

« Match-play Duo » de l'Association Sportive Scramble à 2 - Match-play en net

du (date à définir) au (date à définir)

Rencontres amicales par équipes (mixtes ou non) de 2 joueurs ou joueuses ouvertes à tous licenciés au club de Montereau-La Forteresse.

Les équipes sont formées pour la durée des rencontres. Un joueur ne peut pas être membre de plus de deux équipes.

Tee de départ : jaunes pour les hommes, rouges pour les femmes.

Les joueurs organisent eux-mêmes leurs rencontres, par mail ou téléphone.

Il est possible de rencontrer les mêmes adversaires 3 fois au maximum.

Inscriptions et enregistrement des résultats sur le tableau d'affichage.

inscrire 1 sur la ligne du vainqueur dans la colonne du vaincu

inscrire 0 sur la ligne du vaincu dans la colonne du vainqueur

inscrire 0.5 en cas d'égalité à l'intersection 2 équipes

Les 3 équipes ayant totalisé le plus de points seront récompensées

Les coups rendus attribués à l'équipe sont calculés selon la règle suivante : (hcp = coups rendus)

35% du hcp du meilleurs équipier et 15% du hcp du second équipier. (Se reporter à la grille de calcul des coups rendus)

Répartition des coups rendus au choix des adversaires : (Ils ne peuvent être supérieurs à 18)

- A. Soit, la différence entre les deux équipes est répartie sur les trous les plus difficiles.
- B. Soit chaque équipe répartit ses coups rendus sur une carte de score à partir des trous les plus difficiles, la différence apparaîtra d'elle-même.

Scramble à 2 : Tous les joueurs jouent une balle depuis le départ, chaque camp choisit une balle d'où sera joué le second coup par les 2 joueurs du camp et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou.

Match-play : Le jeu se joue par trous. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle avec le plus petit nombre de coups. Dans un match avec handicap, le score net le plus bas gagne le trou. Un trou est partagé si chaque camp a entré la balle avec le même nombre de coups. Le score du match s'exprime de la manière suivante : tant de trous "up" ou "égalité" ("all square") et tant de trous "à jouer". Un camp est "dormie" quand il est "up" d'autant de trous qu'il reste de trous à jouer. **Le match est gagné** par le camp qui est "up" de plus de trou qu'il n'en reste à jouer.