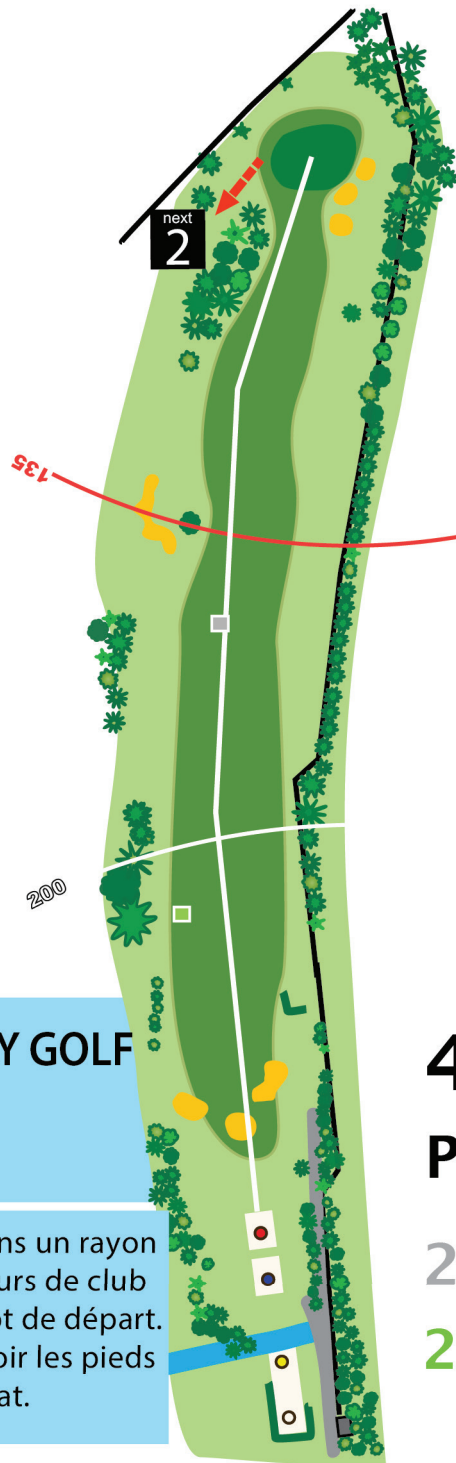


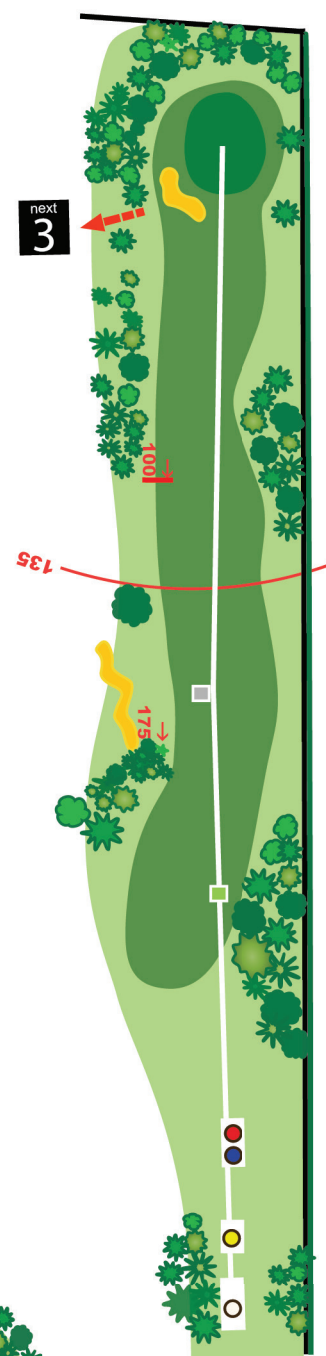
# 1 Par 5

182  
275



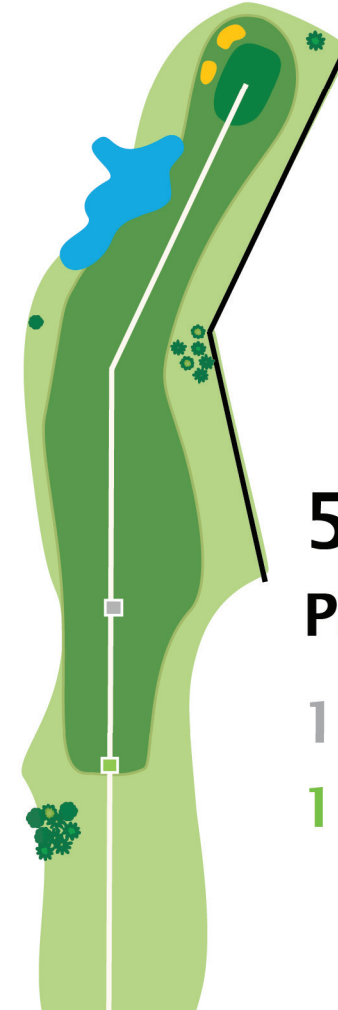
# 2 Par 4

182  
220



# 3 Par 3

90  
120



# 5 Par 4

115  
150



## LET'S PLAY GOLF

- Gris
- Verts

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

## 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

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

## Calculez votre score stableford sur la carte

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....

Date:		/ / 25					
Hole	1	2	3	4	5		
Vert	275	220	120	265	150		
Gris	182	182	90	167	115		
Par	5	4	3	5	4		
Strokes A	3	3	3	3	3		
Brut A	9	-	5	7	7	TOTAL STB	
Net A	1	-	3	3	2	9	
B							
C							
D							

On place la balle sur toute zone tondeuse comme le fairway