

RÈGLES LOCALES SPÉCIFIQUES du PARCOURS PITCH & PUTT 18 TROUS de PESSION (20240423)

(Complètes les règles locales permanentes, annulent et remplacent toute règle locale existante)

REGLEMENT DE LA COMPETITION

- Aller = marques **BLEUS**
- Retour = marques **ROUGE**
- Départs sur tee obligatoire
- Nombre de clubs limité à 3 (putter compris) exceptés les dames de plus de 60 ans, les hommes de plus de 65 ans et les enfants de moins de 13 ans pour lesquels un 4^{ème} club est autorisé
- temps de parcours: **2h15**
- Score de chaque trou est limité à **7 coups**

CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (R16-1)

- **Obstructions inamovibles :**
 - o Les panneaux indicateurs du parcours compact et leurs tapis de départ
 - o Les piquets inamovibles de délimitation des zones à pénalité
 - o Le grillage sur la gauche du fairway du trou n°6
 - o Les caches synthétiques sur le green du trou n° 7 (au nombre de 3)
- **Terrains en réparation** : les zones entourées de lignes ou pointillés blancs

ZONES A PÉNALITÉ (R17)

- Les zones piquetées, marquées ou non en jaune ou rouge des trous 3, 7 et 8
- La DZ du trou 8 ne concerne que les balles tombant dans la ZAP côté green

HORS LIMITES (R18.2)

- Délimité par les clôtures du parcours et le practice sur herbe

Téléphone de l'accueil du golf : 05.57.26.03.33

Aller
Retour

MARQUES BLEUES
MARQUES ROUGES



Parcours Pitch & Putt du Golf de PESSAC

| Distance | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | ALL |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | 77 | 58 | 61 | 53 | 63 | 46 | 75 | 53 | 87 | 573 |
| PAR | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 |
| | | | | | | | | | | |

| Distance | T10 | T11 | T12 | T13 | T14 | T15 | T16 | T17 | T18 | RET | TOTAL |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| | 48 | 80 | 43 | 83 | 46 | 80 | 61 | 69 | 68 | 578 | 1151 |
| PAR | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | 54 |
| | | | | | | | | | | | |

En shotgun, la saisie des scores se fait en suivant l'ordre des numéros (1 à 9 pour l'aller bleu et 10 à 18 pour le retour rouge). Ex : un joueur qui part du 8 bleu, marque son score du 8 bleu, puis du 9 bleu, du 10 rouge au 18 rouge, et finit par le 1 bleu au 7 bleu)