



## Formules de Jeu

- Chapman
- Eclectic
- Match Play
- RingerScore
- Strokeplay
- Course à la ficelle
- Foursome
- Patsome
- Scramble
- Course au Drapeau
- Greensome
- 4 balles, meilleure balle
- Stableford
- Threesome

- **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.

[< Retour >](#)

- **Course à la ficelle :**

Chaque compétiteur reçoit une pelote de ficelle de longueur en rapport avec son handicap (0,50 m par point). Il pourra utiliser cette ficelle à sa convenance, les morceaux coupés remplaçant les coups à jouer (petit putt, lie difficile, etc.)

[< Retour >](#)

- **Course au Drapeau :**

Chaque compétiteur plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où la balle repose lorsqu'il a joué un nombre de coups égal au S.S.S. augmenté de son handicap. Le gagnant est le propriétaire du drapeau le plus loin du départ n°1.

[< Retour >](#)

- **Eclectic :**

Formule de compétition qui consiste à jouer plusieurs fois le parcours. Au total, on ne compte que le meilleur score sur chaque trou.

[< Retour >](#)

- **Foursome :**

Formule de jeu en double, 2 par équipe. Chaque camp a une balle en jeu. Elle est jouée alternativement par chaque partenaire, un équipier jouant les départs impairs et l'autre les départs pairs. Cette formule peut-être jouée en strokeplay, en stableford ou contre le par et en match-play.

[< Retour >](#)

- **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.

[< Retour >](#)

- **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

[< Retour >](#)

- **Patsome :**

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

[< Retour >](#)

- **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.

[< Retour >](#)

- **RingerScore :**

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

[< Retour >](#)

- **Scramble :**

Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur balle de l'endroit choisi comme étant le meilleur.

[< Retour >](#)

- **Stableford :**

La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé 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.

[< Retour >](#)

- **Strokeplay :**

Compétition où on additionne tous les coups joués. Classement net : total des coups joués moins handicap.

[< Retour >](#)

- **Threesome :**

Identique au Foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.

[< Retour >](#)