

LES FORMULES DE JEU

SCRAMBLE

Une partie en scramble se déroule à 2, 3 ou 4 joueurs. Ceux-ci forment une équipe concourant contre d'autres équipes formées du même nombre de joueurs. Sur chaque trou, tous les membres de l'équipe tapent leur départ. Il s'agira de choisir quel est le meilleur coup, de ramasser les autres balles de sorte que tous les membres de l'équipe joueront depuis l'emplacement de la balle sélectionnée. Il en est ainsi de suite jusqu'au moment où la balle entre dans le trou et on donne le score que l'équipe a réalisé.

SCRAMBLE CANADIEN.

Ce n'est pas la formule la plus rapide du golf, mais c'est certainement une de celles qui développe un vrai sentiment d'équipe.

Chaque joueur prend son départ, l'équipe choisit la balle à jouer pour le second coup, marque son emplacement. Chaque joueur joue son second coup de cet emplacement. Idem pour le troisième et les coups suivants jusqu'à ce que la balle repose dans le trou.

Il y a donc beaucoup de chance de réaliser un bon score puisque l'équipe a trois possibilités par coup.

Mais... sur les 9 trous qui seront joués, il est impératif de choisir au moins 2 fois le départ de chaque membre de l'équipe.

Donc, pour respecter cette contrainte, l'équipe ne pourra peut-être pas toujours prendre le meilleur coup de départ comme emplacement du second coup.

Enfin les strokes accordés à l'équipe sont calculés comme suit : 20% de la somme des strokes reçus.

Pour cela, mais aussi pour mille autres raisons, il peut être très opportun d'avoir dans l'équipe un(e) joueur(euse) au handicap élevé.

AGREGATE

Dans cette formule de jeu, chacun des joueurs joue tous les trous avec sa balle.

A chaque trou, l'équipe compte les points stableford de ses membres, les additionne et les note sur la carte de score.

Au terme de la partie, tous les points de l'équipe sont additionnés. Selon le nombre d'inscrits, je composerai des équipes de 2 ou 3 joueurs.

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.

GREENSOME CANADIEN

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun **deux balles** du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux après le 2^e coup et terminent le trou en jouant alternativement cette balle. C'est le joueur dont la balle n'est pas choisie qui joue le 3^e coup.

CHAPMAN

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2^{ème} coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

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.

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

Course à la Ficelle » ; elle est individuelle comme l'était la Course au Drapeau.

Au départ du premier trou de la Hutte, chaque joueur recevra une ficelle de longueur proportionnelle à son nombre de strokes (0,5m par stroke).

=> Pascale, HCP40 qui a 15 strokes recevra $15 \times 0,5\text{m} = 7,5\text{m}$ de ficelle.

A tout moment et à tout endroit du parcours, le joueur est autorisé à utiliser un morceau ou la totalité de « sa ficelle » s'il souhaite améliorer un coup joué. Il peut de la sorte, selon la longueur de ficelle dont il dispose encore :

- se rapprocher du trou ou même s'y projeter
- se dégager d'une situation « injouable »
- quitter un bunker
- quitter un gros rough

Il est permis de se rapprocher du trou en utilisant « sa ficelle », mais on ne peut pas l'utiliser pour revenir sur le parcours lorsqu'une balle est hors-limite.

Une fois la balle dans le trou, le joueur note le nombre de coups effectivement joués (càd avec ses clubs). La stratégie est de bien gérer la ficelle car, après le jeu du 9^{ème} trou, il ne sert à rien d'en avoir encore « en stock ».

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.

SCRAMBLE LAS VEGAS,

en équipe de 2 joueurs.

A un Scramble « normal » vient s'ajouter la possibilité pour chaque équipe d'améliorer fortement son total stableford (STB).

En pratique, sur les 9 trous joués, chaque équipe a le droit de multiplier
par 2 les points STB de 2 trous
par 3 les points STB de 1 trou

Au fur et à mesure du parcours, chaque équipe choisit les trous sur lesquels « elle misera ». C'est donc un pari stratégique qui doit être annoncé haut et fort : ici, sur le trou..., nous allons doubler/tripler notre résultat !

Le classement final se fera sur base du total obtenu après 9 trous par chacune des équipes.

BINGO BANGO BONGO

Dans cette formule de jeu, chacun des joueurs joue tous les trous avec sa balle.

Le premier joueur qui arrive sur le Green reçoit un point.

Une fois toutes les balles sur le Green, le joueur dont la balle se trouve le plus près du trou reçoit un point.

Le joueur qui entre sa balle le premier dans le trou reçoit un point.

Important : respecter l'ordre de jeu. Au premier trou c'est un tirage au sort.

Par la suite on alterne les premiers coups du départ. Ensuite c'est le joueur dont la balle est la plus éloignée jouera le premier.

FORMULE CHACHACHA

La formule se joue en équipe de 3 ou 4 joueurs. Les membres de l'équipe élisent leur Capitaine.

A chaque trou, les joueurs jouent leur balle depuis la zone de départ jusqu'à ce qu'elle repose dans le trou. Chaque membre de l'équipe annonce son score brut, c'est-à-dire le nombre de coups réellement frappés, pénalités comprises.

Le capitaine enregistre sur la carte de score les scores bruts de son équipe

- au 1er trou, il note le meilleur score brut de l'équipe (**Cha**)
- au 2ème trou, il note la somme des deux meilleurs scores bruts (**Chacha**)
- au troisième trou, il note la somme des trois meilleurs scores bruts (**Chachacha**)

Une première rotation est effectuée au quatrième trou, le capitaine enregistrant les scores bruts de son équipe de la manière suivante :

- au 4ème trou, il note le meilleur score brut de l'équipe (**Cha**)
- au 5ème trou, il note la somme des deux meilleurs scores bruts (**Chacha**)
- au 6ème trou, il note la somme des trois meilleurs scores brut (**Chachacha**)

Une seconde rotation est effectuée au septième trou, le capitaine de l'équipe enregistre les scores bruts de son équipe de la manière suivante

- au 7ème trou, il note le meilleur score brut de l'équipe (**Cha**)
- au 8ème trou, il note la somme des deux meilleurs scores bruts (**Chacha**)
- au 9ème trou, il note la somme des trois meilleurs scores brut (**Chachacha**)