

Joueur : index : hcp de jeu : Joueur : index : hcp de jeu :

Joueur : index : hcp de jeu : Joueur : index : hcp de jeu :

TROUS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	SSS	Slope
PAR	3	4	4	3	4	3	3	3	3	30	3	4	4	3	4	3	3	3	3	30	60		
Coups reçus	3	1	7	17	11	13	15	5	9		4	2	8	18	12	14	16	6	10				
Repère 2	140	348	295	106	282	120	100	134	140	1665	140	348	295	106	282	120	100	134	140	1665	3330	60	98
Repère 3	140	327	269	106	246	120	100	134	140	1582	140	327	269	106	246	120	100	134	140	1582	3164	59	95
Repère 4	131	317	260	98	241	104	100	126	124	1501	131	317	260	98	241	104	100	126	124	1501	3002	59	101
Repère 5	131	294	244	98	196	104	100	126	124	1417	131	294	244	98	196	104	100	126	124	1417	2834	58	96
Repère 6	90	200	180	105	170	122	80	100	102	1149	90	200	180	105	170	122	80	100	102	1149	2298	54	80

Règles locales :

- . Les hors-limites sont matérialisés par les piquets blancs et/ou les poteaux des lisses blanches bordant le parcours.
- . Récupérer toute balle se trouvant sur les pistes.
- . Les haies de jumping sont considérées comme obstacles inamovibles

Jeu lent :

- . Conserver la distance par rapport à la partie qui vous précède
- . Respecter le timing des horloges (rester à l'heure de votre départ)

Signatures

Marqueur *Joueur*

Etiquette

- . Coups d'essai interdits sur les départs.
- . Ratisser les bunkers, replacer vos divots, relever vos pitches.