

FORMULES DE JEU

	Individuel ou équipes	Mode de Calcul
FORMULES OFFICIELLES INDIVIDUELLES		
Le STROKE-PLAY Cette forme de jeu consiste à additionner tous les coups joués auxquels on ajoute les éventuels coups de pénalité Score net : total des coups joués moins handicap. Le Score maximum est une forme de stroke play dans laquelle le score d'un joueur (ou d'un camp) pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le Comité (ex.: 2 x le par ou 4 coups au-dessus du par, etc.)	Indiv.	Chaque coup compte Score max possible
STABLEFORD Variante du Stroke Play. Il s'agit de convertir en points le score de chaque trou par rapport au par. En net, la conversion est effectuée par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. Nombre de points en fonction du score sur le trou : <ul style="list-style-type: none"> - 2 et plus au-dessus du par : 0 point - 1 au-dessus du par : 1 point - le par : 2 points - 1 en dessous du par : 3 points - 2 en dessous du par : 4 points 	Indiv.	Brut ou net Handicap standard
MATCH-PLAY En affrontement direct, le Match Play est un duel, trou par trou, entre deux joueurs. 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". Si les deux joueurs finissent le trou avec le même nombre de coups, personne ne marque et le score reste inchangé. La partie est gagnée par celui qui a remporté le plus grand nombre de trous. Classiquement, le nombre de coups rendu correspond aux trois quarts de la différence d'index (arrondi à l'entier supérieur) Dans ce cas, le joueur plus faible aura des coups rendus sur les trous à bas handicap et le joueur le plus fort joue en brut. On peut également calculer les 3/4 de l'index de chaque joueur et considérer ce nombre comme ses coups rendus. Dans ce cas, chacun aura des coups rendus et par conséquent, le joueur plus faible aura l'avantage sur des trous moins difficiles. C'est à l'organisateur de décider du mode de calcul	Indiv.	voir commentaire
CONTRE LE PAR Variante du Stroke Play. Il s'agit d'un match contre le parcours. En net, la conversion est effectuée par rapport au par auquel on a ajouté les coups rendus. Le nombre de points attribués en fonction du score sur le trou est: <ul style="list-style-type: none"> - le par : 0 point - 1 bogey ou plus : -1 point - 1 birdie ou mieux : +1 point 	Indiv.	Brut ou net Handicap standard
FORMULES PAR EQUIPES		
FOURSOME Par équipes de deux: Les 2 joueurs du camp jouent une seule balle , alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou. Un équipier joue ainsi les départs pairs et l'autre les départs impairs.	Equipe	Un seul score par équipe voir commentaire greensome
THREESOME Identique au Foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.	Equipe	Un seul score voir commentaire greensome
4 BALLES MEILLEURE BALLE (4BMB) 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. En Net, les joueurs reçoivent 90% des points de leur handicap.	Equipe	Un seul score 90% du handicap
MATCH PLAY A 4 BALLES Par équipes de 2 joueurs. Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score est pris en compte pour le gain du trou. On peut calculer les 3/4 de l'index de chaque joueur et considérer ce nombre comme ses coups rendus.	Equipe	Un seul score
MATCH PLAY A LA MEILLEURE BALLE Identique au 4 balles, mais un des camps n'est composé que d'un seul joueur, l'autre pouvant être composé de 2 ou 3 joueurs	Equipe	Un seul score
MATCH PLAY - MEILLEURE BALLE/MOINS BONNE BALLE Par équipes de 2 joueurs. Matchplay entre les deux joueurs adverses ayant le meilleur score et les deux ayant le moins bon score. 2 points sont en jeu à chaque trou. Le Matchplay peut se jouer en Net ou en Brut.	Equipe	2 points en jeu
FORMULES NON-OFFICIELLES		
GREENSOME Les 2 joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle (un seul score à saisir par camp). Le handicap de l'équipe est constitué de 60% du handicap de jeu du joueur de plus bas index et 40% du handicap de jeu du joueur le plus faible.	Equipe	Un seul score voir commentaire
CHAPMAN Les 2 joueurs du camp jouent chacun une balle du départ, alternent pour le second 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 (un seul score à saisir par camp)	Equipe	Un seul score voir commentaire greensome
PATSOME Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome et les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Greensome.	Equipe	Un seul score voir commentaire greensome
COURSE AU DRAPEAU Chaque joueur possède un quota de coups à jouer, et 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. Un joueur dont le handicap de jeu est 24 avec un S.S.S. de 71, partira avec un crédit de 95 coups. Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.	Indiv.	voir commentaire
COURSE A LA FICELLE Chaque joueur reçoit une pelote de ficelle dont la longueur dépend de son handicap de jeu (0,50 m par point). La ficelle permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse quand elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur restante.	Indiv.	Handicap par la ficelle

FORMULES DE JEU

	Individuel ou équipes	Mode de Calcul
ECLECTIQUE Se joue en compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement. La carte définitive est constituée en ne retenant que le meilleur score pour chaque trou.	Indiv.	Ringer Handicap standard
RINGER SCORE Comme l'Eclectique, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire voire toute une 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.	Indiv.	Ringer Handicap standard
CHOUETTE Formule qui regroupe obligatoirement 3 joueurs par partie , sur le principe d'un match-play en net . Il est conseillé de former des parties homogènes (à peu près les mêmes handicaps). 6 points sont attribués sur chaque trou, à répartir en fonction du score effectué par chaque joueur. Celui qui a le plus de points au bout des 18 trous est le vainqueur. Affectation des points : A, B et C font le même score : 2 points pour A, B et C. B et C font le même score mais A fait mieux : 4 points pour A et 1 point pour B et C. A fait mieux que B qui fait mieux que C : 4 points pour A, 2 points pour B et 0 point pour C. A et B font le même score et C fait moins bien : 3 points pour A et B, 0 point pour C. Se joue en Net avec éventuellement application d'un correctif (75%, 90% etc.) défini par l'organisateur	Indiv.	En Net voir commentaire
SCRAMBLE Les joueurs constituent une équipe. Chaque joueur joue son coup. On choisit alors la meilleure balle et de cet emplacement, chaque joueur joue alors un nouveau coup. On choisit à nouveau la meilleure balle et chaque joueur joue de cet emplacement. .. Et ainsi de suite. Les équipes peuvent être constituées de 2, 3 ou 4 joueurs. Handicap de jeu de l'équipe : Scramble à 2 : Total des handicaps divisé par 4 ou 35% joueur 1 et 15% joueur 2 Scramble à 3 : Total des handicaps divisé par 7 ou 30% joueur 1, 15% joueur 2, 5% joueur 3 Scramble à 4 : Total des handicaps divisé par 10 ou 20% joueur 1, 15% joueur 2, 10% joueur 3, 5% joueur 4	Equipe	Un seul score Voir commentaire
SCRAMBLE A LA FRANCAISE Identique au scramble mais le Scramble à la Française, l'équipe est composée de 4 joueurs. Les 4 joueurs jouent le premier coup mais le joueur dont la balle a été retenue ne joue pas le coup suivant.	Equipe	Un seul score
PRO-AM et AM-AM Par équipes de 2, 3 ou 4 joueurs. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 scores, selon le choix de l'organisateur mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures scores. Les joueurs bénéficient de ¾ de leur handicap de jeu habituel Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur Pro. La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur Pro.	Equipe	Scores additionnés 3/4 du handicap
SWISS SCRAMBLE (OU SHAMBLE) Par équipes de 2, 3 ou 4. Les joueurs de chaque équipe frappent leurs coups de départ. On choisit ensuite la balle la mieux placée. Les autres joueurs ramassent leurs balles, puis les reposent à moins d'une longueur de club de la balle choisie. Chacun frappe le coup suivant depuis ce point et joue le reste du trou individuellement . Le score de l'équipe est calculé en ajoutant les scores (les deux scores en Swiss Scramble à deux, les 2 meilleurs pour un scramble à 3 et les 2 ou 3 meilleurs pour un scramble à 4 (au choix de l'organisateur). En Swiss Scramble à 2, l'organisateur peut également décider de ne prendre que le meilleur score, comme en 4BMB Les joueurs bénéficient de ¾ de leur handicap de jeu habituel	Equipe	Scores additionnés 3/4 du handicap
FRAMBLE Par équipes de 3 ou 4 joueurs. Comme le Swiss Scramble mais on choisit le départ de tous les joueurs un nombre égal de fois. Le reste du trou et le calcul du score est identique au Swiss Scramble. Exemple: à 4 joueurs, chaque joueur devra avoir son départ choisi au moins 4 fois. À 3 joueurs, au moins 5 fois.	Equipe	Scores additionnés 3/4 du handicap
TEXAS SCRAMBLE Par équipes de 4. Comme pour le Framble, on choisit le départ de tous les joueurs un nombre égal de fois mais on joue le reste du trou en formule Scramble.	Equipe	Un seul score
BALLES BLANCHES / BALLE DE COULEUR Par équipes de 4. Trois joueurs jouent en scramble avec 1 balle blanche, un joueur joue en strokeplay avec 1 balle de couleur. On change à chaque trou et chaque membre de l'équipe devra au moins faire 4 trous avec la balle de couleur. Les 2 scores (scramble + stroke play) sont additionnés sur le trou. On limitera le nombre des points du joueur avec la balle de couleur à Par+4 ou 2x le par (au choix de l'organisation). L'équipe vainqueur sera celle qui fera le total de coups le plus faible sur l'addition des 18 trous.	Equipe	Scores additionnés
BALLE DE COULEUR ET 4BMB Par équipes de 3. Un joueur joue la balle jaune en individuel et les deux autres en 4BMB. On change à chaque trou ce qui signifie que chaque joueur joue seul tous les trois trous. On ajoute le score de la balle de couleur à la meilleure des deux 4BMB (identique à la formule précédente)	Equipe	Scores additionnés
LA MEXICAINE Par équipes de 2 mais chaque joueur joue sa balle individuellement. Le décompte est fait à chaque trou en juxtaposant les deux scores (meilleur/moins bon) des joueurs d'une équipe. On soustrait ensuite les deux nombres obtenus par chaque équipe. Le résultat de ce calcul correspond aux points attribués à l'équipe gagnante du trou. Exemple : EQUIPE 1: joueur 1 = 3 / joueur 2 = 5 --> 35 EQUIPE 2: joueur 1 = 5 / joueur 2 = 7 --> 57 DIFFERENCE: 57 - 35 = 22 points attribués à l'équipe 1 Si une équipe fait un birdie, on inverse les chiffres de l'autre équipe (75 au lieu de 57 dans notre exemple soit 75 - 35 = 40 points attribués à l'équipe 1) Si une équipe fait deux pars, elle bénéficie d'un bonus de 5 points. Si une équipe fait deux birdies, elle bénéficie d'un bonus de 10 points. L'équipe vainqueur sera celle qui obtiendra le plus de points sur 18 trous.	Equipe	Scores combinés Voir commentaire