



LES FORMULES DE JEU

MATCH PLAY

Compétition par trous. Le gagnant est celui qui fait rentrer sa balle dans le trou avec moins de coups que son adversaire. La partie est gagnée par celui qui a remporté le plus grand nombre de trous.

COURSE AU DRAPEAU

Chaque compétiteur plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où la balle repose lorsqu'il a joué un nombre de coups égal au S.S.S. augmenté de son handicap. Le gagnant est le propriétaire du drapeau le plus loin du départ n°1.

QUATRE BALLES MEILLEURE BALLE (4BMB)

Deux équipes de deux : chaque équipe joue sa balle jusqu'au trou. Sur chaque trou, on ne retient que le meilleur score de l'équipe. Cette formule peut se jouer en Strokeplay, en Stableford ou en contre le par.

SCRAMBLE

Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu.

STABLEFORD

La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le par du trou. En net, le score réalisé à chaque trou est diminué du ou des points de handicap reçus, avant d'être comparé au par :

2 coups de plus que le par = 0.

1 coup de plus que le par = 1.

Egal au par = 2.

1 coup de moins que le par = 3.

2 coups de moins que le par = 4.

3 coups de moins que le par = 5.

STROKEPLAY

Compétition où on additionne tous les coups joués. Classement net : total des coups joués moins handicap.

COURSE A LA FICELLE

Chaque compétiteur reçoit une pelote de ficelle de longueur en rapport avec son handicap (0,50 m par point). Il pourra utiliser cette ficelle à sa convenance, les morceaux coupés remplaçant les coups à jouer (petit putt, lie difficile, etc.)

ECLECTIQUE

Formule de compétition qui consiste à jouer plusieurs fois le parcours. Au total, on ne compte que le meilleur score sur chaque trou.

FOURSOME

Formule de jeu en double, 2 par équipe. Chaque camp a une balle en jeu. Elle est jouée alternativement par chaque partenaire, un équipier jouant les départs impairs et l'autre les départs pairs. Cette formule peut-être jouée en Strokeplay, en Stableford ou contre le par et en match-play.

GREENSOME

Formule de jeu par équipe de 2, chacun jouant une balle au départ. Au 2ème coup, l'équipe choisit la meilleure balle et la joue alternativement jusqu'au trou.

CHAPMAN

Formule de jeu en double par équipe. Les 2 joueurs d'une même équipe drivent leurs deux balles du départ, puis les échangent pour le 2ème coup. Une fois le 2ème coup joué, ils choisissent la meilleure balle et finissent le trou en la jouant alternativement.

CONTRE LE PAR

Il s'agit d'un match-play contre le parcours, lequel fait le par à chaque trou. Le joueur qui sur un trou égalise le par marque zéro (il partage le trou) ; le joueur qui marque au-dessus du par marque moins (-) (il perd le trou) ; le joueur qui joue au-dessous du par marque plus (+) (il gagne le trou). On effectue le total algébrique des plus et des moins, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours. En compétition-handicap, c'est le score net de chaque trou qui est comparé au par.