



### Trou 11

**Exemple 1** – votre balle franchit l’eau, mais tape le sol avant les piquets rouges et roule en arrière pour terminer dans l’eau.

Vous avez deux possibilités : soit rejouer depuis le même endroit ou dropper une balle en arrière sur la ligne imaginaire entre le drapeau et le point A.

**Exemple 2** – votre balle tape le sol au-delà des piquets rouges avant de rouler dans l’eau au point B.

Vous pouvez dropper une balle à deux longueurs de club du point B, sans vous rapprocher du trou.