Terrain: LE LOUP Écran:

TROU NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
NORMALE																		

- Jeu individuel avec handicap, chacun joue sa partie.
- À chaque trou le joueur qui a le coup de départ entre les deux autres joueurs devient le loup. Les deux autres joueurs sont les chasseurs.
- Utiliser la distance qu'il reste pour atteindre le fanion pour définir qui sera le loup (aussi par 3).
- S'il y a égalité entre deux distances utiliser la séquence du simulateur pour définir la position.
- Le loup doit utiliser son pointage net multiplié par deux et le comparer au pointage net combiné des chasseurs.
- Si le loup gagne il fait deux points et les chasseurs ne font aucun point.
- Si les chasseurs gagnent ils font un point chacun et le loup ne fait aucun point.
- S'il y a égalité les points sont reportés au trou suivant.
- S'il y a égalité au 18eme trou, la moitié des points (reportés ou non) seront attribués au joueur avec le pointage brut le plus bas et le quart des points à chacun des deux autres joueurs.
- PRIX : LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS GAGNE (s'il y a égalité on prend le pointage brut des joueurs).

NOM	HCP	POINTAGE BRUT	POINTS INDIVIDUELS