

Ligue performance 2021

Informations générales

Formule utilisée

Toutes les rencontres se jouent selon la formule (4 balles/3 meilleures balles).

Règles

Les règles du golf s'appliquent. Cependant, il est permis de déplacer la balle dans l'allée en jeu d'une rangée d'arbres à l'autre. De plus, dans une fosse, vous pouvez lever votre balle, râteler et redéposer votre balle à l'emplacement initial, sauf si elle est enfouie dans sa zone d'impact.

Si votre balle se retrouve dans un hasard entourant un plan d'eau et que les cordes ou piquets installés autour vous empêchent de vous élancer, vous pouvez, sans pénalité, vous libérer tout en demeurant dans le hasard et en reproduisant le plus possible la position initiale de votre balle.

Cependant, si votre balle était injouable, vous ne pouvez vous avantager grâce à cette règle. Dans ce cas, appliquez la règle usuelle de l'obstacle d'eau.

Si vous doutez d'une règle, nous vous conseillons de jouer 2 balles et de soumettre le problème aux organisateurs qui trancheront le litige.

Il est important de jouer chacun des trous si vous désirez avoir un pointage en vue de participer à la finale. **Nouveauté cette année, on appliquera un maximum de +3 sur un trou, vous arrêtez de jouer lorsque ce pointage est atteint sur le trou pour accélérer le jeu. C'est ce pointage qui sera inscrit sur la carte.**

Bornes de départs

Les participants doivent partir sur les bornes correspondant à leur index respectif

Pointage

Vous devez inscrire votre nombre réel de coups (pas de-1 ou+1) sur la ligne qui suit votre nom. Sur la ligne du centre (+/-), inscrire le total des 3 meilleures balles de votre équipe. Au total du score obtenu, nous soustrairons 30% du total des index des 4 équipiers.

Équipes gagnantes

L'équipe ayant cumulé le plus bas score net sera déclarée gagnante. En cas d'égalité, le montant des bourses sera divisé également. Pas de rétro.

Détermination des classes

Après la 4^e rencontre, la moyenne des index des 4 premiers programmes.

Finale

Les 4 meilleurs participants de chacune des classes accéderont à la finale.

Nous utiliserons la moyenne des 4 meilleurs pointages pour déterminer le classement. La finale se jouera par trou (match Play), comme l'interclub.

Des coups seront accordés selon l'index de chacun(es).

Inscription à chaque programme

Nous vous rappelons que vous devez **confirmer votre participation à chaque rencontre en vous inscrivant au moyen du formulaire de la pastille Ligue performance -> détails. Remplir le formulaire (date, numéro de membre, nom et prénom)**. Si vous devez annuler votre présence, remplir le même formulaire en ajoutant un commentaire pour indiquer que vous serez absent dans le champ « Message aux responsables ».

La date limite sera le lundi précédant la rencontre à 14:00hrs.

Nous vous souhaitons une agréable saison et vous rappelons que le jeu lent n'est pas garant d'une bonne performance.

Les organisateurs : Gaston Fortin, André Gagnon et Céline Jolin.