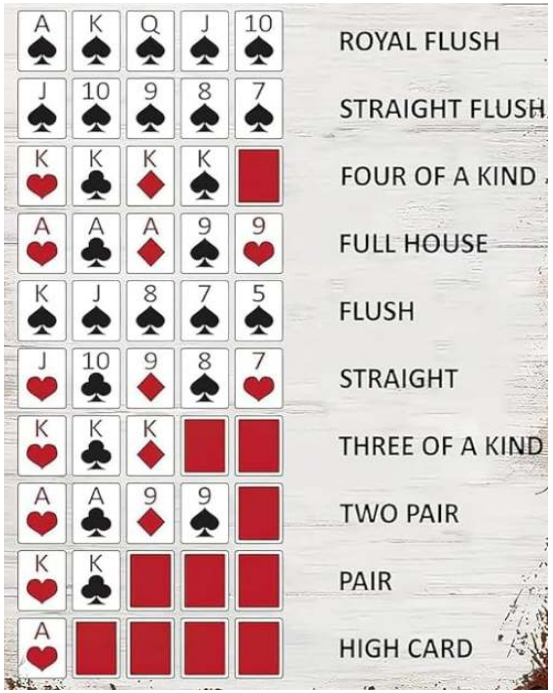
Terrain: POKER Écran:

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

- Jeu d'équipe avec handicap, chacun joue sa partie.
- Un jeu de cartes par simulateur.
- À chaque trou un seul pointage net compte pour l'équipe.
- À chaque trou on pige des cartes en fonction du meilleur pointage NET:
  UNE NORMALE NETTE = UNE CARTE
  UN OISELET NET = DEUX CARTES
  UN AIGLE NET = TROIS CARTES, MAXIMUM DE TROIS CARTES.
- On peut gagner avec moins que cinq cartes.
- On peut piger et brasser les cartes comme on veut et quand on veut.
- Ordre des couleurs : pique, cœur, carreau, trèfle
- PRIX : L'ÉQUIPE AVEC LA MEILLEURE MAIN DE POKER EN UTILISANT SES CINQ MEILLEURES CARTES (s'il y a égalité on prend le total des pointages nets des équipes).



NOM	HCP	JALONS	POINTAGE BRUT	MAIN DE POKER