

1- TERRAIN EN RÉPARATION (R16) : zones délimitées par des piquets bleus ou par des lignes bleues et/ou blanches.

2- OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (R16) : définies par :

- les arbres comportant un tuteur et uniquement ceux-ci (ensemble arbre/tuteur/hauban/cuvette) sont obstructions inamovibles.
- les chemins goudronnés ou recouverts de gravillons et les ponts.
- les buses, les drains gravillonnés et les grilles de regard de drainage ou d'arrosage.

Une interposition sur la ligne de jeu n'est pas en soi une interférence (le dégagement selon cette règle n'est pas permis).

3- ZONE NATURELLE ENSABLÉE DU TROU N°7 Val de Marque

La zone naturelle en sable de mer gris du trou n°7 Val de Marque fait partie de la zone générale et non des bunkers.

4- FILETS du TROU n°4 Valutte

Durant le jeu sur le trou n°3 Valutte, si l'écran de protection du Tee n°4 est sur la ligne de jeu :

- Le joueur peut se dégager gratuitement en droppant et en jouant une balle dans la Dropping Zone (à la marque au sol du fairway du 3 proche du piquet des 135m).
- Mais ce dégagement n'est autorisé que si la balle en jeu est plus près du trou que l'endroit où se situe la dropping zone (voir Règle 14.3).

5- ZONE à PENALITE rouge à droite du trou n°9 Rupilly

La zone à pénalité à droite du trou n°9 Rupilly définie sur un seul côté s'étend à l'infini.

6- ZONE à PENALITE rouge derrière le green n°7 Val de Marque

La zone à pénalité derrière le green du trou n°7 Val de Marque définie sur un seul côté s'étend à l'infini.

7- Règle locale type B-5 - Zone à pénalité le long du bunker du green n°9 Val de Marque

Cette Règle locale permet l'utilisation d'une Dropping Zone comme option de dégagement supplémentaire quand :

- La balle d'un joueur se trouve dans la zone à pénalité rouge du trou 9 du Val de Marque, y compris quand on est sûr ou quasiment certain que la balle est venue reposer dans la zone à pénalité, et la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité le long du bunker.

Dans ce cas, le joueur peut :

- Se dégager selon l'une des options de la Règle 17.1d, en ajoutant un coup de pénalité, ou comme option supplémentaire, en ajoutant également un coup de pénalité, se dégager en droppant et en jouant une balle dans la Dropping Zone la plus proche du point où la balle à franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge et qui n'est pas plus près du trou que ce point. Cette Dropping Zone se trouve sur le fairway du 9 au début du bunker.

8- Balle perdue ou hors limite E-5

Quand la balle d'un joueur n'a pas été trouvée ou qu'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est hors limites, le joueur peut procéder comme suit :

Avec deux coups de pénalité, le joueur peut se dégager en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans cette zone de dégagement (voir Règle 14.3): Deux points de référence estimés :

a. Point de référence balle : le point où la balle d'origine est estimée :

- Être venue au repos sur le parcours, ou
- Avoir en dernier franchi la lisière de la limite du parcours pour venir reposer hors limites.

b. Point de référence fairway : le point du fairway du trou en train d'être joué qui est le plus proche du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.

Pour l'application de cette Règle locale, « fairway » signifie toute zone de gazon dans la zone générale qui est tondu à hauteur de fairway ou moins.

Si la balle est estimée perdue sur le parcours ou avoir franchi en dernier la lisière de la limite du parcours avant le début du fairway, le point de référence du fairway peut être un chemin de gazon ou une zone de départ du trou en train d'être joué, tondu à hauteur de fairway ou moins.

Dimension de la zone de dégagement basée sur les points de référence : n'importe où entre :

- Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (et à deux longueurs de club maximum de cette ligne), et
- Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (et à deux longueurs de club maximum à l'extérieur de cette ligne côté fairway).

Mais avec ces restrictions :

Mais le joueur ne peut pas utiliser cette option de dégagement pour la balle d'origine quand :

- On est sûr ou quasiment certain qu'elle est venue reposer dans une zone à pénalité,

ou

- Le joueur a joué provisoirement une autre balle avec pénalité de coup et distance (voir Règle 18.3).

Un joueur peut utiliser cette option de dégagement pour une balle provisoire qui n'a pas été trouvée ou dont on est sûr ou quasiment certain qu'elle est hors limites.

PÉNALTÉ POUR INFRACTION AUX RÈGLES LOCALES :

Stroke Play : 2 coups

Match Play : perte du trou