

Détermination d'un score probable et d'un score pour les trous non joués

Score probable

Dans les cas de trous non complétés ou de coups concédés, le score à inscrire pour fins de handicap sera un « score probable » (Section 4-1). Un « score probable » est le nombre de coups déjà effectués plus le nombre de coups dont le joueur aurait besoin (selon son meilleur jugement) pour finir le trou plus de la moitié des fois. Ces scores devraient être précédés d'un « X » sur la carte de scores.

Exemple : Le joueur A joue dans un match à quatre balles. Le joueur B, partenaire de A, frappe son coup d'approche à quelques pouces du trou et l'adversaire concède le prochain coup de B pour un 5. Le joueur A, qui ne reçoit aucun coup sur ce trou, a déjà joué 5 coups et sa balle est à 15 pieds du trou. Il ramasse donc sa balle et inscrit un score probable X-7 pour le trou, en se basant sur le nombre de coups effectués plus le nombre de coups nécessaires, à son avis, pour compléter le trou plus de la moitié des fois.

JALONS MOYENS	70,9/131	353	161	509	370	385	495	189	394	295	3151
JALONS ARRIÈRES	72,1/132	353	161	510	387	385	509	204	409	303	3226
NORMALE HOMMES		4	3	5	4	4	5	3	4	4	36
HANDICAP HOMMES		9	15	11	3	13	5	7	1	17	
Joueur A		X-7									
Joueur B		5									
TROU		1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
HANDICAP FEMMES		5	17	9	3	7	1	11	13	15	
NORMALE FEMMES		4	3	5	4	4	5	3	4	4	36
JALONS AVANCÉS	H 64,9/123 F 70,7/122	282	127	412	289	350	395	133	297	247	2532

Trous non joués ou non joués selon les règles du golf

Pour les trous non joués ou non joués selon les règles du golf (à l'exception de la position améliorée), le score à inscrire pour fins de handicap est la normale plus tout coup de handicap que le joueur est en droit de recevoir sur ces trous (Section 4-2). De tels scores devraient être précédés d'un « X » sur la carte.

Exemple : Le joueur A, qui a un handicap de 15, reçoit un coup sur les 15 premiers trous désignés selon l'ordre de répartition des coups. Si le joueur A ne joue pas le trou désigné comme 5^e dans l'ordre, une normale 4 où on fait de travaux sur le vert, le score à inscrire est la normale (4) plus le coup de handicap auquel il a droit, pour un total de X-5.

Exemple : Le joueur B, qui a un handicap de 15, arrête de jouer après le 16^e trou à cause de la noirceur. Le 17^e trou, une normale 3, est désigné 12^e dans l'ordre de répartition des coups. Le joueur B inscrit la normale (3) plus un coup, donc X-4 pour ce trou. Le 18^e trou, une normale 4, est le trou désigné comme 4^e trou dans l'ordre. Le joueur B inscrit la normale (4) plus un coup, donc X-5 sur le 18^e trou.