

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

#### PRINCIPE

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 **lieu très différent** de celui de la balle choisie ;
- les joueurs d'une même équipe doivent **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 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 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 **lieu 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%)				