

FORME DE JEU DU SCRAMBLE à 2 STABLEFORD

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

Le "capitaine" choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure (pas obligatoirement la plus longue).

L'ordre de jeu est libre.

Les joueurs peuvent placer leur balle à moins d'une carte de score de l'emplacement de référence, sans se rapprocher du trou, et dans la même zone du parcours (zone générale, bunker...).

Un joueur ne peut placer qu'une seule fois et une fois placée la balle est en jeu.

HANDICAP DE L'EQUIPE

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé selon la formule suivante : 35% index du joueur 1 + 15% index du joueur 2

JEU LENT

Le scramble est une formule très lente et doit être accélérée autant que faire se peut.

L'équipe doit relever la balle dès que le nombre de coup est supérieur à 2 au dessus du Par.

Les putts à moins d'une longueur de putter du trou peuvent être donnés.

Le Comité de l'épreuve a établi un temps de jeu maximum de **4H45 à ne pas dépasser**.

REGLES LOCALES

I – HORS LIMITES (R.2-1)

Délimités par les clôtures et les piquets supportant les fils électriques ou les lignes blanches ou les piquets blancs

II – OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (R.16-1)

Toutes les routes et chemins et leurs extensions

Les berlinoises dans les bunkers.

III – TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES (R.16-1)

Les traces profondes d'engin sur la zone générale

Toutes les zones entourées de lignes blanches ou bleues.

IV – ZONES A PENALITES (R.17)

En l'absence de ligne, la limite de la zone à pénalité est définie par la rupture de pente.

Aucune Dropping Zone n'est autorisée.

V – ZONE DE JEU INTERDIT (R.2-4)

Les zones naturelles délimitées par des piquets rouges / verts sont des zones à pénalité où le jeu est interdit.

RAPPEL : - En cas de doute quant à la procédure, l'équipe peut jouer une seconde balle dans le cadre de la règle 20-1-c. Mais il doit obligatoirement rapporter les faits lors de la remise de la carte.

FORME DE JEU DU SCRAMBLE à 2 STABLEFORD

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

Le "capitaine" choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure (pas obligatoirement la plus longue).

L'ordre de jeu est libre.

Les joueurs peuvent placer leur balle à moins d'une carte de score de l'emplacement de référence, sans se rapprocher du trou, et dans la même zone du parcours (zone générale, bunker...).

Un joueur ne peut placer qu'une seule fois et une fois placée la balle est en jeu.

HANDICAP DE L'EQUIPE

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé selon la formule suivante : 35% index du joueur 1 + 15% index du joueur 2

JEU LENT

Le scramble est une formule très lente et doit être accélérée autant que faire se peut.

L'équipe doit relever la balle dès que le nombre de coup est supérieur à 2 au dessus du Par.

Les putts à moins d'une longueur de putter du trou peuvent être donnés.

Le Comité de l'épreuve a établi un temps de jeu maximum de **4H45 à ne pas dépasser**.

REGLES LOCALES

I – HORS LIMITES (R.2-1)

Délimités par les clôtures et les piquets supportant les fils électriques ou les lignes blanches ou les piquets blancs

II – OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (R.16-1)

Toutes les routes et chemins et leurs extensions

Les berlinoises dans les bunkers.

III – TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES (R.16-1)

Les traces profondes d'engin sur la zone générale

Toutes les zones entourées de lignes blanches ou bleues.

IV – ZONES A PENALITES (R.17)

En l'absence de ligne, la limite de la zone à pénalité est définie par la rupture de pente.

Aucune Dropping Zone n'est autorisée.

V – ZONE DE JEU INTERDIT (R.2-4)

Les zones naturelles délimitées par des piquets rouges / verts sont des zones à pénalité où le jeu est interdit.

RAPPEL : - En cas de doute quant à la procédure, l'équipe peut jouer une seconde balle dans le cadre de la règle 20-1-c. Mais il doit obligatoirement rapporter les faits lors de la remise de la carte.