



Règles locales permanentes à compter du 15/04/2026



PLACEMENT DE LA BALLE SUR FAIRWAY ET BUNKER

Le placement de la balle est autorisé sur le fairway à une longueur de carte de score sans se rapprocher du trou.

La règle 16 permet le dégagement des trous, crevasses, zone en terre sur les fairways à une longueur de club.

Une balle placée est à nouveau en jeu.

Infraction en cas de placement au mauvais endroit : pénalité générale

1 balle ne peut être placée qu'une et unique fois : Infraction à la règle : pénalité 1 coup

Les bunkers sont considérés comme une zone de fairway. Toute balle à l'intérieur d'un bunker peut être placée sur la zone herbeuse du bunker la plus proche sans se rapprocher du trou. S'il n'y a pas de zone herbeuse, la balle doit être jouée dans la dropping zone lorsqu'il y en a une, sinon en utilisant la règle de dégagement 16.1a (zone de dégagement d'un club à partir du point de référence le plus proche de la balle à l'extérieur du bunker), sans se rapprocher du trou.

GREEN

En cas de zone impropre sur la ligne de jeu, la balle peut être déplacée sur le green à une longueur de club sans se rapprocher du trou.

DROP SANS PENALITE

Les chemins de kart sont considérés comme des obstructions inamovibles et autorisent à ce titre un dégagement selon la règle 16.1a.

Règle locale applicable au trou n° 13 :

L'ensemble de la zone infestée par les trous de crabes est considérée comme zone en réparation.

Si la balle est retrouvée et identifiée rapidement, vous pouvez soit dropper selon la règle 16.1b, (point de référence de la zone de dégagement déterminé à partir de l'emplacement de la balle), soit utiliser la dropping zone mise en place à droite à environ 90 mètres de l'entrée du green, même si cela vous rapproche du trou.

Si la balle n'est pas retrouvée rapidement mais que l'on est sûr et certain qu'elle repose dans la zone en réparation, vous devez jouer à partir de la dropping zones mise en place à droite à environ 90 mètres de l'entrée du green, même si cela vous rapproche du trou

Trou n° 18 : balle dans la zone générale dans la zone impropre au jeu à droite : vous pouvez dropper dans une zone des dropping zones mises en place, sans se rapprocher du trou.

ZONES A PENALITE

Sont considérées comme ZAP (zones à pénalité) rouges:

- la zone entre le bunker à gauche du trou n°1, l'obstacle d'eau et le chemin de kart du trou n°18
- le bois à gauche du trou n°10, le bois à droite du n°10, derrière le chemin de kart du 11 et à droite du 12
- la zone plane à droite du chemin de kart au trou n°13
- le sous-bois du trou n°14 au bout de la zone à pénalité rouge délimitant le fairway du trou n°14 et du trou n°16

DROPPING ZONES (DZ)

Afin de faciliter et de clarifier certaines situations, il a été mis en place des dropping zones sur les trous suivants :

TROU n°10 : DZ située à gauche du chemin de kart pour toute balle dans la zone à pénalité rouge à gauche du green

DZ située derrière le green pour toute balle dans le bois à droite du green (défini ZAP rouge)

TROU N°12 : pour toutes les balles lâchées à droite dans la zone à pénalité rouge, DZ devant le départ des tees bleus

TROU N° 13 : pour toutes les balles dans la zone en réparation proche du green et dans le bunker de green, DZ devant le green (sans se rapprocher du trou)

Pour toutes les balles dans la zone en réparation, DZ à droite de la zone, même si cela vous rapproche du trou

TROU N°15 : DZ sur le départ des marques rouges du 16 pour toute balle dans l'eau en arrière du green

TROU N°16 : DZ sur le départ des marques bleues

TROU N° 18 : plusieurs DZ pour se dégager de la zone impropre au jeu à droite, sans se rapprocher du trou

HORS-LIMITES

Sont considérés comme hors-limites toutes les clôtures délimitant le terrain, le grillage du practice et du parking, ainsi que le practice, le parking, le club house et toutes autres zones délimitées par des piquets blancs.

Pour limiter le jeu lent, quand une balle d'un joueur pourrait ne pas être retrouvée ou être hors limites, le joueur devrait jouer une balle provisoire selon la règle 18.3.

MARQUAGE DU TERRAIN

Le marquage du terrain ne peut être fait que par des piquets ou des lignes peintes sur le sol. Tous les autres marquages tels que les arbres, les cocotiers, les roches et tout autre support ne sont plus valables et sont considérés comme nuls et non avenue, sauf les poteaux du grillage du practice et du parking.

COULEURS OFFICIELLES DES PIQUETS

Piquets ou lignes blancs : hors-limites ; Piquets bleus ou lignes bleues : zone en réparation ou impropre au jeu

Piquets ou lignes rouges : zones à pénalité rouges ; Piquets ou lignes jaunes : zones à pénalité jaunes