



GOLF DE GUJAN MESTRAS

LE 14 NOVEMBRE 2019

LA 1 000 ème DES 3G

Imaginons que nous sommes en 2120 !

Les 3G sont toujours là !

La pilule magique contre le vieillissement a été trouvée, au delà des espérances, puisque tous les joueurs propulsent leurs balles à plus de 300 mètres, et ne font plus qu'un putt sur les greens.

En conséquences, la Fédération a dû revoir toutes les règles de ce sport en les simplifiant au maximum.

Aujourd'hui la longueur du drive n'est plus un atout, ceux qui dominent la discipline sont ceux qui font passer la stratégie au premier plan au regard des nouvelles règles.

En avant-première pour vous, nous nous sommes procurer une copie de ces nouvelles règles et nous vous proposons de les étrenner, avant que la pilule magique ne sorte en pharmacie, mais quand...

Un dernier conseil avant de commencer la partie : « ***Oubliez tout ce que vous savez du golf et de ses règles actuelles. Réfléchissez d'abord avant de jouer, et laissez vous porter par cette nouvelle façon de pratiquer le golf. Votre force sera votre stratégie. Bonne chance !*** »

Le Président

Pourquoi une formule inédite

Notre objectif a été de trouver une formule qui puisse permettre à n'importe quel membre ou « équipe de deux joueurs » de gagner. Dans cette formule l'index n'entre pas en ligne de compte, les calculs de scores habituels, bruts ou nets, non plus, ni même les coups rendus.

Il s'agit d'une formule ou la tactique est l'élément principal.

Bien sûr, nous avons pour ramener tout le monde au même niveau, modifié quelques règles élémentaires sur le jeu en lui-même. La 1 000ème est un cadeau pour tous, les obstacles du parcours se transformeront en cadeaux mais jusqu'à un certain point....quand même.

Certes, l'adresse et la justesse des coups joués seront importantes, mais plus encore, la stratégie adoptée dans chaque équipe par les joueurs à chaque trou.

Rassurez-vous les manieurs de balles auront leur concours d'approche au trou n° 3 et les cogneurs auront leur concours de drive au trou n° 1.

Cette formule est inédite aux 3G, les aficionados du stroke play n'y trouveront pas leur compte c'est certain, mais le but recherché pour cette 1 000ème est de créer autour de cette formule un moment unique, sportif, inédit, et propice à une grande convivialité entre les joueurs, ce qui n'empêchera pas l'adversité, piment indispensable à nos rencontres.

Après la partie, un concours d'approche aura lieu sur le green en bas de la descente du clubhouse. Une bouteille de champagne et une seule sera mise en jeu. Il conviendra pour cela à une certaine distance du green, avec le fer que vous choisirez de toucher la bouteille de champagne qui remplacera le drapeau avec deux essais uniquement.

En cas d'égalité les gagnants du premier tour, retenteront leur chance jusqu'à ce que il n'y ait qu'un seul victorieux.

Nous portons l'espoir que cette formule et ses à côtés marqueront la 1 000ème.

[Le TRIPLE CHALLENGE](#)

[Règles Générales](#)

L'équipe est composée de deux joueurs.

La partie se joue trou par trou comme en Match-Play

Au tee de **tous les départs** c'est l'index le plus petit qui démarre en premier et ainsi de suite.

Sur chaque trou il y a trois challenges à réaliser :

- Challenge 1 : pour l'équipe qui atteint le green en premier

- Challenge 2 : pour l'équipe qui a la balle la plus près du trou lorsque toutes les balles sont sur le green
- Challenge 3 : pour le putting (voir ci dessous)

Sur le parcours c'est toujours le joueur le plus éloigné qui joue en premier. **Cette règle doit être impérativement respectée.**

Partout sur le fairway on place la balle avec un écart d'un club maximum.

Sur le green, pour putter, on retiendra les deux balles de chaque équipe les plus éloignées du drapeau. On relève les deux plus près du drapeau.

On putt comme en Chapman, à savoir : *A chaque putt, on joue toujours la balle la plus éloignée du trou et les joueurs de chaque équipe jouent alternativement.*

Le challenge est attribué à l'équipe qui met le moins de putts.

En cas d'égalité les deux équipes emportent le challenge.

Règles particulières

Sur un Par 3, si un des joueurs de chaque équipe atteint le green en un, les deux équipes remportent le Challenge.

Sur un Par 3, si les deux joueurs d'une même équipe sont sur le green en un alors qu'un seul joueur de l'autre équipe est sur le green en un, c'est la première équipe qui remporte le Challenge.

Pénalités ou non.

Lorsqu'une balle est :

- **Injouable (dans une pièce d'eau, dans un obstacle, hors limite ou introuvable..)**

Elle est remplacée sur le fairway ou près de l'obstacle ou à l'endroit présumé de l'entrée du hors limite ou de l'endroit jugé balle introuvable sans se rapprocher du trou, à moins de deux mètres du bord du fairway.

Elle entraîne une pénalité.

- **jouable, mais difficilement, dans un sous-bois, un bunker ou un rough épais**

Elle est remplacée sur le fairway à moins de deux mètres du bord sans pénalité, ceci afin d'éviter des coups de recentrage inutiles.

A la deuxième pénalité infligée à une équipe (et non par joueur) c'est le joueur qui a entraîné cette deuxième pénalité qui est éliminé du trou (même pour le putting). Son partenaire fera tous les putts.

Décompte des points par trou

La valeur des challenges change en fonction des pars.

- 1 point par challenge sur les par 3
- 2 points par challenge sur les par 4
- 3 points par challenge sur les par 5

Bonus

Si une équipe emporte les trois challenges sur un même trou elle emporte **un bonus d'un point supplémentaire.**

Une balle entrée directement de l'extérieur du green permet de remporter **deux challenges (l'approche et le putting), on accorde un point de bonus supplémentaire à cette équipe pour ce beau coup de golf.**

L'équipe gagnante sera celle qui obtiendra le plus grand nombre de points.

Le TRIPLE CHALLENGE En Individuel pour les 9 trous

Règles Générales

Nombre de joueurs 2 ou 3

La partie se joue trou par trou comme en Match-Play

Au tee de chaque départ c'est l'index le plus petit qui démarre en premier et ainsi de suite.

Sur chaque trou il y a trois challenges à réaliser :

- Le challenge 1 : pour le joueur qui atteint le green en premier
- Le challenge 2 : pour le joueur le plus près du trou lorsque toutes les balles sont sur le green
- Le challenge 3 : pour le joueur qui entre le putt le premier

Sur le parcours c'est toujours le joueur le plus éloigné qui joue en premier. **Cette règle doit être impérativement respectée.**

Sur le green. C'est toujours celui qui est le plus éloigné qui joue jusqu'à ce que la balle soit dans le trou.

Règles particulières

Si un par 3 est atteint au premier coup par plusieurs joueurs, ces joueurs marquent chacun le challenge.

Pénalités ou non.

Lorsqu'une balle est :

- **Injouable (dans une pièce d'eau, injouable dans un obstacle, hors limite ou introuvable..)**

Elle est replacée sur le fairway ou près de l'obstacle ou à l'endroit présumé de l'entrée du hors limite ou de l'endroit jugé balle introuvable sans se rapprocher du trou, à moins de deux mètres du bord du fairway.

Elle entraîne une pénalité.

- **jouable, mais difficilement, dans un sous-bois, un bunker ou un rough épais**

Elle est replacée sur le fairway à moins de deux mètres du bord sans pénalité, ceci afin d'éviter des coups de recentrage inutiles.

A la deuxième pénalité infligée le joueur est éliminé du trou et ne marque aucun point.

Décompte des points par trou

La valeur des challenges change en fonction des pars.

- 1 point par challenge sur les par 3
- 2 points par challenge sur les par 4
- 3 points par challenge sur les par 5

Si un joueur emporte les trois challenges sur un même trou il bénéficie **d'un bonus d'un point supplémentaire.**

Une balle entrée directement de l'extérieur du green permet de remporter deux challenges (**l'approche et le putting**), **on accorde un point de bonus supplémentaire à ce joueur pour ce beau coup de golf.**

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points.

