



DÉTAILS SUR LA FORMULE DE JEU

COURSE À LA FICELLE

Chaque équipe = camp reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de l'équipe (30 cm par point de handicap). Cela permet à l'équipe de prolonger la course d'une de ses balles, jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. L'équipe coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

Exemple : Trou n° 1 (Formule 4 balles). Une équipe a ses 2 balles sur le green en 3. L'un des joueurs se trouve à 10 cm du trou. Il utilise 10 cm de ficelle pour prolonger la balle jusque dans le trou. Le score noté sur la carte sera de 3. Les 10 cm de ficelle utilisés seront coupés.

Le jeu consiste à utiliser toute la ficelle le plus efficacement POSSIBLE sur tout le parcours. Revenir avec de la ficelle ne sert à rien !!!

FORME DE JEU

➤ PATSOME MODIFIÉ

- **Quatre-Balles / Trous 1 à 6** : Les deux joueurs de l'équipe jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.
- **Greensome / Trous 7 à 12** : À la différence du Foursome, en Greensome, les deux jouent à chaque départ et on choisit le meilleur coup. De là, le joueur dont la balle n'a pas été choisie joue le deuxième coup et le premier joue le troisième coup et ainsi de suite.
- **Scramble / Trous 13 à 18** : Après que les 2 joueurs ont pris le départ, le camp choisit l'une des balles pour le second coup et les 2 joueurs joueront leur coup de cet endroit et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou.

➤ 18 TROUS SCORE MAXIMUM / DOUBLE PAR

Formule de jeu où **tous les coups sont comptés jusqu'à un maximum fixé au DOUBLE PAR** pour cette épreuve. Si après cette limite, la balle n'est pas rentrée dans le trou, elle est obligatoirement relevée et il sera noté "le score maximum" sur la carte de score. Si on prend un exemple : sur un PAR 4, le score brut ajusté sera de 8. Bien entendu, si un camp fait moins c'est le score brut normal qui est noté. Cette formule permet un classement en brut et devrait participer à une amélioration sensible du temps de jeu. En effet, en cas de grosse galère, un camp pourra choisir l'option d'inscrire le score maximum du trou, et de ne pas terminer celui-ci.

La ficelle vous sera remise avec votre carte au moment du départ. Pensez à vous munir d'une paire de ciseaux !!! Ne pas jeter les bouts de ficelle dans la nature, ni dans les trous, les mettre dans une poubelle en arrivant !!!