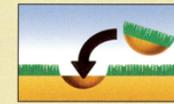




LE LAURENTIDES

Club de golf

ÉTIQUETTE DU GOLF



REPLACEZ VOS MOTTES DE GAZON.



5 MINUTES MAX., POUR CHERCHER VOTRE BALLE.



RÉPAREZ VOTRE MARQUE DE BALLE SUR LES VERTS.



UTILISEZ UN « TEE » SUR TOUS LES DÉPARTS.



RATISSEZ VOS FOSSES DE SABLE.



NE RETARDEZ PAS LE JEU.

Jouer un trou à normale 4 devrait prendre 12 minutes. Jouer un trou à normale 5 devrait prendre 14 minutes. Si vous excédez ce temps, vous retardez le jeu. Soyez courtois envers les autres, activez le jeu. **Merci !**



TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ALLER	INITIALES	10	11	12	13	14	15	16	17	18	RETOUR	TOTAL	HDCP/NET	TROUS DE COURTOISIE	A	B	C	TOTAL
BLEU (verges)	300	375	385	470	440	145	460	155	315	3045		285	385	355	565	410	130	475	165	285	3055	6100		165	90	150	405	
BLANC	275	365	310	390	350	110	450	140	250	2640		270	370	340	435	340	125	400	135	265	2680	5320		155	90	150	395	
HANDICAP	18	10	7	4	1	6	16	12	13			17	9	8	3	2	5	15	11	14								
NORMALE	4	4	4	5/4	4	3	5	3	4	36/35		4	4	4	5	4	3	5/4	3	4	36/35	72/70		3	3	3	9	
ROUGE	270	360	255	265	340	80	415	95	230	2310		250	350	300	410	335	95	350	110	240	2440	4750		150	90	140	380	
HANDICAP	17	1	16	10	4	6	8	14	12			18	2	15	7	3	5	9	13	11								
NORMALE	4	4	4	4	4	3	5	3	4	35		4	4	4	5	4	3	4	3	4	35	70		3	3	3	9	

MARQUEUR :

TÉMOIN :

DATE :

ÉVALUATION : Parcours Slope

HOMMES

BLEU	70	125
BLANC	66,7	118

FEMMES

ROUGE	66,6	122
-------	------	-----

Les règlements en vigueur sont ceux de l'Association Royale de Golf du Canada (ARGC) à moins qu'une règle locale ne les modifie.

RÈGLES LOCALES :

- Hors limites : normalement indiqués par les clôtures entourant le terrain ou par des piquets blancs (pénalité : un coup + distance).
- On enlèvera sans pénalité une balle logée dans les clôtures des *3 et 9 ou sur le terrain en construction (trou de sable). On la replacera sans s'approcher du trou. Une longueur de bâton.
- Une balle frappée à l'eau au *5, 8 ou 9 : 1 coup de pénalité. Laissez tomber une autre balle au point d'entrée derrière l'obstacle.
- Une balle frappée dans la rivière au *4 ou à l'eau au *6 : 1 coup de pénalité. Laissez tomber une autre balle dans l'espace assigné de l'autre côté de la rivière au *4 et sur l'île au *6.
- Au *4 et 5, lorsque la balle repose à l'intérieur des limites du terrain (aucun piquet jaune ou rouge) et dans les roches, l'eau fortuite ou la terre, l'endroit sera considéré « réparation ». Déplacez la balle jusqu'à 2 longueurs de bâton sans vous approcher du trou. Aucune pénalité.
- Une balle reposant près des arbustes ou équipements pouvant être endommagés, peut être déplacée sans pénalité sans s'approcher du trou.
- Seuls les golfeurs enregistrés sont admis sur le parcours.
- Chaque joueur(se) doit avoir son sac avec ses bâtons.