

Règles locales parcours « Les Esserts »

1- Hors Limites (Règle 18.2)

Marqués par des piquets blancs. Lorsque sont présents à la fois lignes et piquets, les lignes prévalent sur les piquets.

- Une balle qui traverse la route entre les trous n°1 et n°3 et vient reposer au-delà de la route est hors limites, même si elle repose sur une autre partie du terrain.
- Les piquets blancs entre les trous n°2 et n°3 définissent le hors-limite pour le jeu du trou n°2.
- Les piquets blancs entre les trous n°5 et n°6 et les trous n°10 et n°11 définissent le hors-limites pour le jeu des trous n°6, et n°11 seulement. Ces piquets sont des obstructions inamovibles lors du jeu des trous n°5 et n°10.

2- Conditions Anormales du Parcours (Règle 16.1) – Dégagement Gratuit

Obstructions inamovibles: Chemins en terre et leurs abords immédiats empierrés, rigoles en bois, filet de protection, chalets et cabanons, socles de pylônes et balises de direction.

- En jouant les trous n°2, n°6, et n°16, si la balle repose sur le chemin, dans ses abords immédiats empierrés ou dans une rigole en bois, dropper selon les règles ou possibilité d'utiliser les Dropping Zones* (DZ) sans pénalité (tant qu'au trou n°2, la balle se situe plus près du green que la DZ).
- Au trou n°18 une DZ est aménagée pour se dégager des deux filets de protection.

3- Zones à Pénalité sur les trous N°1, N°3 et N°8 et Zone Ecologique sur le trou N°3 (Règle 17)

- Trou n°1 – Si une balle est dans la zone à pénalité jaune devant le green, le joueur peut comme option supplémentaire à la Règle 17, avec un coup de pénalité, dropper une balle dans la DZ.
- Trou n°3 - La zone à pénalité à droite et sur toute la longueur du fairway, s'étend à l'infini. La partie de la zone à pénalité marquée par les piquets rouges et verts est une zone écologique où le jeu est interdit. Quand une balle est dans cette zone écologique, la balle ne doit pas être jouée comme elle repose et un dégagement doit être pris selon la Règle 17.1e, avec un coup de pénalité.
- Si une balle est dans la zone à pénalité (inclus la zone de jeu interdit), le joueur peut comme option supplémentaire à la Règle 17, avec un coup de pénalité, dropper une balle dans la DZ à condition d'être rentré dans cette zone après la DZ.
- Trou n°8 – Si une balle est dans les zones à pénalité rouge ou jaune devant et à droite du tee n°8, le joueur peut comme option supplémentaire à la Règle 17, avec un coup de pénalité, dropper une balle dans la DZ.

4- Coups à Rejouer

Si la trajectoire d'une balle est directement déviée par les installations de remontées mécaniques (pylônes, chaises, câbles ou par d'autres fils aériens), le coup doit être rejoué du même endroit, sans pénalité.

*Positionnement des Dropping Zones:

Trou n°1 - à gauche devant le torrent

Trou n°2 - début du fairway

Trou n°3 - départ bleu dames

Trou n°6 - devant/derrière le green

Trou n°8 - départ rouge dames

Trou n°16 - devant le chemin à droite du fairway

Trou n°18 - à côté des filets de protection

Date:

Joueur(s):

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Blancs	160	424	375	128	463	361	134	233	168	2446
Jaunes	120	396	329	123	417	355	134	224	158	2256
Bleus	104	370	266	117	372	340	130	199	154	2052
Rouges	98	340	248	117	367	332	130	180	149	1961



55'



2h08

PAR	3	5	4	3	5	5	3	4	3	35
Stroke	10	6	2	16	14	4	18	12	8	

Indications de distances en mètres

Distances sur le parcours en mètres jusqu'au début du green



75 m



100 m



135 m



180 m

Handicap:

Coups reçus:

Formule:

10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Aller	Total
274	358	120	324	303	252	247	331	209	2418	2446	4864
274	343	120	324	299	237	243	296	194	2330	2256	4586
241	282	110	285	262	225	205	262	150	2022	2052	4074
230	253	110	285	252	220	201	258	146	1955	1961	3916



TURN



3h27



4h30

4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	35	69
17	1	15	3	9	13	5	7	11			

Signatures

Joueur

Marqueur

Résultats

Brut

Net