



# LES FORMULES DE JEU



Le golf offre une grande diversité de formules de jeu, aussi bien en loisir qu'en compétition. Que ce soit en individuel ou en équipe, du match play pour un duel trou par trou, du stroke play pour affronter le parcours, des formats plus accessibles pour les débutants.

## LE STROKE PLAY

**Tous les coups**, y compris ceux joués et les coups de pénalité, **sont comptabilisés** du départ du trou n°1 jusqu'au putt final du 18.

En compétition, chaque joueur ou équipe affronte les autres, et **le vainqueur est celui ou celle qui termine avec le plus petit nombre de coups**. Lorsqu'elle est jouée en équipe, c'est l'équipe ayant le score total le plus bas qui l'emporte.





## LE STABLEFORD

Le Stableford est une formule de jeu où **l'on marque des points en fonction du nombre de coups joués par rapport au Par de chaque trou**. Le but est d'obtenir le plus de points en Net à la fin du parcours.

- Plus d'un coup au-dessus du Par : 0 point
- Un coup de plus que le Par : 1 point
- Égal au Par : 2 points
- Un coup de moins que le Par (birdie) : 3 points
- Deux coups de moins que le Par (eagle) : 4 points
- Trois coups de moins que le Par (albatros) : 5 points





## LE MATCHPLAY

Le Match Play est **une formule de jeu en duel, où chaque trou est une manche distincte**. Le joueur ou l'équipe qui **termine un trou avec le plus petit nombre de coups le remporte et marque 1 point**.

Un joueur ayant gagné un trou mène "1 up". S'il remporte le suivant, il passe à "2 up". S'il perd ensuite un trou, il revient à "1 up". Si les deux joueurs finissent un trou avec le même score, aucun point n'est attribué et le score reste inchangé jusqu'au trou suivant.

La partie est remportée dès qu'un joueur ou une équipe mène avec plus de trous d'avance qu'il n'en reste à jouer.

### Variantes du Match Play :

- **Trois balles Match Play** : Trois joueurs s'affrontent simultanément dans deux matchs individuels. Chacun joue une seule balle, utilisée pour ses deux duels.
- **Match en équipe** : Avec deux équipes, on additionne les points marqués dans chaque duel pour déterminer l'équipe gagnante.

Si les joueurs sont à égalité, on passe en "**mort subite**" : le premier à remporter un trou gagne le match.



## LE FOURSOME

Dans cette formule, **les deux joueurs d'un même camp jouent une seule balle en alternance**, que ce soit au départ ou pendant le jeu du trou.

Dans le **Threesome**, un joueur individuel affronte une équipe de deux joueurs en Match Play, ces derniers jouant une seule balle à tour de rôle.

## LE QUATRE BALLE

Le Quatre Balles **se joue en équipe de deux, mais chaque joueur joue sa propre balle du début à la fin**. À chaque trou, seul le meilleur score des deux joueurs est retenu pour l'équipe. Cette formule peut se jouer en Match Play ou en Stroke Play.

Dans la variante **Quatre Balles Meilleure Balle**, un joueur individuel affronte une équipe de deux ou trois adversaires, et seul le meilleur score de l'équipe est pris en compte à chaque trou.



## LE GREENSOME

Le Greensome est une variante **en duo** avec une alternance plus flexible. Chaque joueur de l'équipe frappe une balle au départ, puis ils choisissent la meilleure des deux et terminent le trou en jouant cette balle à tour de rôle.

## LE GREENSOME CHAPMAN

Dans le Greensome Chapman, après le départ, chaque joueur joue le deuxième coup avec la balle de son partenaire. Ensuite, ils sélectionnent la meilleure balle et terminent le trou en alternant les coups.





## LE SCRAMBLE

Le scramble est une formule de jeu **en équipe où chaque joueur frappe une balle**, puis l'équipe choisit la meilleure. **Tous rejouent depuis cet emplacement**, et ainsi de suite jusqu'au trou. Cela favorise le jeu collectif et limite les erreurs individuelles.

**Scramble à la française** : variante avec une règle spécifique : **le joueur dont la balle est retenue ne peut pas jouer le coup suivant**. Cela ajoute une dimension stratégique et évite qu'un seul joueur ne domine l'équipe.

## LE PATSOME

Le parcours est divisé en trois formats de jeu : **les 6 premiers trous en Quatre Balles, les 6 suivants en Greensome, et les 6 derniers en Foursome**. Le calcul des coups reçus suit les règles du Foursome.





## LA COURSE AU DRAPEAU

Chaque joueur dispose d'un **quota de coups à jouer** et d'un **drapeau personnalisé**, qu'il plantera à l'endroit où se trouve sa balle une fois tous ses coups épuisés. Le total des coups est calculé en ajoutant le handicap du joueur au S.S.S. Par exemple, un joueur avec un handicap de 24 et un S.S.S. de 71 commencera avec un crédit de 95 coups. Le joueur ayant planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

## LA COURSE A LA FICELLE

Chaque concurrent **reçoit une ficelle dont la longueur est déterminée par son handicap de jeu** (généralement 50 cm par point de handicap, bien que le Comité d'épreuve puisse ajuster cette longueur). La ficelle permet au joueur de prolonger le parcours de sa balle jusqu'au trou, ou de la sortir d'une position difficile à jouer. Le joueur coupe ensuite la portion de ficelle utilisée et continue avec le reste de celle-ci.





## L'ECLECTIC

Le format **consiste à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chaque trou parmi les dix-huit**. Ce format se joue en compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours consécutifs. Pour une période plus longue, on peut se référer au système du Ringer Score.

## LE RINGER SCORE

Forme de jeu très voisine de l'Eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison.

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.



## PRO AM ET AM AM

Un camp composé de 2, 3 ou 4 joueurs. Dans le cadre du Pro-Am, **le capitaine doit obligatoirement être un joueur professionnel.** Le score de l'équipe est calculé en additionnant les scores des 2, 3 ou 4 joueurs, selon le choix de l'organisateur. Traditionnellement, le Pro-Am se joue avec 4 joueurs par équipe et la somme des 2 meilleurs scores.

La formule Am-Am fonctionne de la même manière, mais **n'exige pas que le capitaine soit un joueur professionnel.**

## LE TAKE OFF

En Match Play, **le gagnant d'un trou peut retirer le club de son choix du sac de son adversaire.** Si ce dernier remporte un trou par la suite, **il peut soit récupérer son club, soit en enlever un à son tour.** De quoi rendre les putts bien plus difficiles !

