

« 10 commandements » ou bonnes pratiques pour lutter contre le jeu lent

Temps de jeu : Une des règles de l'étiquette les plus importantes réside dans le rythme de jeu afin d'éviter le jeu lent. Le premier cas consiste à marcher à bonne vitesse, un parcours de 18 trous doit se dérouler en moins de 4 heures et 30 minutes. Un ou deux coups d'essai sont suffisants, un grand nombre d'essais favorisant le jeu lent. Le joueur doit jouer son coup de golf en moins de 40 secondes y compris la mesure de la distance, le choix du club, les échanges avec son cadet.

1 Anticiper sa préparation pour jouer un coup en 40 secondes

Chaque joueur doit préparer son coup à jouer (analyse du coup avec son cadet, choix du club, mettre son gant etc...) tout cela peut se faire pendant que les autres joueurs jouent leur coup, de façon à pouvoir jouer en 40 secondes dès lors que c'est à son tour de jouer.

2 Surveiller la position de la partie précédente,

Afin de rester « en position » et maintenir l'intervalle de départ de 10 min entre les groupes.

Cela signifie qu'il ne doit pas y avoir un « trou franc » séparant votre groupe du groupe précédent, (donc par ex., en arrivant au départ d'un PAR 4 ou 5, la partie précédente doit être « à vue » sur le même trou, sinon le groupe est en général « hors position »)

3 Marcher à une cadence rapide, et faire des efforts en marchant vite pour « recoller » la partie précédente lorsque l'on est « hors position »

4 Appliquer le « PRET JOUEZ » : en voici 4 exemples :

- Si un joueur qui a l'honneur au départ n'est pas prêt à jouer immédiatement ou a été retardé, le premier joueur prêt peut jouer en premier.
- Si un joueur a égaré sa balle, il commence à la chercher, pendant ce temps, les autres joueurs vont taper leurs propres coups et viendront ensuite l'aider à chercher.
- Quand un joueur a un coup délicat et réfléchit aux différentes options, si un autre joueur, même plus près du trou, est prêt, il peut jouer.
- Si un long frappeur a l'honneur sur un trou, mais risque de toucher la partie de devant, les joueurs plus courts peuvent jouer avant lui.

5 Le temps de recherche d'une balle est de 3 min

Nécessité de chronométrer la recherche à partir du moment où le joueur ou son cadet commence à chercher sa balle dans la zone où elle est supposée être

6 Sur le Green....

- **Finir les petits putts au lieu de marquer sa balle**

Putter en continu s'il vous reste un petit putt pour finir le trou.

- **Si le joueur le plus près du trou est prêt avant les autres,**

Il peut jouer, même si cela l'amène à marcher près des lignes de putt des autres joueurs.

7 Après une sortie de bunker....

Si un joueur vient de frapper sa sortie de bunker et se trouve le plus loin du trou, ses partenaires jouent avant, afin de lui laisser le temps de ratisser le sable et de se préparer pour son coup suivant.

8 Sur une approche

Si la balle d'un joueur traverse tout le green, les autres peuvent jouer afin de laisser le temps au joueur d'aller jusqu'à sa balle.

9 Dès la fin d'un trou, on libère rapidement le trou pour laisser jouer la partie suivante :

(Bien entendu, le chariot aura été préalablement positionné à côté du green vers le trou suivant!)

On quitte le green sans délai et on ne marque son score qu'au départ suivant, sauf pour celui qui joue en premier, ce joueur marquera son score après avoir joué et pendant que les autres joueurs drivent.

10 Pour les séries 3, 4, 5 SCORE MAXIMUM ! Ramassez votre balle si le score sur le trou est > PAR + 4.

Étiquette

L'étiquette régit L'Esprit du jeu : comportement d'un joueur sur le parcours de golf pour que les parties soient plus sûres et surtout plus amusantes mais aussi pour ne pas infliger des dommages inutiles au terrain et aux installations mis à la disposition du joueur. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur, tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'observation des règles. Le joueur de golf ne doit en aucun cas parler, faire du bruit ou bouger lorsqu'un autre joueur frappe sa balle. Quand un divot ou un morceau d'herbe est arraché lors de la frappe de la balle, le joueur a l'obligation de le replacer après avoir tapé son coup. De même, les bunkers doivent être ratissés après le coup.

Sécurité

Pendant une partie de golf, amicale ou compétition, il existe quelques règles de sécurité à suivre. Dans un premier temps, il ne faut en aucun cas jouer si les joueurs de la partie précédente sont à portée du meilleur coup. Sur l'aire de départ, lors de coups d'essai, le joueur doit vérifier qu'aucun de ceux-ci ne peuvent atteindre un partenaire mais également que les projections de terre ou de gravier ne les atteignent pas. Après avoir frappé un coup, si la balle se dirige dangereusement vers d'autres joueurs, le golfeur doit crier "balle" pour avertir du danger.

Bonnes et agréables parties.

Lyon, Le 18 janvier 2022.

Le comité de l'épreuve.