

## COMPETITION AEJJR DU 10 JUILLET 2025.

1 ) Pour le tournoi, nous appliquons la formule Greensome.

Formule Greensome : Chaque joueur joue une balle au départ. L'équipe choisit le meilleur coup. Le joueur dont la balle n'a pas été choisie joue le deuxième coup, et l'équipe termine le trou en jouant alternativement cette même balle.

Pour les matchs entre équipe, nous jouerons la formule Greensome en match-play.

Pour le calcul, le score brut correspond au total des coups joués de l'équipe. Si vous faites 5 coups pour faire rentrer la balle dans le trou, marquez 5.

On arrête de jouer au double Par.

Pour un Par 3, si après avoir joué 5 coups et que la balle n'est pas entrée dans le trou, vous relevez la balle et marquez 6

Idem pour un Par 4, si après avoir joué 7 coups et que la balle n'est pas entrée dans le trou, vous relevez la balle et marquez 8

Pour un Par 5, si après avoir joué 9 coups et que la balle n'est pas entrée dans le trou, vous relevez la balle et marquez 10

Les 2 équipes signent chaque carte et la remettent à la réception.

3) Concours du plus long drive (balle sur le fairway) pour hommes et pour dames au trou n°12

-Concours du drive le plus proche de la ligne médiane pour hommes et pour dames au trou n° 11

En cas d'égalité de distance, c'est la balle la plus longue qui est gagnante.

-Concours d'approche (balle sur le green) pour hommes et pour dames au trou n° 3 et n° 9

4)Départs : Boules bleues pour les hommes ( supérieurs à 75 ans ).

Boules jaunes pour les hommes 75 ans et plus jeunes.

Boules rouges pour les dames

5) Divers : On place la balle seulement sur le fairway (marquer la balle avant de la relever) et pas dans le rough et bunker.

Temps de recherche d'une balle : 3 minutes, au delà 1 point de pénalité .

Pour la fluidité du jeu, il est conseillé de jouer une balle provisoire dès que vous voyez votre balle entrer dans le rough ou perdue.

Si vous ne jouez pas de balle provisoire, et que votre balle est perdue, vous revenez au point de depart pour jouer une autre balle: 1 pénalité pour balle perdue+1 pénalité pour jeu lent.

Il faut toujours 'coller' la partie devant .

Le comité d'organisation .