



Règles locales (Révisées le 15 juin 2026)

1) Balle perdue ou hors limites, 2 options :

a. Règle générale

Le joueur doit annoncer qu'il frappe une balle provisoire avec un coup de pénalité. Si la balle initiale est retrouvée dans la zone générale, elle est en jeu et la balle provisoire est annulée.

b. Règle locale

Le joueur peut obtenir un dégagement à la hauteur où la balle est perdue ou sortie hors limites, avec 2 coups de pénalité, dans l'allée à l'intérieur de 2 longueurs de bâton ou dans la zone générale tout en gardant la même distance du vert.

Cette option est possible uniquement si le joueur n'a pas joué une balle provisoire.

2) Balle située à moins de

2 longueurs de bâton d'une obstruction inamovible (gicleur ou plaque du système d'irrigation) située près du vert et qui s'interpose sur la ligne de jeu du joueur: le joueur a droit à un dégagement sans pénalité d'une longueur de bâton sans se rapprocher du trou. Le dégagement peut faire en sorte de changer de hauteur de coupe de gazon, mais la balle doit demeurer à l'extérieur du vert si elle n'y est pas déjà.

3) Arbres en croissance

Les arbres en croissance sont ceux munis d'un tuteur et les conifères de moins de 10 pieds de hauteur. Lorsque l'élan du joueur ou la trajectoire prévisible de son coup risque de toucher un arbre en croissance, le joueur a droit à un dégagement sans pénalité d'une longueur de bâton sans se rapprocher du trou.

4) Aménagements floraux

Les aménagements floraux et la haie au départ du trou 4 sont considérés comme des zones de jeu interdit. Le joueur a droit à un dégagement sans pénalité d'une longueur de bâton sans se rapprocher du trou.



5) Position améliorée

Si la balle repose dans l'allée coupée court ou sur la frise du vert, elle peut être marquée, levée, nettoyée et replacée une seule fois à au plus une longueur de bâton sans pénalité sans se rapprocher du trou.

6) Conditions anormales de terrain

Si la balle repose dans une condition anormale de terrain (souche, trou d'animal, terrain en réparation, eau temporaire) dans la zone générale, elle peut être marquée, levée, nettoyée et laissée tomber à la hauteur du genou à au plus une longueur de bâton sans pénalité sans se rapprocher du trou.

Zones à pénalité, hors limites et zones de dégagement

1) Zones à pénalité

Les zones à pénalité sont marquées par des piquets rouges aux endroits suivants:

- En bordure des lacs des trous 4,5,6,7,13,14,15 et 17; et
- Le long des canaux et de plusieurs boisés non nettoyés des trous suivants :
2,3,4,5,6,8,10,12,13,14,15.

2) Hors limites

Les hors limites sont marqués par des piquets blancs aux endroits suivants:

- Au trou 10, le long du champ de pratique jusqu'au fin du vert
- Au trou 11, à l'arrière du vert et le long des résidences
- Au trou 12, à droite le long des résidences
- Au trou 16, à droite du début du canal jusqu'à la fin du vert
- Au trou 17, à droite du début du départ du jalon vert jusqu'à la fin du trou; et
- Au trou 18, à droite le long de la rue et autour du vert le long de la haie.



3) Zones de dégagement (Drop Zone)

Les zones de dégagements sont identifiées par des cercles blancs. Lorsque la balle se retrouve dans la zone à pénalité d'un lac aux trous 5, 15 et 17, le joueur peut utiliser, avec pénalité d'un coup, la zone de dégagement marquée en blanc comme option additionnelle.

Lorsque vous entrez directement dans la zone de pénalité ou à l'intérieur de la ligne rouge, vous devez utiliser la zone de dégagement. Si la balle est tombée à l'extérieur et roulée à l'intérieur de la zone à pénalité, vous devez marquer l'endroit où elle est entrée. Vous avez droit à deux longueurs de bâton sans vous rapprocher du trou.

Le comité des règles

Bernard Laflamme et Hélène Vallière