



ATTRIBUTION DES STROKES (différentes compétitions)

	Stroke Play	Stableford - Contre Par	Match Play
Single Chaque camp est constitué par un joueur qui joue une balle	100% du Playing Handicap (Pl. Hcp.)		Le joueur ayant le Playing Handicap le plus élevé reçoit la différence entre les Playing Handicaps des deux joueurs. Pl.Hcp B - Pl.Hcp A (Cfr. Tableau ci-dessous)
4 B Aggregate Chaque camp est constitué par deux joueurs qui jouent chacun une balle. Les deux scores de chaque camp sont pris en compte	100% du Playing Handicap (Pl. Hcp.) de chaque joueur		Le joueur ayant le Playing Handicap le plus bas ne reçoit rien et les trois autres joueurs reçoivent des Coups de handicap à concurrence de 100% de la différence entre les Playing Handicaps. (Cfr. Tableau ci-dessous)
4BBB Chaque camp est constitué par deux joueurs qui jouent chacun une balle. Le meilleur score de chaque camp est pris en compte.	90 % du Playing Handicap (Pl. Hcp.) de chaque joueur		Le joueur ayant le Playing Handicap le plus bas ne reçoit rien et les trois autres joueurs reçoivent des Coups de handicap à concurrence de 90% de la différence entre les Playing Handicaps. (Cfr. Tableau ci-dessous)
Foursome Chaque camp est constitué par deux joueurs. Chaque camp joue une seule balle. Les joueurs jouent alternativement (Règle 29 - 30)	50 % de la somme des Playing Handicaps des deux joueurs. (Pl. Hcp A + Pl. Hcp B) x 50 % arrondi		Pour chaque camp, on calcule la somme des playing handicaps. Le camp pour lequel cette valeur est la plus élevée reçoit 50 % de la différence entre les playing handicaps des deux camps [[Pl.Hcp A + Pl.Hcp B) - (Pl.Hcp C + Pl.Hcp D)] x 50% arrondi (Cfr. Tableau ci-dessous)
Greensome Chaque camp est constitué par deux joueurs. Chaque joueur prend le départ sur chaque trou, ensuite le camp choisit la balle avec laquelle il finit le trou. Les joueurs jouent alors alternativement.	60% du plus petit Playing Handicap non arrondi plus 40 % du plus haut playing handicap non arrondi. Le résultat final est arrondi. (Pl.Hcp Ax60%+ Pl.Hcp Bx40%)		Pour chaque camp, 60% du plus petit playing handicap non arrondi plus 40 % du plus haut playing handicap non arrondi. Le résultat final est arrondi. Le camp pour lequel cette valeur est la plus élevée reçoit la différence entre les handicaps des deux camps. [[Pl.Hcp Ax60%+ Pl.Hcp Bx40%) - (Pl.Hcp Cx60% + Pl.Hcp Dx40%)] (Cfr. Tableau ci-dessous)



ATTRIBUTION DES STROKES (différentes compétitions)

	Stroke Play	Stableford - Contre Par	Match Play																																																								
Chapman Chaque camp est constitué par deux joueurs. Chaque joueur prend le départ sur chaque trou. Pour le second coup, chaque joueur joue la balle de son partenaire. Ensuite chaque camp choisit la balle avec laquelle il finit le trou. Les joueurs jouent alors alternativement.	50% du plus petit playing handicap non arrondi plus 30 % du plus haut playing handicap non arrondi. Le résultat final est arrondi. (Pl.Hcp Ax50%+ Pl.Hcp Bx30%)		Pour chaque camp, 50% du plus petit playing handicap non arrondi plus 30 % du plus haut playing handicap non arrondi. Le résultat final est arrondi. Le camp pour lequel cette valeur est la plus élevée reçoit la différence entre les handicaps des deux camps. [(Pl.Hcp Ax50%+ Pl.Hcp Bx30%) - (Pl.Hcp Cx50% + Pl.Hcp Dx30%)] (Cfr. Tableau ci-dessous)																																																								
Scramble Chaque camp est constitué par deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur joue une balle sur chaque coup. Après chaque coup, le camp choisit sa meilleure balle et tous les joueurs du camp jouent le coup suivant depuis la position de cette balle.	Scramble à 2 25 % de la somme des Playing Handicaps des 2 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B) x 25% Scramble à 3 20 % de la somme des Playing Handicaps des 3 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B+Pl. Hcp C) x 20% Scramble à 4 10 % de la somme des Playing Handicaps des 4 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B+Pl. Hcp C+Pl. Hcp D) x 10% non arrondi	Scramble à 2 25 % de la somme des Playing Handicaps des 2 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B) x 25% Scramble à 3 20 % de la somme des Playing Handicaps des 3 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B+Pl. Hcp C) x 20% Scramble à 4 10 % de la somme des Playing Handicaps des 4 joueurs. (Pl. Hcp A+Pl. Hcp B+Pl. Hcp C+Pl. Hcp D) x 10% arrondi	Pour toutes les formules Match Play ci-dessus : Si coups reçus=10 et moins ⇒ 100% des coups reçus Si coups reçus= 11 à 16 ⇒ 95% des coups reçus Si coups reçus= 17 ⇒ 90% des coups reçus Si coups reçus= 18 à 25 ⇒ 85% des coups reçus Si coups reçus=26 à 36 ⇒ 80% des coups reçus																																																								
4 Balles 4 meilleurs scores 3 meilleurs scores 2 meilleurs scores 1 meilleur score	100% du Playing Handicap de chaque joueur 90% du Playing Handicap de chaque joueur.		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Coups récus</th> <th style="width: 10%;">Limité à</th> <th style="width: 10%;">Coups récus</th> <th style="width: 10%;">Limité à</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>11</td><td>10</td><td>24</td><td>20</td></tr> <tr><td>12</td><td>11</td><td>25</td><td>21</td></tr> <tr><td>13</td><td>12</td><td>26</td><td>21</td></tr> <tr><td>14</td><td>13</td><td>27</td><td>22</td></tr> <tr><td>15</td><td>14</td><td>28</td><td>22</td></tr> <tr><td>16</td><td>15</td><td>29</td><td>23</td></tr> <tr><td>17</td><td>15</td><td>30</td><td>24</td></tr> <tr><td>18</td><td>15</td><td>31</td><td>25</td></tr> <tr><td>19</td><td>16</td><td>32</td><td>26</td></tr> <tr><td>20</td><td>17</td><td>33</td><td>26</td></tr> <tr><td>21</td><td>18</td><td>34</td><td>27</td></tr> <tr><td>22</td><td>19</td><td>35</td><td>28</td></tr> <tr><td>23</td><td>20</td><td>36</td><td>29</td></tr> </tbody> </table>	Coups récus	Limité à	Coups récus	Limité à	11	10	24	20	12	11	25	21	13	12	26	21	14	13	27	22	15	14	28	22	16	15	29	23	17	15	30	24	18	15	31	25	19	16	32	26	20	17	33	26	21	18	34	27	22	19	35	28	23	20	36	29
Coups récus	Limité à	Coups récus	Limité à																																																								
11	10	24	20																																																								
12	11	25	21																																																								
13	12	26	21																																																								
14	13	27	22																																																								
15	14	28	22																																																								
16	15	29	23																																																								
17	15	30	24																																																								
18	15	31	25																																																								
19	16	32	26																																																								
20	17	33	26																																																								
21	18	34	27																																																								
22	19	35	28																																																								
23	20	36	29																																																								
3 Balles 3 meilleurs scores 2 meilleurs scores 1 meilleur score	1 100% du Playing Handicap de chaque joueur. 90% du Playing Handicap de chaque joueur.																																																										
Patsome Chaque camp est constitué par deux joueurs. 6 premiers trous 4BBB, 6 trous suivants Greensome, 6 derniers trous Foursome	50 % de la somme des Playing Handicaps des deux joueurs. (Pl. Hcp A + Pl. Hcp B) x 50 % arrondi																																																										

TEXAS

- Se joue en team de 2 joueurs. Les scores ne sont pas additionnés mais accolés.
- Si un joueur fait son par ou moins, ce chiffre sera utilisé comme dizaine, le score de l'autre joueur sera utilisé pour les unités.
- Si aucun des deux ne fait son par, le score le plus élevé sera utilisé pour les dizaines, et l'autre pour les unités.
- Le score maximum pour un trou est de 88.
- L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de points au total.

Texas Stableford.

Formule qui se joue en team de deux joueurs (A et B), un peu comme un quatre balles agregate. Hormis que les points stableford sont accolés au lieu d'être additionnés. Il est bien entendu que l'ordre des points a de l'importance. Le chiffre de la dizaine est celui du meilleur score pour autant qu'un des deux joueurs ait fait au moins son par (2 points stableford). Sinon, c'est le moins bon résultat qui fera le chiffre de la dizaine (0 ou 1).

Voici une grille pour vous aider (en points stableford):

A	0	0	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
B	0	1	1	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
Score	0	1	11	20	21	22	32	42	30	31	32	33	43	40	41	42	43	44

Et que les meilleurs gagnent...

Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un grand calculateur, indiquez clairement les points stableford de chaque joueur.