

LES DIFFERENTES FORMULES DE JEUX AU GOLF

1) LES FORMULES DE JEUX OFFICIELLES (EXTRAIT DES REGLES DE GOLF 2023)

LE STROKE-PLAY

Le Stroke-Play aussi appelé **Medal Play** est une formule de jeu où tous les coups sont comptés (birdies, pénalités, eagles, par...) du 1^{er} au dernier trou.

LE STABLEFORD

Méthode de calcul inventée par le **Dr Franck Stableford** du Wallasey and Royal Liverpool Golf Clubs en 1898. Elle fut utilisée pour la première fois en compétition le 16 mai 1932.

Le but est de convertir en points le score obtenu sur chaque trou en le comparant au par théorique du trou. **Le calcul se fait en BRUT**, c'est-à-dire sans prendre en considération le handicap du joueur, **ou en NET**, et dans ce cas le handicap est pris en compte.

Ainsi, en BRUT, si le joueur fait deux coups au-dessus du par ou plus (double bogey ou plus), il ne marque pas de points. S'il fait un bogey (un coup au-dessus du par), il marque un point. S'il fait le par, il bénéficie de deux points et ainsi de suite.

En NET, il faut ajouter, en comparant le score par trou au par, les coups rendus pour chaque trou.

LE STROKE-FORD OU SCORE MAXIMUM

Le Stroke-Ford est une formule de jeu où les coups sont comptés dans la limite de 10 du 1^{er} au dernier trou.

Le StrokeFord ou Score maximum est une forme de stroke play dans laquelle, pour chaque trou, le score du joueur ou du camp est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le Comité, par ex. deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey net.

LE FOURSOME

Une équipe de deux joueurs. Un joueur commence les trous pairs et l'autre les impairs. Ensuite c'est à l'autre joueur de jouer le deuxième coup, puis celui qui a commencé le trou joue le troisième coup et ainsi de suite.

LE GREENSOME

A la différence du *Foursome*, en *Greensome*, les deux jouent à chaque départ et on choisit le meilleur coup. Le joueur dont la balle n'a pas été choisie joue le deuxième coup, le premier joue le troisième coup et ainsi de suite (ainsi la balle choisie au départ sera jouée durant tout le trou).

Le handicap de l'équipe est constitué de 60% du handicap de jeu du joueur de plus bas index + 40% du handicap de jeu du joueur le plus faible

LE MATCH-PLAY

Le Match-Play se joue par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou. **La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.**

QUATRE BALLES MEILLEURE BALLE

se joue par équipes de 2 joueurs. Chaque joueur joue sa propre balle individuellement. Le score de l'équipe sera composé de la meilleure des deux balles en brut et en net sur chaque trou.

Les joueurs auront un nombre de points égal à 90% du handicap de jeu habituel.

LE PAR/BOGEY

Le Par / Bogey est une forme de stroke play qui utilise la même façon de compter le score qu'en match play et dans laquelle :

- Un joueur ou un camp gagne ou perd un trou en terminant le trou en moins de coups ou plus de coups qu'un score de référence établi pour ce trou par le Comité.
-

LE TROIS BALLES MATCH PLAY

Le Trois balles match play est une forme de match play dans laquelle :

- Chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs
-

2) LES FORMES DE JEUX NON OFFICIELLES

LE CHAPMAN

Formule de jeux à 4

Les deux joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, alternent pour le deuxième coup et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

Le calcul du Chapman sera égal à celui utilisé pour le Greensome.

Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

LA CHOUETTE

A chaque trou, 6 points sont en jeu

-Joueur A fait le par marque 4 points, B fait bogey marque 2 pts, C double bogey 0 pt.

-Joueur A fait le par et B & C font Bogey, A marque 4 points et B & C marquent 1 pt.

-Joueurs A, B, C font le même score, marquent tous les trois 2 ts.

-Joueurs B&C font le par marquent 3 pts, A fait bogey et marque 0 pt.

LA COURSE A LA FICELLE

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap du joueur (en règle générale, 50 cm par point de handicap, mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

LA COURSE AU DRAPEAU

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap au Scratch Score Standard (exemple : joueur Hcp 24, S.S.S. 71 ⇒ le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

L'ECLECTIC

Se joue sur 2 ou plusieurs cartes (*une carte de score par partie jouée*). La carte définitive est établie **en retenant le meilleur score pour chaque trou parmi toutes les cartes jouées.**

LA MEXICAINE

Se joue à 4 : 2 équipes de 2 joueurs. Le décompte est fait de la façon suivante exemple : l'équipe 1 fait un score de 4 et 5 ce qui donne 45. L'équipe 2 fait un score de 5 et 6 ce qui donne 56. L'équipe 1 marque 11 points. En cas de birdie d'un joueur de l'équipe 1 soit un score de 3 et 5 (pour par 4) ce qui donne 35 et on inverse le score des joueurs de l'autre équipe soit 65 ce qui donne $65-35 = 30$ points. Dans le cas de deux pars dans une équipe (qu'ils gagnent ou qu'ils perdent des points) ils ont 5 points, si deux birdie 10 points.

LE PATSOME

Les six premiers trous sont joués en *quatre balles*, les six suivants en *greensome*, les six derniers en *foursome*. Le décompte des coups se fait comme en *foursome*.

LE POWER PLAY GOLF

Le Power Play Golf se joue sur 9 trous , en stableford.

Il y a deux drapeaux sur chaque green, un blanc et un noir.

Le drapeau noir est généralement, mais pas toujours, plus difficile.

Si vous jouez un bonus PowerPlay sur le drapeau noir, vous marquez le double des points en cas de birdie, ou eagle, ou albatros...

Sur les huit premiers trous vous devrez obligatoirement avoir joué trois trous en PowerPlay.

Le dernier bonus PowerPlay est sur le 9ème et dernier trou, à prendre ou pas, sachant que celui là peut vous coûter cher : -3 points en cas de bogey ou plus...

Vous devez annoncer si vous jouez un PowerPlay ou pas, au début du trou ; pas de changement de décision possible une fois que vous avez joué votre premier coup.

Par courtoisie, les joueurs ayant pris un PowerPlay et qui jouent donc le drapeau noir, puttent en dernier.

LE PRO AM/AM-AM

Pro AM/AM-AM : se joue par camps de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. Il s'agit d'un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles.

Les joueurs bénéficient de ¾ de leur handicap de jeu habituel.

La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO.

LE RINGER SCORE

Formule très voisine de l'Eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes supérieur à 2 soit un nombre de cartes réalisées de date à date. Le Ringer Score se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes. Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve.

LE SCRAMBLE

Une équipe de deux, trois, quatre joueurs. Chaque joueur joue le départ. On choisit la meilleure balle. Les joueurs rejouent, on choisit de nouveau la meilleure balle et ainsi de suite.

Le scramble est calculé en prenant un pourcentage du handicap de jeu de chaque joueur.

LE SPEED GOLF

Formule de compétition où il faut allier course et Golf, le but étant de réaliser le parcours le plus vite possible et en jouant le moins de coups possible.

LE TAKE OFF

En match play, le vainqueur du trou enlève un club du sac de son adversaire ou récupère un club qui lui a été retiré précédemment. Formule possible par équipe.