

Les formules de jeux de golf

Les différentes formes de jeu sont définies dans les Règles de Golf. Un "camp" est constitué de un joueur, deux joueurs, ou davantage qui sont partenaires.

⇒ Officielles

Un 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.

Quatre balles meilleure balle :

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 propre balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu.

Stableford :

Cette technique de comptage consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé à l'avance 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. Le classement net est le total des coups joués moins le handicap.

⇒ Non officielles

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 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.

Course à la ficelle :

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.

Foursome :

Formule de jeu en double, 2 joueurs par équipe. Chaque équipe met une balle en jeu. Elle est jouée alternativement par chaque partenaire, un jouant les départs impairs et l'autre les départs pairs.

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.

Eclectic

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix huit trous. Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement. (sur plusieurs semaines ou plusieurs mois voir Ringer score)

Ringer Score

C'est une 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