

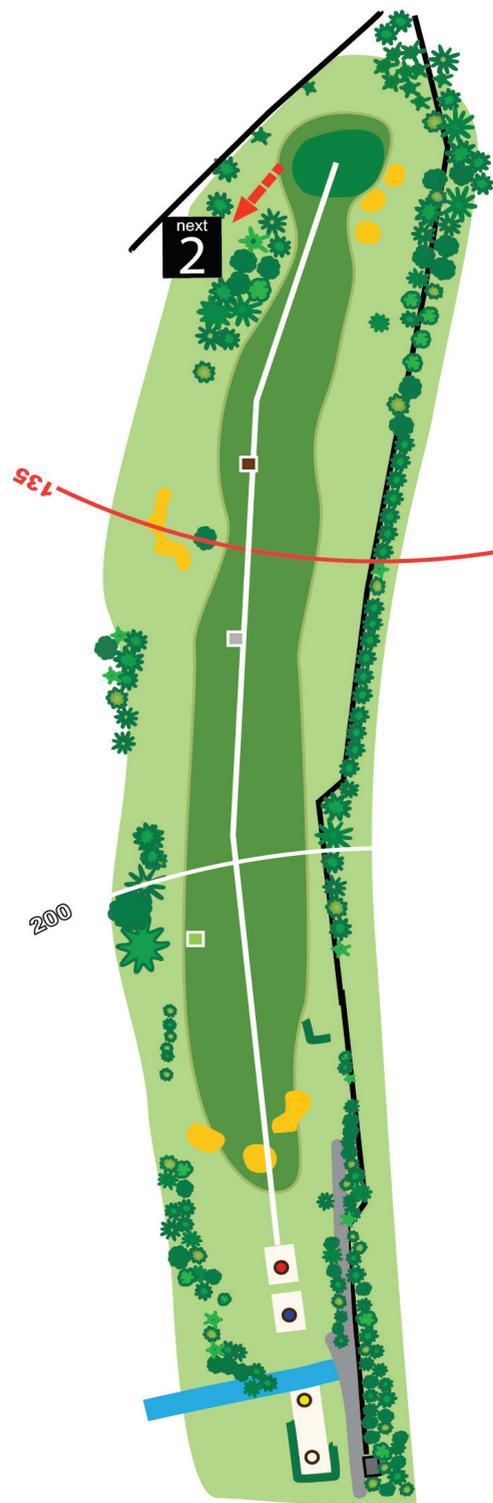
1

Par 5

134

182

275



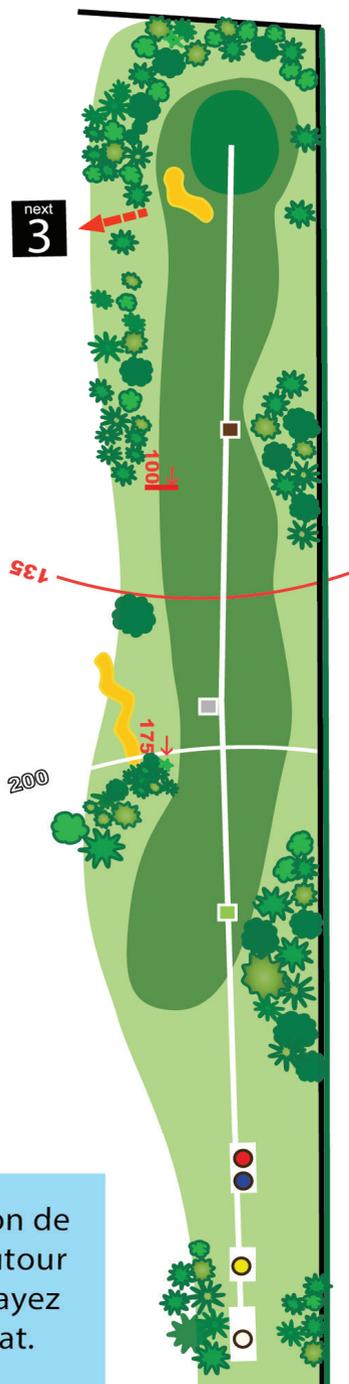
2

Par 4

104

182

220



3

Par 3

77

90

120



Démarrez dans un rayon de 2 longueurs de club autour du plot de départ. Essayez d'avoir les pieds à plat.

LET'S PLAY GOLF

- Bruns
- Gris
- Verts

L'étiquette, c'est essentiel!

- * Ne bougez pas, ne parlez pas, soyez discret lorsque un joueur tape.
- * Jouez rapidement: un joueur a droit à 40 secondes pour taper son coup.
- * Ne tapez jamais lorsque quelqu'un est à portée.
- * Si néanmoins vous tapez vers quelqu'un, criez très fort «FORE»
- * Les ouvriers sont prioritaires! Attendez qu'ils vous fassent signe avant de taper.
- * Réfléchissez au coup que vous allez taper pendant que les autres jouent.
- * Remplacez vos divots sur le fairway et dans le rough.
- * Ratissez les marques faites dans le bunker que vous quittez.
- * Ne passez jamais entre un bunker et le green qu'il défend.
- * Mettez votre chariot ou votre sac à la sortie du green vers le départ suivant.
- * En arrivant sur le green, relevez au moins 1 pitch, puis marquez votre balle.
- * Quittez le green dès que le dernier joueur du groupe a entré sa balle.
- * Si votre équipe est distancée par celle qui précède, vous devez laisser passer l'équipe qui suit si elle vous talonne.

Quelques règles à bien connaître

- * **Air Shot:** un coup sans toucher la balle est un coup!
Ne l'oubliez pas en marquant votre score.
 - * **Balle perdue**) On remet une nouvelle balle en jeu d'où on avait tapé
 - * **Balle hors limite**) + 1 pt de pénalité
 - * **Zone à pénalité (ZAP): Piquets rouges:** 4 possibilités
Sans pénalité: dans l'obstacle (1)
Avec 1 pt, > de l'endroit où on a tapé le dernier coup (2)
> en prenant l'axe «point d'entrée dans la ZAP - drapeau» et en droppant autant que l'on veut en arrière dans 1 longueur de club de part et d'autre de l'axe (3)
> au niveau du point d'entrée dans la ZAP dans 2 longueurs de club.
 - * **Balle injouable:** + 1pt de pénalité!
> On droppe à 2 longueurs latéralement de part et d'autre sans se rapprocher ou autant qu'on veut en arrière dans l'axe Balle -Trou (1 longueur de club de part et d'autre de l'axe),
ou à l'endroit où on a tapé le dernier coup (1 demi-cercle d'1 longueur de club).
- A la fin de la partie, vous devez vérifier vos scores bruts, puis signer la carte en tant que joueur alors que la personne qui a marqué les scores doit signer en tant que marqueur

La Progression

- Bruns) 14 pts
 - Gris) 14 pts
 - Verts) 14 pts
 - Test règles) 14 pts
 - Tees Oranges, Rouges ou Bleus
- 3 cartes avec 18 pts de moyenne = 1er hcp

Calculez votre score stableford sur la carte

$$\text{Score STB (Net A)} = \text{PAR} + 2 + \text{Stroke} - \text{score brut (score A)}$$

Autrement dit:

En stableford, votre par (ce que vous devez

idéalement jouer) c'est le Par du trou + les strokes, donc au trou n°1:

- Si vous faites 8 (votre Par) , vous recevez 2 pts
- Si vous faites 9 (Par+1), vous recevez 1pt
- Plus de 9 coups, pas de point, vous ramassez votre balle
- Si vous faites 7, vous recevez 3 points, 6 coups, 4 points et ainsi de suite....

Hole	1	2	3	2	3	Parcours
Bleus	427	320	137	320	137	Grand parc
Rouges	415	315	134	315	134	
Oranges	343	239	124	239	124	
Vert	275	239	120	239	120	
Gris	182	182	90	182	90	
Bruns	134	104	77	104	77	
Par	5	4	3	4	3	
Strokes A	3	3	3	3	3	
Score A	8	7	7	6	4	
NET A	2	0	1	3	4	
A						
B						
C						