

Le seguenti Regole non sono state pubblicate o approvate dal R&A Rules Limited e dall'USGA, ma propongono delle norme dettagliate da applicare per la formula di gioco indicata.

Il Comitato di Gara che intenda adottarle deve introdurle nelle Condizioni di Gara sotto la voce "Formula di Gioco", copiandole o inserendole in un allegato alle condizioni.

Adottando le seguenti Regole di Gioco Non Codificate, eventuali dubbi di interpretazione non potranno essere inoltrati alle Associazioni Nazionali o all'R&A Rules Limited: il Comitato di Gara sarà la sola autorità tenuta ad interpretarle e a prendere una decisione finale.

Louisiana (Scramble)

Definizioni

Tutti i termini definiti nelle Regole del Golf del R&A Rules Limited sono in *corsivo* e sono elencati in ordine alfabetico nella relativa sezione Definizioni.

1. Applicazione delle Regole del Golf

Si applicano le Regole del Golf del R&A Rules Limited, a meno che non siano in contrasto con le seguenti Regole specifiche.

2. Regola Generale

A ciascuna buca del *giro convenzionale* tutti i giocatori della *parte* (da un minimo di due a un massimo di cinque) possono giocare un *colpo* dall'*area di partenza*. La parte sceglie una delle palle giocate.

Se la palla scelta si trova:

- (i) sul *percorso*, ogni partner può piazzare e giocare una palla, senza penalità, in un punto entro la distanza di un bastone da dove giaceva originariamente la palla scelta e che non sia più vicino alla *buca*, non sia in un *ostacolo* e non sia su un *putting green*;
- (ii) in un *ostacolo*, ogni partner può piazzare e giocare una palla in accordo con la Clausola (i) di cui sopra, eccetto che la palla deve essere piazzata dentro l'ostacolo; in *bunker*, prima di piazzare una palla, è consentito livellare la sabbia entro la distanza di un bastone da dove giaceva originariamente la palla scelta, ma non più vicino alla *buca*;
- (iii) sul *putting green*, ogni partner può piazzare e giocare una palla, senza penalità, in un punto entro la distanza di una testa di putter da dove giaceva originariamente la palla scelta e che non sia più vicino alla *buca* e non sia in un *ostacolo*;

a meno che una Regola applicabile permetta di procedere diversamente.

Se necessario, la parte sceglie nuovamente una delle palle giocate e ripete la procedura fino a quando una palla è imbucata.

Nota: se un giocatore, dopo aver piazzato e giocato una palla, colpisce una seconda volta la palla giocata prima che gli altri partner piazzino e giochino una palla, la palla giocata diventa automaticamente la palla in gioco scelta dalla parte e i suoi partner perdono l'opportunità di piazzare e giocare una palla.

3. Marcare

La posizione della palla scelta deve essere marcata prima di alzare o muovere la palla; se la posizione della palla non è così marcata o non rimane marcata fin quando tutti i partner abbiano avuto l'opportunità di piazzare una palla, la parte incorre nella penalità di un colpo.

4. Palla Provvisoria

Non è consentito giocare una *palla provvisoria*. Se uno dei partner piazza e gioca un'altra palla, pur avendola dichiarata provvisoria, essa diviene immediatamente la *palla in gioco* scelta dalla *parte* con penalità di colpo e distanza (Regola 27-1).

5. Rappresentare la Parte

Una parte può essere rappresentata da uno qualsiasi dei partners per tutto o per una parte qualsiasi di un giro convenzionale; non è necessaria la presenza di tutti i partners.

Un partner assente può unirsi alla parte tra una buca e l'altra, ma non durante il gioco di una buca.

6. Massimo di Quattordici Bastoni

La parte è penalizzata per un'infrazione di uno qualsiasi dei partners alle Regole 4-3a(iii) e 4-4.

7. Penalità

I colpi di penalità in cui un giocatore incorre esclusivamente giocando una palla piazzata e giocata, non contano se la palla non è scelta dalla parte.

Se l'infrazione ad una Regola da parte del giocatore favorisce il gioco dei suoi partners, i partner coinvolti incorrono nella penalità applicabile in aggiunta a qualsiasi altra penalità in cui il giocatore sia incorso.

La parte è squalificata nei casi previsti dalle Regole 31-7a e 31-7b.

Nota: Handicap di Gioco

In questa formula di gioco, in genere si cerca di inserire giocatori bassi e alti di handicap nella stessa squadra; pertanto, se tutte le squadre sono composte da almeno un giocatore di buon livello, si consiglia di giocare scratch (senza handicap).

Altrimenti, secondo il Sistema di Handicap EGA, si consiglia di attribuire alla parte uno dei seguenti vantaggi:

- per squadre a più di due giocatori:
 - a. $\frac{1}{10}$ della somma degli handicap di gioco di tutti i partners; le frazioni pari o superiori a 0,5 si arrotondano per eccesso; oppure
 - b. $\frac{3}{4}$ dell'handicap di gioco del partner con handicap di gioco più basso; le frazioni pari o superiori a 0,5 si arrotondano per eccesso.
- per squadre a due giocatori:
 - la somma dei $\frac{2}{3}$ dell'handicap di gioco del partner più basso di handicap e di $\frac{1}{3}$ dell'handicap di gioco dell'altro partner (tali frazioni devono essere troncate alla prima cifra decimale, prima della somma); la somma deve essere un numero intero; le frazioni pari o superiori a 0,5 si arrotondano per eccesso.