

# Parcours de FootGolf



Infos et inscriptions : [www.footgolf-france.fr/inscription](http://www.footgolf-france.fr/inscription)

@FootGolfFrance -

- #RacetoTabarka #FootGolfCup #FootGolf



FOOTGOLF FRANCE  
Association Française de FootGolf



## CARTE DE SCORE

# PARCOURS FOOTGOLF



## OPIO

### FOOTGOLF DE LA TOUR D'OPIO

Infos et inscriptions : [www.footgolf-france.fr/inscription](http://www.footgolf-france.fr/inscription)

@FootGolfFrance -



- #RacetoTabarka #FootGolfCup #FootGolf

TROUS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ALLER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	RETOUR	TOTAL
DIST.	68	89	109	129	48	117	160	94	220	1034	68	89	109	129	48	117	160	94	220	1034	2068
PAR	3	3	4	5	3	4	5	4	5	36	3	3	4	5	3	4	5	4	5	36	72

Joueur 1 : \_\_\_\_\_

Joueur 2 : \_\_\_\_\_

Joueur 3 : \_\_\_\_\_

Joueur 4 : \_\_\_\_\_

Joueur 4 : \_\_\_\_\_

Trou de départ : \_\_\_\_\_

Marqueur : \_\_\_\_\_

**MARQUAGE DU BALLON :**

- 1) Dans la zone des 3m : OBLIGATOIRE.
- 2) Sur le Fairway : SEULEMENT si cela est demandé par un partenaire.

**EN CAS DE VENT IMPORTANT :** La « Règle du Vent » est en jeu. Si un ballon totalement arrêté bouge à cause du vent, le joueur peut le replacer à son endroit initial. Dans ce cas, le joueur doit impérativement lever sa main et dire « Stop ». Les autres joueurs du groupe doivent également lever leurs mains pour validation. En cas de litige, la majorité l'emporte.

**PÉNALITÉS : Si le ballon dépasse un piquet rouge :** le joueur peut jouer le ballon depuis l'endroit où il se trouve sans prendre de pénalité, le joueur peut replacer le ballon depuis le point d'entrée dans un rayon de 2 mètres sans se rapprocher du trou, et en prenant 1 point de pénalité sur sa carte de score, le joueur peut retourner à l'endroit exact du coup précédent en prenant 1 point de pénalité sur sa carte de score.

**Si le ballon dépasse un piquet jaune :** chacune des règles relatives au piquet rouge s'appliquent. Le joueur peut également replacer le ballon selon la distance qu'il souhaite, à condition qu'il existe un lien entre le point de départ et le drapeau, sans se rapprocher du trou.

**ATTENTION JAUNE ET ROUGE : Interdit de déplacer quoique ce soit dans le périmètre délimité par les piquets (branche, pierre, etc..)**

**Si le ballon dépasse des piquets blancs :** depuis le Tee-shot : le joueur doit recommencer depuis le départ en prenant 1 point de pénalité sur sa carte de score. Après le Tee-shot : le joueur doit replacer le ballon à l'endroit exact du coup précédent en prenant 1 point de pénalité sur sa carte de score.