

Club de Golf Laurentien

Guide de poche

2011

Règles générales et locales

RÈGLES GÉNÉRALES ET COMMENTAIRES -

a) PIQUETS BLANCS – indique les hors limites. Frappez une deuxième balle d'où vous aviez frappé le coup précédent.

Pénalité: coup et distance

Par exemple, coup de départ hors limites, vous frappez 3 de l'aire de départ. 2^e coup hors limites, vous frappez 4 de l'endroit où le 2^e coup a été joué.

b) PIQUETS JAUNES – indique un obstacle. Laissez tomber la balle derrière l'obstacle, aussi loin que désiré, tout en gardant le point d'entrée de la balle directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

OU frappez de nouveau de l'endroit où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

c) PIQUETS ROUGES – indique un OBSTACLE LATÉRAL.

c1) Laissez tomber la balle derrière l'obstacle, aussi loin que désiré, tout en gardant le point d'entrée de la balle directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

c2) Laissez tomber la balle au plus à deux longueurs de bâton, d'un côté ou de l'autre de l'obstacle, sans se rapprocher du trou.

Pénalité: Un coup

c3) **OU** retournez à l'endroit où vous aviez frappé et frappez de nouveau.

Pénalité: coup et distance

d) BALLE NON JOUABLE – n'importe où sur le parcours, (tel que déterminé à la SEULE DISCRÉTION DU JOUEUR). Vous avez 3 choix, chacun comportant une pénalité.

d1) laissez tomber la balle au plus à DEUX longueurs de bâton, sans se rapprocher du trou.

Pénalité: Un coup

d2) **OU** laissez tomber la balle derrière le point où elle repose, aussi loin que désiré, tout en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

d3) **OU** retournez frapper d'où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

e) BALLE PERDUE – Les mêmes règles qu'en (a) ci-haut s'appliquent. Frappez une balle provisoire si vous pensez que votre balle est perdue. Sinon, vous devrez retourner frapper une nouvelle balle d'où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

f) EAU TEMPORAIRE – N'importe où sur le terrain. Les pieds et la balle peuvent être déplacés hors de l'eau, sans se rapprocher du trou.

Aucune pénalité

g) FILS EN HAUTEUR – On peut frapper une deuxième balle. La deuxième balle sera en jeu.

Aucune pénalité

h) «ALLÈGEMENT» - Signifie que la balle peut être déplacée d'une longueur de bâton, sans la rapprocher du trou, de tout obstacle inamovible et non naturel. **Aucune pénalité**

RÈGLES LOCALES ET COMMENTAIRES -

Trou 1

Les deux fosses de sable à mi-chemin. Si la balle n'est pas jouable, vous pouvez la laisser tomber, dans la fosse, d'au plus deux longueurs de bâton, sans la rapprocher du trou.

Pénalité: Un coup

Trou 2

a) Sentier des voitures ou petit fossé près de l'aire de départ. Si la balle y repose, elle peut être déplacée d'au plus deux longueurs de bâton, sans la rapprocher du trou, pour permettre une position jouable de la balle et du joueur. **Aucune pénalité**

Trou 2 ...

b) Grosse roche à mi-chemin dans l'herbe longue à gauche. Il n'y a pas d'allègement. La balle peut être déplacée comme pour «Balle non jouable»

Pénalité: Un coup

c) Roche derrière le vert, à gauche. Il n'y a pas d'allègement. La balle peut être déplacée comme pour « Balle non jouable »

Pénalité: Un coup

d) Filet derrière le vert. Allègement disponible : de chaque côté du filet, sans se rapprocher du trou, d'au plus une longueur de bâton.

Aucune pénalité

Trou 4

a) Hors limites à gauche – indiqué par des piquets blancs.

Pénalité: coup et distance

b) Si la balle frappe les fils au-dessus de la route, on peut rejouer. La deuxième balle est alors en jeu.

Aucune pénalité

c) Si la balle repose près des arbres ou de la roche à la droite du 4^e vert ou près de l'aire de départ du trou 5,

i) laissez tomber la balle d'au plus deux longueurs de bâton, sans la rapprocher du trou,

ii) **OU** laissez tomber la balle derrière son emplacement, tout en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

iii) **OU** retournez frapper de l'endroit où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

Trou 5

a) Si la balle frappe les fils électriques au-dessus de la route, on peut rejouer. La deuxième balle est alors en jeu.

Aucune pénalité

b) La fosse et la route devant de l'aire de départ arrière sont des obstacles jaunes. Vous pouvez laisser tomber la balle derrière son emplacement, aussi loin que désiré, tout en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

OU vous pouvez retourner frapper de l'endroit où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

c) Le côté droit du parcours où se trouvent des piquets Rouges est un obstacle latéral. Se référer à (c) des règles générales.

Pénalité: Un coup

d) Si la balle repose sur le sentier des voitures, il existe deux endroits pour laisser tomber la balle: un en haut et l'autre en bas du sentier.

Aucune pénalité

e) La fosse en haut à gauche est considérée comme du terrain en réparation. Laissez tomber la balle dans le cercle derrière la fosse.

Aucune pénalité

Trou 6

Les piquets blancs hors limites à gauche sont une mesure de sécurité. Ramenez la balle dans l'allée du trou 6 à la même hauteur et laissez-la tomber clair des arbres.

Pénalité: Un coup

Trou 7

a) Ruisseau en face de l'aire de départ. Laissez tomber la balle derrière le point où la balle est entrée, aussi loin que désiré, tout en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber.

Pénalité: Un coup

OU frapper de nouveau de l'endroit où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

b) Les piquets blancs hors limites à la droite de l'allée. Frapper de nouveau de l'endroit où vous aviez frappé.

Pénalité: coup et distance

c) Les piquets blancs hors limites à la gauche de l'allée sont une mesure de sécurité. Ramenez la balle dans l'allée du trou 7 à la même hauteur et laissez-la tomber clair des arbres.

Pénalité: Un coup

Trou 8

Si la balle repose dans la petite fosse derrière le vert, elle peut être sortie, sans la rapprocher du trou.

Aucune Pénalité

Laurentian Golf and Country Club

Pocket Guidelines

2011

General and Local Rules

GENERAL RULES AND COMMENTS -

- a) **WHITE STAKES** - are out of bounds return to where you hit from and re-hit.
Penalty: Stroke and Distance
e.g.. Out-of-bounds on drive, hit three off tee. Out-of-bounds on second shot, hit four from the original place.
- b) **YELLOW STAKES** - denote a hazard, drop ball behind hazard as far back as desired, keeping pin, entry point and drop in a straight line
Penalty: One Stroke
OR go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance
- c) **RED STAKES** - denote a LATERAL HAZARD
- c1) Drop ball behind hazard as far back as desired, keeping pin, entry point and drop in a straight line.
Penalty : One Stroke
- c2) Drop ball within two club lengths on either side of hazard but not nearer the hole
Penalty: One Stroke
- c3) **OR** go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance
- d) **UNPLAYABLE LIE** - anywhere on the golf course (deemed ONLY by the player of the ball) There are three choices, ALL have a Penalty.
- d1) TWO club lengths, no closer to the hole
Penalty: One Stroke
- d2) **OR** go back as far as you want, keeping the PIN, the ORIGINAL LIE of the ball and your new ball PLACEMENT in a straight line
Penalty: One Stroke
- d3) **OR** go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance
- e) **LOST BALL** - The same as in (a) above. Hit a provisional ball if you think yours may be lost. Otherwise you must return to where you hit from and re-hit.
Penalty: Stroke and Distance
- f) **CASUAL WATER** - Anywhere on the golf course. Ball and feet may be moved free of water. (No closer to hole)
No Penalty
- g) **WIRES OVERHEAD** - Ball may be re-hit. Second ball will then be in play.
No Penalty
- h) **"RELIEF"** - means ball may be moved ONE club length no nearer the hole from any man-made Immovable obstacle.
No Penalty

LOCAL RULES AND COMMENTS -

Hole 1

Two "traps" midway to hole. If ball is unplayable, you may drop in "trap", two club lengths away, but still in trap and no closer to the hole
Penalty: One Stroke

Hole 2

- a) Cart path and little ditch by tees. **Free lift**. No closer to hole, TWO club lengths, to ensure a playable lie and playable stance.
No Penalty
- b) Rock face in left rough. **NO free lift**. Ball may be moved as in "Unplayable Lie"
Penalty: One Stroke
- c) Rock behind the green, to left. **NO free lift**. Ball maybe moved as in "Unplayable Lie".
Penalty: One Stroke
- d) Net behind the green. **Free Lift** to the side of net, ONE club length, no closer to the hole.
No Penalty

Hole 4

- a) Left side is out-of-bounds where marked with White Stakes
Penalty: Stroke and Distance
- b) If wires across road are hit, ball may be re-hit. Second ball is always in play.
No Penalty
- c) If ball is in trees or rock to right of green, or around 5th tee-off...
i) Drop ball within two club lengths no closer to the hole,
ii) **OR** drop ball behind where it lies, keeping pin, and original lie and drop in a straight line,
Penalty: One Stroke
iii) **OR** go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance.

Hole 5

- a) If wires by road are hit by the ball it may be re-hit. Second ball is always in play.
No Penalty
- b) Ditch and road in front of back tee are Yellow hazards. You may go back as far as you want, keeping the pin, the original lie of the ball and your new ball placement in a straight line,
Penalty: One Stroke
OR go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance
- c) Right hand side of fairway where marked with red stakes is a Lateral Hazard. See (c) General Rules.
Penalty: One Stroke
- d) If ball comes to rest on cart path - There are two drop areas, one at the top and one at the bottom of the path.
No Penalty
- e) Bunker on left - Ground under repair. Place ball in drop circle behind bunker
No Penalty

Hole 6

Out-of-Bounds on the left is for safety. Return ball to the fairway and drop clear of the trees.
Penalty: One Stroke

Hole 7

- a) Stream in front of tee. You may go back as far as you want, keeping the pin, the original lie of the ball and your new ball placement in a straight line,
Penalty: One Stroke
OR go back to where you originally hit the ball from.
Penalty: Stroke and Distance
- b) Out-of-bounds markers all the way up the right hand side of the course.
Penalty: Stroke and Distance
- c) Out-of-bounds on the left side is for safety. Return the ball to the fairway and drop clear of the trees.
Penalty: One stroke

Hole 8

Small ditch behind green - lift ball free of ditch no closer to hole.
No Penalty