

Ligue de golf

Taylor Made

Saison 2017 (20^{ième})

Correction 2016 vs 2017 en rouge

BUT

Rassembler un groupe de joueurs de différent calibre en favorisant la détente, le social et une certaine compétition équilibrée où chaque joueur sans exception a la chance de remporter soit la Coupe Taylor Made & le veston vert (championnat individuel) ou/et la BubbleCup (championnat par équipe).

Rappel

Ne pas oublier que les règlements de cette ligue ne sont pas parfaits. Ils sont conçus dans le but d'équilibrer au maximum les joueurs entre eux et de satisfaire la majorité. Il se peut qu'une règle vous désavantage pour certaine situation, c'est probablement intentionnel, mais avant de maugréer, pensez au but de notre ligue ou à une solution de rechange qui rendra justice à l'ensemble des joueurs et non pas seulement à vous.

De plus, rappelez-vous que les anomalies ou difficultés du terrain sont la plupart du temps des anomalies ou difficultés pour l'ensemble des joueurs.

Déroulement

Le premier départ aura lieu à 17h00, toujours le mercredi en fin d'après-midi. Le tirage au sort des départs potentiels (non officiels) sera effectué 1 semaine à l'avance, donc chaque mercredi la liste des départs non-officiels pour la semaine suivante sera disponible et sera aussi transmise par courriel et publié sur notre site Web le lendemain. Les joueurs seront tirés au hasard de 1 à 24 sans tenir compte des absents prévus ou à venir. Les départs officiels seront finalisés à **16h15** le mercredi même, en enlevant les absents, en reléguant dans le dernier groupe ceux qui ne peuvent se présenter assez tôt, et en évitant les anciens équipiers. Sauf erreur, cette liste ne pourra être par la suite modifiée, si un joueur censé être présent n'est pas là ou est en retard, les joueurs de son quatuor prendront quand même le départ. Nous compléterons les points de formule en utilisant une carte de pointage au hasard valide ou celle du retardataire qui jouera seul à la fin ou dans le dernier groupe si possible. Le retardataire se verra par contre pénalisé de la moitié des points gagnés pour la formule du jour s'il en est à sa 2^{ième} infraction du genre. Attention cette liste provisoire n'est qu'un rang approximatif de votre départ, même si votre nom ne fait pas partie des 4 premiers sur cette liste, il se peut que vous soyer quand même dans le premier groupe, donc prévoyez arrivé à l'avance quand même. Vous connaîtrez seulement sur place l'ordre des départs officiels et vos partenaires pour la formule en vigueur.

La saison comporte 15 formules sur 16 semaines. Il n'y aura pas d'activités le **26 juillet**. **En cas d'annulations (température) en juillet et août, il pourrait y avoir des semaines avec 2 formules sur 2 jours, l'ordre des formules pourraient aussi être modifié pour ces raisons. En début de saison, si annulation, il n'y aura pas de reprise pour les 7 premières semaines mais peut-être une modification de l'ordre.**

Coûts de participation

La cotisation pour les activités de la ligue demeure la même et sera perçue en début d'année. Chaque joueur devra déboursier à sa première présence, soit comptant ou par chèque au nom de « Ligue de golf Dyanncup », un montant de **\$75.00** en guise de cotisation. Puis chaque semaine vous devrez payer votre partie de golf à la boutique du club au montant de \$20.00, vous recevrez alors votre carte de pointage personnalisée pour participer à la formule de la semaine. La cotisation pour les activités prélevée au début de la saison, sera retournée aux joueurs sous plusieurs formes, telles que souper de fin de saison, activités spéciales, cadeaux, etc.

Site Web (prendre note que l'ancien site n'est plus disponible)

Tous les résultats et informations sont maintenant disponible à l'adresse suivante :

www.coupetaylormade.uphero.com

Absence & Retard (important)

Attention, vous devez m'aviser avant **16h15** au (418-655-9356) de votre absence ou de votre retard.

Une pénalité de **\$10.00** vous sera chargée à votre retour si jamais vous avez oublié de nous aviser de votre absence ou vous serez pénalisé de la moitié de vos points pour un retard non signalé avant l'heure limite dès votre 2^{ième} retard non signalée. Vous comprendrez que ceci a pour but une meilleure planification en vue du bon déroulement de la formule de la semaine. À vous de nous montrer votre intérêt.

On rappelle aussi aux anciens joueurs de notre ligue que les gilets (polos) aux couleurs de notre ligue sont obligatoires. Une pénalité de \$2.00 sera exigée aux contrevenants.

Température (annulation)

Les activités de notre ligue ont lieu beau temps mauvais temps, si nous devons annuler l'une de nos rencontres par force majeure, nous vous le ferons savoir dans les plus brefs délais. Vous pouvez toujours nous laisser un numéro de téléphone pour vous joindre dans ces circonstances.

Par contre si nous devons arrêter le jeu et ne pas pouvoir compléter la ronde, la formule sera valide pourvu que le dernier groupe ait complété 4 trous. Les pointages seront alors ramenés au dernier trou complété par le dernier groupe. Évidemment, les statistiques ne seront pas compilées pour cette ronde.

Méthode d'équilibration (coups d'ajustements)

Pour équilibrer les pointages, nous utilisons les coups d'ajustements. Un coup d'ajustement est un coup enlevé sur votre pointage brut, soit sur le total d'un trou ou encore sur le total de votre ronde. Les coups d'ajustements servent aussi à faire d'autres ajustements, toujours dans le but d'équilibrer les pointages bruts.

Votre total de coups d'ajustements de la semaine est toujours basé sur votre moyenne de coups ajustés de l'an dernier combinée à celle de l'année en cour. Votre moyenne est ajustée hebdomadairement selon vos résultats. Cette moyenne globale est comparée au tableau des coups d'ajustements ([voir en annexe](#)). Ce tableau détermine votre nombre de coups d'ajustements (de 0 à -9) pour la semaine.

Si les coups d'ajustements sont appliqués par trou, l'ordre des trous utilisé est en fonction de la moyenne de coups ajustés de la ligue l'an dernier sur chaque trou du premier neuf. Le premier coup d'ajustement sera appliqué sur le trou avec la plus haute moyenne et ainsi de suite. ([Voir en annexe l'ordre des trous pour cette année](#)).

Pour les joueurs qui n'ont pas de moyenne pour l'an passé, **la moyenne globale de la ligue de l'an passé ou une connaissance de vos possibilités**, détermine votre nombre de coups d'ajustements pour le début de la saison.

Les coups d'ajustements sont utilisés chaque semaine. Une fois les coups d'ajustements appliqués aux pointages bruts, ceux-ci deviennent des pointages nets et servent à comparer les joueurs entre eux ou les équipes entrent elles, pour l'application de nos différentes formules de jeu. Dans la description de chaque formule (horaire de la saison) et sur la carte de pointage de la semaine, nous vous indiquerons la façon d'appliquer les coups d'ajustements.

Vos coups d'ajustements serviront aussi à équilibrer les points de statistiques. Plus de détails à la section **Compilation des Statistiques**.

Règle d'ajustement en cas d'un écart important de la moyenne d'un joueur

À la fin de la saison tous les joueurs dont la moyenne de coups ajustés pour la saison 2017 aura diminuée de plus de 4 coups par rapport à celle du *début saison se verront ajuster de la façon suivante : Pour chaque tranche de 1 coup au-delà de la limite permise nous enlèverons 5 points de votre total pour l'année.

* Pour les nouveaux joueurs, votre moyenne de début de saison sera fixée après votre quatrième ronde avec statistiques.

Exemple : Un joueur a débuté l'année avec une moyenne de 49.0 coups ajustés par ronde. Pour la saison 2017, il a inscrit une moyenne de 44.0 coups. Donc $49.0 - 44.0 = 5.0$ coups de moins par rapport au début de saison, c'est à dire 1 tranche de 1 coup de plus que la limite de 4. Nous aurions ajusté les points de ce joueur de 1 fois 5 points pour un total de 5 points de moins pour ses points de formules.

Vous avez sur le site internet, le tableau des coups d'ajustements, la liste des moyennes de coups ajustés pour l'an passé, votre nombre de coups d'ajustements pour le début de la saison et la limite permise (amélioration moyenne de coups ajustés) sans pénalité pour chaque joueur. **Prendre note que nous n'avons jamais utilisé cette règle depuis son instauration ☺**

Championnat par équipe (Bubble Cup) pour les formules individuelles.

Nous continuons d'inclure encore cette année, un championnat par équipe en même temps que le championnat individuel. **Prendre note que le nombre de joueurs par équipes sera ajusté selon le nombre de joueurs actifs pendant la saison en cours.**

En début de saison, nous utilisons volontairement des formules (par équipe) de 2,3 ou 4 joueurs. Suite à ces formules (par équipe) nous formerons 4 groupes permanents de 6 joueurs pour le reste de la saison. Pour former ces groupes, nous utiliserons le classement des joueurs selon leurs moyennes de coups ajustés pour la saison en cours de 1 à 24. Ainsi les joueurs en position 1-8-9-16-17-24 formeront la première équipe, les positions 2-7-10-15-18-23 la deuxième, 3-6-11-14-19-22 la troisième et 4-5-12-13-20-21 la quatrième.

À partir de ce moment, ces 4 équipes se disputeront le championnat par équipe (Bubble Cup) en utilisant les résultats futurs de chacun de leurs joueurs lors des prochaines formules **individuelles**. Ainsi lors d'une formule individuelle, la moyenne des points récoltés par les joueurs présents de chaque équipe sera retenue comme pointage final de la semaine pour cette équipe. Ce pointage final s'additionnera de semaine en semaine et déterminera le classement du championnat par équipe.

COMPILATION DES STATISTIQUES

Les statistiques (allées atteintes, vert en régulation, coups roulés et moyenne de coups ajustés) seront compilées pour la majorité des formules. Chaque fois où les statistiques individuelles seront prises en compte, vous pourrez recevoir ou perdre des points au classement général (championnat individuel) selon une combinaison de vos résultats dans chaque catégorie de statistiques.

Pour déterminer vos points de statistiques, on **additionnera** votre nombre d'allées atteintes et votre nombre de verts en régulation. À ce total s'ajoutera la **différence** entre **18** (normale de coups roulés pour 9 trous) et votre nombre de coups roulés réels pour la ronde. S'ajoute à ce total la **différence** entre votre moyenne de coups ajustés avant la ronde et votre pointage ajusté pour la ronde. Pour équilibrer les résultats, on ajoute à ce total votre nombre de coups d'ajustement. Cette somme représente alors votre **NOTE** pour la ronde. Pour obtenir les points de statistiques qui seront ajoutés ou enlevés au classement général, on multiplie cette **note** par **0.12**.

Par exemple, avant le début de la ronde, Ti-jo Blo a une moyenne de coups ajustés de 42.3 coups par ronde, donc se voit attribuer 3 coups d'ajustement. Pour la ronde, Ti-jo joue 40 et obtient 3 allées atteintes, 4 verts en régulation, et effectue 20 coups roulés.

Pour calculer sa **note**, on additionne les allées et les verts pour obtenir **7**, on ajoute la différence des coups roulés, (normale 18) - (coups roulés de ti-jo, 20) ce qui donne -2, qui ajouté à 7 donne 5.

On ajoute la différence des pointages (moyenne avant 42.3) moins (pointage pour la ronde 40) ce qui donne 2.3, et additionné à notre 5, donne au total 7.3. Reste à ajouter les coups d'ajustements (3) pour une note totale de 10.3. On multiplie 10.3 par **0.12** = 1.24. On obtient alors les points de statistiques de Ti-jo pour la ronde. Ces points (**1.24**), seront ajoutés à vos points de formule de la semaine pour le classement général.

Attention, comme d'habitude, seuls les coups effectués sur le vert (green) seront considérés comme des coups roulés.

Aussi afin de régulariser les moyennes de coups ajustés, peu importe votre pointage brut sur le trou, un triple bogey sur les normales 4 et 5 et un double bogey sur les normales 3 au maximum seront inscrits à vos statistiques pour le calcul de votre moyenne de coups ajustés.

COMPILATION DES STATISTIQUES (suite)

De plus dans les rondes avec statistiques, vous devez terminer chaque trou, même si votre pointage n'a plus d'importance pour vous sauf que, **pour contrer le jeu lent**, votre trou est terminé et vous **DEVEZ OBLIGATOIREMENT** ramasser votre balle, lorsque :

Sur les trous à normale 3, vous avez 6 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 7 brut et 6 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Sur les trous à normale 4, vous avez 7 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 8 brut et 7 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Sur les trous à normale 5, vous avez 8 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 9 brut et 8 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Si au moment de ramasser votre balle vous étiez sur le vert, vous ajoutez 1 coup roulé à ceux déjà effectués si c'est le cas, autrement vous inscrivez 3 coups roulés pour ce trou.

Vous ne perdez pas votre allée atteinte ni votre vert en régulation si vous ramassez prématurément votre balle suite à l'application de la règle ci-haut.

Pour recevoir vos points de formules de la semaine, vous devez avoir pris le départ des 5 premiers trous.

Attention, seuls vos 8 meilleurs pointages de formules de la saison seront retenus pour le classement général individuel, mais les points de statistiques obtenus ou perdus lors des parties rejetées seront compilés intégralement.


Petit rappel, nous utilisons la règle (spring rules) donc, vous pouvez déplacer votre balle dans un rayon arrière de 6 pouces, seulement si celle-ci, repose dans l'allée. Si vous croyez avoir droit à un allègement, demandez l'avis d'un membre de votre quatuor.

Pour toutes les situations non prévues au présent document, le comité après consultation externe si nécessaire rendra une décision finale.

Carte de pointage

Aux fins d'équité entre les joueurs et pour éviter le plus d'erreurs possible, nous vous demandons d'échanger votre carte de pointage avec un autre joueur de votre quatuor, celui-ci devra vous la faire approuver avant de la remettre au responsable.

Étant donné les points alloués pour les statistiques, nous utilisons des cartes de pointages conçues pour les compiler. On vous demande d'être le plus clair possible sur ces cartes de pointages. Pour vous indiquer les trous où vous avez droit à 1 coup d'ajustement, nous utilisons une petite ligne diagonale qui divise le carreau en deux parties. Pour ces trous vous devez inscrire le pointage brut en haut à gauche et le net en bas à droite. Des espaces sont prévus pour inscrire les statistiques de chaque trou, c'est à dire : le **X** pour l'allée atteinte, le **•** pour le vert en régulation et un **chiffre** pour le nombre de coups roulés. **Voici un exemple de la carte de pointage idéalement complétée :**

Aller trous :		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Totaux brut/net
joueur #	Par :	5	3	4	4	3	4	4	3	5	
Nom du joueur		5 4	5	4	7 6	3	6 5	5	4	5	44 41
Coups ajustements	Statistiques:	x • 2	• 2	x • 2	• 2	• 2	x 3	• 2	• 2	x • 2	4 4 19
	ordre ajust.	3	4	9	2	6	1	8	5	7	x • Putts
-3	Pts formule:										
		<p align="center">Brève description de la formule</p>									

Règles pour accélérer le jeu

Si un groupe constate qu'au moment de replacer le drapeau du neuvième trou, il n'y a personne sur le départ de ce neuvième trou, le groupe suivant sera mis en danger de la façon suivante (sauf si raison hors de leur contrôle).

Le nom de chaque joueur du groupe de retardataire sera pris en note. Si un joueur voit son nom inscrit une deuxième fois sur cette liste, ce joueur sera assigné automatiquement au **dernier** groupe pour la semaine suivante et pour **chaque** fois que son nom reviendra sur cette liste.

De plus pour accélérer le jeu, **AUCUNE** balle provisoire ne devra être frappée suite à votre coup de départ. (**Ce règlement ne s'applique qu'aux coups de départ**).

Pour la recherche d'une balle perdue, nous vous demandons d'avoir un joueur prêt à jouer aussitôt qu'il peut le faire. Donc, le deuxième devra être prêt aussi à s'élancer et ainsi de suite.

Si votre balle est introuvable suite à votre coup de départ (sauf bien sûr si elle se retrouve dans les obstacles comportant des piquets rouges ou jaunes), vous devrez repartir à **4**, une autre balle de l'endroit désigné pour chaque trou.

Toujours en laissant **tomber** votre balle dans l'herbe longue (**rough**) ou **la déposer** dans le sable selon le cas.

Voici les endroits désignés pour repartir pour le trou :

Le coté est déterminé par la trajectoire du coup de départ perdu, sauf au trou #2, 4, 5

1 À gauche ou droite de l'allée avant l'herbe longue du canal frontal.

2 Dans la trappe de sable.

3 À gauche derrière le lac, ou à droite, derrière la trappe d'allée.

4 Gauche ET Droite (dans le rough de GAUCHE en gardant le lac au complet entre votre balle et le vert avec une ligne sans obstruction en hauteur vers le vert.

5 Dans la trappe de sable avant.

6 À gauche ou à droite près de l'allée vis-à-vis les 150 verges.

7 À gauche ou à droite près de l'allée vis-à-vis les 150 verges

8 Dans la trappe de sable droite ou gauche.

9 À gauche ou à droite près de l'allée vis-à-vis les 200 verges

Votre trou est terminé et vous **DEVEZ** ramasser votre balle, lorsque :

Sur les trous à normale 3, vous avez 6 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 7 brut et 6 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Sur les trous à normale 4, vous avez 7 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 8 brut et 7 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Sur les trous à normale 5, vous avez 8 coups de joués et que votre balle n'est pas dans la coupe, vous inscrivez 9 brut et 8 net si vous bénéficiez d'un coup sur ce trou.

Lorsque vous ramassez votre balle et que vous n'êtes pas sur le vert, vous inscrivez 3 coups roulés, sinon inscrire ceux effectués plus un.

FORMULES UTILISÉES SAISON 2017 (l'ordre peut être modifié)

Voici un petit résumé de chaque formule pour cette année.

Mise en forme Duel moitié-moitié Pair – Impair

Chaque joueur entre son pointage net pour la ronde. À la fin de la ronde, on classe en ordre croissant les joueurs présents (selon le classement final, moyenne coups ajustés 2016). On insère les nouveaux joueurs en utilisant leur pointage ajusté de la formule. Selon l'ordre de cette liste ainsi formée, on additionne les pointages des joueurs pairs vs les joueurs impairs. Le groupe de joueurs avec le plus bas total est déclaré gagnants.

3 points à chaque joueur du groupe gagnant et 1 point aux perdants.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

Duel Match Play Team Taylor Made vs Team Bubble

Formule en équipe 12 contre 12, le premier joueur tiré au hasard représente le groupe Taylor Made, et affrontera en MatchPlay, le deuxième qui représentera le groupe Bubble et ainsi de suite. Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, on compare le pointage net de chaque joueur selon la méthode habituelle d'une compétition par trou. Si le nombre de joueurs est impair, le joueur seul compare son pointage net avec, un des joueurs de l'équipe avec qui il a pris le départ. Ce joueur est choisi au hasard et représentera 2 joueurs pour son équipe. Pour chaque victoire individuelle de son équipe, chaque joueur reçoit 1 point et ½ point pour un match nul.

Maximum de 7 pts à chaque joueur de l'équipe gagnante et minimum 3 aux perdants

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

4 balles 2 meilleures balles

Formule en équipe de 4 joueurs au hasard, chaque joueur de l'équipe applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, les 2 joueurs de l'équipe avec les pointages nets les plus bas additionnent et inscrivent leurs résultats au pointage net de l'équipe pour ce trou. Le pointage net total de l'équipe est comparé à tous les autres pointages nets des autres équipes. Si un joueur manque pour former un dernier quatuor ou trio, on se sert du pointage d'un joueur du groupe précédent choisi au hasard pour compléter le groupe. Ce joueur doit communiquer son pointage net au groupe derrière lui, le plus rapidement possible.

12 points iront à chaque joueur de l'équipe gagnante, 10 points aux suivants 8, 6, 4, 2 aux autres suivants.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

Match play par équipe (2)

Formule en équipe de deux au hasard, on assigne à chaque équipe une équipe adverse au hasard. Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, le **meilleur** pointage net de l'équipe est comparé au **meilleur net** de l'autre équipe selon la méthode habituelle d'une compétition par trou. Dans les cas où il y aurait 1, 2, 3 joueurs en plus, selon la situation nous ajusterons la formule.

Les équipes reçoivent 1 point pour chaque trou gagné, ½ point pour 1 trou nul et 0 point pour un trou perdu. Les gagnants, soit l'équipe ayant remporté le plus de trous reçoit 3 points supplémentaires et les perdants 2 points. S'il y a égalité, chaque équipe reçoit 2 points chacune.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

FORMULES (suite)

Jeu de 4 points

Formule en équipe de deux au hasard, chaque joueur de l'équipe applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, un maximum de 4 points est alloué : Le meilleur pointage net individuel rapporte 2 points à l'équipe. Le 2^{ième} meilleur pointage net rapporte 1 point et le meilleur pointage net total des deux joueurs rapporte 1 point. Les points s'annulent en cas d'égalité de deux joueurs.

Exemple: Luc et André jouent contre Marco et Jean:

Au trou #1 Luc joue 6, André 5, Marco 4 et Jean 5.

Jean et Marco récoltent 3 points: 2 points pour le meilleur pointage individuel (Marco) et finalement un point pour le combiné (9 vs 11). Le 2^{ième} meilleur pointage est annulé, car Jean et André étaient à égalité. Jean et Marco cumulent donc 3 points (+3) après 1 trou.

Les équipes reçoivent 5 pour un match nul, si l'écart est 2 et moins, 6 aux gagnants et 4 aux perdants.

Si écart de 3 ou 4 points 7pts aux gagnants et 3pts aux perdants pour écart 5 et plus 8 et 2.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

Skins games par équipe (2)

Formule en équipe de deux au hasard, on assigne à chaque équipe une équipe adverse au hasard. Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, le **meilleur** pointage net de l'équipe est comparé au **meilleur net** de l'autre équipe. Selon la méthode habituelle, le plus bas net des 2 équipes remporte le trou et les trous annulés et non gagnés auparavant. Les trous non gagnés après le dernier trou iront à l'équipe ayant la meilleure **somme** de pointage net total pour la ronde. Dans les cas où il y aurait 1, 2, 3 joueurs en plus, nous ajusterons la formule selon le cas.

Les équipes reçoivent 1 point pour chaque trou gagné. Les gagnants, soit l'équipe ayant remporté le plus de trous reçoit 3 points supplémentaires et les perdants 2 points. S'il y a égalité, chaque équipe reçoit 2½ points chacune.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

2 balles meilleure balle

Formule en équipe de deux au hasard, chaque joueur de l'équipe applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, le joueur de l'équipe avec le pointage net le plus bas inscrit son résultat au pointage net de l'équipe pour ce trou. Le pointage net total de l'équipe est comparé aux autres équipes. Si le nombre de joueurs est impair, le joueur se retrouvant sans partenaire après le tirage au sort, jumelle son pointage net avec un des joueurs de l'équipe avec qui il a pris le départ. Ce joueur est choisi au hasard et ne peut recevoir d'autres points de formule autres que ceux acquis avec son coéquipier réel.

16 points iront à chaque joueur de l'équipe gagnante, 14, 12, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 aux autres suivants dans l'ordre.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur

Match play individuel

Formule individuelle, on assigne à chaque joueur un adversaire au hasard. Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour chaque trou, on compare le pointage net de chaque joueur selon la méthode habituelle d'une compétition par trou. Si le nombre de joueurs est impair, le joueur seul compare son pointage net avec un des joueurs de l'équipe avec qui il a pris le départ. Ce joueur est choisi au hasard et ne peut recevoir d'autres points de formule autres que ceux acquis contre son adversaire réel.

Les joueurs reçoivent 1 point pour chaque trou gagné, ½ point pour 1 trou nul et 0 point pour un trou perdu. Le gagnant, soit celui ayant remporté le plus de trous reçoit 3 points supplémentaires et le perdant 2 points. S'il y a égalité, chaque joueur reçoit 2½ points chacun.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

FORMULES (suite)

Partie Parfaite

Formule individuelle, but du jeu : recevoir le moins de points possible.

Bloc # 1

Un joueur reçoit, en tout temps peu importe le bloc # 2 ou son pointage final sur le trou :

- Sur un trou à normale 4 ou 5 : **2 points** -s'il **n'est pas** dans l'allée après son coup de départ.
ET
-s'il **n'est pas** sur le vert en régulation. **ET** s'il n'a pas réussi la normale brute avec 1 coup roulé max.
- Sur une normale 3 : **1 point** -s'il **n'est pas** sur le vert après son coup de départ.
OU obtenu min. la normale brute avec 1 coup roulé max.

Bloc # 2

Un joueur reçoit, en tout temps peu importe le bloc # 1 pour **chaque** événement différent :

- Sur tous les trous : **1 point** - s'il **remet une balle en jeu** (drop) suite à une pénalité (Piquets rouges ou jaunes) ou une balle injouable ou encore une balle perdue.
- Sur tous les trous : **1 point** - à chaque fois que sa balle **quitte** une trappe de sable (**sauf** si cette sortie suit **immédiatement** son coup de départ).
- Sur tous les trous : **1 point** - pour 3 coups roulés consécutifs ou non sur le même vert (green). (Peu importe le bâton).

-De plus, chaque joueur calcule son pointage net pour la ronde selon la procédure habituelle.

— À la fin de la ronde, on enlèvera 10 points à son total de points reçus pendant la ronde, au joueur ayant la meilleure ronde de coups nets, 9 points au suivants, 8 points au troisième, le quatrième 7 points, le cinquième 6, ensuite 5,4,3,2 et enfin le dixième et aux autres à égalités, 1 point.

-À votre total de points, on retranche votre nombre de coups d'ajustements. (Équilibrage des pts reçus) Le total de points du joueur est comparé à tous les autres joueurs.

25 points iront au joueur gagnant, 23,22,21,20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2 pts aux suivants dans l'ordre.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

Stableford

Formule individuelle, but du jeu : Accumuler le plus de points possible.

Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour un albatros, il inscrit 7 points à son pointage de formule, pour un eagle 5 points, un birdie 3 points, une normale **1 point**. Pour un bogey il enlève 1 point et, pour tout autre bogey il enlève 3 points. Le total de points du joueur est comparé à tous les autres joueurs. 25 points iront au joueur gagnant, 23,22,21,20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2 pts aux suivants dans l'ordre.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

FORMULES (suite)

Skins games (individuel)

Formule individuelle, but du jeu : amasser le plus de points possible. Compétition entre 4 joueurs au hasard, chaque joueur applique ses coups d'ajustements aux trous correspondants. Selon la méthode habituelle, le meilleur résultat net (1 joueur) remporte le trou et les trous égalisés et non gagnés auparavant. Les trous non gagnés après le dernier trou iront au(x) joueur(s) ayant le meilleur pointage net total pour la ronde.

Les joueurs reçoivent 1 point pour chaque trou gagné, et 0 point pour un trou nul. Le gagnant, soit le joueur ayant remporté le plus de trous reçoit 5 points supplémentaires, le 2^{ième} reçoit 4 points, le 3^{ième} reçoit 3 points et le 4^{ième} se voit attribué 2 points.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

Stableford à 2 (modifié) meilleure balle

Formule en équipe de deux au hasard, chaque joueur frappe sa propre balle. Chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Pour son meilleur net de chaque trou, l'équipe inscrit pour un albatros, 7 points à son pointage de formule, pour un eagle 5 points, un birdie 3 points, une normale **1 point**. Pour un bogey et plus il enlève 1 point. Le nombre de points total est comparé aux totaux des autres équipes. Si le nombre de joueurs est impair, le joueur se retrouvant sans partenaire, jumelle son pointage net avec un des joueurs de l'équipe avec qui il a pris le départ. Ce joueur est choisi au hasard et ne peut recevoir d'autres points de formule autres que ceux acquis avec son coéquipier réel.

16 points iront à chaque joueur de l'équipe gagnante, 14, 12, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 aux autres suivants dans l'ordre.

Les statistiques ne sont pas compilées.

Individuelle avec coups d'ajustement

Formule individuelle, chaque joueur applique le ou les coups d'ajustements aux trous correspondants. Le total de coups nets du joueur est comparé à tous les autres joueurs.

25 points iront au joueur gagnant, 23,22,21,20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2 pts aux suivants dans l'ordre.

Les statistiques sont compilées pour chaque joueur.

La journée des Si

Formule individuelle, pour cette formule chaque joueur reçoit 2 coups d'ajustements supplémentaires, mais ne peut en avoir plus de neuf. Chaque joueur a le choix d'utiliser ses coups d'ajustements pour reprendre un maximum d'un coup par trou. Pour chaque coup d'ajustement non utilisé le joueur retranche 1/2 coup à son pointage total pour la ronde. Si le joueur décide de reprendre un coup, il doit le faire sans se déplacer de l'endroit où il vient d'effectuer son dernier coup. Le total de coups nets du joueur est comparé à tous les autres joueurs.

25 points iront au joueur gagnant, 23,22,21,20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2 pts aux suivants dans l'ordre.

Les statistiques ne sont pas compilées.

Soirée de fin de saison

Formule en équipe à déterminer. Formation des équipes à déterminer. Aucun point en jeu. Détendez-vous la saison est finie.

Bonne Saison 2017 à tous

ANNEXE

TABLEAU DES COUPS D'AJUSTEMENTS (sur pointage brut)				
Si votre moyenne de coup ajustée est de:			Nombre de coups d'ajustements	Application des coups d'ajustements
0	à	37.9	0	aucun coup d'ajustement
38.0	à	38.9	-1	1 coup de moins sur le trou le plus difficile
39.0	à	40.0	-2	1 coup de moins sur les 2 trous les plus difficiles.
40.1	à	41.3	-3	1 coup de moins sur les 3 trous les plus difficiles.
41.4	à	43.0	-4	1 coup de moins sur les 4 trous les plus difficiles.
43.1	à	45.4	-5	1 coup de moins sur les 5 trous les plus difficiles.
45.5	à	47.9	-6	1 coup de moins sur les 6 trous les plus difficiles.
48.0	à	50.5	-7	1 coup de moins sur les 7 trous les plus difficiles.
50.5	à	54.3	-8	1 coup de moins sur les 8 trous les plus difficiles.
54.4	à	59.9	-9	1 coup de moins sur les 9 trous.

Ordre des trous (coups d'ajustements)				
Ordre des trous pour l'application des coups d'ajustements basé sur la moyenne des coups réels des joueurs de la ligue.				
Trou #	moyenne l'an passé	normale du trou	Écart. Moyenne vs Normale	Ordre des trous les plus difficiles
6	5.601	4	1.601	1
4	5.387	4	1.387	2
1	6.146	5	1.146	3
8	4.087	3	1.087	4
5	4.004	3	1.004	5
3	4.976	4	0.976	6
2	3.933	3	0.933	7
9	5.905	5	0.905	8
7	4.802	4	0.802	9