



## PATSOME MODIFIÉ PAR ÉQUIPE DE 2

<b>Date</b>	<b>DIMANCHE 8 JANVIER 2023</b>
<b>Forme de Jeu</b>	<p><b>18 trous Strokeford / Règle du DOUBLE PAR</b> Trous 1 à 6 = 4 balles / 7 à 12 = Greensome / 13 à 18 = Scramble</p> <p><b>Course à la ficelle : 1 point de handicap = 30 cm de ficelle</b> Chaque équipe de 2 joueurs = camp reçoit une longueur en adéquation avec son handicap de jeu et l'utilise sur le parcours pour se sortir des positions périlleuses ou pour prolonger la course de la balle jusque dans le trou. <b>Merci de vous munir d'une paire de ciseaux !!!</b></p>
<b>Séries et Marques de Départs</b>	<p><b>1 SEULE SÉRIE / Index ramené à 36.0</b> Messieurs : Jaunes / Dames : Rouges</p>
<b>Ouverte à</b>	<p>Tous licenciés ffgolf ou d'une fédération étrangère, reconnus classés avec, avant la clôture des inscriptions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un <b>certificat médical</b> à jour si aucun n'a été fourni en 2021 ou 2022</li> <li>Ou - avoir répondu au <b>questionnaire de santé</b> sur leur espace licencié</li> <li>Ou - avoir remis l'<b>attestation questionnaire de santé</b> à leur club</li> </ul>
<b>Inscriptions et Tarifs</b>	<p>Directement dans Albatros (Abonnés) OU par téléphone à l'accueil 0262 26 33 39 <b>avant le MERCREDI 4 JANVIER 2023 à 18h00</b></p> <p><b>ABONNÉ DU GOLF DE BOURBON</b> Membre AS GCB 25 €* Non-Membre AS GCB 35 €* <b>NON ABONNÉ DU GOLF DE BOURBON</b> Extérieur 70 €* * 50% de réduction pour les Moins de 18 ans</p>
<b>Heure des départs Champ de joueurs</b>	<p>7h30 -12h30 / 62 équipes de 2 joueurs retenues par ordre d'inscription Horaires prévisionnels, seront réajustés en fonction du nombre d'équipes inscrites</p>
<b>Dégustation Galette &amp; Cidre</b>	<b>Dimanche 8 janvier 2023 à l'issue de l'épreuve au Green Tee</b>
<b>Remise des Prix</b>	<b>6 équipes primées en BRUT à partir de 17h30</b>
<b>Comité de l'Épreuve</b>	<b>COMMISSION SPORTIVE</b>
<b>VOITURETTES AUTORISÉES</b>	
<b>La CS se réserve le droit de modifier à tout moment ce règlement</b>	



## PATSOME MODIFIÉ PAR ÉQUIPE DE 2

# 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 / Troux 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 / Troux 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 / Troux 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 STROKEFORD / 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 !!!**