



# CARTE DE SCORE



AIX LES BAINS  
RIVIERA  
DES ALPES

Le Tillet	Drumettaz	La Dent du Chat	Corsuet	Lac du Bourget	Lamartine	Le Granier	Le Revard	L'addition				
10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	SSS	Slopes
144	287	123	306	320	516	471	340	307	2814	5561	76,2	140
134	272	116	299	309	504	455	320	298	2707	5368	75,1	137
116	258	112	291	249	457	422	292	291	2488	4887	72,1	131
103	233	101	283	237	448	412	276	282	2375	4681	70,6	128
3	4	3	4	4	5	5	4	4	36	70		
16	10	8	12	14	2	18	4	6				
11 mn	14mn	11mn	14mn	14mn	16mn	16mn	14mn	14mn				
11mn	25mn	36mn	50mn	1h04	1h20	1h36	1h50	2h04	2h04	4h02		

Compétition

BRUT

HCP

NET

Date

## RESPECT DU TERRAIN

Ratissez les bunkers - Relevez les pitches sur les greens - Remettez vos divots, même dans le rough - Ne faites pas de coup d'essai sur les départs - Respectez les consignes données par le secrétariat.

## RESPECT DES JOUEURS

Il est interdit de jouer tant que les joueurs qui vous précèdent ne sont pas hors d'atteinte. Ne gênez pas un joueur qui s'apprête à jouer en se tenant trop près de lui, en bougeant ou en faisant du bruit.

	Les Belledonnes	La Chartreuse	Marlioz	L'Équipe	Viviers-du-Lac	Les Bauges	Tresserve	La Chambotte	Le Nivolet	
Trous N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Blanc (0-15)	360	379	181	394	415	218	121	480	199	2747
Jaune (16-54)	347	366	174	381	402	213	112	472	194	2661
Bleu (0-17)	313	296	164	332	365	176	104	461	188	2399
Rouge (18-54)	308	290	158	314	352	166	99	436	183	2306
Par	4	4	3	4	5	3	3	5	3	34
Coups reçus	3	1	13	7	17	5	15	9	11	
Temps de jeu	14mn	14mn	11mn	14mn	16mn	11mn	11mn	16mn	11mn	
Passage après	14mn	28mn	39mn	53mn	1h09	1h20	1h31	1h47	1h58	1h58

Nom du joueur : \_\_\_\_\_

Signature Joueur

Signature Marqueur

## ORDRE DE PRIORITÉ

Sauf avis contraire et hors compétition, l'ordre de priorité est le suivant :

- en semaine : 2 balles, puis 3 balles, puis 4 balles,
- en week-end : 4 balles, puis 3 balles, puis 2 balles,
- un joueur seul n'a aucune priorité.



Restaurant :  
04 79 61 47 20

 Entrée de green

 Milieu de green

 Fond de green



Point d'eau : 

Abri Orage : 

Zone de Petit Jeu : 

vous êtes ici : 

Couverture et plan :

 Stéphane Piquet - Nouvel & design

CRÉATION & RÉALISATION :

**CGM**  
communication

# RÈGLES LOCALES

## 1 - Balle HL Balle perdue (Règle 18-2) : partie amicale

a. Application de la Règle locale E5 : voir au tableau d'affichage au départ du trou N° 1. Jouer sur le fairway au niveau de la sortie HL avec 2 coups de pénalités

Compétition : la Règle E5 ne s'applique pas.

b. Cas particulier du trou N° 7 : si la balle ne franchit pas le grillage, partie amicale jouer de la DZ avec 1 coup de pénalité. Compétition : appliquer les Règles.

« Toute balle ayant franchi le HL de la route est en jeu ».

## 2 - Zones à pénalités (ZAP)

a. Cas particulier du trou N° 10 : R17-1d  
« Pour toute balle qui après avoir franchi la ZAP par la gauche du piquet bicolore revient reposer dans cette ZAP à la droite du green, le joueur pourra, en plus de la Règle de dégagement, utiliser la Dropping Zone située derrière le green ».

b. Trou N° 11 :  
« La ZAP rouge s'étend à l'infini sur la gauche ».

c. Trou N° 12 : R17-1e  
« La zone située derrière le green du trou N° 12 est une ZAP rouge. En complément des possibilités de dégagement de la ZAP rouge, utilisation de la DZ située sur le côté gauche du trou » Trou N° 12 : R17-1e

## 3 - Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles) R16

a. Trou N° 11  
« La ZAP rouge commence à 2,5 cm (1 pouce)

du bord droit de la route. (Ceci permet d'avoir un dégagement sans pénalité selon R16-1 si la balle repose contre la bordure de la route) ».

b. Trou N° 12

« L'obstruction inamovible (route goudronnée) s'étend sur la gauche jusqu'au HL ».

## 4 - Comportement : Code de comportement à mettre en place (Règle 1-2)

Le code de comportement est affiché au départ du trou N° 1

## 5 - Zones de jeu interdit :

a. Trous 4 et 5 : conditions anormales de parcours. R16-1f

« La gazonnière est terrain en conditions anormales d'où le jeu est interdit. Dégagement obligatoire. »

b. Jeu du trou 14 : Compte tenu des plantations mises en place et pour faire avancer le jeu. R17-1e : « La butte des départs des trous N° 9 et 15 est une ZAP rouge où le jeu est interdit. En plus des possibilités de dégagement de la ZAP rouge, utilisation d'une DZ située devant le départ d'hiver du trou N° 9 ».

## 6 - Règle 6-4 b2 :

Jouer hors tour en toute sécurité et de façon responsable : Golf « Prêt ? Jouez ! »

« Les joueurs sont à la fois autorisés et encouragés à jouer hors tour, ce en toute sécurité et de façon responsable. Mais un joueur ne devrait pas jouer hors tour pour obtenir un avantage. »