



CLUB DE GOLF COOPÉRATIF DE LAC-ÉTCHEMIN RÈGLES LOCALES - 2025

LIMITES DU TERRAIN ET HORS LIMITES

- Les hors limites sont définis par des piquets blancs.
côté droit : #1, #17 et #18
côté gauche : #14
à l'arrière : #2, #6 et #13
- Une balle qui s'arrête sur ou au-delà du chemin «le petit 2^e» (à l'arrière #13, côté gauche #14 et côté droit #17) est hors limites, même si elle repose sur une autre partie du terrain qui est à l'intérieur des limites pour le jeu des autres trous.
- Le stationnement, les cabanons et l'asphalte qui l'entoure sont des zones de hors limites.

ZONES DE PÉNALITÉ

- Les zones de pénalité latérales sont désignées par des piquets rouges.
- Les zones de pénalité frontales sont désignées par des piquets jaunes.
- La limite de ces zones est déterminée par la différence de coupe du gazon ou, lorsqu'applicable, par une ligne de peinture au sol.
- Les ponts font partie des zones de pénalité.

FOSSÉS DE SABLE

- L'étendue de sable aménagée à droite de l'allée du trou #16 n'est pas une fosse de sable et fait partie de la zone générale (aussi appelé *waste bunker*).
- Le fosse de sable de pratique située entre les trous #9 et #10 est un terrain en réparation qui fait partie de la zone générale. Un dégagement sans pénalité doit être pris en vertu de la règle 16.1b (*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*).

VERTS

- Le vert de pratique situé entre les trous #9 et #10 ainsi que celui adjacent au pavillon ne sont pas de mauvais verts et un dégagement sans pénalité selon la règle 13.1f n'est pas requis. Cependant, s'agit d'un terrain en réparation et un joueur doit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b (*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*).

PROCÉDURES SPÉCIALES DE DÉGAGEMENT

ZONES OÙ LAISSER TOMBER («DROP ZONE»[DZ])

- Si la balle d'un joueur est dans la zone de pénalité [lacs aux trous #2 (gauche du vert), #3 (devant du vert), #8, #13 et #14; zone de pénalité rouge (longueur de la fosse) à droite au trou #15], y compris lorsqu'il est établi ou pratiquement certain qu'une balle s'est arrêtée dans la zone de pénalité même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur a les options suivantes, chacune avec un coup de pénalité :

- ° Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 17.1, ou
- ° Comme option additionnelle, le joueur peut laisser tomber la balle originale ou une autre balle dans la zone où laisser tomber [à l'intérieur d'une longueur de bâton du panneau jaune de zone où laisser tomber «DZ»]. La zone où laisser tomber (DZ) est une zone de dégagement selon la règle 14.3.

Dégagement des trous d'aération

- Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un trou d'aération :

Balle dans la zone générale: Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*]. Si la balle s'arrête dans un autre trou d'aération, le joueur peut prendre de nouveau un dégagement selon la règle locale.

Balle sur le vert: Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1d [placer la balle au point de dégagement complet le plus proche].

- Cependant, il n'y a pas d'embarras au sens de la règle si le trou d'aération nuit seulement à la prise de position du joueur ou à l'espace de son élan, ou sur le vert, s'interpose sur la ligne de jeu du joueur.

CONDITIONS ANORMALES DE TERRAIN ET PARTIES INTÉGRANTES

TERRAIN EN RÉPARATION: les zones de terrain en réparation sont indiquées par de petits drapeaux jaunes ou, lorsqu'applicable, encadrés d'une ligne blanche.

CHEMINS DE VOITURETTE: Tous les chemins de voiturette sur le terrain, même s'ils n'ont pas de surface artificielle, sont considérés comme des obstructions inamovibles d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*].

CHEMINS DE SERVICE: Les chemins de services ne sont pas considérés comme terrain en réparation, sauf au trou #1 à droite le long de la route, où le chemin de service est considéré comme une obstruction inamovible avec un dégagement latéral sans pénalité à la gauche du chemin de service permis selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*].



TUYAUX DE DRAINAGE ET CONCASSÉ: Les tuyaux de drainage faits de matériaux artificiels (béton, plastique noir) ou les accumulations de pierre concassée servant au drainage (ex: trou #5 à droite) sont considérés comme des obstructions inamovibles (tuyaux) ou terrain en réparation (pierre concassée) dans la zone générale. Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*].

ABRIS, TOILETTES ET FILETS/GRILLAGES DE PROTECTION: Les abris, les toilettes et les filets/grillages de protection sont considérés comme étant des obstructions inamovibles. Un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1 pour la prise de position, l'élan ainsi que pour la ligne de jeu [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*].

PAVILLON, TERRASSE ET ASPHALTE QUI L'ENTOURE : Le pavillon, la terrasse ainsi que l'asphalte qui les entoure sont des zones de jeu interdit faisant partie d'une condition anormale de terrain. Si votre balle se retrouve dans cette zone, il vous est interdit de jouer la balle là où elle repose. Vous devez utiliser la zone où laisser tomber du trou joué sans pénalité (#9 ou #18) [à l'intérieur d'une longueur de bâton du panneau jaune de zone où laisser tomber «DZ»]. La zone où laisser tomber (DZ) est une zone de dégagement selon la règle 14.3.

ARRANGEMENTS FLORAUX ET JEUNES ARBRES : Les arrangements floraux et les jeunes arbres avec tuteurs sont des zones de jeu interdit faisant partie de conditions anormales de terrain. Si la balle d'un joueur repose à un tel endroit ou si un tel endroit cause un embarras à la prise de position, à son élan ou à sa ligne de jeu, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*].

GICLEURS PRÈS DES VERTS: Le joueur peut prendre un dégagement d'un embarras par un gicleur près du vert selon la règle 16.1b [*trouver le point de dégagement complet le plus près sans s'approcher du trou; zone de dégagement d'une longueur de bâton à partir du point de référence*]. De plus, le joueur peut prendre un dégagement si le gicleur est sur la ligne de jeu, est à pas plus de deux longueurs de bâton du vert, et est à pas plus de deux longueurs de bâton de la balle.

TEMPS DE JEU

Une ronde de golf doit se jouer dans un maximum de 4h30.