

VADEMECUM DU JOUEUR CD 44 Golf Entreprise

DEROULEMENT DES EPREUVES

- **CONSIGNES PARTICULIERES**

- **Jouer la balle**

- Toute balle reposant sur une zone tondue ras (fairway ou bord de green) peut, sans pénalité, après avoir été marquée, être relevée, nettoyée et placée en un point à moins d'une longueur de carte de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou, ni dans un obstacle, ni sur un green.

- **Dispositifs artificiels et équipements inhabituels (*Règle de golf 14-3*)**

- L'utilisation d'instruments de mesure des distances conformes aux règles de la ffgolf est autorisée.

- **Retard au départ (*Application systématique de la règle 6.3*)**

- Si un joueur se présente au départ désigné, prêt à jouer, dans les minutes qui suivent son heure de départ et qu'il n'existe pas de circonstances justifiant la non-application de la pénalité de disqualification prévue dans la règle 33.7, la pénalité pour n'avoir pas pris le départ à l'heure sera :
 - *Deux coups de pénalité sur le premier trou en STABLEFORD, au lieu de la disqualification prévue dans la règle 33.7.*

- **Jeu lent (*Règle de golf 6-7*)**

- Le comité de l'épreuve et les arbitres recevront des directives précises et auront toute autorité pour appliquer cette règle.

DEROULEMENT DES EPREUVES

- **Comportement incorrect**

- Si un joueur se comporte de manière incorrecte (*Jet de club, coup de club dans le sol, le sac ou le chariot, paroles grossières, etc.*), il pourra, après avoir reçu un avertissement, être pénalisé de 2 coups.
- Le comité de l'épreuve pourra éventuellement prononcer sa disqualification, en particulier dans le cas d'insultes à un membre du comité ou à un arbitre. Dans tous les cas, le délégué fédéral devra mentionner les faits dans son rapport à la commission sportive nationale qui pourra prendre des sanctions.

- **Non règlement de Green-Fee**

- Si une équipe omet de régler ses green-fees le jour de la compétition, (*Information donnée par le golf d'accueil au responsable Golf Entreprise ou au Starter*), l'équipe sera disqualifiée pour cette épreuve. En Championnat Départemental, elle ne pourra pas participer au classement général par équipe pour la manche concernée. Les GF restent dus au Golf d'accueil et l'AS responsable devra s'en acquitter dans les plus brefs délais.

- **Tricherie**

- Information à propos de la tricherie. Si vous pensez qu'un joueur de votre groupe de jeu triche, le marqueur peut noter une réserve sur la carte de score. Le litige sera traité à la fin de la compétition en demandant l'aide d'un arbitre ou d'un membre du Comité de l'épreuve.

- **Réclamations**

- Toute réclamation doit être formulée auprès du responsable Golf Entreprise du CD 44 dans les délais prévus au règlement fédéral ou au plus tard le mardi qui suit la compétition.
- Celle-ci sera examinée par le Comité de l'épreuve ou la Commission Sportive de la Ligue de Golf des Pays de la Loire.

RAPPEL DU RESPECT DE L'ETIQUETTE ET DU JEU LENT

- ✓ Relevez vos pitches et replacez vos divots
- ✓ Ratissez les bunkers
- ✓ Jouez votre coup dès que la partie qui vous précède est hors d'atteinte
- ✓ Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors limite
- ✓ Ne vous laissez pas distancer, rappelez-le à vos partenaires de jeu.
- ✓ Rattrapez le plus rapidement possible votre retard
- ✓ Lorsque vous arrivez sur le green, positionnez vos sacs ou chariots de manière à pouvoir rejoindre rapidement le départ suivant
- ✓ Anticipez votre choix de club afin de jouer votre coup dès que possible
- ✓ Sur le green, lisez votre ligne de putt le temps que vos partenaires de jeu jouent leur coup, sans les déranger
- ✓ Notez vos scores au départ du trou suivant et non sur le green
- ✓ Ne circulez pas avec vos chariots sur les zones vulnérables et respectez les consignes spécifiées sur les parcours.
- ✓ Soyez présents au moins 10 minutes avant votre heure de départ
- ✓ N'hésitez pas à intervenir si un de vos partenaires de jeu méconnaît les règles.

PRÊT - JOUEZ

- Pour améliorer le plaisir de jouer tout en respectant l'esprit du jeu, suivez les recommandations officielles du R&A pour toutes les parties (officielles ou amicales) se déroulant dans n'importe quelle forme ou formule de compétitions par coups (Stroke Play).
 - Jouer un coup sans risque pour la partie de devant si un joueur plus éloigné du trou fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer.
1. Les joueurs les moins longs drivent d'abord ou jouent leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
 2. Driver lorsque la personne ayant l'honneur tarde à être prête à jouer.
 3. Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
 4. Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
 5. Jouer un coup si la personne qui vient d'effectuer une sortie de bunker au bord du green est toujours la plus éloignée du trou mais est retardée parce qu'elle ratisse le bunker.
 6. Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, tout joueur plus proche du trou mais approchant depuis le devant du green doit jouer pendant que l'autre joueur se rend à sa balle et examine le coup qu'il lui reste à jouer.
 7. Noter les scores du trou qui vient d'être joué en arrivant sur le départ suivant, sauf pour le joueur ayant l'honneur qui remplira sa carte aussitôt APRES avoir joué
- NB : il est, dans la plupart des cas, inutile de marquer sa balle sur un green avant de putter, lorsqu'elle n'est pas sur la ligne d'une autre balle ou ne gêne pas un autre joueur.

• 1 - Prenez conscience du problème

Les golfeurs lents souffrent pour beaucoup du même problème que ceux qui sont victimes d'une addiction : **le déni**.

- Vos amis vous chambrent gentiment sur la longueur de votre routine ? Sur votre incapacité à coller à la partie qui vous devance ? Ne prenez pas ces petites piques à la légère. Dites-vous bien que si ces “accusations”, charitables ou pas, sont répétées, c'est qu'elles sont méritées.
- Maintenant que vous reconnaissez être lent, il faut comprendre en quoi votre lenteur constitue un problème.
- Si elle ne vous affecte pas, elle affecte vos partenaires de jeu, elle affecte bien sûr les parties qui vous suivent.

Soyez convaincu, pour le bien de la communauté, il vous faut agir !

• 2 - Évaluer là où le bât blesse

Il vous faut savoir précisément où est-ce que ça coince. Pour cela, n'hésitez pas lors d'une partie amicale à vous chronométrer, voir à vous filmer, notamment sur les tees de départ.

Ensuite, faites le bilan :

- Est-ce ma routine qui est longue (au-delà de 30 secondes) ou le temps que je prends pour me décider du coup à jouer ?
- Est-ce que je marche très (trop) lentement ?
- Est-ce que ma lecture de la pente sur les greens se déroule dans un laps de temps “raisonnable”
- Est-ce que je suis trop distrait (chariot posé au mauvais endroit, gant, marque-balle ou tee égarés) ?
- Est-ce que je passe trop de temps à mesurer les distances ?

En général, le golfeur lent ne souffre pas de toutes ces « maladies » à la fois. Une seule suffit à créer des embouteillages

Bonne résolution : vous êtes un joueur lent ? Cinq conseils pour vous améliorer en 2025

• **3 - Anticiper, s'adapter**

- Vous êtes trop indécis avant de jouer ? Prévoyez une stratégie de jeu avant la partie, sur chaque trou.
- Votre routine avant un coup est longue ? Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour la déclencher dès que vous le pouvez quand c'est à votre tour de jouer.
- Vous marchez lentement ? Laissez vos partenaires jouer avant vous en invoquant le "ready golf" si vous n'êtes pas encore arrivé à destination de votre balle, contrairement à eux. Et soyez le premier à quitter le green pour prendre la direction du trou suivant si vous le pouvez.
- Vous êtes distrait ? Remplissez vos poches de tees, de marque balles, de relèves pitch, au cas où l'un de ces indispensables objets ne s'égare.
- Vous prenez trop de temps à mesurer les distances ? Procurez-vous un télémètre.
- Vous passez beaucoup de temps à lire les greens ? Entamez la lecture dès que vous posez le pied dessus

• **4 - Ne pas oublier les bases**

C'est peut-être le moment de rappeler aux joueurs lents et distraits (le cumul est possible) quelques attitudes basiques qu'il faut avoir à l'esprit pour enrayer le jeu lent.

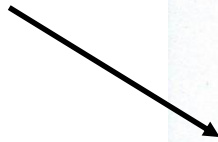
- Le "Ready golf" qui consiste à jouer lorsqu'on est prêt et pas forcément à son tour.
- N'oubliez pas non plus de jouer une balle provisoire si vous avez un doute sur la direction prise par votre balle
- Aidez votre partenaire à chercher sa balle égarée. Essayez de finir vos petits putts dans la foulée du premier, sans marquer votre balle.
- Dégagez le green immédiatement dès que vous avez terminé le trou et remplissez votre carte de score au départ du trou suivant. Enfin, bien sûr, ne dépassez pas les 3 minutes de recherche autorisée...

• **5 - Raccourcir... le parcours**

- Pourquoi ne pas raccourcir la longueur du parcours ? Mise en place des départs recommandés FFG

CARTE DE SCORES - OK

On inscrit son score sur sa ligne



3 au dessus de son PAR, on relève sa balle et on note X



On inscrit le score de ses partenaires sur les dernières lignes



On signe sa carte



ffgolf®

Entreprise_Promotion_J4_Nantes Erdre (Simple Stableford)

Tour 1 - 2 octobre 2021 -
Nantes Erdre New 2011 -



1. F

(A)

Index 24,5

Série 1

Rep. Jaunes

SSS 70,7

Slope 128

Hcp de Jeu : 27

N°92	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Dist. joueur	358	426	125	327	316	351	131	400	433	2867	134	324	163	382	465	370	141	447	387	2813	5680
Jaunes	358	426	125	327	316	351	131	400	433	2867	134	324	163	382	465	370	141	447	387	2813	5680
Rouges	294	366	100	277	276	290	101	355	380	2439	98	274	120	333	389	330	112	397	306	2359	4798
Hcp	9	7	15	11	13	8	18	2	10		16	12	14	4	6	3	17	5	1		
Par	4	5	3	4	4	4	3	4	5	36	3	4	3	4	5	4	3	5	4	35	71
Score Joueur	6	7	5	5	4	6	5	X	X		3	6	4	6	7	7	6	5	X		27
PART 2	4	5	3	4	4	4	3	4	5		3	4	3	4	5	4	3	5	4		
PART 3	8	15	3	4	9	6	4	11	7		9	5	3	4	4	4	6	7	10		



Signatures Joueur et Marqueur

[Signature]

Inscrire score sur ligne joueurs

Noter X si vous relevez la balle

Noter le score de TOUS vos partenaires, NE PAS RAYER

Signer et déposer votre carte à l'accueil. Bonne partie !



Groupama



CARTE DE SCORES - KO

ffgolf®

Entreprise_Promotion_J4_Nantes Erdre (Simple Stableford)

Tour 1 - 2 octobre 2021 -

Nantes Erdre New 2011 -

ROLEX

1. JOUEUR 1:
(M 5)

Index 24,5

Série 1

Rep. Jaunes

SSS 70,7

Slope 128

Hcp de Jeu : 27

N°92	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Dist. joueur	358	426	125	327	316	351	131	400	433	2867	134	324	163	382	465	370	141	447	387	2813	5680
Jaunes	358	426	125	327	316	351	131	400	433	2867	134	324	163	382	465	370	141	447	387	2813	5680
Rouges	294	366	100	277	276	290	101	355	380	2439	98	274	120	333	389	330	112	397	306	2359	4798
Hcp	9	7	15	11	13	8	18	2	10		16	12	14	4	6	3	17	5	1		
Par	4	5	3	4	4	4	3	4	5	36	3	4	3	4	5	4	3	5	4	35	71
Score	2	2	1	1	1	2	1	2	1		1	1	1	2	2	2	1	2	2		27
JOUEUR 1	6	7	5	5	4	6	5	10	X		3	5	4	6	7	7	8	5	4	10	
PART 2	4	5	3	4	4	4	3	4	5		3	5	4	6	7	7	8	5	4	10	
PART 3	8	5	3	4	9	6	4	11	8		8	5	4	4	4	6	8	10			



Signatures Joueur et Marqueur
X Y

Inscrire score sur ligne joueurs

Noter X si vous relevez la balle

Noter le score de TOUS vos partenaires, NE PAS RAYER

Signer et déposer votre carte à l'accueil. Bonne partie !



Groupama



3 au dessus de son par,
on relève sa balle



On n'inscrit pas son
score en Stableford



On ne raye pas les scores
de ses partenaires



On inscrit son score sur
sa ligne

