
REGLEMENT DE LA COMMISSION SPORTIVE

Sur proposition de la commission sportive, le comité de l'AS du golf de la Côte des Isles a approuvé le présent règlement de la commission sportive qui est applicable à compter du 01 Avril 2024.

Ce règlement précise la politique sportive du club, les engagements des joueurs et l'organisation des compétitions.

Ce règlement devra être mis à la disposition de tous les membres. Il sera disponible sur le site de l'AS.

1. Mission

La commission sportive agit dans le cadre de la délégation qu'elle a reçue du comité.

La commission sportive a pour missions l'organisation et l'animation de l'ensemble des activités golf de l'association, sous l'égide de la Fédération Française de Golf, de la Ligue de Golf de Normandie et du Comité Départemental De La Manche de Golf.

Cette responsabilité s'étend à :

- L'organisation des compétitions internes
- L'organisation des compétitions de ligues, jeunes, séniors de la Manche, séniors de Normandie
- L'organisation éventuelle des interclubs
- La formation des équipes et leur entraînement
- La gestion des index
- Le respect des règles de jeu et de l'étiquette
- L'élaboration des règles locales
- La discipline sportive - déontologie

Le président de la commission rend compte au comité des travaux de la commission.

2. Membres de la commission

En application des statuts de l'association :

- Le président de la commission est élu par le comité parmi les membres du comité en fonction. Les responsables de chaque secteur et les membres de la commission sont choisis par le comité.
- Les membres de la commission sont responsables de leurs actions dans le cadre des fonctions qui leurs sont attribuées.
- La commission peut s'adjoindre à titre consultatif les services de personnes compétentes.

3. Compétitions du club

Les compétitions organisées par le club sont ouvertes aux membres du club et aux joueurs extérieurs lorsqu'ils sont licenciés, à jour de leur questionnaire de santé ou certificat médical.

Les inscrits devront s'acquitter d'un droit d'inscription à la compétition et d'un green fee pour les joueurs extérieurs.

3 - 1 Inscription

L'inscription se fait indifféremment à l'accueil, par email, par téléphone ou en ligne.

L'annonce de la compétition précise en particulier :

- La date de la compétition,
- Le nom du sponsor éventuellement,

- La formule de jeu,
- Eventuellement le nombre de joueurs maximum
- Les règles de la compétition

La date et l'heure limites d'inscription sont fixées à la veille de la compétition à **14H00**.

3 - 2 Index et repères de jeu

Sauf conditions particulières, les index et marques de départ de chaque série seront affichées comme ci-dessous pour les compétitions.

| Index dames | Repères de jeu | Index messieurs |
|--|----------------|--------------------|
| | Blanc | 0 - 15,4 |
| | Jaune | 15,5 - 26,4 |
| 0 - 18,4 | Bleu | 26,5 - 36 |
| 18,5 - 36 | Rouge | 36,1 - 45 |
| 36,1 - 53 | Violet | 45,1 - 53 |
| 53,1 - Non classées | Orange | 53,1 - Non classés |
| Index et repères de jeu pour compétition en simple (Stokeplay ou stableford) Pour formule de jeu en scramble départs hommes jaunes et femmes rouges | | |

Jeunes

Les jeunes partiront des repères définis par la FF Golf pour leurs catégories d'âge et selon le repère défini par leur index si cela est plus cohérent.

En fonction du nombre d'inscrits, des séries spécifiques jeunes seront créées dans les compétitions « sponsorisées ».

| Jeunes filles (moins de 17 ans) | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|------------|-------------|-------------------------|
| Âge | Repères de jeu / Niveau de jeu | | | |
| 0 - 10 | de NC à 37 | | 36 et moins | |
| 11 - 12 | de NC à 37 | | 36 et moins | |
| 13 - 14 | de NC à 45 | | de 44 à 24 | de 23.9 à 6 5.9 et - |
| 15 - 16 | de NC à 50 | de 49 à 37 | de 36 à 10 | 9.9 et - |

| Jeunes garçons (moins de 17 ans) | | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------|------------|-------------|--------------|-------------|----------|
| Âge | Repères de jeu / Niveau de jeu | | | | | |
| 0 - 10 | de NC à 37 | | 36 et moins | | | |
| 11 - 12 | de NC à 37 | | de 36 à 20 | de 19.9 à 12 | 11.9 et - | |
| 13 - 14 | de NC à 50 | de 49 à 37 | de 36 à 30 | de 29.9 à 14 | 13.9 et - | |
| 15 - 16 | de NC à 50 | de 49 à 45 | de 44 à 37 | de 36 à 20 | de 19.9 à 8 | 7.9 et - |

3 - 3 Compétition de classement « Trophée du Jeudi »

Le jeudi seront organisées des compétitions de classement sur 9 ou 18 trous avec départ le matin et en début d'après midi.

Les joueurs ou joueuses pourront, s'ils le souhaitent, choisir leurs marques de départ et devront le notifier lors de leur inscription à cette compétition.

Les joueurs avec un index inférieur à 11, 5 devront obligatoirement faire la compétition 18 Trous.

Uniquement pour les membres de l'AS d'avril à octobre, le meilleur score net mensuel sera récompensé sur 9 et 18 trous toutes séries confondues.
Pour les non membres AS compétitions de classement.

3 – 4 Championnat AS Golf CDI

Un dimanche par mois, d'avril à octobre, se déroulera une compétition dite « de classement » sur 9 ou 18 trous, compétition mixte.

Ce championnat se jouera en net « stableford » et appliquera la règle de l'index et repères de jeu citée au § 3.2.

Ce championnat prendra en compte les 4 meilleures cartes en net sur les 7 compétitions avec une finale en octobre où ce jour là le score en net sera doublé.

Le jour de la finale un classement (en net) sera réalisé pour un championnat en 9 et 18 trous, les trois premiers toutes séries confondues seront récompensés sur 9 et 18 trous.

A l'issue de ce classement seront proclamés les deux champions de l'AS Golf CDI sur 9 et 18trous.

Ces compétitions seront « ouvertes » aux non membres AS celles-ci se transformeront en compétitions de classement.

3 – 5 Tournoi interne en période hivernale

Pendant la période de décembre à mars la commission sportive organisera des tournois de l'AS en formule matchplay soit en simple, scramble ou greensome. La formule sera déterminée chaque année au moment de l'appel à participation au championnat.

Ce tournoi sera ouvert aux membres de l'AS et l'index ramené à 36 maximum.

3 – 6 Liste de départ

La liste de départ sera établie la veille de la compétition vers 16H00.

Les départs seront réalisés dans la majorité des cas suivant les index mais en prenant en compte les desideratas ou impératifs (professionnels ou autres) notifiés sur la feuille d'inscription ou dans le champ prévu à cet effet sur le site de l'AS.

Le joueur (dans les compétitions individuelles) doit se présenter 5 minutes avant son heure de départ.

S'il se présente jusqu'à 5 minutes après son heure de départ, la règle 6.3 sera appliquée : perte du trou en match-play, 2 coups de pénalité en strokeplay et stableford. Au delà de 5 minutes de retard, il est disqualifié.

3 - 7 Détermination des séries pour l'attribution des prix :

Lorsqu'une série comporte trop peu de compétiteurs elle est intégrée à une autre série ou fusionnée pour créer une seule série.

Cette mesure impliquera que les joueurs des 2 séries rassemblées utiliseront les mêmes marques de départ.

3 - 8 Utilisation des voiturettes en compétition de club

Les compétiteurs en incapacité permanente ou occasionnelle attestée médicalement sont autorisés à jouer en voiturette par la commission sportive, et pourront dans les conditions normales voir leur nouvel index pris en compte et participer à la remise des lots.

3 - 9 Recording

Après la partie, les cartes de scores lisibles doivent être rendues (boite prévue à cet effet à l'accueil du golf), sans délai, dûment vérifiées et signées.

Chaque carte de score devra comporter de manière claire et lisible le score de tous les trous et avoir 2 signatures (le marqueur et le compétiteur).

En cas de différends entre le joueur et son marqueur sur le score d'un trou ou plus, le marqueur ne doit pas signer la carte et avertir le comité de l'épreuve.

Dans le cas d'une simple erreur, le marqueur devra simplement rayer, modifier puis signer en dessous de chaque modification.

3 - 10 Résultats

Pour les compétitions en strokeplay le brut prime sur le net.

Pour les compétitions en stableford le net prime sur le brut.

Les ex-æquo sont départagés conformément aux règlements de la compétition ou à défaut sur les résultats des 9 derniers trous puis des 6 derniers, 3 derniers puis du dernier trou.

Si l'égalité subsiste, le Comité considérera le meilleur score sur le 17ème trou puis le 16ème ... en remontant jusqu'au premier.

3 - 11 Remise des prix

Le nombre de prix attribués par série sera déterminé en concertation avec le sponsor par le pourcentage de participants par série.

La présence du joueur participant à une compétition est vivement souhaitée à la remise des prix, par courtoisie envers le sponsor et les autres participants.

Les joueurs gagnants **mineurs ne peuvent pas recevoir de prix en alcool**. Un lot de substitution leur sera proposé.

Un joueur ne peut pas cumuler un prix pour son classement en brut avec un autre prix pour son classement en net. Cependant, le cumul est possible avec un prix obtenu dans un concours organisé dans la compétition en question comme un concours de drive ou d'approche.

Le Comité des Compétitions, en accord avec le partenaire, se réserve le droit de distribuer des récompenses par tirage au sort. Les abandons non justifiés et les absents ne pourront pas participer aux tirages au sort.

Tout joueur absent (ou non représenté par un joueur de son camp) à la remise des prix ne pourra réclamer son prix, celui-ci étant attribué au joueur suivant dans le classement de l'épreuve (sauf décision du sponsor qui pourra attribuer le lot au tirage au sort).

3 - 12 Comité d'épreuve

Le comité d'épreuve est désigné par la commission sportive.

Il a en charge le bon déroulement de la compétition (règles, jeu lent...).

Tout litige sera arbitré par le comité de l'épreuve, sans voie de recours.

3 - 13 Discipline Sportive

Toute annulation de participation après l'édition des départs, ainsi que la non présentation au départ entrainera un score de pénalité, selon les règles fédérales.

Tout abandon non justifié (au regard du règlement fédéral) en cours de partie entrainera un score de pénalité, selon les règles fédérales (Extrait des règles fédérales :« *Si un joueur interrompt le jeu et que le Comité considère sa raison valable, il n'y a pas de pénalité, sinon le joueur est disqualifié. Tout abandon pour motif médical non évident entraînera la disqualification du joueur qui devra présenter a posteriori au Comité de l'épreuve un certificat médical pour changer son statut de « disqualifié » en « abandon justifié ».*»)

Un joueur ayant eu un comportement inapproprié vis-à-vis d'autres joueurs, vis-à-vis des organisateurs (sponsors, salariés du club, bénévoles de l'AS ...) ou plus largement vis-à-vis de l'Association Sportive peut se voir interdire l'accès aux compétitions pour une durée limitée ou illimitée.

Dans tous les cas le joueur concerné sera informé par l'AS.

Outre les cas évoqués ci-dessus la commission pourra intervenir suite à toute action contraire à l'étiquette : Jeu dangereux, jeu lent, non-respect du parcours

4. Politique sportive de l'AS

La commission sportive n'intervient que pour les compétitions amateurs par équipe.

La participation aux compétitions individuelles est, selon les règles de la Fédération Française de Golf, de la responsabilité de chacun.

4 - 1 Constitution des équipes

Le capitaine de chaque équipe est choisi par la commission sportive. Sa nomination finale sera validée par le comité. Son mandat est annuel et renouvelable.

4 - 2 Composition des équipes de l'AS

La sélection des joueurs s'effectue sur 2 critères :

- sportif : selon résultats obtenus lors des compétitions du club et à l'extérieur
- comportemental : esprit d'équipe, respect des décisions du capitaine, des co-équipiers, des adversaires, ainsi que l'attitude sur le terrain et en dehors.

La sélection est décidée par le capitaine d'équipe et validée par la commission sportive. Lors d'une épreuve, la composition de l'équipe tiendra compte de la nature de la compétition, des formules de jeu et de la configuration du terrain accueillant la compétition.

4 – 3 Entraînement des équipes

Chaque saison, les capitaines des équipes dressent la liste des joueurs pouvant participer aux entraînements en vue de leur participation aux différentes compétitions par équipe. Les critères de sélection sont :

- l'index
- les résultats statistiques des compétitions extérieures sur les 12 derniers mois
- les résultats des compétitions récentes
- le comportement (esprit d'équipe, attitude sportive, respect des consignes de l'entraîneur, du capitaine ou du président de la commission sportive).

4 – 4 Participation financière

L'AS prend en charge les inscriptions des différentes équipes et participe à leur défraiement pour leurs déplacements selon un barème défini et approuvé par le comité de l'AS.

Pour chaque épreuve, un budget est mis à disposition du capitaine qui le gère dans le respect des règles établies par le comité. Il est calculé sur la base d'un forfait par jour de compétition.

Il n'est pas prévu de prise en charge des frais d'entraînement pour les joueuses ou les joueurs. L'AS paie les engagements des équipes à la FFG et à la Ligue. Il n'est pas prévu de prise en charge des frais d'inscription pour les compétitions individuelles.

Annexe 1

FORMES DE JEU

FORMES DE JEU OFFICIELLES

A) FOURSOME

Les 2 joueurs du "Camp" jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

B) THREESOME

Un joueur individuel concourt en match-play contre un camp de deux partenaires qui jouent alternativement selon ces Règles particulières.

C) TROIS BALLEES MATCH PLAY

Forme de match-play où chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et où chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matches.

D) QUATRE BALLEES

Le Quatre balles est une forme de jeu (soit en match-play, soit en strokeplay) impliquant des partenaires où deux partenaires jouent ensemble en tant que camp, chaque joueur jouant sa propre balle, et où le score du camp pour un trou est le score le plus bas des deux partenaires sur ce trou.

Il existe une variante de cette forme de jeu en match-play connue sous le nom de Meilleure balle, où un joueur individuel concourt contre un camp de deux ou trois partenaires et chaque partenaire joue sa propre balle selon les Règles.

FORMES DE JEU NON OFFICIELLES

A) GREENSOME

Les 2 joueurs du "Camp" jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

B) CHAPMAN

Les 2 joueurs du "Camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

C) PATSOME

Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome, les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Foursome.

D) COURSE AU DRAPEAU

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S. (exemple : joueur dont le handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

E) COURSE A LA FICELLE

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

F) ECLECTIC

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix-huit trous. Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement (sur plusieurs semaines ou plusieurs mois voire Ringer score).

G) RINGER SCORE

C'est une forme de jeu très voisine de l'Eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison. Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve

H) SCRAMBLE

Forme de jeu avec un Camp composé de 2 joueurs ou plus. Après que tous les joueurs ont pris le départ, le Camp choisit l'une des balles pour le second coup et tous les joueurs (à l'exception de celui dont la balle a été choisie selon les recommandations du Comité des Règles joueront leur coup de cet endroit et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou (voir détails ci-après).

I) PRO-AM/AM-AM

Forme de jeu avec un Camp de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. Il s'agit d'un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles. La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO.

Il y a un score à saisir par joueur dans cette formule.

Annexe 2

HANDICAPS DE JEU DES CAMPS SELON LES FORMES DE JEU

Le joueur a donc comme seule référence son index lui permettant de se comparer à tous les autres golfeurs en France. Mais lorsqu'il doit se confronter à un parcours de golf, c'est son handicap de jeu qui devient la référence. Le handicap de jeu est le nombre de coups qu'un joueur reçoit pour une série de repères (par exemple repères blancs) sur le parcours joué. Il varie en fonction de la difficulté du parcours joué et du repère de départ choisi. Sur un parcours possédant quatre repères (Blanc, Jaune, Bleu, Rouge), un joueur a donc quatre handicaps de jeu différents selon le repère joué.

Pour calculer un handicap de jeu il suffit de connaître :

- l'index du joueur qui est actualisé en temps réel par Fléole (serveur central de la FFgolf qui gère les licences et les index de tous les joueurs français) ;
- le Slope, le S.S.S. et le Par du parcours pour le repère de départ choisi.

Ainsi pour calculer un handicap de jeu, on multiplie l'index par le Slope, on le divise par 113 et on y ajoute la différence entre le S.S.S. et le Par. Le résultat arrondi de cette formule donne le handicap de jeu.

Handicap de Jeu = Index * (Slope / 113) + (S.S.S. – Par) arrondi pour un parcours de 18 trous

Rassurez-vous, vous pouvez éviter ce calcul, car :

- pour les parties amicales, un tableau de conversion est souvent affiché dans chaque Club.
- pour les compétitions officielles, c'est encore plus simple car tout est calculé automatiquement sur votre carte de score et la répartition des coups rendus est déjà faite.

Si le parcours n'a pas été encore étalonné, le Slope 113 lui est provisoirement attribué.

Les valeurs de **Slope, S.S.S, PAR changent pour chacun des joueurs** en fonction des marques utilisées par le joueur et de son sexe. Ces valeurs différentes permettent d'utiliser des marques de départ multiples au sein d'une même compétition, tout en rendant cohérent le calcul des coups rendus. On peut ainsi faire jouer en net : des Messieurs partant de marques différentes, des Messieurs et des Dames partant de marques identiques ou séparées, des mixtes partants des mêmes marques, etc.

Dans une compétition utilisant des marques différentes, aucun autre point n'est à rendre en sus des formules ci-dessous

• STROKE PLAY

1. Simple

Sur 18 trous

Pour tous les index :

Handicap de jeu du joueur H = Index*(Slope / 113) + (S.S.S - PAR) arrondi

Sur 9 trous

Pour tous les d'index:

Calcul de l'index de jeu 9 trous aller :

Hcp de jeu Aller = [(Slope aller*index)/113] + [SSS aller-Par aller] = X

Calcul de l'index de jeu 9 trous retour :

Hcp de jeu retour = [(Slope retour*index)/113] + [SSS retour-Par retour] = Y

2. Foursome et threesome

Handicap de jeu du Camp est 50% de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs.

$H (A+B) = 50\% (HA + HB)$ non arrondi.

Exemple : HA=13,3 HB=8,2 donne au Camp (A+B) un handicap de jeu=10,75

Le joueur isolé du threesome joue avec son handicap de jeu H.

3. Quatre Balles

Chaque joueur reçoit 90% de son handicap de jeu.

HA = 90% HA non arrondi HB = 90% HB non arrondi

4. Greensome

Handicap de jeu du Camp : $H (A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ non arrondi, avec (HA<HB)

5. Chapman

Handicap de jeu du Camp : $H (A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ non arrondi, avec (HA<HB)

6. Patsome

Handicap de jeu du Camp est 50% de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs.

$H (A+B) = 50\% (HA + HB)$ non arrondi

7. Scramble

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur selon les formules suivantes :

| | <u>6 joueurs</u> | <u>5 joueurs</u> | <u>4 joueurs</u> | <u>3 joueurs</u> | <u>2 joueurs</u> |
|-----------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| <u>Joueur 1</u> | 1/10 (10%) | 3/20 (15%) | 1/5 (20%) | 3/10 (30%) | 7/20 (35%) |
| <u>Joueur 2</u> | 1/10 (10%) | 1/10 (10%) | 3/20 (15%) | 3/20 (15%) | 3/20 (15%) |
| <u>Joueur 3</u> | 1/10 (10%) | 1/10 (10%) | 1/10 (10%) | 1/20 (5%) | |
| <u>Joueur 4</u> | 1/10 (10%) | 1/10 (10%) | 1/20 (5%) | | |
| <u>Joueur 5</u> | 1/20 (5%) | 1/20 (5%) | | | |
| <u>Joueur 6</u> | 1/20 (5%) | | | | |

8. Pro-Am/Am-Am

Chaque joueur reçoit 3/4 de son handicap de jeu.

9. Score Maximum

Le **Score maximum** est une forme de stroke play dans laquelle le score d'un joueur ou d'un Camp pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les coups joués et tous les coups de pénalité), fixé par le Comité, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.

- **COMPETITION CONTRE PAR, CONTRE BOGEY, STABLEFORD**

Les coups reçus en compétition Contre Par, Contre Bogey ou Stableford sont les handicaps de jeu du Stroke Play mais arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).
Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.
Nota : dans le cas particulier des joueurs de très haut niveau dont le handicap de jeu ressortirait négatif des formules, ils rendent des coups au parcours en commençant par le plus facile des trous (classé 18 dans la table des coups reçus)

• MATCH PLAY

Les coups reçus en Match Play sont construits sur le handicap de jeu du Stroke Play et arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).
Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

1. Simple

Le joueur dont l'index est le plus haut reçoit 100% de la différence avec le handicap de jeu de son adversaire.

Exemple : HA = 16,9 vs HB = 13,0 différence 3,9 arrondie à 4.

Le joueur A recevra 4 coups à répartir sur les 4 trous les plus difficiles du parcours.

2. Foursome et Threesome

Le Camp dont la somme des handicaps de jeu est la plus élevée reçoit 50% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0.5 est arrondi vers le haut).

Exemple : HA+HB = 15,4 vs HC+HD=36,1

Le Camp C+D reçoit 10 coups : $50\%(36,1 - 15,4) = 50\% \text{ de } 20,7 = 10,35$ coups arrondis à 10.

En threesome, le joueur isolé reçoit le double de son handicap de jeu pour le calcul de la différence entre les deux Camps.

3. Quatre Balles

Le joueur dont le handicap de jeu est le plus bas est considéré comme Scratch. Les coups reçus des autres joueurs correspondent à 90% de la différence de handicap de jeu avec le joueur au plus bas handicap de jeu. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0.5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 5,4 15,4 25,0 et 34,8.

Coups reçus de A = 0

Coups reçus de B = $90\% (HB - HA) / = 9,0$ arrondi à 9

Coups reçus de C = $90\% (HC - HA) / = 17,64$ arrondi à 18

Coups reçus de D = $90\% (HD - HA) / = 26,46$ arrondi à 26

4. Greensome

Le handicap de jeu de chaque Camp est calculé comme en Stroke Play :

$H(A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ avec $(HA < HB)$ vs $H(C+D) = 60\%HC + 40\%HD$ avec $(HC < HD)$

Le Camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 9,8 15,0 5,3 et 25,8

$H(A+B) = 9,8 \times 60\% + 15,0 \times 40\% = 5,88 + 6,0 = 11,88$

$H(C+D) = 5,3 \times 60\% + 25,8 \times 40\% = 3,18 + 10,32 = 13,5$

Le Camp C+D reçoit 2 coups : $13,5 - 11,88 = 1,62$ arrondi à 2

5. Chapman

Le handicap de jeu de chaque Camp est calculé comme en Stroke Play

Le Camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le handicap de jeu des 2 Camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

6. Match à la meilleure Balle

Traditionnellement, cette forme de jeu se joue en brut. Un joueur isolé défie 2 ou 3 joueurs de handicap plus élevé qui forment le Camp adverse. Le Camp adverse compte son meilleur score brut, le joueur isolé oppose son score. C'est ainsi que l'écart de niveau de jeu est compensé, sans faire appel aux handicaps.