

Golf de La Baie de Morlaix – Règles Locales applicables au 01 avril 2025

Les présentes Règles locales s'appliquent aux épreuves organisées par l'AS du Golf de La Baie de Morlaix

Elles complètent les Règles Locales permanentes des épreuves fédérales amateurs de la FFGolf 2025 telles qu' affichées ci-contre au tableau officiel. Elles priment sur ces dernières.

1 – Les limites du Parcours : elles sont définies par le côté intérieur parcours des piquets blancs, des lignes blanches, des murs bordant les propriétés mitoyennes. Au-delà du green des trous N°6 et 15, elles sont définies par le côté intérieur parcours des piquets bruns munis à leurs sommets de repères peints en blanc.

2 - Sont conditions anormales du Parcours :

2-1) Les ornières profondes d'engins (rappel : une empreinte superficielle faite par du matériel d'entretien n'est pas terrain en réparation). Les zones en travaux ou de stockage de matériaux sur le parcours. Au trou N°10, pour les coups joués depuis l'arrière de la mare, les flancs inclinés situés du côté gauche des deux tertres recevant les marques de départs jaunes, bleues et rouges des zones de départ du trou N° 1. Les zones dégradées sur les greens.

2-2) Les zones entourées de piquets avec cordages ainsi que les zones situées au-delà des piquets avec cordages positionnés avant les greens. Elles sont, de plus, considérées comme une seule « Condition anormale » du parcours. Il est de plus interdit d'y jouer (voir R16.1f) sauf en utilisant un putter.

La Règle 16.1 : Dégagement gratuit de Conditions anormales du parcours, s'applique.

3 - Le Comité détermine les obstructions et les parties intégrantes du parcours comme suit :

3 - 1 : sont obstructions amovibles :

Les piquets rouges, bleus. Les poteaux matérialisant les 135, 100 et 50 m. de distance par rapport aux entrées des greens.

3 – 2 : sont obstructions inamovibles :

- Tous les chemins et passages sur le parcours, même s'ils ne sont pas recouverts de surface artificielle, sont considérés comme des obstructions inamovibles pour lesquelles le dégagement gratuit est possible (le dégagement est même obligatoire pour des raisons de sécurité s'il s'agit de chemins gravillonnés ou empierrés : ce sont des Zones de jeu interdit).
- la baraque en pierres située sur le trou 8/17, il est, de plus, par sécurité, interdit d'y pénétrer pour chercher sa balle.
- les pavés de repères d'étalonnage sur les tertres de départ, les marques de distance fixes au sol sur les fairways, les embases fixes des poteaux matérialisant les 135, 100 et 50 mètres de distance par rapport aux entrées de greens.
- les marques de départ oranges principalement destinées au passage des drapeaux des jeunes de l'école de golf.
- les poubelles, bancs, lave-balles, cabanes, panneaux directionnels ou publicitaires permanents.
- les têtes d'arrosage fixes, les tampons de regards d'eau en plastique, en ciment ou en béton.
- les tapis de départs d'hiver, leurs soubassements et tertres ; de-même pour les trous d'hiver en place sur le fairway.
- les piquets verts en plastique et à pointe ainsi que les piquets bois et leurs cordages interdisant le roulage des chariots sur les colliers des greens.
- les piquets bois oranges signalant un danger au sol; les piquets et leurs cordages barrant l'avant des greens.
- les obstructions temporairement installées. Ainsi que les banderoles et panneaux publicitaires, tables, tentes, etc.

La Règle 16.1 : Dégagement gratuit de Conditions anormales du parcours, dont font partie les Obstructions inamovibles, s'applique.

3 – 3 : font parties intégrantes du terrain : toutes les autres constructions.

4 - Etat du terrain : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain

4 – 1 : Balle placée :

4-1.1 : En Match- Play :

Avant le commencement d'un tour de Match Play, les joueurs doivent convenir d'appliquer, ou non, les dispositions 4-1.2 a) et b) ci-dessous.

4-1.2 : Pour les autres formes de jeu :

Pour tous les trous et uniquement lorsque la mention de la balle placée figure sur votre carte de score : quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins (donc pas dans le rough), le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois **en plaçant une seule fois** la balle d'origine, ou une autre balle, et en la jouant de cette zone de dégagement. Point de référence : emplacement de la balle d'origine. Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir de ce point de référence : **dans la limite d'une longueur de club (voir précision figurant sur**

vosre carte de score). La zone de dégagement ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et doit être dans la zone générale.

4 – 2 : Trous d'aération : si la balle d'un joueur repose ou touche un trou d'aération : (a) Balle dans la zone générale (donc fairway ou rough) : le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b : Dégagement gratuit d'une condition anormale du parcours dans la zone générale. Si la balle vient à nouveau au repos dans un autre trou d'aération, le joueur peut se dégager à nouveau selon cette Règle locale. (b) Balle sur le green : le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1d : Dégagement gratuit d'une condition anormale sur le green. Remarque : le dégagement gratuit n'existe pas si le trou d'aération interfère uniquement avec le stance du joueur ou, sur le green, avec sa ligne de jeu.

5 – 1 La Zone à Pénalité qu'est le fossé latéral marqué en rouge et situé sur la gauche de la mare d'eau du trou N°10 se prolonge jusqu'au mur de hors limites élevé entre le parcours et le chemin côtier.

5 – 2 L'ensemble constitué par les fossés et le bois situés au-delà du green du trou 7 / 16, le haut rough situé sur la droite du green du trou 7 / 16, les fossés et le bois situés sur la droite droite du trou 8 / 17, le haut rough et le bois situés sur la droite des départs du trou 9 / 18 est une Zone à Pénalité rouge. Cette Zone à Pénalité est signalée par des piquets rouges et délimitée par une ligne rouge continue ou discontinue au sol.

La Règle 17 s'applique.

6 - 1 Accumulation de débris : sur le parcours, tout sol avec des accumulations temporaires de débris (par exemple : tas de feuilles mortes en automne) dans la zone générale (donc fairway et rough) ou dans un bunker est considéré comme terrain en réparation à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé en appliquant la R16.1.

6 - 2 Débris mis en tas : sur le parcours, le gazon coupé, les feuilles, les rondins de bois et tout autre matériau mis en tas sont considérés comme étant destinés à être enlevés ultérieurement. Ils sont, au choix du joueur, soit des terrain en réparation à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé en appliquant la R16.1, soit des débris qu'il est possible de retirer suivant la R15.1.

7 - Obstructions inamovibles proches du green (par exemple : une tête d'arrosage) : si la balle d'un joueur repose dans la zone générale (donc fairway et rough), si une obstruction inamovible se trouve sur la ligne de jeu et est à moins de 2 longueurs de club du green et à moins de 2 longueurs de club maximum de la balle, le joueur peut se dégager.

La Règle 16.1 : Dégagement gratuit de Conditions anormales du parcours, s'applique.

8 - Protection des colliers des greens : si la balle d'un joueur est venue reposer sur un mauvais green ou parce que ce mauvais green interfère avec son stance ou la zone de son swing intentionnel, le point le plus proche de dégagement complet doit éviter l'interférence avec ledit mauvais green ainsi qu'avec toute zone située à moins d'une longueur de club du mauvais green.

La Règle 13.1f : Dégagement obligatoire d'un mauvais green, s'applique.

9 - Bunker perdant son statut de bunker pour devenir Terrain en réparation : la présence d'un piquet bleu (un seul) planté à l'intérieur d'un bunker signifie que ce bunker a perdu son statut de bunker pour devenir Terrain en réparation dans la zone générale. Si la balle d'un joueur repose ou touche ce terrain en réparation ou si le terrain en réparation interfère avec le stance du joueur ou la zone de son swing intentionnel, le joueur peut opter pour la Règle 16.1.

La Règle 16.1 : Dégagement gratuit de Conditions anormales du parcours, s'applique.

10 – Dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité (dont font partie les étendues d'eau) rouge : comme option de dégagement supplémentaire, le joueur peut dropper sur le côté opposé de la zone à pénalité rouge en prenant comme nouveau point de référence un point situé à la même distance du trou (par exemple lors du jeu du trou N°10).

La Règle 17.1d : Dégagement pour une balle dans une zone à pénalité rouge, s'applique.

11 – Dropping - Zone du trou N° 10 située en avant de la mare du trou N° 10.

En avant du départ du trou N°10 (pour les marques blanches, jaunes et bleues) se trouvent 2 zones pénalité.

- La mare et

- Le fossé parallèle situé sur la gauche du chemin menant à l'avant de la mare.

Si une balle est dans une de ces 2 zones à pénalité, y compris quand on est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée est venue reposer dans une de ces 2 zones à pénalité, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec un coup de pénalité :

- Se dégager selon la Règle 17.1. ou
- Comme option supplémentaire, déposer la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone située à gauche au bout de la mare. La dropping zone a pour centre le piquet marqué D – Z et mesure 2 longueurs de club à partir de ce piquet. La dropping zone est une zone de dégagement selon la règle 14.3.

Par infraction à une Règle locale : Pénalité générale ; à savoir : Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups.

En cas de doute sur vos droits ou sur la procédure à suivre,

En Match Play, vous ne devez pas jouer 2 balles mais pouvez faire une demande de décision au Comité R 20.1b(2) et (3)
En Stroke Play, vous pouvez jouer 2 balles et devez en référer au Comité avant de rendre votre carte de score R 20.1c(3)

~~~~~

**GESTION SPORTIVE DU CLUB DE La Baie de Morlaix**

Sur le terrain du golf de La Baie de Morlaix, la gestion sportive du club et les règlements des épreuves sont régis par le VADE MECUM 2025 de la F.F.Golf consultable sur le site de la FFGolf.

~~~~~

Fait à Carantec le 1^{er} avril 2025. Pour le Comité, Pierre Kerbastard, Capitaine des jeux.

REGLES LOCALES PERMANENTES DES EPREUVES FEDERALES AMATEURS

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023. Voir le Guide Officiel des règles de Golf pour les références à des Règles Locales Types.

1. Hors limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs définissant les limites du parcours.

Une balle venant reposer au-delà d'une route définissant un hors-limites est hors-limites même si elle repose sur une autre partie du parcours (Règle locale Type A-5).

Toute porte fermée fixée à des murs ou des clôtures de hors limite fait partie de l'élément de limites, le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Mais une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limites et peut être fermée ou mise dans une position différente (Règle locale type F-26).

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Si la balle a franchi en dernier lieu la lisière d'une zone à pénalité rouge qui coïncide avec une limite du parcours et repose dans cette zone, comme option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle sur le côté opposé de la zone à pénalité (Règle locale type B-2.2).

3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)

a. Terrains en réparation

- (a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.
- (b) Toute zone de terrain endommagée (à la suite par ex. du passage de spectateurs ou d'un véhicule) qui est considérée comme anormale par un arbitre (Règle locale type F-4).
- (c) Dans la zone générale, les joints entre les plaques de gazon sont assimilés à des terrains en réparation. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon sont considérés comme le même joint. L'interférence uniquement pour le stance n'existe pas, le dégagement sera refusé. (Règle locale type F-7).
- (d) Les drains gravillonnés ou drains français.
- (e) Les ravines dans les bunkers.

b. Trou d'animal

L'interférence n'existe pas si un trou fait par un animal interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

c. Obstructions inamovibles

- (a) Les zones délimitées par des lignes blanches et contiguës à des obstructions inamovibles sont considérées comme faisant partie de l'obstruction.
- (b) Les zones de jardins paysagés (et tout ce qui y pousse) qui sont entourées par une obstruction inamovible, doivent être traitées comme une seule et même obstruction.
- (c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détrit.
- (d) Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte fixés au sol sont des obstructions inamovibles. L'interférence n'existe pas si un tuyau de goutte à goutte interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

4. Animal non défini comme un détritrus à proximité de la balle

Un animal non défini comme étant un détritrus peut être retiré. Si la balle se déplace il n'y a pas de pénalité, et la balle doit être replacée. (Règle locale type E-13).

5. Dropping Zones

Quand une dropping zone a été marquée, elle constitue une option de dégagement supplémentaire. La dropping zone est une zone de dégagement (Règle 14.3). Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer. Règles locales type E-1.

6. Partie intégrante

- (a) Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.
- (b) Dans les bunkers les géotextiles entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.

7. Liste des têtes de driver et des balles conformes (Règle 4)

Les listes en vigueur des têtes de driver et des balles conformes sont établies par le R & A (cf. Equipment Rules sur le site randa.org) Règles locales types G-1 et G-3.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un driver ou une balle non conforme :
Disqualification

8. Cadence de jeu (Règle 5.6)

A. Infraction durant le tour :

En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe est susceptible d'être chronométré s'il est hors position, c'est-à-dire : si, dans le cas du premier groupe, il a dépassé le temps imparti déterminé par le Comité et, dans le cas du second groupe et les suivants, si en plus d'avoir dépassé le temps imparti, il a perdu son intervalle de départ avec le groupe qui le précède. À partir du début du chronométrage, un joueur est censé avoir commis une « faute de temps » s'il exécute son coup en plus de 40 secondes.

À tout moment, si un arbitre observe un joueur prenant plus de 80 secondes pour jouer un coup, un avertissement officiel sera donné à ce joueur. Le joueur sera également informé que le Comité pourra démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si son groupe n'est pas hors position.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu

- 1^{re} faute de temps : Avertissement verbal d'un arbitre
et information du groupe que toute faute de temps ultérieure commise par un joueur sera pénalisée
- 2^e faute de temps : Un coup de pénalité
- 3^e faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
- 4^e faute de temps : Disqualification

Notes :

1. Le chronométrage débute dès lors que l'arbitre décide que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction.
2. Le chronométrage cesse lorsque le groupe est revenu en position et les joueurs seront informés en conséquence. Un joueur qui a commis une ou plusieurs fautes de temps conserve ces infractions pendant toute la compétition.

B. Au Recording :

Chaque groupe doit terminer son tour dans le temps imparti. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti.

Au recording, **tous les joueurs du groupe encourent la pénalité d'un coup sur le trou n° 18 pour infraction à la Règle 5.6** (Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide) :

- Pour le 1er groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes.
- Pour les autres groupes :
 - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes ET
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent dépasse 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Note :

Le Comité, après avoir entendu les joueurs, pourra retenir des circonstances atténuantes dans des cas très particuliers qu'il lui appartiendra de définir et d'apprécier.

Dans les épreuves fédérales en stroke play, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

9. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

Interruption immédiate en cas de danger imminent : un signal sonore prolongé.

Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées. Les joueurs qui s'entraînent sur des zones d'entraînement fermées doivent immédiatement cesser leur entraînement sous peine de Disqualification.

10. Moyens de transport

Les joueurs, les cadets, les capitaines, ainsi que les personnes autorisées à donner des conseils doivent marcher à tout moment pendant un tour.

Un joueur qui joue ou a joué selon coup et distance est autorisé à utiliser un moyen de transport motorisé pour se rendre à l'endroit où le coup précédent a été joué et/ou en revenir (Règle locale type G-6).

Pénalité pour infraction du joueur ou de son cadet :

Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction est commise.

Si l'infraction se produit entre le jeu de 2 trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Pénalité pour infraction du capitaine ou de la personne autorisée à donner des conseils :

1re infraction : avertissement officiel

2e infraction : exclusion du parcours

Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue par le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition.

11. Conseil dans une compétition par équipes (Règle 24)

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut en outre désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ceux-ci pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.

Le capitaine et le donneur de conseils doivent être déclarés auprès du Comité sur la fiche de composition d'équipe avant le début de la compétition.

Si le capitaine ou le donneur de conseils est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2). (Règles locales types H-2 et H-3).

12. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

La carte de score d'un joueur est officiellement rendue au Comité lorsque le joueur a quitté la zone de recording.

13. Résultats et fin d'une compétition

a. Match play

Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par le Comité de l'épreuve.

b. Stroke play

Le résultat d'une compétition est définitif lorsque les résultats ont été officiellement proclamés.

14. Code de comportement (Règle 1.2)

Les infractions et pénalités encourues sont les suivantes :

a) Négliger le parcours

Entrent dans cette catégorie les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours.

Par exemple :

- Pénétrer dans une zone dans laquelle il est interdit de pénétrer.
- Ne pas replacer systématiquement les divots.
- Ne pas ratisser les traces de pas dans les bunkers.
- Ne pas respecter les règles d'entraînement lors de la reconnaissance.
- Ne pas relever les pitches.
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135 m...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarettes...

b) Écart de Langage

Entrent dans cette catégorie les manifestations verbales qui ne préservent pas le calme qui devrait habituellement régner dans une partie de golf.

Les insultes et les menaces peuvent être considérées comme des infractions graves et entraîner directement une disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la Commission de discipline de la ffgolf.

Une insulte envers un arbitre ou un membre du Comité peut entraîner une exclusion immédiate du parcours.

c) Écart de Comportement

Entrent dans cette catégorie les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf.

Par exemple :

- Ne pas respecter une interdiction de fumer.
- Gêner les autres joueurs en faisant du bruit, en téléphonant etc.
- Jeter un club.
- Frapper de colère son équipement (avec un club ou avec ses pieds).
- Dégrader le sol en donnant des coups de clubs.
- Remettre violemment le drapeau dans le trou.
- Être sous l'emprise de l'alcool ou de substances illicites.

Une grave faute de comportement peut entraîner une application directe de la pénalité générale, voire de la disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la Commission de discipline de la ffgolf.

Les pénalités encourues liées à l'usage de substances illicites ne préjugent en rien des sanctions qui pourraient être appliquées conformément au Règlement disciplinaire de lutte contre le dopage de la ffgolf.

Exemples d'actions d'un joueur susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement :

- Briser délibérément un élément de son équipement ou de l'équipement du parcours (ex : marques de départ...).
- Causer délibérément un grave dommage à un green.
- Être en désaccord avec la préparation du parcours, et décider de sa propre initiative de déplacer des marques de départ ou des piquets de hors-limites.
- Jeter un club en direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
- Déconcentrer délibérément d'autres joueurs pendant qu'ils jouent des coups.

- Enlever des débris ou des obstructions amovibles pour désavantager un autre joueur après que l'autre joueur lui a demandé de les laisser en place.
- Refuser à plusieurs reprises de relever une balle au repos lorsqu'elle gêne un autre joueur en stroke play.
- Délibérément ne pas agir conformément aux Règles et à l'esprit du jeu et, ce faisant, potentiellement gagner un avantage significatif, malgré le fait d'encourir une pénalité pour une infraction à la Règle concernée.
- Commettre une agression physique.

**Pénalités pour infraction au Code de comportement
en stroke play
(Sections a, b, c) :**

Le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

**Pénalités pour infraction au Code de comportement
en match play
(Sections a, b, c) :**

L'arbitre, en concertation avec le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du seul Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le Comité. Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition. Les pénalités pour infractions au code de comportement seront cumulées.

En cas d'infraction constatée entre deux trous, la pénalité s'applique au trou juste terminé. Le joueur est responsable du comportement de son cadet.

d) Code vestimentaire

Il est attendu des joueuses et joueurs qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut une tenue correcte est exigée. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club.

En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter Le club. Cette décision sera notifiée au Directeur du club qui aura toute autorité pour la faire appliquer.

Pendant toute période d'entraînement, le code de comportement est en vigueur et les pénalités encourues s'appliqueront au prochain trou à jouer de la compétition.

Le non-respect des règles d'entraînement spécifiées dans le Vademecum sera considéré comme une faute de comportement.

AS Golf de La Baie de Morlaix – Règle du Scramble avec 2 joueurs par camp -

- Au départ de chaque trou, chaque joueur joue son premier coup.
 - Le « Capitaine » du camp choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure et marque son emplacement sur le côté. Si la balle n'est pas marquée, le camp encourt 1 coup de pénalité.
 - Après avoir placé une balle, chaque joueur (l'ordre de jeu est libre) jouera un coup depuis cet emplacement.
 - Le « Capitaine » choisit à nouveau la balle qu'il considère comme étant la meilleure et les deux joueurs jouent chacun un coup depuis cet emplacement **et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.**
 - Si le camp décide de jouer une **balle provisoire**, elle doit être jouée par le partenaire dont la balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors-limites.
 - Un seul partenaire est tenu de certifier les scores du camp pour chaque trou sur la carte de score.
-

AS Golf de Carantec – Règle du Scramble avec 3 joueurs par camp -

Formule 1 : à partir du second emplacement, le joueur dont la balle est choisie ne joue pas le coup suivant.

- Au départ de chaque trou, chaque joueur joue son premier coup.
 - Le « Capitaine » du camp choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure et marque son emplacement sur le côté. Si la balle n'est pas marquée, le camp encourt 1 coup de pénalité.
 - L'ordre de jeu est libre mais le joueur dont la balle est choisie ne jouera pas le coup suivant. Après avoir placé une balle, les deux autres joueurs joueront chacun un coup depuis cet emplacement.
 - Le « Capitaine » choisit à nouveau la balle qu'il considère comme étant la meilleure. Le joueur dont la balle est choisie ne jouera pas ce coup là. **Les deux autres joueurs joueront chacun un coup depuis cet emplacement. et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.**
 - Si le camp décide de jouer une **balle provisoire**, elle doit être jouée par le partenaire dont la balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors-limites.
 - Un seul partenaire est tenu de certifier les scores du camp pour chaque trou sur la carte de score.
-

AS Golf de Carantec – Règle du Scramble avec 3 joueurs par camp -

Formule 2 : les 3 joueurs jouent tous les coups suivants.

- Au départ de chaque trou, chaque joueur joue son premier coup.
- Le « Capitaine » du camp choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure et marque son emplacement sur le côté. Si la balle n'est pas marquée, le camp encourt 1 coup de pénalité.
- L'ordre de jeu est libre. Après avoir placé une balle, les 3 joueurs joueront chacun un coup depuis cet emplacement.
- Le « Capitaine » choisit à nouveau la balle qu'il considère comme étant la meilleure. **Après avoir placé une balle, les 3 joueurs joueront chacun un coup depuis cet emplacement et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.**
- Si le camp décide de jouer une **balle provisoire**, elle doit être jouée par le partenaire dont la balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors-limites.
- Un seul partenaire est tenu de certifier les scores du camp pour chaque trou sur la carte de score.