

# CLUB DE GOLF SHERBROOKE

## ACTIVITÉS 2011

### Règlements et informations sur chaque activité

**TOURNOI D'OUVERTURE:** samedi 14 mai 2011 : équipes pigées, selon handicap.

**VEGAS à 4 :** C'est la formule de jeu généralement retenue lors de tournois organisés par des entreprises ou des associations de charité. Les joueurs sont groupés en équipes de quatre. Chacun frappe son coup de départ sur chaque trou. Les coups suivants sont cependant frappés à partir de l'endroit atteint par le meilleur coup du groupe, jusqu'à ce que la balle trouve le fond de la coupe. C'est le total des meilleurs coups pour l'ensemble des trous qui compte.

Inscription à l'avance à la boutique 35\$ dont 30\$ pour le souper et 5\$ pour la bourse. (Bourse 50% 1<sup>ère</sup> position, 30% 2<sup>ième</sup> position et 20% 3<sup>ième</sup> position)  
Voiturette à 9\$/personne. Départ en croisé 12h08. Tirage moitié/moitié.

**MATCH PLAY 2011 :** début 30 mai, Match un contre un, les lundis du 30 mai au 28 août, départs entre 16h30 et 17h30. **Handicap certifié obligatoire** (Handicap 80%, maximum accordé 20 donc 8 coups pour 9 trous)

Compétition de 9 trous, 10 joueurs par groupe, maximum 20 joueurs. Chaque joueur joue contre les 9 autres joueurs de son groupe. Horaire affiché à l'avance. Classement comme au hockey (victoire= 2 points, nul=1 point, défaite = 0 point)

Après les 9 semaines, début des éliminatoires pour les joueurs qualifiés (huit (8) par section). Les joueurs doivent jouer tous leurs matchs. Il est possible de s'arranger avec un adversaire pour jouer un match à l'avance ou le reporter. Tous les matchs doivent être joués avant le début des éliminatoires. En cas d'égalité au classement, il y aura shoot-out au 18ième pour déterminer le rang.

Inscription à la boutique avant le 23 mai au coût de 20\$. (Bourse 50% 1<sup>ère</sup> position, 30% 2<sup>ième</sup> position et 20% 3<sup>ième</sup> position)

**MATCH PARTICIPATIF** : les dimanches 22 mai, 26 juin, 17 juillet, 7 août et 18 septembre / équipes pigées selon handicap avec différentes formules.

dimanche 22 mai; tournoi à la corde  
dimanche 26 juin; 1-2-3 best ball  
dimanche 17 juillet; Chicago  
dimanche 7 août; Vegas  
dimanche 18 septembre; nombre limité de bâtons

Inscription avant le vendredi à la boutique, 15,00\$  
(9,50\$ déjeuner/brunch taxes comprises, 5\$ pour la cagnotte, 0.50 capitainerie)  
déjeuner/ brunch à 10h30, départ en croisé 12h08. Tirage moitié/moitié.  
**( Pour plus d'info voir description à DÉFINITIONS DES FORMULES)**

**COUPE DÉFI** : du 2 juin au 5 septembre 2011

Matches entre équipes, 2 contre 2, **handicap certifié obligatoire**

Maximum 8 équipes composées de 4 joueurs qui jouent 2 fois l'une contre l'autre, formule de 9 trous les jeudis vers 15h00 et les samedis vers 8h00.

(Rien n'empêche les joueurs de convenir de jouer un 18); donc horaire pré-établi avec 2 points/match gagné/équipe, 1 point/match nul, 0 point/match perdu)

Inscription de 20\$/joueur, 50% bourse à 1<sup>ère</sup> équipe, 40 ou 35% à 2<sup>ième</sup> et 25 ou 10% à la 3<sup>ième</sup>. À moins de report convenu entre les joueurs des 2 équipes, le match se joue le cas échéant à 1 joueur ou est concédé par l'équipe qui ne se présente pas.

**QUALIFICATIONS INTER-CLUB : A/B/Senior** dimanche 19 et samedi 25 juin.  
**Handicap certifié obligatoire Coût \$10, chandail d'équipe fourni**

Une ronde de qualification STROKE PLAY opposant des joueurs désireux de représenter le Club à la compétition annuelle des Interclubs. Les 10 premiers de chaque groupe se qualifient. Les champions en titre (année 2010) de chaque catégorie sont qualifiés automatiquement.

L'interclub se joue en équipe de 10, chaque club est représenté à l'intérieur d'un Foursome. La compétition est de type Match Play qui se tiendra aux dates et lieux inscrits ci-bas.

Compétition INTERCLUB : A            2011-07-31 (Hôte : Sherbrooke)  
Compétition INTERCLUB : B            2011-07-31 (Hôte : Royal Bromont)  
Compétition INTERCLUB : Sénior 2011-08-14 (Hôte : Baie Missisquoi)

**COMPÉTITION MEMBRE/INVITÉ:** samedi 9 juillet et dimanche 10 juillet,  
Inscription à l'avance à la boutique 20\$. Date limite inscription 6 juillet.

**Les membres désireux de participer s'inscrivent avec un invité de leur choix. L'handicap le plus bas des deux membres de l'équipe sera celui utilisé pour définir la catégorie. Quatre catégories sont possible Homme 0-15, Homme 16-36, Femme 0-20, Femme 21-40.**

Inscription à l'avance à la boutique 20\$ dont 15\$ pour goûter et 5\$ pour la bourse. (Bourse 70% 1<sup>ère</sup> position, 30% 2<sup>ième</sup> position au Prorata de chacune des catégories.) Voiturette à 9\$/personne. Départ en croisé 12h08. Tirage moitié/moitié.

**Samedi 9 juillet formule Vegas à 2 :** Les joueurs sont groupés en équipes de deux. Chacun frappe son coup de départ sur chaque trou. Les coups suivants sont cependant frappés à partir de l'endroit atteint par le meilleur coup du groupe, jusqu'à ce que la balle trouve le fond de la coupe. C'est le total des meilleurs coups pour l'ensemble des trous qui compte.

**Dimanche 10 juillet formule 2 balles :** chaque joueur joue sa propre balle. Le meilleur joueur des deux compétiteurs de l'équipe inscrit son score. C'est le total des coups pour l'ensemble des trous qui compte.

**COUPE DES CAPITAINES (1 équipe joueurs gauchers vs 1 équipe joueurs droitiers):** samedi le 20 et dimanche le 21 août, inscription à l'avance à la boutique 30\$. **(Déjeuner et Souper INCLUS)**

Les matchs de la Coupe des Capitaines opposent des joueurs désireux de représenter les gauchers ou les droitiers. Le nombre de joueurs représentant sa catégorie est défini par le nombre de joueurs gauchers inscrits (ex : s'il y a 12 gauchers on prendra 12 droitiers). Les équipes seront formées d'un nombre égal de golfeurs. L'épreuve dure deux jours, samedi et dimanche et comporte quatre (4) compétitions de neuf (9) trous. Durant les compétitions, les capitaines ont toute la latitude pour définir les équipes. L'équipe qui atteint le score le plus élevé est déclarée gagnante du trophée.

**Samedi 20 août :**

- **Stroke Play (par équipe) (1<sup>er</sup> 9)** : chaque joueur joue sa propre balle. Le meilleur joueur de l'équipe inscrit son pointage.
- **Alternatif (2<sup>ième</sup> 9)** : les deux joueurs de la même équipe jouent alternativement la même balle. À chaque nouveau trou, le joueur donnant le départ est permuté. Le 1er trou joué est utilisé pour savoir qui sera pair et impair. Les deux joueurs frappent leur coup de départ, le joueur dont la balle est choisie frappera le coup de départ pour les trous impairs et son coéquipier pour les trous pairs.

**Dimanche 21 août :**

- **Vegas à deux (3<sup>ième</sup> 9)** : les joueurs sont groupés en équipes de deux. Chacun frappe son coup de départ sur chaque trou. Les coups suivants sont cependant frappés à partir de l'endroit atteint par le meilleur coup du groupe, jusqu'à ce que la balle trouve le fond de la coupe.
- 
- **Stroke Play (4<sup>ième</sup> 9)** : chaque joueur joue sa propre balle contre un adversaire (gaucher contre droitier). Départ effectué par un quatuor, il y a donc 2 matchs à l'intérieur d'un quatuor.

Le système de comptabilisation utilisé pour déterminer le vainqueur d'un match lors de cette compétition est le Match Play. Celui-ci est basé sur les vainqueurs de chaque trou. Le vainqueur d'un trou prend un point. Les résultats d'un match sont présentés de la manière suivante:

- égalité (ou all square) : 1/2 point est attribué à chaque équipe.
- 1 up ou 2 up : le match est allé au bout des 9 ou 18 trous et le gagnant a terminé avec un ou deux trous d'avance.

## **CHAMPIONNAT DU CLUB A/B/C/FEMMES :**

samedi 10 dimanche 11 septembre **Handicap certifié obligatoire**

**( A; 0 à 9, B; 10 à 19 , C; 20 à 36 , Homme et Femme, Résultats Brut et NET)**

Tournoi individuel par trou (STOKE PLAY) opposant des joueurs désireux de participer à une compétition. Les champions en titre de chaque catégorie sont qualifiés automatiquement pour l'Interclub de l'année suivante.

**TOURNOI DE FERMETURE :** samedi 1 octobre, équipes pigées selon handicap; départ en croisé (formule à préciser). Souper et remise des différents prix des activités du club et tirage de prix de présence (détails à préciser).

**(détails à venir)**

**BIG VEGAS :** dimanche 16 octobre, équipes pigées selon handicap, départ shotgun.

**(Vegas d'automne en collaboration avec Golf des Cantons de l'Est)**

## **DÉFINITIONS DES FORMULES**

**PAR COUP (STROKE PLAY) :** La formule **stroke-play**, désigne une formule du jeu de golf dans laquelle le parcours s'accomplit en prenant en compte tous les coups joués et également les coups de pénalité, du 1<sup>er</sup> trou jusqu'au 18<sup>e</sup>. Cette formule de calcul est généralement utilisée pour toutes les compétitions des professionnels à l'exception de la Coupe Ryder amateurs ou professionnels.

**STABLEFORD :** En jouant en Stableford, un joueur reçoit :

- 5 points s'il a joué trois coups en dessous du PAR (albatros);
- 4 points s'il a joué deux coups en dessous du PAR (eagle) ;
- 3 points s'il a joué un coup en dessous du PAR (birdie) ;
- 2 points s'il a joué le PAR ;
- 1 point s'il a joué un coup au-dessus du PAR (bogey) ;
- 0 point s'il a joué deux ou plusieurs coups au-dessus du PAR (double bogey).

Ainsi il n'est pas attribué de points négatifs. De plus, ce principe de comptage permet à un joueur, dès qu'il a atteint le stade où il ne peut plus avoir de points, de relever sa balle. Ce principe de jeu permet que les trous "catastrophes" ne soient pas pris en compte et évite de ralentir la partie.

**MATCH PLAY:** Contrairement au stroke-play, qui a pour unité le coup, l'unité de score du match-play est le trou. À chaque trou peut être gagné un point. Le golfeur qui a le plus petit score sur un trou gagne un point. Si des golfeurs sont à égalité, alors le trou est considéré comme partagé donc pas de point pour ce trou-là.

**VEGAS (à deux, trois ou quatre) :** C'est la formule de jeu généralement retenue lors de tournois organisés par des entreprises ou des associations de charité. Les joueurs sont groupés en équipes de deux ou quatre. Chacun frappe son coup de départ sur chaque trou. Les coups suivants sont cependant frappés à partir de l'endroit atteint par le meilleur coup du groupe, jusqu'à ce que la balle trouve le fond de la coupe. C'est le total des meilleurs coups pour l'ensemble des trous qui compte.

## **MATCH PARTICIPATIF :**

- **Tournoi à la Corde :** Vegas à trois ou quatre avec un long bout de corde. La corde est utilisée pour se sortir d'un obstacle ou pour se rapprocher du trou. (Ex : On se trouve à 3 pieds du trou, on peut prendre cette longueur de corde pour se retrouver dans le trou.) Le bout de corde utilisée est coupée et on continue le reste du parcours avec la corde.
- **Chicago :** Vegas à quatre, l'équipe part à moins 39 et l'on ajoute des points selon le score, Bogey 1 point, Par 2 points, Birdie 5 points, Eagles 8 points, Albatros 15 points. L'équipe peut recevoir un nombre de points correspondant à la différence du handicap. L'équipe qui termine avec le plus de points gagne.
- **Vegas (à trois ou quatre) :** les joueurs sont groupés en équipes de trois ou quatre. Chacun frappe son coup de départ sur chaque trou. Les coups suivants sont cependant frappés à partir de l'endroit atteint par le meilleur coup du groupe, jusqu'à ce que la balle trouve le fond de la coupe. C'est le total des meilleurs coups pour l'ensemble des trous qui compte.
- **1-2-3- Best Ball (Match à quatre) :** chaque joueur joue sa propre balle. Pour le premier trou, le meilleur score des quatre est inscrit sur la feuille de pointage. Pour le deuxième trou, les deux meilleurs scores des quatre sont inscrits sur la feuille de pointage. Pour le troisième trou, les trois meilleurs scores des quatre sont inscrits sur la feuille de pointage. Et on recommence pour le quatrième trou le meilleur score des quatre est inscrit sur la feuille de pointage, ETC. (Handicap 80% sauf pour le « A »)
- **Nombre limité de bâtons :** chaque joueur transporte un nombre limité de cinq bâtons incluant le putter.
- **Balle de couleur :** une balle de couleur est utilisée. À chaque terte de départ, les membres de l'équipe doivent déterminer laquelle des quatre balles comptera pour ce trou. Chaque personne doit contribuer au moins quatre résultats bruts. Si vous perdez la balle de couleur, vous devez additionner deux coups aux résultats bruts. Pour calculer le résultat NET de votre équipe, additionnez vos quatre handicaps et divisez par quatre pour obtenir un handicap d'équipe. Soustrayez le handicap de l'équipe du résultat de la balle de couleur. Votre carte doit indiquer un résultat pour chacun des membres et un résultat pour la balle de couleur.
- **Autres matchs À DÉFINIR :**