BALLE JAUNE

Principe.

On joue en stableford par équipe de 3. Chaque équipe reçoit une balle jaune que tous les joueurs doivent jouer sur six trous pendant le parcours. Il n'y a pas d'ordre à respecter. L'équipe qui ramène la balle jaune en fin de partie se voit gratifiée de 2 points supplémentaires.

Comment marquer la carte ?

Seuls les deux meilleurs scores sur chaque trou sont retenus, dont obligatoirement celui de la balle jaune. Bonus : les points rapportés par celle-ci compteront double !

Sur la carte, le capitaine ne note donc *que les deux scores* choisis (balle jaune + 1 joueur) et il *entoure le score* de celui qui jouait la balle jaune. Le bonus sera ajouté manuellement après.

Perte de la balle jaune.

Quand on la perd en hors limite ou ailleurs et qu'on ne peut la récupérer, on continue à jouer avec les pénalités adéquates mais alors tout le reste de la partie se fera sans son bonus. Merci alors de *noter sur la carte* à quel trou la balle diabolique a décidé de vous fausser compagnie.
Celui qui a la balle jaune a donc la responsabilité de ne pas la perdre et ses partenaires doivent lui faire confiance ! No stress

Il y a un peu de tactique pour jouer les trous : si un joueur a deux coups de plus sur un trou, il vaut mieux lui laisser jouer le trou avec la balle jaune. S'il fait quatre sur un par 4 avec deux coups rendus cela lui fera 4x2 soit 8 alors que quelqu'un qui n'a pas de coups rendus aurait marqué 2x2 soit 4 seulement.

BONNE PARTIE À TOUS !