



RÈGLES LOCALES SPÉCIFIQUES PROMOTION SÉNIORS MESSIEURS Les 16 et 17 Septembre 2026



**Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de la FFGolf.
Elles annulent et remplacent toutes les autres règles locales.**

Hors limites (Règle 18)

Les limites du terrain sont définies par les murs, clôtures bordant la propriété, la sanglière lorsqu'elle est présente et/ou les alignements de piquets blancs, et/ou les lignes blanches tracées au sol.

Toute balle reposant à moins de deux longueurs de club de la sanglière côté parcours, pourra être droppée sans pénalité, le point de dégagement le plus proche étant situé à deux longueurs de club de la sanglière.

Toute balle hors limites derrière les sanglières est non-récupérable.

Obstructions inamovibles (Règle 16)

- Tous les chemins.

Conditions anormales du parcours (Règle 16)

- Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus,
- Les zones de terre à la base des piquets de 135 m
- Les crevasses dans la zone générale sont considérées comme terrain en réparation
- Les fossés de drainage le long du trou n°5, n°13 et n°14
- Les parties de greens recouverts de sable

Zone de jeu interdit (Règle 16)

- L'enclos à moutons situé à gauche trou N°1 et derrière le green du trou N°10
- Le logo situé derrière le trou N°10

Ces zones sont des zones de jeu interdit qui sont traitées comme des conditions anormales du parcours.

Un dégagement obligatoire doit être pris de l'interférence causée par la zone de jeu interdit selon la règle 16.

Dropping-zone

Trou n°1 et 10: une dropping-zone est tracée à l'angle de l'enclos. Elle offre une option additionnelle pour le dégagement du parc à moutons.

La dropping zone est matérialisée par un cercle blanc.

Placement de la balle

Quand n'importe quelle partie de la balle touche 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 dans la zone de dégagement suivante et en la jouant depuis cette zone :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine
- Dimension de la zone de dégagement : Une longueur de club
- Restriction sur la zone de dégagement : Pas plus prêt du trou et doit être dans la zone générale.

Doute quant à la procédure : R20-1 C (3)

En cas de doute sur la procédure correcte un joueur peut finir le trou avec 2 balles sans pénalité :

Le joueur doit décider de jouer 2 balles avant de jouer un coup. Il doit choisir quelle balle comptera si les Règles l'autorisent et l'annoncer à son marqueur avant de jouer le coup.

Le joueur doit rapporter les faits au Comité avant de rendre sa carte de score, même si le score est identique avec les deux balles. S'il omet de le faire, le joueur est disqualifié.

Information

Infraction à une règle locale : pénalité générale.

TEMPS DE JEU MAXIMUM IMPARTI : 4H40

Pour appeler un arbitre, téléphoner à l'accueil du golf : 06 58 90 91 86



RÈGLES LOCALES SPÉCIFIQUES PROMOTION SÉNIORS MESSIEURS Les 16 et 17 Septembre 2026



**Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de la FFGolf.
Elles annulent et remplacent toutes les autres règles locales.**

Hors limites (Règle 18)

Les limites du terrain sont définies par les murs, clôtures bordant la propriété, la sanglière lorsqu'elle est présente et/ou les alignements de piquets blancs, et/ou les lignes blanches tracées au sol.
Toute balle reposant à moins de deux longueurs de club de la sanglière côté parcours, pourra être droppée sans pénalité, le point de dégagement le plus proche étant situé à deux longueurs de club de la sanglière.
Toute balle hors limites derrière les sanglières est non-récupérable.

Obstructions inamovibles (Règle 16)

- Tous les chemins.

Conditions anormales du parcours (Règle 16)

- Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus,
- Les zones de terre à la base des piquets de 135 m
- Les crevasses dans la zone générale sont considérées comme terrain en réparation
- Les fossés de drainage le long du trou n°5, n°13 et n°14
- Les parties de greens recouverts de sable

Zone de jeu interdit (Règle 16)

- L'enclos à moutons situé à gauche trou N°1 et derrière le green du trou N°10
- Le logo situé derrière le trou N°10

Ces zones sont des zones de jeu interdit qui sont traitées comme des conditions anormales du parcours.
Un dégagement obligatoire doit être pris de l'interférence causée par la zone de jeu interdit selon la règle 16.

Dropping-zone

Trou n°1 et 10: une dropping-zone est tracée à l'angle de l'enclos. Elle offre une option additionnelle pour le dégagement du parc à moutons.
La dropping zone est matérialisée par un cercle blanc.

Placement de la balle

Quand n'importe quelle partie de la balle touche 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 dans la zone de dégagement suivante et en la jouant depuis cette zone :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine
- Dimension de la zone de dégagement : Une longueur de club
- Restriction sur la zone de dégagement : Pas plus prêt du trou et doit être dans la zone générale.

Doute quant à la procédure : R20-1 C (3)

En cas de doute sur la procédure correcte un joueur peut finir le trou avec 2 balles sans pénalité :

Le joueur doit décider de jouer 2 balles avant de jouer un coup. Il doit choisir quelle balle comptera si les Règles l'autorisent et l'annoncer à son marqueur avant de jouer le coup.

Le joueur doit rapporter les faits au Comité avant de rendre sa carte de score, même si le score est identique avec les deux balles. S'il omet de le faire, le joueur est disqualifié.

Information

Infraction à une règle locale : pénalité générale.

TEMPS DE JEU MAXIMUM IMPARTI : 4H40

Pour appeler un arbitre, téléphoner à l'accueil du golf : 06 58 90 91 86