



### Recommandations utiles pour lutter contre le jeu lent en compétition

#### Conseils à l'arbitre ou à l'officiel pour améliorer la cadence de jeu :

- Placez-vous à un endroit bien visible des joueurs.
- Soyez prêt à aider les joueurs en cas de problèmes de Règles
- Estimez la difficulté du coup à jouer et autorisez un délai supplémentaire si vous sentez que ce coup est particulièrement délicat.
- Si un groupe qui est hors de position fait un gros effort pour retrouver sa place (par exemple en regagnant 2 minutes par trou), considérez qu'il n'a pas à être chronométré.
- Autorisez un délai supplémentaire si les conditions météo sont telles que les joueurs doivent mettre et enlever de façon répétée leur tenue de pluie.
- Soyez compréhensif en cas de vent très violent.

#### Conseils au joueur pour améliorer la cadence de jeu :

- Appliquer le « Prêt ? Jouez ! »
- Soyez conscient de votre position par rapport au groupe devant vous.
- Si vous sentez que votre groupe perd la distance, prévenez les autres joueurs.
- Si votre groupe a perdu la distance, essayez de rattraper rapidement votre retard.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour mettre votre gant.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour calculer la longueur du coup à jouer et choisir votre club.
- Examinez votre ligne de putt pendant que les autres joueurs examinent la leur (dans les limites normales du Code de comportement).
- Au green positionnez vos sacs ou chariots de manière à pouvoir rejoindre rapidement le départ suivant.
- Quittez le green dès que tous les joueurs du groupe ont terminé le trou. Marquez les scores au départ suivant ou en vous y rendant. Si vous avez l'honneur au départ suivant, ne perdez pas de temps pour arriver au tee, vous marquerez la carte après avoir joué.
- Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors limites.
- Si vous gardez la distance avec le groupe précédent, vous ne pouvez pas être accusé de jeu lent.

**Ne pas oublier que quarante secondes est un grand laps de temps pour effectuer un coup de golf.**

**Si vos préparatifs ont eu lieu avant que ce soit à vous de jouer, VOUS N'AUREZ PAS à précipiter votre coup en quoi que ce soit.**



### Prêt ? Jouez !

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

Le "Ready golf" ou "Prêts ?... Jouez !" revient à s'affranchir de la règle du « le joueur le plus éloigné du trou joue en premier », afin de rendre le jeu plus fluide et donc plus rapide.

L'idée générale de ces recommandations est : si celui qui est le plus loin du trou, n'est pas prêt à jouer, pour quelque raison que ce soit, et si un autre joueur est prêt à jouer, alors que ce dernier joue ! Sans oublier, bien évidemment, d'annoncer son intention et pourquoi !

Parmi ces recommandations, on peut mentionner :

- 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.
- Les joueurs les moins longs drivent d'abord ou jouent leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
- Driver lorsque la personne ayant l'honneur tarde à être prête à jouer.
- Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
- Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
- 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.
- 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.
- 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 après avoir joué.

## 1.2.2-5 INTERRUPTION DE JEU ET SIGNAUX A BRAS

Les conditions atmosphériques ou autres peuvent entraîner une interruption de jeu (Règle 5.7).  
Il faut prévoir pour cela un moyen quelconque (sirène, coup de feu, etc...) qui permette de prévenir tous les joueurs de l'interruption de jeu et de sa reprise.

Interruption immédiate : un signal sonore prolongé.

Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores courts.

Si la compétition risque de ne pas se terminer avant la nuit, il est préférable d'indiquer à l'avance, l'heure à laquelle le jeu sera interrompu et les conditions de sa reprise.

Dans le cas de conditions orageuses, affichez et distribuez les conseils en cas d'orage ci-après :

## CONSEILS EN CAS D'ORAGE

## DANS TOUS LES CAS

## LES GRANDS PRINCIPES

Les 3 dangers sont :

Le foudroiement "direct" par le haut et "l'indirect" par le côté (ex : par l'intermédiaire d'un arbre) ; également le risque de « courant de sol » par la propagation électrique de pied à pied.

- Pour éviter les deux premiers :

C'est l'effet de pointe qui attire la foudre. Offrez le moins possible de "hauteur" par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylône, etc...).

- Pour éviter le troisième :

Offrez le moins possible de "surface" par rapport au sol en gardant les pieds joints.

## LES CONSEQUENCES

- Evitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.
  - Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupis et pieds joints.
    - N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.
  - Les chaussures à clous métalliques n'augmentent que faiblement les risques.
- Les montres, téléphones et GPS n'augmentent pas les risques, pas plus que le sac ou les clubs de golf posés à terre.

## EVITEZ

- le swing sous l'orage : quel meilleur paratonnerre qu'un club dressé vers le ciel !
  - le parapluie pointu à manche métallique
- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne
  - la proximité d'un arbre isolé
    - un pylône
- les terrains en hauteur ou les creux au voisinage d'une source
  - les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques
  - la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage...)
- ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre
  - les grottes et les parois rocheuses humides.

## RECHERCHEZ

- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats (non inondés)
- les bois denses (une dizaine d'arbres au moins) en gardant au moins 5 mètres entre vous et le premier tronc à proximité
  - les abris de maintenance fenêtres et portes fermées
  - les automobiles fenêtres et portes fermées
  - le club-house fenêtres et portes fermées.

## SIGNAUX POUR JOUEURS ET COMMISSAIRES

## Signaux à bras sur le parcours

## Arm-signals on the course



Je ne peux pas situer exactement la balle.  
(Jouez une balle provisoire)  
*I am not able to locate the ball.  
(Play a provisional ball)*



Je vois où repose la balle, ou, j'ai vu la balle tomber - ou rouler - dans la zone à pénalité.  
(Il n'est pas nécessaire de jouer une balle provisoire.)  
*I can see where the ball lies, or,  
I have seen the ball falling - or rolling - in penalty area.  
(It is not necessary to play a provisional ball.)*



Selon moi, la balle est "hors limites".  
(Jouez une balle provisoire avant de vous avancer pour vérifier.)  
*In my opinion, the ball is out of bounds.  
(Play a provisional ball before you go forward to check it.)*



On demande un arbitre.  
*A referee is requested.*

ffgolf®



## Règles d'entraînement

Le Practice ne sera autorisé que sur le terrain d'entraînement désigné et aux horaires déterminés.

Au cours d'une partie d'entraînement, une balle seulement pourra être en jeu, sauf dans les cas suivants:

- Si un joueur rate le green, il pourra jouer un autre coup.
- Un joueur pourra effectuer un maximum de trois approches du bord du green, sous réserve qu'il n'endommage pas le parcours.
- Dans les bunkers de green, une seule sortie est autorisée vers le green. Pour les autres coups joués de ces bunkers, ils devront l'être dans une autre direction.
- Seuls 3 putts d'entraînement sont autorisés.

En aucun cas, un coup d'entraînement supplémentaire n'est autorisé, si la partie suivante attend pour jouer.

**Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction à l'étiquette. Le Comité de l'épreuve aura la latitude de sanctionner une récidive (par ex : interdiction de continuer à s'entraîner sur le terrain). Des infractions multiples (grave infraction) pourront être sanctionnées par la disqualification du joueur.**

## Practice Regulations

Practice shall be permitted in designated practice areas only and at designated times.

During practice rounds only one ball shall be in play :

- If a player misses the green, he may play one additional shot.
- Not more than three chip shots may be played from beside the green provided such practice does not damage the course.
- Only one bunker shot may be played towards the green from a greenside bunker. All other practice bunker shots must be played away from the green.
- Only three practice putts are permitted.

In any case notwithstanding the above regulations no additional practice strokes shall be played if the group behind is waiting to play.

**All breach to this rule will be notified to the player and will be considered as a breach of etiquette. The Championships Committee will have the possibility to take disciplinary actions following a subsequent breach (for instance : interdiction of training on the golf course). Multiple breaches (serious breach) could cause a disciplinary action against the player: disqualification.**