

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
BLANC	70	150	50	135	150	80	165	235	125	1190
BLEU	70	130	50	130	135	70	145	220	115	1080
ROUGE	60	120	50	120	120	60	125	210	110	975
HCP	9	2	8	5	4	7	3	1	6	
PAR	3	4	3	4	4	3	4	5	4	34
N O M S										

Départ de la couleur correspondant à votre niveau de jeu. Au départ tous les joueurs de la partie tapent leur ballon. Ensuite, le plus loin du trou joue en premier. Chaque contact dans le ballon compte 1 point. En cas de contact entre deux ballons, le ballon non joué est remis à sa place initiale et le ballon joué repartira de l'endroit où il s'est arrêté. Si un ballon partenaire est visiblement dans le champ de tir d'un joueur il peut être retiré après avoir marqué son emplacement.



Footgolf du Plateau



Règles locales :

Trou 2 : le ballon qui reste dans la pente du tubing doit impérativement être droppé en bas de la pente à moins d'un mètre de l'endroit où il a franchi la ligne des piquets rouges avec un point de pénalité.

Shots interdits dans la pente du tubing.
Interdiction de faire passer le ballon au-dessus du tubing

Le manquement à ces consignes est passible d'une exclusion immédiate du parcours.

Trous 4 et 5 : le ballon qui franchit le grillage en bas de la pente latérale est hors limite et doit être rejoué de l'endroit où il reposait avant ce coup malheureux.

Si le ballon est proche du grillage, il doit être écarté du grillage de 1 m sans pénalité.

Le filet entre les trous 4 et le 5 limite la descente des ballons vers la pente latérale :

Un ballon qui franchit le filet doit être joué de l'endroit où il repose.

Un ballon proche du filet, il doit être écarté du filet de 1 m sans pénalité.

Porter des chaussures de football stabilisées ou baskets.

ATTENTION crampons interdits !

Site de Terre Ronde, 01110 Plateau d'Hauteville

Tél. : 06 33 36 60 81 www.sfgduplateau.com