

# PLAN DU PARCOURS

Swin Golf du Gué de Selle





## PRINCIPALES RÈGLES DU SWIN-GOLF

1. Au départ, la balle doit être jouée entre les deux marques sans les dépasser.
2. Tout coup donné avec l'intention de frapper la balle est considéré comme joué.
3. En cas de balle hors limite, le joueur doit poser la balle à l'endroit d'où a été jouée celle-ci en comptant le coup joué et en ajoutant un coup de pénalité.
4. Balle perdue : règle du hors limite (paragraphe 3)  
5 minutes pour retrouver la balle.
5. En cas de balle jugée injouable, le joueur peut déplacer celle-ci de moins de 10 mètres sans se rapprocher du trou et en comptant un point de pénalité
6. Toutes les balles tombant sur un green ou à proximité de jeunes plantations doivent être dropées sans pénalité à moins de deux longueurs de club.
7. Une balle tombant dans un obstacle d'eau, doit être dropée de l'endroit d'où elle a franchi la berge, en comptant d'un coup de pénalité.

**Merci de respecter les équipements, les pelouses, ainsi que la concentration des joueurs**

## CARTE DE SCORES

Trous	Distances	Par	1	2	3	4	5	6
1	60	3						
2	105	4						
3	105	4						
4	160	4						
5	110	4						
6	90	3						
Total	630	22						