

Ces règles locales spécifiques complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales amateurs

#### TEMPS DE JEU

- Le temps de jeu est limité à 4h15 min pour une partie de 3 balles.
- Vous devez retrouver votre heure de départ du trou n°1 sur toutes les horloges situées sur le parcours.

#### HORS LIMITES

- Définis par les murs et clôtures bordant la propriété et/ou les alignements de piquets blancs
- La barrière en ciment délimitant la propriété du château marque le hors-limites
- La clôture à gauche du green du trou n°10
- Les bâtiments du club-house ainsi que leur chemin d'accès sont hors limites

#### ZONE À PÉNALITÉ JAUNES / ROUGES

- En l'absence de ligne tracée ou de piquet, la limite des lacs, rivières et fossés est la rupture de pente.
- Les zones à pénalité rouge à gauche, tout le long du trou n°4 et n°6 s'étendent à l'infini.
- Zone à pénalité rouge traversant les fairways des trous n°3 (côté départ) et 16 (côté green) : délimitée par l'arrête à l'aplomb du muret
- Zone à pénalité jaune au trou n°13 (côté green) : délimitée par l'arrête à l'aplomb du muret
- Les fossés non identifiés par des piquets sont des zones à pénalité rouges, à l'exception des drains / fossés listés dans le paragraphe suivant.

#### CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS

- Les drains / fossés empierrés suivants (interférence jusqu'à la rupture de pente) :

- Entre le trou n°1 et le trou n°18
- À gauche et à droite du trou n°7
- Entre le trou n° 8 et le trou n°9
- Derrière le green du trou n°14
- Au trou n°15, le fossé de drainage ceinturant la 1ère partie du fairway
- À droite du trou n°16, après le muret

- Obstructions inamovibles :

- La murette située dans la zone à pénalité du trou n°13
- la murette située dans la zone à pénalité traversant les fairways des trous n°3 et n°16
- Le puits sur le trou n°18,
- Tous les chemins empierrés du parcours.

- Plantations autour des panneaux de départ

- Traces profondes des véhicules (profondeur minimum = diamètre d'une balle)

#### ELEMENTS PARTIE INTEGRANTE DU PARCOURS

- Les ruines en pierre situées à gauche du trou n°2 et au départ du trou n°15

#### BALLE PLACÉE


- Une balle reposant dans une zone tondue ras de la zone générale peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle, le joueur doit marquer son emplacement. Ayant relevé la balle, il doit la placer, en un point situé à moins d'une carte de score de l'endroit où elle reposait initialement : sans se rapprocher du trou et en restant dans la zone générale.

Bonne partie

TROU N° Slope/SSS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ALLER	10	11	12	13	14	15	16	17	18	RETOUR	TOTAL	
M 127/71.1 D 136/77.0	425	307	449	361	144	506	312	165	298	<b>2967</b>	327	371	190	475	138	294	462	155	351	<b>2830</b>	<b>5730</b>	
M 124/69.1 D 131/74.9	393	279	430	346	132	448	294	158	280	<b>2760</b>	316	342	171	454	131	275	440	149	326	<b>2672</b>	<b>5364</b>	
M 120/67.1 D 126/72.5	388	270	389	304	127	422	284	139	267	<b>2590</b>	285	309	144	440	103	264	413	129	311	<b>2462</b>	<b>4988</b>	
M 117/65.3 D 121/70.0	366	260	389	299	116	380	254	121	262	<b>2447</b>	285	258	135	411	88	254	402	119	275	<b>2268</b>	<b>4674</b>	
<b>PAR</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>37</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>35</b>	<b>72</b>	
Coups reçus	<b>18</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	ALLER	11	3	1	8	17	2	5	15	6	RETOUR	TOTAL	
Joueur 1																						
Joueur 2																						
Joueur 3																						
Joueur 4																						

Date:     /     /     Formule de jeu:

<b>Joueur :</b>		Signature:
Hcp:		
Coups reçus:	(Index x Slope) / 113 + (SSS - Par)	
<b>Marqueur:</b>	Signature:	

  
**90m**

T1
2 3
1 4


T2
1 2
4 3

T3
4 1
3 2

T4
3 4
2 1

T5
2 3
1 4

T6
1 2
4 3

  
**135m**

T7
4 1
3 2


T8
3 4
2 1

T9
2 3
1 4

T10
1 2
4 3

T11
4 1
3 2

T12
2 3
1 4

  
**180m**

T13
1 2
4 3

T14
3 4
2 1

T15
4 1
3 2

T16
3 4
2 1

T17
2 3
1 4

T18
1 2
4 3

