

Forme de jeu : Officielles et non officielles

Pour tout savoir sur les différentes formes de jeu, définies dans les Règles de golf pour ce qui est des "officielles", et sur les non officielles qui servent souvent l'animation de nos parties du dimanche...

LES DIFFERENTES FORMES DE JEU

Les différentes formes de jeu sont définies dans les Règles de Golf.

Un "**camp**" est constitué d'un joueur, de deux joueurs, ou davantage qui sont partenaires.

Définition du **Tour Conventionnel** (ou tour) : le tour conventionnel consiste à jouer les trous d'un terrain de golf dans leur ordre numérique exact, à moins que le Comité ne l'autorise d'une autre manière. Le nombre de trous d'un Tour Conventionnel est de 18, à moins qu'un nombre inférieur ne soit autorisé par le Comité.

MATCH PLAY (Règle de Golf n° 2)

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.

STROKE PLAY (Règle de Golf n° 3)

La compétition est gagnée par le camp qui joue le ou les tours conventionnels dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le gagnant est le camp dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

COMPETITION CONTRE PAR et STABLEFORD (Règle de Golf n° 32)

Les compétitions Contre Par et Stableford sont une **forme de Stroke Play** dans laquelle l'épreuve se joue contre un score fixé pour chaque trou, ce score étant le Par du trou.

COMPETITION CONTRE PAR

La manière de compter est celle employée 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.

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 :

Score pour le trou	Points
Plus d'un coup au-dessus du score fixé	0
Un coup de plus que le score fixé	1
Egal au score fixé	2
Un coup de moins que le score fixé	3
Deux coups de moins que le score fixé	4
Trois coups de moins que le score fixé	5
Quatre coups de moins que le score fixé	6

Le gagnant est le camp qui totalise le plus grand nombre de points. **En compétition avec des coups reçus, le score réalisé à chaque trou est diminué du ou des coups reçus sur ce trou avant d'être comparé au score fixé.**

LES DIFFERENTS TYPES DE CAMPS

Ces différentes formes de jeu sont jouées par des "camps" dont la composition est exposée ci-dessous : **Il est important de noter que dans les Règles de Golf, le terme "camp" désigne aussi bien un joueur seul que deux ou plusieurs joueurs associés.**

Ces différents types de camps peuvent évidemment jouer les différentes formes de jeu, par exemple :

- un Stroke play peut être joué en Simple, Foursome, Quatre-balles, etc...
- un Match play peut être joué en Simple, Foursome, Quatre-balles, etc...

SIMPLE

Le camp comprend un seul joueur

DOUBLE

Le "camp" se compose de 2 joueurs selon les dénominations suivantes :

- Si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueuses, la compétition est dite "**Dames**"
- Si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueurs, la compétition est dite "**Messieurs**"
- Si chaque camp est obligatoirement composé d'un joueur et d'une joueuse, la compétition est dite "**Mixte**".
- Si chaque camp peut être composé librement (2 joueurs, 2 joueuses, ou un joueur et une joueuse), la compétition est dite "**Mixed-up**".

LES FORMES DE JEU OFFICIELLES

SIMPLE

Le camp est composé d'un seul joueur.

FOURSOME (Règle 29)

Les 2 joueurs du "camp" jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Le handicap de l'équipe est constitué de la somme des handicaps de jeu des deux joueurs divisée par 2.

THREESOME (Règle 29)

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

Match play A TROIS BALLEES (Règle 30)

Compétition en match play où 3 joueurs constituent chacun un camp, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matchs séparés.

Match play A QUATRE BALLEES (Règle 30)

Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Match play A LA MEILLEURE BALLE (Règle 30)

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.

Stroke play A QUATRE BALLEES (Règle 31)

Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Il y a 2 scores à saisir par camp.

Handicap de jeu : 90% du handicap de jeu habituel.

LES FORMES DE JEU NON OFFICIELLES

4 BALLEES AGGREGATE

Même formule que le 4 balles, mais le score de l'équipe est constitué de la somme des deux balles en brut et en net.

Il y a 2 scores à saisir par camp.

Handicap de jeu : 90% du handicap de jeu habituel.

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.

Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Handicap de jeu : 60% du handicap de jeu du joueur avec l'index le plus bas + 40% du handicap de jeu du joueur avec l'index le plus haut.

CHAPMAN

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement. Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Handicap de jeu : Idem que pour le Greensome.

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.

Il n'y a qu'un seul score à saisir par camp.

Handicap de jeu : Idem que pour le Foursome.

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 A 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.

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

SCRAMBLE

Forme de jeu avec un camp composé de 2 joueurs ou plus. Après que tous les joueurs ont pris le départ, le camp choisit l'une des balles pour le second coup et tous les joueurs (à l'exception de celui dont la balle a été choisie selon les recommandations du Comité des Règles joueront leur coup de cet endroit et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou (voir détails ci-après).

PRO-AM/AM-AM

Forme de jeu avec un camp de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe sera constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. Il s'agit d'un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles. La forme de jeu Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO. Il y a un score à saisir par joueur dans cette formule.

RECOMMANDATIONS DU COMITE DES REGLES POUR L'ORGANISATION D'UN SCRAMBLE

Le scramble dont l'objectif est la convivialité occasionne parfois des litiges car ses règles sont variables suivant les clubs ou suivant les joueurs. En effet, ce n'est pas une formule de jeu officielle prévue par les Règles de golf. Le Comité des Règles de la FFGolf a entrepris de proposer une formule "unifiée" prenant en compte les remarques suivantes :

- tous les joueurs d'une équipe doivent jouer d'un **endroit aussi proche et similaire** que possible de celui où repose la balle choisie.
- le fait de dropper peut amener la balle dans un **lie très différent** de celui de la balle choisie.
- les joueurs d'une même équipe doivent pouvoir **choisir leur ordre de jeu**.
- le scramble est une formule très lente et **doit être accélérée** autant que faire ce peut.
- pour motiver tous les joueurs d'une équipe, il serait souhaitable que ce ne **soit pas systématiquement la balle du meilleur joueur qui soit retenue**.
- afin de mieux coordonner une équipe, un des joueurs doit être nommé "**Capitaine**" (c'est le plus souvent le meilleur joueur).
- étant données les particularités de jeu la formule stroke play est la plus adaptée.

FORME DE JEU

Equipe de 2 joueurs

La forme de jeu est identique à celle du scramble en équipe de 3 joueurs ou plus, mais le joueur dont la balle a été choisie peut jouer le coup suivant.

Pénalités : elles ne concernent que la balle choisie. En outre, si celle-ci n'est pas marquée, l'équipe doit encourir 1 coup de pénalité.

Equipe de 3 joueurs et plus

Au départ de chaque trou, tous les joueurs jouent leur premier coup.

Le "Capitaine" choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure (pas obligatoirement la plus longue). Cet emplacement est marqué sur le côté. L'ordre de jeu est libre, mais le joueur dont la balle est choisie ne jouera pas ce coup là. Le même joueur ne peut donc pas voir sa balle choisie deux fois de suite. Il pourra à nouveau jouer le coup suivant.

L'ordre de jeu est libre, mais le premier joueur doit placer sa balle à l'endroit exact où la balle choisie reposait.

Les autres joueurs placent leur balle à moins d'une carte de score de l'emplacement de référence, sans se rapprocher du trou, et dans un lie aussi similaire que possible (rester dans le rough ou sur le fairway si c'était le cas).

Lorsque tous les joueurs ont joué leur deuxième coup, le "capitaine" choisit à nouveau la meilleure balle et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

L'équipe gagnante est celle qui aura réalisé les 18 trous en le plus petit nombre de coups. Les coups joués de la même zone choisie ne comptent que pour un coup dans le décompte.

HANDICAP DE JEU DE L'EQUIPE

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur selon les formules suivantes :

	6 joueurs	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Joueur 1	1/10 (10%)	3/20 (15%)	1/5 (20%)	3/10 (30%)	7/20 (35%)
Joueur 2	1/10 (10%)	1/10 (10%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)
Joueur 3	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)	
Joueur 4	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)		
Joueur 5	1/20 (5%)	1/20 (5%)			
Joueur 6	1/20 (5%)				