tel que mentionné dans le **REGLEMENT DES COMPETITIONS**.
Les joueurs suivants doivent rester "en position" c'est-à-dire conserver le nombre de minutes qui, lors du départ, les séparaient du groupe précédent.
Un groupe de joueurs sera considéré comme "hors position" si l'intervalle avec le groupe qui le précède est supérieur à l'intervalle de départ du groupe qui le précède. Dans ce cas, ce groupe devra être revenu "en position" dans les trois trous qui suivent. A défaut ou au cas où le jeu est indûment retardé, les marshals, en absence de circonstances atténuantes, adresseront un avertissement au groupe. En l'absence d'amélioration de la cadence de jeu, ils pourront, sous la supervision du Capitaine ou d'un membre du Comité imposer à un joueur ou à un groupe de joueurs la pénalité suivante :

- Première infraction : en stroke play : un coup (en stableford: déduction de un point du total des points marqués pour le tour) - en match play: un coup.
- Deuxième infraction : stroke play et match play: pénalité générale appliquée en plus de la pénalité pour la première infraction (en stableford: déduction de deux points supplémentaires du total des points du tour).
- Infraction ultérieure : disqualification.

****

Règle locale <u>temporaire</u> qui ne s'applique que lorsque la mention "ON PLACE LA BALLE" est affichée dans l'état des terrains et au local du caddy master.

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 :

- <u>Point de référence</u> : l'emplacement de la balle d'origine.
- <u>Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence</u> : 15 centimètres, depuis le point de référence, **mais avec ces limitations** :
- <u>Restrictions sur la zone de dégagement</u> :
- - 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 infraction : *pénalité générale*

****

Informations complémentaires :

- Il est de la responsabilité de chaque joueur de prendre connaissance :
  - des éventuelles **Règles Locales additionnelles** ou **temporaires** figurant sur les panneaux d'information au Caddy-House,
  - du **Règlement des Compétitions**, et
  - **du Code de Comportement** dont toutes les dispositions sont applicables tant en partie amicale qu'en compétition.

- Les distances des marques au sol à 50 m (rouge), 100 m (bleu), 150 m (jaune), 200 m (blanc) sont mesurées à partir de l'entrée du green.
  Les piquets jaunes et verts en bord de fairway sont placés à 150 m du centre du green.