

Les formules de jeu classiques

Validées par les fédérations de golf, les trois formules les plus répandues lors des compétitions sont le Stroke Play, le Stableford et le Match Play.

- **LE STROKE PLAY** Tous les coups joués entre le départ du trou numéro 1 et le putt final du 18 sont comptés. Le vainqueur est le joueur avec le plus petit nombre de coups. Cette formule peut être jouée en équipe. Dans ce cas, l'équipe totalisant le plus petit nombre de coups gagne la partie.
- **LE STABLEFORD** Le stableford est une formule qui consiste à marquer des points en fonction du nombre de coups joués par rapport au par sur chaque trou. Le vainqueur est le joueur obtenant le plus de points en Net à la fin du parcours.

COMMENT CALCULER LE STABLEFORD Pour un calcul en net, ajustez le par de chaque trou en fonction de votre index. Les clubs de golf vous donneront une carte de score adapté à votre index en début de partie. Exemple : Sur un par 4 avec un joueur ayant 1 coup rendu. 6 coups joués = 1 point marqué, 5 coups = 2 points, 4 coups = 3 points....

- **LE MATCH PLAY** Affrontement direct, le Match Play est un duel trou par trou entre les joueurs ou les équipes. Le joueur réalisant le moins de coups sur un trou le remporte et marque 1 point. Il aura donc un coup d'avance (1-0) et sera "1 up". S'il remporte le second trou, il sera "2 up". S'il perd le troisième, il reviendra "1 up"... Si les deux joueurs finissent le trou avec le même nombre de coups, personne ne marque et le score reste inchangé jusqu'au trou suivant. A l'issue des 18 trous, si les joueurs sont à égalité, c'est le moment de la "mort subite" : le premier joueur marquant 1 point remporte le match. Avec 2 équipes, additionnez les points marqués dans chaque duels pour connaître l'équipe victorieuse.

Les formules de jeu originales

- **LE SCRAMBLE** Les deux joueurs de chaque équipes jouent leur première balle depuis le départ. A chaque coup, l'équipe choisira la meilleure de ses deux balles et les deux joueurs repartiront de cet emplacement.
- **LE FOURSOME** Chaque équipe de 2 joueurs ne dispose que d'une balle qu'ils joueront tour à tour. L'un des joueurs commencera les départs pairs et l'autre les impairs. Exemple : Le joueur A prend le départ du trou numéro 1, le joueur B joue le deuxième coup, le joueur A le troisième, etc.
- **LE GREENSOME** Proche du Foursome, les deux joueurs de l'équipe prendront le départ. La meilleure des deux balles sera choisie pour être jouée alternativement durant l'ensemble du trou
- **LE CHAPMAN** Dérivé du Greensome, les deux joueurs prennent le départ du trou. Sur le deuxième coup, le joueur A jouera la balle du joueur B et inversement. A partir du troisième coup, la meilleure des deux balles est choisie pour être jouée alternativement par A et B.

11 formules de jeu très originales

- 3 EN MOINS

Type: Individuel, Stroke-Play ou Stableford

Principe: Chacun joue sa balle et enregistre son score sur chaque trou. À la fin de la partie, chacun retire ses 3 plus mauvais trous, le vainqueur est donc décidé sur le score total des 15 trous restants.

- BINGO-BANGO-BONGO

Type: Individuel, Points

Principe: Sur chaque trou, il y a 3 points en jeu. 1 point (Bingo) pour le 1er joueur qui met sa balle sur le green. 1 point (Bango) pour le joueur qui a sa balle le plus près du drapeau lorsque toutes les balles sont sur le green. 1 point (Bongo) pour le joueur qui rentre en 1er sa balle dans le trou.

- PAS D'ERREUR

Type: Individuel, Points

Principe: Au début de la partie, les joueurs déterminent le nombre de points associés à une « erreur ». Par exemple, balle dans un bunker (1 point), balle dans l'eau (2), balle hors limite (3), green non touché en régulation (1), trois putts (1), quatre putts (4)... Le vainqueur est celui qui a le plus petit total de points après 18 trous.

- CLUBS « PRISONNIERS » ou TAKE OFF

Type: Individuel si 2 joueurs ou par équipes de 2 si 4 joueurs, Match Play

Principe: Après chaque trou, le vainqueur (ou l'équipe) -si il y a- retire un club du sac de son (ses) adversaire(s). Ce club ne pourra donc plus être joué par le joueur (ou l'équipe) jusqu'à la fin de la partie. Cette dernière s'arrête selon le principe habituel du match play.

Une variante permet au joueur (ou à l'équipe) qui gagne le trou de récupérer l'éventuel club perdu.

- BISQUE

Type: Individuel, Stableford

Principe: Chaque joueur utilise le nombre de coups rendus total (selon son index) sur les trous qu'il souhaite. Par exemple, un joueur qui a 15 coups rendus au total (donc 1 coup sur les 15 trous les plus difficiles) peut décider de répartir différemment ces 15 coups en utilisant, par exemple, 2 coups sur les 5 trous de handicap 1 à 5 et ses 5 coups « restants » sur d'autres trous.

2 critères à respecter: faire l'annonce de changement des coups rendus avant de jouer le trou et on ne peut utiliser plus de 2 coups rendus sur un même trou.

Le vainqueur est celui qui a le meilleur résultat en Stableford avec la nouvelle répartition des coups rendus.

- 5-3-1

Type: Individuel, Points

Principe: 9 points sont en jeu sur chaque trou. 5 pour le meilleur score, 3 pour le 2ème et 1 point pour le 3ème. En cas d'égalité à 2 sur un trou, chaque joueur gagne $(5+3)/2 = 4$ points pour la 1ère place ou $(3+1)/2 = 2$ points pour une égalité à la 2ème place. Une égalité à 3 offre 3 points pour chaque joueur.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points en fin de partie.

- 3 EN 1

Type: Par équipes de 2, Stroke-Play ou Match Play

Principe: Les équipes sont formées en équilibrant de préférence les index de part et d'autre. Les trous 1 à 6 sont joués en « 4 Balles, Meilleure Balle » (chaque joueur joue sa balle et le score de l'équipe est le meilleur des 2 joueurs de ladite équipe), les trous 7 à 12 sont joués en « Foursome » (chaque équipe joue la même balle et les joueurs tapent en alternance) et les 13 à 18 sont joués en Scramble (chaque joueur joue sa balle au départ et les coups suivants par équipe sont joués à chaque fois depuis la balle la mieux placée)

- Hollywood

Type: Individuel, Stroke-Play ou Stableford

Principe: À l'inverse du « 3 en 1 » décrit précédemment, la formule de jeu choisie reste la même pendant les 18 trous mais les équipes sont modifiées tous les 6 trous. Chaque joueur jouera ainsi avec les 3 autres et marque les points (ou le score) réalisés lors de ses 3 duos selon la formule retenue au départ.

- Bleu-Jaune-Rouge (formule adapté pour notre terrain de Loudun-Fontevraud)

Type: Individuel, Stroke-Play

Principe: Au départ, tous les joueurs partent des tees « bleus ». Ensuite, et pour chaque trou suivant, 3 cas de figures:

Si birdie (ou mieux) son auteur jouera le trou suivant depuis les tees « jaunes »

Si bogey (ou pire): le départ suivant se fait depuis les tees « rouges »,

Si Par, le départ est effectué depuis les tees « bleus ».

- La COURSE A LA FICELLE

Type: Individuel.

Principe: Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu 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

Type: Individuel

Principe: 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 de jeu au S.S.S. (exemple: joueur dont l'handicap de jeu est 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.