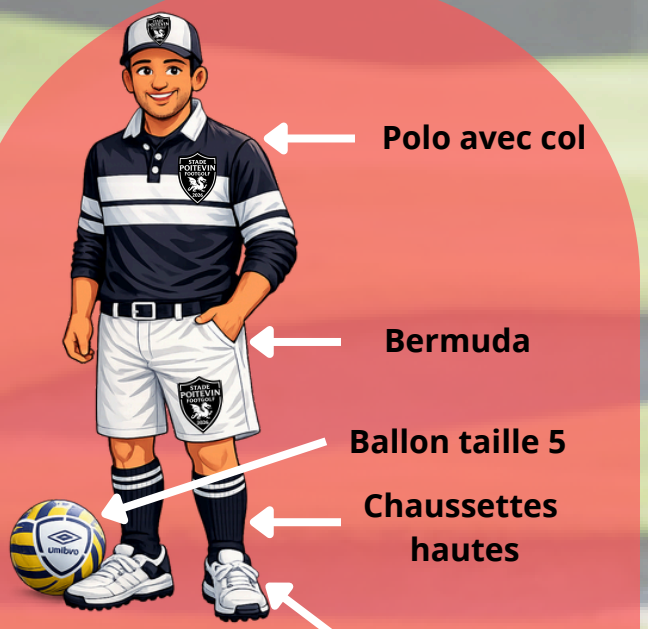
Les 10 règles du footgolf

1 - Équipement



2 - Tee-box



Je peux placer mon ballon dans un carré de 2m derrière les boules de départ.

3 - Placement



Après mon drive : j'attends que chaque joueur ait drivé avant d'avancer. Je ne dois en aucun cas aller à mon ballon avant que tout le monde n'ait tiré son premier coup.
Pendant le jeu : je ne dépasse jamais le ballon du joueur le plus éloigné du trou. Si un joueur tire dans son ballon et qu'il me touche, je risque une pénalité.

4 - Frappe franche

Lorsque je frappe la balle, le contact doit être net et bref.
Il est interdit d'effectuer "une semelle".
Le "pointu" est autorisé (voire encouragé au putt).



Les 10 règles du footgolf

5 -Marquage



- Je ne dois jamais arrêter mon ballon en mouvement.
- Lorsqu'il est arrêté, je peux dire "STOP" à voix haute pour figer sa position (s'il y a du vent, je le remettrai à sa position initiale).
- Je ne peux pas marquer mon ballon sans qu'un joueur me le demande.
  - Exception : si mon ballon est à moins de 3 m du trou, je DOIS soit le marquer, soit jouer mon coup immédiatement.

6 - Ordre de jeu



- 1er trou : L'ordre de départ est tiré au sort.
- Pendant le trou : le joueur le plus éloigné du trou joue en premier.
- Trou suivant : le joueur ayant réalisé le meilleur score au trou précédent commence.
- En cas d'égalité : l'ordre reste le même qu'au trou précédent.

7 - Environnement

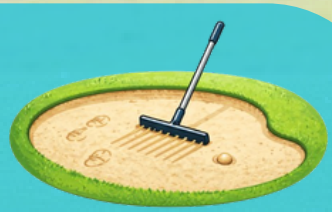


Ballon au-delà des piquets rouges : je joue la balle de son emplacement, sans élan (pied d'appui fixe).
Piquets blancs : 1 coup de pénalité, + je retourne au coup précédent.
Sur le fairway, le rough et le green, j'ai le droit de retirer uniquement ce qui est mort (feuilles, branche, caillou,...), mais je ne dois rien casser.

8 - Bunker

Dans le bunker :

- Je joue sans élan (pied d'appui fixe).
- Contact bref avec le ballon (louche interdite).
- Je ne touche à **RIEN**, même aux éléments morts.
- Après mon coup : Je ratisse le sable avec le rateau.



Les 10 règles du footgolf

9 - Plan d'eau



Si mon ballon atterrit dans l'eau : 1 coup de pénalité, et je replace mon ballon au point d'entrée. J'ai le droit de reculer jusqu'à 2m, sans me rapprocher du trou.

10 - Score



En début de partie, on désigne (ou tire au sort) :

- 1 joueur pour noter le score sur l'application AFFG.
- 1 joueur pour noter le score sur la carte papier.

À la fin de chaque trou, j'annonce le score réalisé à voix haute.

Matériel



Obligatoire :

- 1 marqueur (type jeton de poker).
- 1 stylo.

Facultatif :

- 1 tee , avec des dimensions à respecter ==> 2cm de hauteur, 4cm d'ouverture, 7cm à la base.
- 1 pompe + 1 manomètre.