

Joueurs

	Blanc	Jaune	Bleu	Rouge	Hcp	Par				
1	299	276	276	261	15	4				
2	215	215	202	202	16	4				
3	281	251	232	229	17	4				
4	260	219	203	186	18	4				
5	242	237	237	211	14	4				
6	304	304	258	258	4	4				
7	169	161	151	134	7	3				
8	334	321	305	257	5	4				
9	160	137	137	125	10	3				
Out	2264	2121	2001	1863		34				

Merci de relever vos pichs sur les greens

Player

Marker

	Blanc	Jaune	Bleu	Rouge	Hcp	Par				
10	395	315	311	265	11	4				
11	285	271	252	236	12	4				
12	332	304	283	271	2	4				
13	187	171	143	124	6	3				
14	340	306	292	277	3	4				
15	375	255	242	242	13	4				
16	477	456	419	419	1	5				
17	151	138	121	121	9	3				
18	374	325	295	252	8	4				
IN	2916	2541	2362	2207		35				
Out	2264	2121	2001	1863		34				
Tot	5180	4662	4363	4070		69				

REGLES LOCALES

1. Clôtures des pâturages

a) Le sommet des piquets des clôtures désigne la zone dans laquelle votre balle se trouve en fonction de la couleur de celui-ci (rouge, rouge/vert, jaune, jaune/vert ou blanc)

b) si aucune marque n'est visible sur le piquet, celui-ci délimite une zone hors limites.

2. Obstructions inamovibles (Règ. 16.1)

a) Les drains en pierres, les treillis de protection, les fontaines, les bancs, les panneaux de signalisation,

b) Tous les regards de drainage d'arrosage et de canons à neige,

c) Tous les chemins goudronnés ou non, y compris les rigoles profondes se trouvant dans la zone générale,

d) Les ponts en bois (sauf s'ils se trouvent dans une zone à pénalité)

e) Les marques juniors Swiss Golf et les arbres avec tuteurs,

f) Les clôtures avec des piquets de couleur rouge/vert & jaune/vert

3. Parties intégrantes du parcours

Les chalets aux trous n° 2, 6, 8 et 11, les clôtures (sans couleurs ou de couleur blanche), les pierres fixes du parcours.

4. Terrain en réparation (Règ. 16.1)

a) Toutes les zones marquées par des piquets bleus et/ou lignes blanches,

b) trou n°16: La zone à gauche du green 16 est définie comme terrain en réparation, s'il est sûr ou quasiment certain qu'une balle est y perdue, le joueur peut comme option supplémentaire dropper une balle dans la dropping zone.

5. Trou no. 12 Lignes électriques et câbles de télésiège

Si une balle heurte une ligne, un câble ou un siège, le coup doit être rejoué sans pénalité.

6. Dropping zone aux trous n° 5 (en arrière du green), n°14, n°15, n°16, n°17 (Règ. 17.1)

Si une balle jouée finit dans une zone à pénalité, le joueur peut, comme option supplémentaire, dropper une balle avec un coup de pénalité dans la dropping zone.

7. Zones écologiquement sensibles (ZES). Zones à pénalités (Règ. 17.1e(1))

Les piquets «rouge et vert» situés à gauche des trous n°10 et 14 et à droite du 18 délimitent une zone écologiquement sensible. L'entrée et/ou le jeu y sont interdits.

Une interférence due à une ZES se produit quand la ZES interfère avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel. (Règ. 16.1f(2))