

ANNEXE DU REGLEMENT MATCH PLAY SIXTEES 2021

LE CALCUL DES COUPS RENDUS

On applique la formule officielle du Match Play.

1 – On prend l'écart entre les 2 index des 2 joueurs et on calcule 75% de cet écart pour trouver le nombre de coups rendus arrondi à l'entier le plus proche.

Exemple : joueur Marcel index 20, joueur Victor index 27

$$\text{Ecart : } 27 - 20 = 7$$

$$75\% \text{ de } 7 = 7 \times 75 : 100 = 5,25$$

Donc 5 coups rendus sont attribués pour le joueur ayant l'index le plus fort, c'est-à-dire pour Victor
Si les joueurs optent pour 18 trous.

Si Marcel et Victor ne font que 9 trous ce nombre 5 sera divisé par 2.

$$5 : 2 = 2,50 ; \text{ on arrondit à 3 coups rendus pour Victor.}$$

N.B. : pour le calcul arrondi à l'entier le plus proche :

De 2 à 2,49 ; c'est 2 coups rendus

De 2,50 à 2,99 ; c'est 3 coups rendus.

2 – Les coups rendus sont applicables sur les trous les plus difficiles.

Pour les parcours 18 trous ; les cartes de parcours indiquent en dernière ligne
(HCP ligne colorée en vert)

La difficulté des trous : 1 étant le plus difficile ; 18 étant le plus facile.

Sur 9 trous V ou R ou Vde M ; vous n'aurez pas tous les chiffres.

Vous allez donc du plus petit nombre au plus grand sur la carte de score. A titre indicatif ; on l'a fait pour vous :
voici pour chaque « 9 trous » l'ordre des trous les plus difficiles.

Du plus difficile au plus

HCP Parcours Dans l'ordre des difficultés : facile

VALUTTE

1	TROU N° 6
2	TROU N° 9
3	TROU N° 5
4	TROU N° 2
5	TROU N° 8
6	TROU N° 4
7	TROU N° 3
8	TROU N° 7
9	TROU N° 1

VAL DE MARQUE

1	TROU N° 9
2	TROU N° 7
3	TROU N° 6
4	TROU N° 5
5	TROU N° 2
6	TROU N° 4
7	TROU N° 3
8	TROU N° 1
9	TROU N° 8

RUPILLY

1	TROU N° 1
2	TROU N° 2
3	TROU N° 6
4	TROU N° 7
5	TROU N° 8
6	TROU N° 5
7	TROU N° 4
8	TROU N° 9
9	TROU N° 3