

Règle Scramble

Voici un extrait du texte se trouvant sur le site de la Fédération de Golf

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).

RECOMMANDATIONS DU COMITÉ DES RÈGLES 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 se 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 3 joueurs ou 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.

Suite >

HANDICAP DE JEU DE L'ÉQUIPE

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur selon la formule suivante, les joueurs ayant été classés par handicap décroissant, le handicap de l'équipe est égal à :

$0,20 \times \text{handicap joueur 1}$

$+ 0,15 \times \text{handicap joueur 2}$

$+ 0,10 \times \text{handicap joueur 3}$

$+ 0,05 \times \text{handicap joueur 4}$

Exemple : joueurs classés 30, 25, 22, 10 \implies handicap équipe = 12,45 arrondi à 12