

Règlements MAXI sans obligation de passer par les obstacles **(Thetford-Mines) 2022**

Dans une formule sans rêgles il est permis de jouer par les bandes de côté et de ne pas heurter les obstacles et ce, sans pénalité.

Trou no. 1 Si une balle se retrouve soit dans la 1ere trappe et peu importe si elle a heurtée la bande de déviation, repart à 3 au départ, si la balle se retrouve dans la 2e trappe, qu`elle a heurtée ou pas la bande de déviation, repart à une longueur de lame de putter du point d`entrée en ajoutant 1 coup de pénalité

Trou no. 4 Le Recoin : Si une balle se retrouve dans la trappe, directement du tapis de départ, repart à 3 au départ, si la balle se retrouve dans la trappe par le retour arrière, repart à une lame de putter du point d`entrée en ajoutant 1 coupe de pénalité. Si une balle se retrouve emprisonnée dans le recoin (la barre en haut du trou..1 coup de pénalité et repart tout juste devant le trou au bas de la pente, de même si la balle sort du jeu, en arrière de la coupe, après avoir heurté la coupe

Tour no. 10. Même principe que le trou no. 1 maxi,, si la balle se retrouve dans la 1er trappe de sable, repart à 3 au départ, si la balle se retrouve dans la 2e trappe de sable, replacer la balle à une longueur de lame de putter du point d`entrée en ajoutant 1 coupe de pénalité.

Trou no. 15 (Super Monstre. Si la balle se retrouve directement dans la trappe, du départ, repart à 3 au départ, si la balle se retrouve dans la trappe de sable par le retour arrière ou venant de l`arrière, replacer la balle à une longueur de lame de putter du point d`entrée en ajoutant 1 coup de pénalité.

Si une balle sort du jeu ailleur que le départ, repart à une lame de putter du point de sortie en ajoutant 1 coup de pénalité

Carl Carmoni Mini-Putt.net