

Les différentes formes de jeu.

Le STROKE-PLAY Cette forme de jeu consiste à additionner les scores réalisés sur tous les trous d'un parcours. Score net : total des coups joués moins handicap.	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.
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- 3 en dessous du par : 5 points	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. Nombre de points en fonction du score sur le trou : <ul style="list-style-type: none">- le par : 0 point- 1 bogey ou plus : -1 point- 1 birdie ou mieux : +1 point

Les formules de jeu officielles.

SIMPLE Le camp est composé d'un seul joueur.	FOURSOME 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.
THREESOME Identique au Foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.	4 BALLES MEILLEURE BALLE Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte. Cette formule peut se jouer en strokeplay, en stableford, contre le par ou en match-play.
MATCH PLAY A 4 BALLES Les 2 joueurs de chaque camp jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé est pris en compte pour le gain du trou.	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.

Les formules de jeu non officielles.

GREENSOME	CHAPMAN
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.	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.
PAT SOME	COURSE AU DRAPEAU
Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome et les 6 derniers en Foursome.	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 drapeau le plus loin est le vainqueur.
COURSE A LA FICELLE	ECLECTIQUE
Chaque joueur reçoit une pelote de ficelle dont la longueur dépend de son handicap de jeu (0,50 m par point). Il peut utiliser cette ficelle à sa convenance, les morceaux coupés remplaçant les coups à jouer (petit putt, lie difficile,...).	Se joue sur 2 ou plusieurs cartes sur le même parcours. La carte définitive est constituée en ne retenant que le meilleur score pour chaque trou.
RINGER SCORE	
Idem Eclectique, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire.	
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.	
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... 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.	
Scramble à 3 : Total des handicaps divisé par 7.	
Scramble à 4 : Total des handicaps divisé par 10.	
Dans un Scramble à la Française, l'équipe est composée de 4 joueurs. Les 4 joueurs jouent le premier coup, par contre le joueur dont la balle a été retenue ne joue pas le coup suivant.	

