

DIFFÉRENTES FORMULES DE JEU

STABLEFORD

Il s'agit d'attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou au Par du trou :

Score réalisé :

Plus d'un coup au-dessus du score fixé 0

Un coup de plus que le Par = 1

Égal au Par = 2

Un coup de moins que le Par = 3

Deux coups de moins que le Par = 4

Trois coups de moins que le Par = 5

Quatre coups de moins que le Par = 6

STROKE PLAY

On compte tous les coups
et c'est le plus petit nombre de coups
qui gagne. Dans une compétition
en net le gagnant est celui dont le score brut
diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

MATCH PLAY

Le jeu 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. Dormie : Position d'un joueur
par rapport à son adversaire quand, lors d'un matchplay,
il a autant de trous d'avance ou de retard qu'il lui en reste à jouer.

CONTRE LE PAR

La manière de compter est identique à celle en match Play

Un trou est gagné si le camp fait un score inférieur au Par

Un trou est partagé si le camp fait un score égal au Par

Un trou est perdu si le camp fait un score supérieur au Par

En compétition avec des coups reçus,
c'est le score net qui est comparé au Par.

SCRAMBLE

2, 3 ou 4 joueurs.

Ceux-ci forment une équipe contre

d'autres équipes formées du même nombre de joueurs.

Sur chaque trou, tous les membres de l'équipe jouent leur départ.

Il faut choisir ensuite quel est le meilleur coup et relever les autres balles.

Tous les membres de l'équipe jouent depuis l'emplacement de la balle
sélectionnée.

GREENSOME

2 joueurs jouent chacun une balle au départ,
choisissent l'une des 2 et terminent le trou
en jouant alternativement cette balle.

CHAPMAN

2 joueurs jouent chacun une balle du départ, puis les échantent au 2ème coup, rejouent et choisissent ensuite la balle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant Alternativement la balle choisie.

FOURSOME

Match entre deux équipes de deux joueurs.
Chaque équipier joue alternativement la même balle.

PATSOME

Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles,
les 6 suivants en Greensome,
les 6 derniers en Foursome.
Le décompte se fait comme en Foursome.

COURSE AU DRAPEAU

Chaque joueur possède un drapeau à son nom
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 Par du parcours
(exemple : joueur dont l'handicap de jeu est 28,
Par : 69 => le joueur a un crédit de 97coups).
Le gagnant est le joueur qui a planté son drapeau le plus loin.

COURSE A LA FICELLE

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction
de son index de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point).
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.

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.
un minimum de 2 tours et
un maximum de 4 tours joués.

RINGER SCORE

Idem que l'Eclectic
Mais se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes,
pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison.
Au fil des parties , le joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou.

