

LE LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT DE L'O.B.E.C.

Organisateur bénévole d'épreuve de club

Version finale 01/02/2023



TABLE DES MATIERES

Table des matières	2
Rôle de l'OBEC	4
Activité au sein du club	4
Tâches régulières.....	4
Tâches occasionnelles liées aux compétitions	4
Assistance aux arbitres lors d'épreuves de ligue ou d'épreuves fédérales	5
Avant la compétition.....	5
Pendant la compétition	6
Après la compétition.....	6
Suivi de l'activité.....	6
Formation	6
Organisation de la compétition	7
Travaux préparatoires.....	7
Le cahier des charges de l'épreuve	7
Le terrain.....	7
Les intempéries	7
La cadence de jeu.....	7
Le tableau officiel.....	7
Règlement de la compétition.....	8
Logiciel de gestion.....	8
Préparation du terrain	8
Piquetage et marquage du terrain.....	8
Hors limites.....	9
Zone à pénalité	9
Terrain en réparation.....	10
Dropping zones	11
Position des drapeaux	11
Règles locales.....	15
Règles Locales Permanentes pour les épreuves fédérales	15
Règles locales spécifiques	15
Cadence de jeu	15
Intempéries	16
Tableau officiel	16
Gestion de la compétition.....	19
Set up.....	19
Les départs	19
Les drapeaux	20
Les autres vérifications	20
Starter	221
Procédure en cas de retard au départ.....	21
Cadence de jeu.....	221
Intempéries.....	22
Conditions météorologiques difficiles	22
Situations dangereuses	22
Reprise du jeu	22
Commissaires de parcours	23

Recording	23
Salle de recording	23
Consignes importantes	23
Procédure si un groupe a dépassé le temps imparti	24
Annexe 1 – Règlement Général Club (exemple)	25
Annexe 2 – Règlement simplifié de compétition (exemple).....	29
Annexe 3 – Plan d'évacuation (exemple).....	30
Annexe 4 – Consignes de marquage des parcours	30
Annexe 5 – Consignes de placement des marques de départ	36
Annexe 6 – Conseils en cas d'orage.....	41
Annexe 7 – Consignes Starter.....	42
Annexe 8 – Jeu lent	43
Annexe 9 – Consignes Commissaire	45
Annexe 10 – Consignes Recording	46
Notes personnelles	47

ROLE DE L'OBEC

Un Organisateur Bénévole d'Épreuves de Club (OBEC) doit être licencié de la FFGolf. Il doit obligatoirement être membre de l'association sportive du club où il exerce principalement ses activités. L'OBEC a vocation à :

- Exercer ses fonctions lors des compétitions organisées dans son propre Club ou dans des Clubs proches.
- Assister le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve pour l'organisation des épreuves fédérales ou des épreuves de Ligue.

Il en découle deux types de missions impliquant des tâches diverses.

ACTIVITE AU SEIN DU CLUB

Au sein du club l'OBEC doit travailler en complète concertation avec les responsables du Club : Comité Directeur et élus, commission sportive, direction, responsables du terrain etc... ainsi qu'avec le Comité d'épreuve s'il en existe un. Aucune initiative ne peut être prise sans accord préalable de ces responsables qui peuvent déléguer de manière permanentes certaines activités à l'OBEC.

Les activités peuvent être de nature régulière ou occasionnelle lors des épreuves.

Tâches régulières

- Assister les responsables du Club pour que les dispositions matérielles nécessaires à l'organisation des compétitions du club soient disponibles (par exemple plan d'évacuation, dispositifs pour l'envoi de signaux sonores, piquets, peintures etc.).
- Assister les responsables du Club pour que les moyens informatiques nécessaires à la gestion des compétitions de club soient opérationnels aussi bien en ce qui concerne les équipements, les logiciels que le personnel chargé de l'utiliser. Selon l'organisation du club, l'OBEC pourra être amené à gérer lui-même le logiciel fédéral de gestion des compétitions.
- Veiller en liaison avec les responsables du terrain, à ce que la préparation du parcours et le marquage du terrain soit, de manière constante, conforme aux règles de golf et signaler tout manquement à cet égard (par exemple disparition ou mauvaise implantation de piquets, absence de marques de départ, manque de râteaux).
- Participer à l'élaboration et aux mises à jour d'un Règlement Général pour les Compétitions de Club (voir Annexe 1).

Tâches occasionnelles liées aux compétitions

Aider à la préparation des compétitions de club en liaison avec la Direction, la Commission sportive et/ou le Comité d'épreuve. Parmi les tâches auxquelles il peut contribuer :

- Préparation du tableau officiel.
- Tirage des départs et utilisation du logiciel fédéral de gestion des compétitions.
- Edition des cartes de scores.
- Marquage du terrain.
- Implantation des marques de départ.
- Préparation des positions de drapeaux.
- Organisation des départs et mise en place d'un starter.
- Setup du parcours.
- Surveillance du bon déroulement de la compétition.

- Gestion des Interruptions de jeu.
- Mise en place d'un recording.
- Enregistrement des scores et transmission des résultats via le logiciel fédéral.
- Préparation des résultats et de la remise des prix.

ASSISTANCE AUX ARBITRES LORS D'ÉPREUVES DE LIGUE OU D'ÉPREUVES FÉDÉRALES

Avant la compétition

- Prendre contact avec le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve¹ préalablement à la compétition.
- Faciliter les contacts entre, d'une part, le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve et les arbitres, et d'autre part les responsables du Club (Directeur, Commission Sportive, Responsables du terrain).
- Si une visite préalable du parcours est souhaitée, participer à son organisation et y prendre part.
- Contribuer au respect des dispositions du Vademecum (chapitre 2.4) concernant la préparation du parcours et à la préservation des zones sensibles (greens et zones de départ) dans les semaines précédant la compétition. Ces tâches doivent être remplies en étroite concertation avec les responsables chargés de l'entretien du parcours.
- Contribuer au respect du Cahier des Charges des épreuves.
- Veiller à ce que les installations et matériels nécessaires à l'organisation de la compétition soient disponibles : bureau du tournoi, salle de recording, salle pour réunion des capitaines, tableau officiel, voiturettes, peintures et cannes de marquage (fournies selon les cas par le Club, la ligue ou la Fédération), piquets, squeegees, raclettes ou équivalents, équipements pour le ou les starters (table, pendule, parasol et autres protections, documents à distribuer au départ (cartes de score, règles locales, cadences de jeu, position des drapeaux, plan d'évacuation etc.).
- Veiller à ce que les dispositifs en matière de sécurité soient en place : déclaration de l'épreuve aux autorités compétentes, plan d'évacuation, dispositifs sonores.
- Assister les responsables du Club afin que les moyens humains nécessaires soient disponibles : starters, commissaires, recorders, éventuellement personnes en charge du recording et/ou du traitement informatique des cartes de scores, autres bénévoles. Etablir en concertation avec le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve un schéma logistique pour ces personnes : planning horaire, plan géographique des lieux d'intervention de ces personnes et ravitaillement.
- Aider, si besoin, le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve dans l'utilisation du logiciel fédéral de compétition pour le paramétrage de la compétition, et la gestion des départs.
- Aider à remplir le tableau officiel, la rédaction des Règles locales étant du seul ressort du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve.
- Aider le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve à préparer le parcours : aide au marquage (le marquage relève de la seule responsabilité du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve

¹ Dans certaines compétitions les fonctions de Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve et du Chef Arbitre sont dissociées, le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve s'occupant principalement de la gestion administrative, le Chef Arbitre de la préparation du parcours et de la gestion de la compétition sur le terrain. Dans ce document, l'expression Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve sera systématiquement utilisée même si dans certaines compétitions les tâches invoquées relèvent de la compétence du Chef Arbitre ou ont été délégués à des Arbitres

ou de l'Arbitre auquel cette tâche a été déléguée par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve), conseils pour le choix des zones de départ et pour les positions de drapeau (la décision en la matière appartient au seul Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve) en signalant notamment les zones inondables. L'OBEC pourra anticiper le marquage avec l'accord du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve. Il lui incombera de repérer (sans les marquer) les endroits qui lui semblent poser des problèmes pour les signaler au Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou l'Arbitre en charge de la préparation du parcours, et décider avec lui du marquage final.

Pendant la compétition

- Se tenir en permanence à la disposition du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve pour toute tâche que celui-ci pourrait lui confier.
- S'assurer que les moyens humains répartis sur le terrain et relevant de sa responsabilité remplissent les tâches qui leur ont été assignées (starter, commissaires etc.) et sont correctement positionnés, vérifier que la logistique les concernant (ravitaillement, relève) fonctionne.
- Veiller au respect des règles de sécurité : contrôle du public, aide à la collecte d'informations météo, utilisation des signaux d'alerte, participation à l'évacuation du terrain, aide à la remise en état du parcours et contrôle de celui-ci.
- Être éventuellement membre du Comité d'Epreuve si le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve le souhaite et participer aux activités de ce dernier.
- Selon les instructions du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve participer éventuellement au recording et/ou à l'enregistrement des scores en utilisant le logiciel fédéral de gestion des compétitions.
- Aider à l'affichage des résultats sur le Tableau Officiel.

Après la compétition

- Aider à la préparation de la remise des prix.
- S'assurer de la transmission des résultats à la Fédération via Fléole et de leurs publications sur le web et éventuellement sur le site du Club.

SUIVI DE L'ACTIVITE

Un OBEC doit participer activement à l'organisation des compétitions de son Club.

Tous les ans, en fin d'année, chaque OBEC devra adresser à sa Ligue un rapport d'activité décrivant sommairement les tâches qu'il a accomplies au cours des 12 derniers mois tant au sein de son Club que dans le cadre de compétitions de ligue ou d'épreuves fédérales.

FORMATION

L'OBEC doit accomplir les missions et les tâches qui lui incombent en totale concertation et en plein accord avec les responsables de son Club. C'est la raison pour laquelle un OBEC ne peut s'inscrire à une formation qu'en accord avec les responsables de son Club.

La formation est assurée dans les Ligues. Elle vise le développement des compétences dans le domaine de la gestion des compétitions afin de permettre à l'OBEC de remplir les tâches qui lui incombent.

Tous les 6 ans les OBEC doivent suivre une session de remise à niveau dont les modalités seront définies par la ligue dont ils dépendent.

ORGANISATION DE LA COMPETITION

TRAVAUX PREPARATOIRES

Le succès de l'organisation d'un événement est souvent proportionnel aux travaux préalablement effectués. Plus l'OBEC aura bien anticipé les tâches associées à la préparation de la compétition, plus il sera serein pour gérer l'épreuve et en mesure de faire face aux imprévus.

Le cahier des charges de l'épreuve

En liaison avec le Directeur ou le Responsable Sportif, il est nécessaire de s'assurer que le **Club** respecte le cahier des charges de l'épreuve :

- Heures d'ouverture (Club, secrétariat, club house, practice, vestiaires, bar).
- Personnel mis à disposition (starter, recording, commissaires).
- Restaurant (notamment pour les compétitions par équipes).
- Gestion des départs des membres et des green fees durant la compétition.

Le terrain

En liaison avec l'intendant du terrain :

- Préservation des départs.
- Préservation des bonnes positions de drapeaux.
- Schéma des greens avec zones à éviter en cas de pluie.
- Repérage du terrain : vérification du piquetage. Prévoir piquets et marteau.
- Bunkers : bordures, sable (apport minimum 2 mois avant).

Le marquage au sol est du ressort du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou de l'Arbitre auquel cette tâche a été déléguée (à moins qu'une partie du marquage lui ait été assignée, les zones pouvant poser des problèmes devant être examinées avec le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou l'Arbitre)

Les intempéries

- Plan d'évacuation du parcours : il sera validé par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve (voir Annexe 3).
- Cornes de brume en nombre suffisant et en état de marche.
- Raclettes, squeezez, pompes à eau.

La cadence de jeu

- Temps de marche et temps par trou.

La cadence validée par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve est saisie sur le logiciel RMS

Le tableau officiel

- Emplacement suffisamment grand.
- Facilement accessible aux joueurs, si possible dans un endroit abrité.
- Horloge avec heure officielle vérifiée.

REGLEMENT DE LA COMPETITION

Le Comité en charge de la compétition, établit le Règlement selon lequel la compétition doit être jouée (voir Annexe 2).

Le Règlement est le fondement sur lequel une compétition est construite, puisqu'entre autres choses, il spécifie qui est éligible pour participer à la compétition, comment un joueur peut s'inscrire pour y participer et sous quelle forme l'évènement se déroulera.

Pour les compétitions de club, il est utile d'élaborer un Règlement général (exemple Annexe 1) qui peut faire référence au Vademecum fédéral, et nécessaire d'établir un Règlement spécifique (exemple Annexe 2) pour chaque compétition.

Pour les compétitions de Ligue ou de la Fédération, les Règlements figurent dans leur Vademecum respectif.

LOGICIEL DE GESTION

L'inscription et le contrôle des joueurs, la préparation des départs, l'édition des cartes de scores, la gestion des résultats sont traités grâce au logiciel RMS.

La maîtrise de ce logiciel demande un minimum d'heures de pratique. La formation d'OBEC permet une première approche. Les OBEC désireux d'obtenir une formation continue peuvent s'adresser à la Ligue ou solliciter les permanents de leur Club qui ont une pleine maîtrise de ce logiciel.

Compétitions de Ligue ou fédérales

La Ligue ou la Fédération envoie au club qui reçoit l'épreuve, une copie de la création de la compétition sur RMS et pour les compétitions par équipe, un fichier Excel paramétré avec les équipes inscrites afin de gérer le tableau de la qualification et les tableaux des différentes phases de match play.

PREPARATION DU TERRAIN

Piquetage et marquage du terrain

Les consignes de marquage des parcours (Annexe 4) édictées par la Commission Nationale d'Arbitrage en concertation avec le Comité des Règles doivent être respectées. Elles ont notamment pour objet de promouvoir quelques bonnes pratiques en matière de marquage du terrain afin de limiter le volume de peinture utilisé. Les principales dispositions contenues dans ces consignes sont reprises ci-après.

Comme il a été précisé dans les travaux préparatoires, le piquetage et surtout le marquage du parcours restent la prérogative du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou de l'Arbitre auquel cette tâche a été déléguée par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve. Les conseils ci-après sont donnés à titre indicatif pour l'OBEC qui serait appelé à préparer le parcours pour une compétition de Club sans Arbitre.

Dans un piquetage, l'alignement et la verticalité des piquets doivent être soigneusement respectés. La distance entre les piquets peut varier mais il est d'une importance cruciale qu'il soit possible de voir d'un piquet à l'autre car il peut être nécessaire de tendre une ficelle/cordelette entre les points intérieurs de deux piquets pour savoir si une balle est ou non dans la zone délimitée. Un bon alignement peut éviter le marquage au sol.

Le marquage, en l'absence d'un Arbitre désigné pour l'épreuve, est réalisé pour matérialiser un hors limite, une zone à pénalité dont les limites sont imprécises ou délimiter des terrains en réparation.

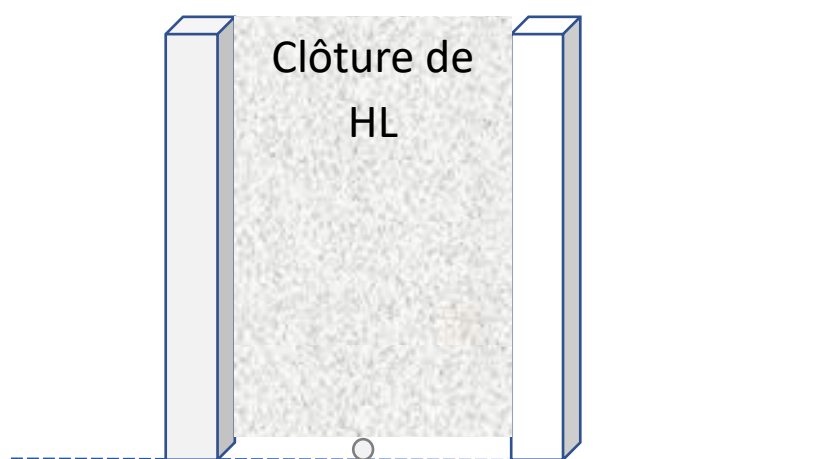
Hors limites

Hors-limites : Piquets blancs et lignes blanches.

Les piquets sont des éléments de limite, pas des obstructions.

Le hors limites est délimité par les points les plus intérieurs des piquets au niveau du sol.

Il est nécessaire de voir d'un piquet à l'autre car il peut être nécessaire de tendre une ficelle/cordelette entre les points intérieurs de deux piquets. Il est donc important de vérifier que des buissons, des arbres ou des éléments similaires ne masquent pas les piquets.



Le hors limites est déterminé par le trait inférieur bleu et la balle est ainsi hors limites, bien que reposant contre la clôture, côté terrain.

Si des lignes sont tracées, c'est elles qui définissent la limite et non les piquets. Dans un tel cas il est d'usage d'implanter les piquets directement sur la ligne tracée au sol.

Ne pas utiliser les troncs des arbres en y apposant un trait de peinture pour définir un hors limite. Lorsque des clôtures ou grillages délimitent le parcours, il est souhaitable de les utiliser comme éléments de limite.

Zone à pénalité

Zone à pénalité jaune (ZAPJ) : Piquets jaunes et lignes jaunes.

Zone à pénalité rouge (ZAPR) : Piquets rouges et lignes rouges.



Les piquets sont des obstructions. Il convient de vérifier qu'ils sont bien amovibles.

La ligne tracée doit l'être à l'intérieur des piquets (côté ZAP).

Il faut inclure les ponts (qui restent des obstructions inamovibles) dans la zone à pénalité en traçant une ligne de chaque côté du pont.

Si les berges de la zone à pénalité sont constituées de berlinoises : tracer la ligne à distance des berlinoises, côté parcours.

Zone à pénalité jaune

Les lisières doivent :

- Être aussi près que possible des limites naturelles de la zone.
- Englober buissons, arbres situés sur les berges.

Zone à pénalité rouge

Les pentes des berges sont dans les limites de cette zone.

Il faut toujours penser au dégagement que l'on donne au joueur afin qu'en droppant une balle dans deux longueurs de club depuis la lisière de la zone, il puisse dropper sur un sol qui lui offre une opportunité raisonnable d'effectuer un coup.

Terrain en réparation

Terrain en réparation (TER) : Piquets bleus et lignes blanches ou bleues.

Avant de marquer une quelconque zone comme terrain en réparation, il est conseillé au Comité de faire un tour complet du terrain pour identifier les parties qui pourraient avoir besoin d'être ainsi marquées. Ce n'est qu'une fois cette inspection terminée qu'il est recommandé d'entreprendre le marquage. Si les zones à marquer sont trop nombreuses, il peut être préférable d'adopter une Règle Locale autorisant le placement de la balle

- Éviter le marquage excessif sur le fairway.
- Éviter de marquer sur des parties bétonnées ou goudronnées. Si cela est nécessaire, utiliser des pointillés.

Exemples

- Zones dénudées sur le parcours.
- Zones dénudées sur les greens.
- Traces d'engins.
- Massifs de fleurs.
- Travaux des ouvriers du terrain.

Lorsque plusieurs zones de terrains en réparation sont très proches l'une de l'autre, plutôt que de marquer séparément chacune de ces zones il vaut mieux, surtout dans le cas de zones de dimension modeste, tracer une ligne unique englobant l'ensemble de ces petites zones et créer ainsi une seule zone de terrain en réparation.



Dropping zones

Une DZ se justifie seulement dans des cas où il n'est pas rapide, ni pratique de procéder selon une Règle permettant un dégagement.

Exemples où une DZ peut s'avérer utile

- Le dégagement oblige le joueur à dropper dans une zone à risque tel que sur un autre fairway.
- Le joueur risque de trouver difficilement le point de dégagement sans se rapprocher du trou.
- Le dégagement oblige le joueur à un long déplacement avec perte de temps.
- Une DZ peut être éventuellement signalée par un piquet. Dans ce cas la couleur de ce piquet et le rayon de cette zone à partir du piquet d seront indiqués dans les Règles Locales (ce qui permet éventuellement de déplacer cette DZ en cas de nécessité)

DZ pour dégagement de tribunes

Cercle de 3 à 4 mètres de diamètre avec DZ écrit à l'intérieur



Position des drapeaux

Les drapeaux doivent être positionnés en tenant compte de :

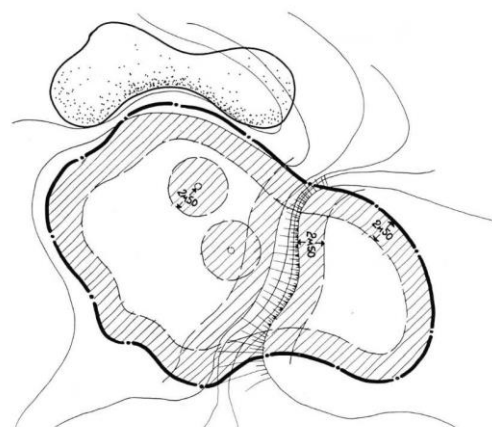
- La météo
- Du club joué pour l'attaque du green, long fer ou approche (pour un long fer, le drapeau devrait être positionné plus en profondeur sur le green et plus loin des bords).
- La présence d'obstacles, notamment bunkers, à survoler pour atteindre le green
- L'existence d'une zone plate d'un mètre autour du trou en respectant la règle des 3x3.

Par ailleurs pour le choix des positions de drapeau,

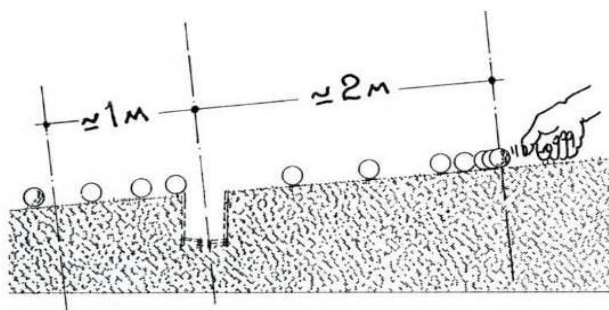
- Il est souhaitable de garder un certain équilibre entre les positions à droite et à gauche du green et de varier autant que possible la distance des positions par rapport au début du green.
- Les jours d'entraînement, il convient de protéger les zones prévues pour les drapeaux des jours de compétition, en n'hésitant pas à utiliser des positions dans les pentes
- Pour une compétition sur plusieurs jours, les positions successives pour les différents tours doivent être choisies de manière à ce qu'elles ne soient pas piétinées par les joueurs lors des tours précédents.

La règle des 3x3

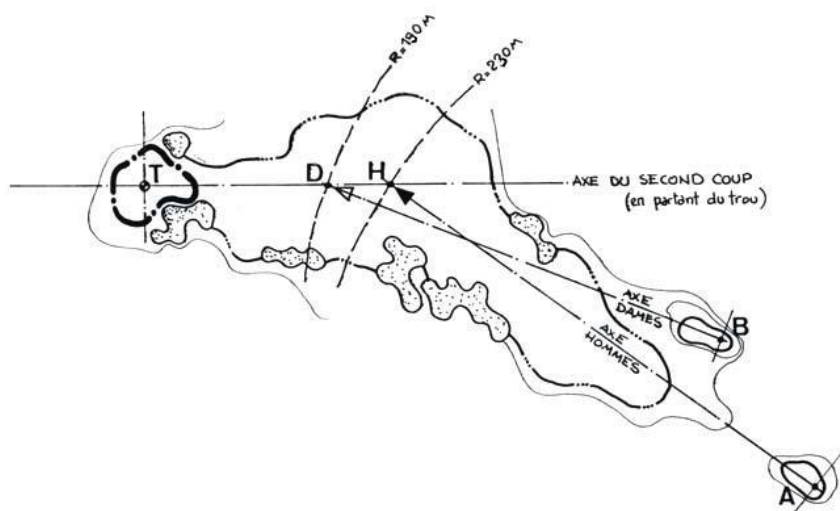
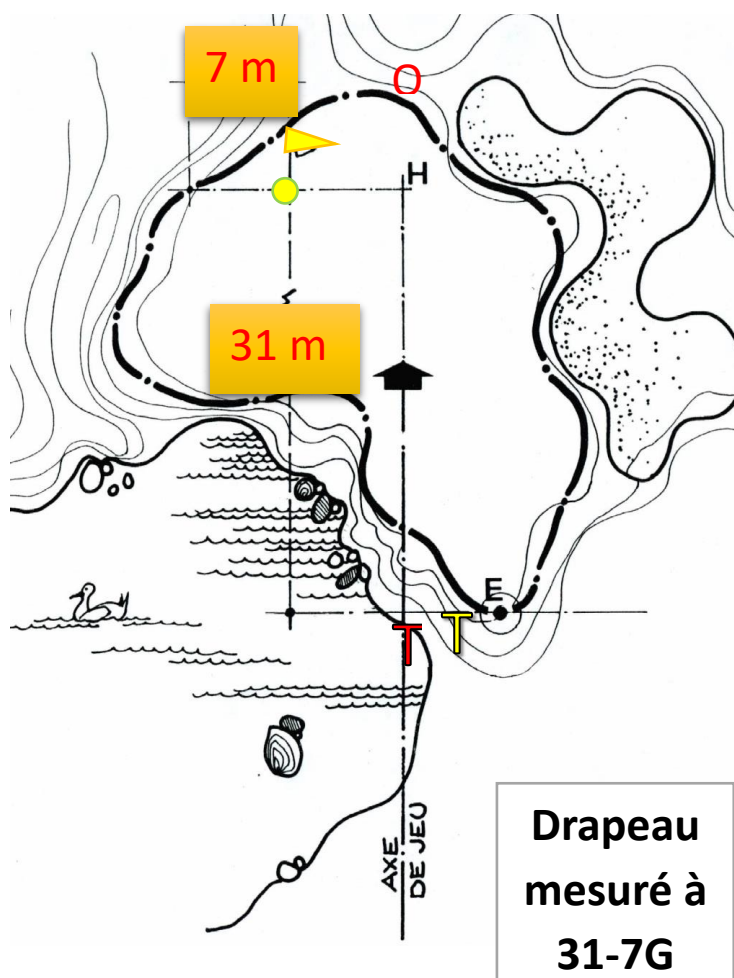
- A 3 pas du bord du green.
- A 3 pas d'une cassure.
- A 3 pas d'un ancien trou.



De plus, si dans le sens de la plus forte pente, une balle est juste mise en mouvement à 2m au-dessus du trou, elle ne devrait pas s'arrêter à plus d'1m de l'autre côté du trou



Mesure alphanumérique des positions de drapeaux



Marquer la position « O » à la sortie du green

Ce point se situe à la sortie du green sur l'axe de jeu qui divise le green en deux surfaces sensiblement égales. Pour le déterminer il faut se situer à la sortie du green et regarder en direction de l'emplacement normal d'où le joueur scratch attaque le green. Les yeux alors doivent suivre une ligne fictive qui divise le green en deux. Cela peut nécessiter que l'on se déplace le long du contour de l'arrière-green afin d'équilibrer les deux surfaces.

Le point « O » peut alors être marquée, par exemple par un petit cercle, un trait ou un T inversé blanc ou jaune. On pourra y placer une bombe comme repère lors du set up.

Marquer la position « T » à l'entrée du green

Ce point est trouvé en traversant le green selon l'axe de jeu, c'est-à-dire en gardant le point d'attaque du green comme cible, et s'arrêtant à angle droit avec le point le plus avancé du green (E)

Il est tracé sur le sol sous la forme d'un « T ». Ce T sera placé au point le plus avancé du green par rapport à l'axe de jeu. Si ce point est trop excentré par rapport au cheminement normal des joueurs ou se trouve immédiatement derrière une zone à pénalité ou un bunker, le rendant difficilement visible, le T sera alors tracé sur la tangente par rapport au point d'entrée du green en respectant l'axe de jeu et placé dans une position plus visible qui pourra, de ce fait, être située un peu en avant de la bordure du green (**T**)

Mesurer les positions

Il est recommandé d'être au moins deux pour mesurer les positions de drapeaux

L'OBEC devrait s'équiper d'un ruban de 50 mètres (en vente en grande surface). Le zéro du ruban est alors placé au point « T », fixé avec un relève pitch par exemple, et le ruban déroulé en direction du point « O » (raison pour y laisser un repère).

Une fois les positions des drapeaux choisies après les avoir testées en y faisant rouler des balles pour vérifier qu'il n'y a pas de pentes au tour du trou, elles seront matérialisées, par exemple en posant des bombes de peinture sur le sol. L'OBEC marchera alors le long du ruban pour connaître la profondeur et en tendant son bras à 90° ou avec le drapeau plaqué sur ses jambes, il donnera la ligne pour mesurer la distance par rapport au bord de green le plus proche. Pour marquer la position choisie, un point de peinture discret sera utilisé en évitant la couleur blanche qui peut entraîner des confusions avec les fientes d'oiseaux.

REGLES LOCALES

Règles Locales Permanentes pour les épreuves fédérales

Ces Règles se trouvent dans le Vademecum fédéral.

Pour les compétitions fédérales, les joueurs ont à leur disposition ces Règles Locales Fédérales sous forme de dépliant appelé « Hard Card » adressé au club organisateur par la FFGolf.

Règles locales spécifiques

La présentation des Règles Locales doit être intelligible et logique.

Elles ne doivent pas reprendre les Règles Locales Permanentes Fédérales, ni les Règles de golf.

Comme leur nom l'indique, elles sont spécifiques au Club. Elles portent sur les particularités du parcours joué.

Par exemple : les lignes électriques, les massifs de fleurs, les chemins goudronnés, les hors limites internes.

Leur rédaction dépend aussi des conditions climatiques au moment de la compétition.

Par exemple : la « Règle d'hiver » : Placer la balle.

Des Règles locales types sont proposées dans le Guide Officiel de Règles de golf et l'on évitera de trop s'en éloigner lors de la rédaction des Règles locales spécifiques.

L'OBE peut préparer les Règles locales en indiquant les points qui, selon lui, méritent une Règle locale, mais avant toute publication, les Règles locales doivent être validées par un arbitre.

Cadence de jeu

Temps de jeu imparti pour chaque trou par la FFGolf

CAMP	PAR 3	PAR 4	PAR 5
2 balles	9 mn	12 mn	14 mn
3 balles	11 mn	14 mn	17 mn

A ce temps de jeu théorique, il faut ajouter

Un délai supplémentaire pour les trous difficiles ou qui sont susceptibles de ralentir le jeu, et un temps de marche du green au départ suivant, ce temps de marche entre chaque trou étant ajouté au temps imparti pour le trou suivant de façon à obtenir l'heure à laquelle le groupe doit remettre le drapeau dans le trou.

Cette cadence doit être validée par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou l'Arbitre.

Une fois validée elle sera saisie dans le logiciel RMS, non seulement pour indiquer sur les cartes de score l'heure de passage maximum à la fin du trou joué mais aussi pour éditer les feuilles de contrôle de temps de jeu pour l'Arbitre. Elle sera affichée au tableau officiel.

Intempéries

Si des menaces d'orage ou de foudre sont réelles, tout doit être fait pour parer au moindre danger afin d'assurer la sécurité des joueurs, cadets et accompagnateurs.

Pour aider les joueurs dans ces circonstances, il est obligatoire de mettre en place un plan d'évacuation (Annexe 3) qui sera apposé au tableau officiel avec les consignes en cas d'orage (Annexe 6).

Il est important de vérifier que le club possède des cornes de brume en état de marche et en nombre suffisant.

Le plan d'évacuation peut être préparé par l'OBEC.

Ce plan doit avoir l'approbation du Directeur du club et du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou de l'Arbitre.

Tableau officiel

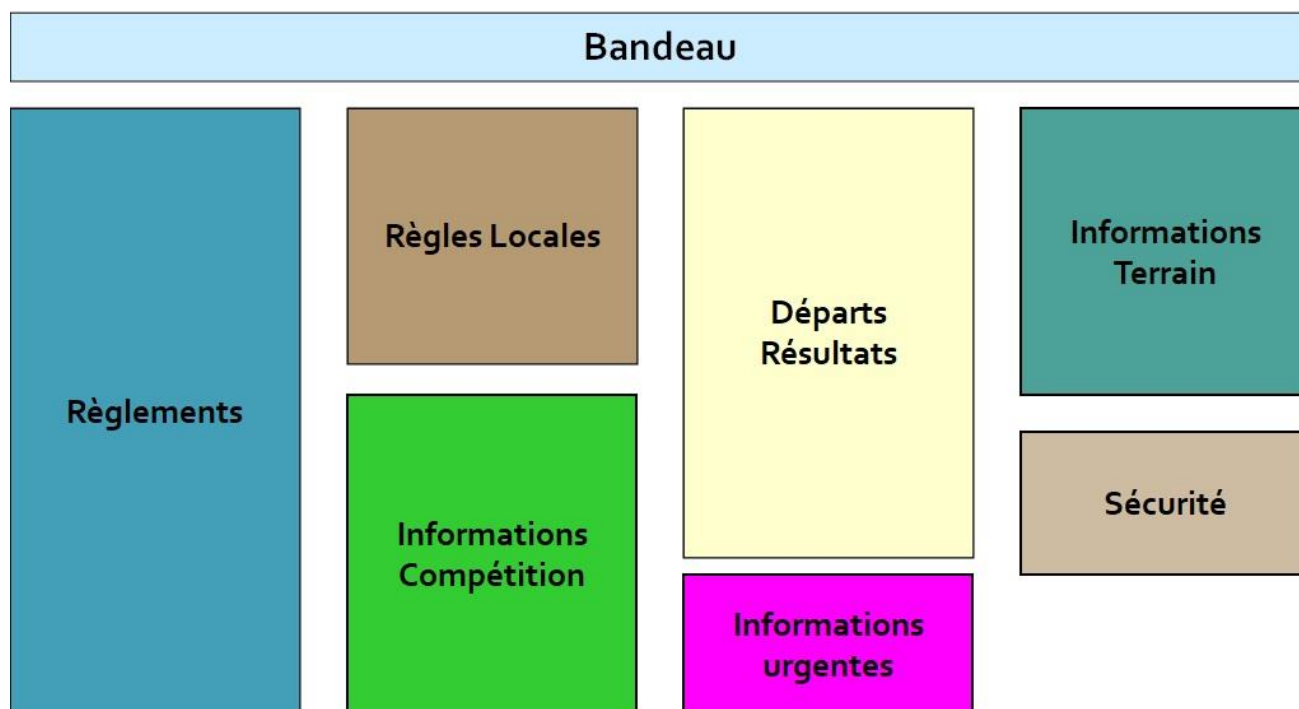
Le tableau officiel est un élément essentiel dans une compétition. Il doit être le plus complet possible afin d'informer au mieux les joueurs de l'organisation de la compétition.

Emplacement

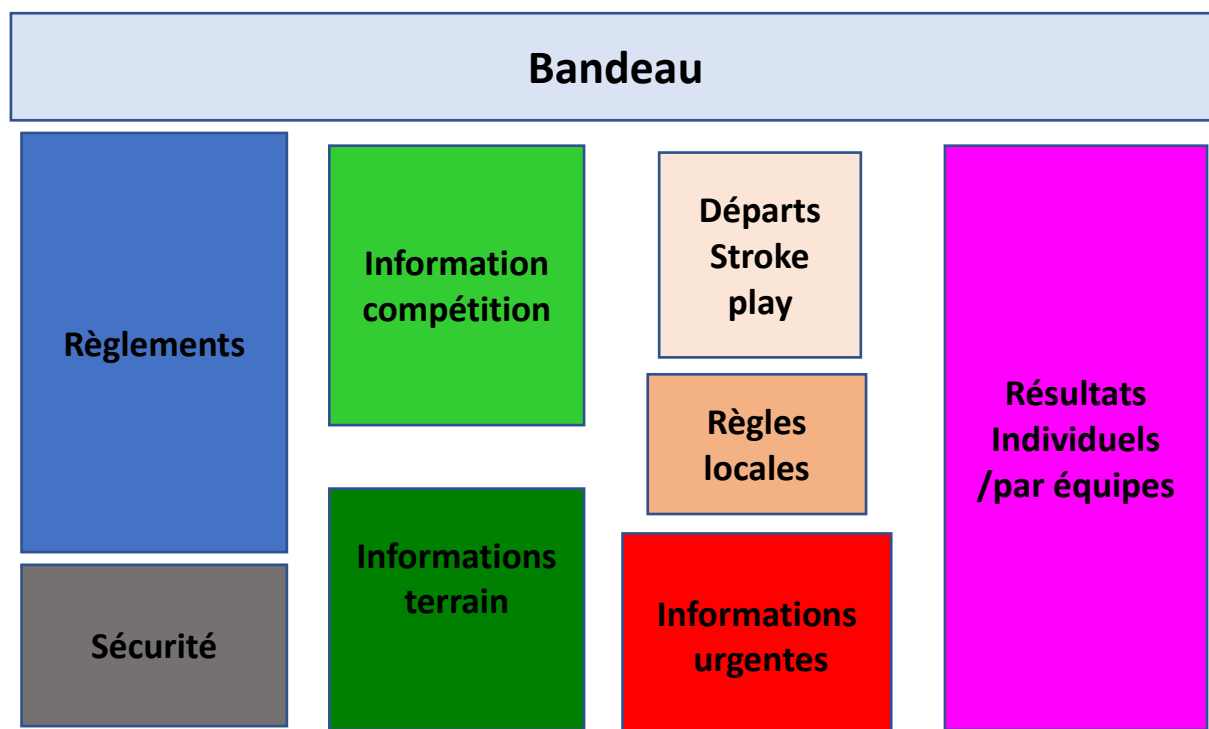
Il doit être situé dans un endroit stratégique, près du club-house, sur un lieu de passage. Il doit être bien visible et abrité de la pluie.

Contenu

Exemple 1 :



Exemple 2 :



Bandeau

- Titre de la compétition
- Dates
- Mention « Tableau Officiel »

Règlements

- Cahier des charges :
- Règlement Général des Epreuves.
- Eventuellement :
 - Règlement par Equipe.
 - Règlement en Simple et en Double.
- Règlement Particulier de l'Epreuve.
- Jeu lent : recommandations
- Prêt ? Jouez !

Règles locales

- Règles locales permanentes fédérales.
- Règles locales spécifiques.

Informations compétition

- Comité de l'épreuve – Arbitres.
- Cadences de jeu.
- Remise cartes de score.
- Localisation heure officielle.
- Localisation du recording.
- Départage.
- Entraînement.
- Voiturette.
- Tenue vestimentaire.
- Réunion des capitaines (localisation, horaire).
- Compétitions par équipes : afficher la liste des équipiers par club.
- Proclamation des résultats.
- Téléphones utiles.
- Organisation du club : ouverture, fermeture, ...

Départs et résultats

- Départs
- Résultats

Informations urgentes

- Durée de l'interruption du jeu
- Heure du prochain point sur l'interruption
- Heure de reprise du jeu envisagée puis décidée

Informations terrain

- Parcours joué
- Marques de départ utilisées
- Longueur, Par, SSS
- Points d'eau sur le parcours
- Toilettes sur le parcours
- Emplacement des commissaires
- Vitesse des greens

Sécurité

- Météo.
- Signaux à bras.
- Interruption de jeu.
- Consignes en cas d'orage.
- Plan d'évacuation.

GESTION DE LA COMPETITION

SET UP

Le set up, ou contrôle de l'état du parcours est accompli en un laps de temps limité entre le passage des équipes de terrain et la première partie. Le setup est toujours effectué dans l'ordre du tour conventionnel. Les points à vérifier sont : les départs, les bunkers, d'éventuels nouveaux dégâts sur le parcours et la position des drapeaux.

Afin de ne pas être pris de court, l'OBEC qui doit effectuer le set up doit s'assurer la veille qu'une voiturette sera disponible à l'heure voulue et qu'il est en possession d'un exemplaire des positions de drapeaux et des Règles Locales qui seront remises aux joueurs au moment du départ.

Les départs

Les consignes de placement des marques de départ édictées par la Commission d'Arbitrage (voir Annexe 5) doivent être respectées. Les principales dispositions contenues dans ces consignes sont reprises ci-après.

Généralement, les jours d'entraînement, les marques de départ devraient être placées à l'extrémité arrière des tees de départ utilisés pour le tournoi, afin de préserver la zone de départ et permettre aux compétiteurs de pouvoir s'entraîner sur chaque trou depuis la distance maximale qui sera jouée

Sauf dans des circonstances tout à fait exceptionnelles, les marques de départ ne devraient jamais être placées à plus de 10 mètres (en avant ou en arrière) du repère fixe étalonné. Le placement des marques de départ devrait globalement respecter un équilibre tel que la longueur du parcours joué soit aussi proche que possible de celle du parcours étalonné.

Il est recommandé que des indications donnant le numéro du trou, le métrage et le Par soient clairement visibles à chaque départ. Ces indications sont particulièrement importantes pour ceux qui ne sont pas familiers avec le parcours (éviter au joueur de jouer d'une mauvaise zone de départ).

Afin d'éviter toute erreur dans les zones de départ, les marques de départ non utilisées pour la compétition devraient être retirées.

Positionner les marques de départ

Les marques de départ devraient être placées avec un espacement de cinq ou six pas.

L'alignement des marques devrait être perpendiculaire à la ligne menant vers le centre de la zone de retombée du drive.

Se positionner sur la zone de départ, face au centre de la zone de retombée du drive ou face au green sur un par 3 et étendre ses bras à 90° du centre de la zone visée. Si on place alors les marques de départ dans l'alignement de ses bras, un positionnement correct devrait en résulter

L'emplacement des marques de départ doit être repéré par des points de peinture de sorte que si une marque de départ est volée ou déplacée, le Comité puisse la repositionner.

Dans une compétition jouée sur plusieurs jours, il est recommandé qu'un point de peinture (*le plus petit possible*) soit utilisé pour indiquer la position des marques le premier jour, deux points pour le second jour et ainsi de suite.



Les drapeaux

L'autre tâche importante lors du set up est la vérification de la position des drapeaux.

Pour cela il est nécessaire d'aller sur le green pour vérifier que les trous ont été positionnés au bon endroit, qu'ils sont bien coupés, que les gaines sont assez enfoncées et que les mats des drapeaux peuvent être facilement retirés des trous.

La position d'un drapeau doit être mesurée au pas. Si une erreur est constatée, il faut d'abord s'assurer que l'OBEC n'est pas arrivé avant le passage de l'équipe de jardiniers chargée des tontes et de l'implantation des drapeaux. Si tel n'est pas le cas, l'OBEC doit signaler immédiatement l'erreur au Chef Arbitre et à l'Administrateur du Tournoi.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter en cas d'erreur dans le positionnement des trous :

- Le greenkeeper a le temps de changer l'emplacement du drapeau
- Le changement est impossible :
 - Aucun joueur n'a encore pris le départ et le Starter peut rectifier à la main l'indication alphanumérique sur les fiches de position de drapeaux
 - Des groupes ont déjà pris le départ et l'Arbitre ou l'OBEC devront les prévenir du changement de position avant qu'ils ne jouent le trou en question.
 - Une feuille d'information indiquant la nouvelle position sera rédigée et sera ensuite glissée dans une chemise plastique transparente. Un exemplaire de cette feuille sera transmis au Starter et placé à un endroit bien visible dans la zone de départ du premier trou. Un autre exemplaire sera placé à un endroit bien visible à proximité immédiate de chacune des marques de départ du trou concerné.

Les autres vérifications

Il est important de vérifier que :

- Les bunkers sont bien ratissés, surtout ceux près des greens et que les râteliers sont correctement positionnés.
- Il n'y a pas eu pendant la nuit des dégâts de sangliers ou autres animaux.

STARTER

Il faut prévoir, bien à l'avance, les équipements qui permettent au starter d'être efficace et à l'aise, table, chaise, etc.

Il est recommandé que le starter soit en liaison talkie-walkie avec l'accueil et les arbitres (penser à baisser le son lors des départs des parties). L'utilisation d'une oreillette par le starter est recommandée afin qu'il puisse être en contact permanent avec les arbitres sans gêner les joueurs.

Il est utile qu'il ait une voiturette à sa disposition surtout si le trou n°1 est loin du bureau du tournoi.

Il faut remettre au starter la fiche « Consigne pour le starter » (Annexe 7).

Procédure en cas de retard au départ

Le starter doit respecter exactement l'heure officielle des départs.

Si un départ est retardé (par la partie précédente ou par le retard d'un joueur), le starter doit noter l'heure réelle de départ sur la Feuille des horaires de départ du Starter qui devra ensuite être remise au responsable du recording. Il doit également immédiatement prévenir les Arbitres de tout retard. Un retard observé ne doit jamais être rattrapé en réduisant les intervalles de départ.

Le starter doit vérifier la présence des joueurs du départ suivant dès qu'un départ a été donné. Si un joueur ne se présente pas, prêt à jouer (c'est-à-dire avec balle et club en main) à son heure officielle et qu'aucun Arbitre n'est présent, le starter doit lui signifier son retard et lui indiquer que ce retard est sujet à pénalité. Il doit noter ce départ sur la feuille des départs et le signaler immédiatement aux Arbitres qui confirmeront la pénalité encourue.

Si un joueur se présente avec plus de 5 minutes en retard, il ne doit pas prendre le départ (Règle 5-3a). Un arbitre doit venir au départ pour annoncer sa disqualification au joueur.

Prévenir les arbitres

Les groupes de départs ne doivent pas être modifiés. Si un joueur est absent le groupe partira avec avec 2 joueurs seulement, sans modification de la composition des autres groupes. Un joueur ne peut pas partir seul. Si deux joueurs sont absents dans un même groupe, il faudra composer deux départs de deux joueurs en faisant remonter l'un des joueurs du groupe suivant pour compléter le groupe où il ne reste qu'un joueur. En revanche, il conviendra de vérifier que dans le dernier groupe au moins 2 joueurs sont présents afin d'éviter que le starter se retrouve avec un seul joueur pour le dernier départ.

CADENCE DE JEU

Le logiciel RMS donne la feuille de cadence de jeu pour l'ensemble des joueurs. Voir le paragraphe dédié à RMS.

L'idéal dans une compétition c'est d'avoir une première partie rapide car elle va servir de locomotive aux autres.

Il est important donc de surveiller dès les premiers trous la cadence des 2 ou 3 premières parties. Il n'y a plus qu'à vérifier ensuite que les parties suivantes gardent leur intervalle de temps.

Si une partie a du retard, demander aux joueurs pourquoi « Vous avez eu des soucis ? ». Parfois il y a eu recherche de balle(s). Les observer, en les accompagnant sur un ou deux trous (se placer à la réception des coups). Si le groupe qui est hors de position fait un gros effort pour retrouver sa place (par exemple en regagnant 2 minutes par trou), il n'a pas à être chronométré.

Toujours prévenir un groupe qu'il a du retard « Messieurs ou Mesdames vous avez 3mn de retard » après leur coup de départ (ne pas ajouter du stress au stress !) ou à la sortie du green si une marche longue est nécessaire pour se rendre au départ suivant.

Voir les consignes et les recommandations (Annexe 8, Jeu lent).

INTEMPERIES

Pour les compétitions Fédérales, le Vademecum prévoit la procédure qui doit être suivie et l'OBEC peut s'en inspirer pour les compétitions de Club. Mais seul le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve, peut prendre la décision d'interrompre ou de reprendre le jeu et pour cette prise de décision le Vademecum ne vient pas en aide...

Conditions météorologiques difficiles

Une compétition ne doit pas être suspendue simplement pour cause de pluie, à moins que la pluie ne soit si forte qu'il serait injuste de demander aux joueurs de continuer. Généralement, le jeu ne devrait pas être suspendu à moins que le parcours ne devienne injouable, par exemple lorsque les balles bougent fréquemment sur les greens à cause du vent, ou que les trous sont entourés d'eau temporaire.

Voir avec l'intendant de terrain s'il dispose de raclettes, « squeegees » (rouleaux ou balais éponge), pompe à eau.

Situations dangereuses

Pour les compétitions Fédérales ou de Ligue, la décision sera prise par le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve. Pour les compétitions où l'OBEC serait seul en charge, il sera toujours plus sage d'aller dans le sens de la prudence et interrompre le jeu à l'apparition de risque de foudre. Une consultation du green-keeper ou de jardiniers connaissant parfaitement le contexte du parcours est un gage de sécurité.

La consultation de sites météo fiables est indispensable :

Sites gratuits :

- blitzortung.org ou [livelightning](https://livelightning.com)
- meteociel.fr
- meteoconsult.fr
- [raintoday](https://raintoday.com)

Si le Comité a été avisé de la proximité d'un danger de foudre, il devrait suspendre le jeu avant que l'orage n'arrive pour donner une chance aux joueurs de trouver un abri et/ou de revenir au clubhouse.

Lorsqu'une interruption due à une situation dangereuse doit être faite, il est important que les officiels ou membres du Comité se situent à des endroits stratégiques du parcours afin que tous les joueurs présents sur le terrain puissent entendre distinctement le signal d'arrêt.

Les signaux appropriés sont :

- Interruption immédiate du jeu : un signal sonore prolongé.
- Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs. A noter que ce type d'interruption de jeu ne s'utilise pas pour les orages. Elle s'applique quand certaines parties du terrain deviennent injouables (green totalement inondé, trou entouré d'eau, tombée de la nuit, etc.)
- Reprise de jeu : deux signaux sonores courts.

Voir les Conseils en cas d'orage (Annexe 6)

Reprise du jeu

Il est important que le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve communique régulièrement l'évolution de la météo aux joueurs ou en compétitions par équipes, aux capitaines et donne des informations sur l'heure de reprise possible du jeu.

A cette fin il faudra afficher une note au Tableau Officiel du type suivant : « Compte tenu des informations météorologiques à 14h30, la reprise de jeu n'est pas envisagée avant 15h30. Prochaine communication à 15 heures »

COMMISSAIRES DE PARCOURS

Le Comité peut positionner des commissaires aux endroits où il y a une possibilité de perdre des balles. Une telle pratique peut être bénéfique en améliorant la cadence de jeu si des balles peuvent être retrouvées rapidement ou si les joueurs peuvent être informés que leur balle n'a pas été retrouvée et ainsi être incités à jouer une balle provisoire. Pour que tous les joueurs jouent dans les mêmes conditions, le Comité devrait s'assurer qu'un commissaire de parcours est présent toute la journée aux endroits déterminés par le Comité.

Le commissaire de parcours doit maîtriser l'utilisation précise et efficace des signes spécifiques de sorte que pour le joueur concerné, le statut de sa balle soit clair.

Voir Consignes Commissaires (Annexe 7).

L'OBEC, par la connaissance de son parcours peut être sollicité pour gérer le positionnement des commissaires.

Les commissaires de parcours n'interviennent pas dans la cadence de jeu et les applications de toute Règle de golf. Il prévient l'arbitre de tout incident dans son secteur.

Il est utile que les commissaires aient une feuille de temps de jeu détaillée (trou par trou) et puisse connaître le temps nécessaire à une partie pour arriver à l'endroit où ils sont positionnés ; ils peuvent ainsi informer les Arbitres en cas de constat de retard.

RECORDING

Salle de recording

Il faut s'assurer que la salle pour le recording :

- Est autant que possible dans une zone calme et éloignée des activités du Club.
- Se trouve sur le chemin des joueurs revenant du 18^{ème} green.
- Si le recording se fait en extérieur, il doit être délimité par une ligne visible et claire.
- Se situe au plus près de l'endroit où se fait la saisie informatique, sauf si celle-ci est effectuée sur place.
- Est bien signalée par des panneaux.

Par ailleurs le lieu choisi pour le recording doit comporter les équipements suivants :

- Une table, quatre chaises, des crayons et un sac poubelle.
- Une horloge affichant l'heure officielle.
- Un TW permettant à la personne en charge du recording d'appeler un Arbitre.

Consignes importantes

Le joueur doit vérifier son score trou par trou avec le marqueur.

Si le joueur s'aperçoit d'une erreur, il pourra rectifier son score sur sa carte, même si la carte est signée mais à condition de ne pas avoir quitté le lieu du recording. Une fois que le joueur aura quitté la salle de recording ou le lieu délimité à cette fin, la carte sera considérée comme rendue et ne pourra plus être modifiée.

En cas de discussion entre les joueurs sur l'application de pénalités ou de désaccord sur le décompte des coups, la personne en charge du recording devra impérativement demander la présence du Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve ou d'un Arbitre.

La personne en charge du recording doit vérifier que le marqueur et le compétiteur ont signé la carte (pénalité de disqualification du joueur s'il manque une signature).

Il faut remettre au starter la fiche « Consigne pour le recording » (Annexe 10).

Procédure si un groupe a dépassé le temps imparti

La personne en charge du recording doit noter l'heure d'arrivée de chaque groupe sur la feuille des "Cadences de jeu".

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 est de plus de 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ

La personne en charge du recording doit informer tous les joueurs du groupe qu'ils encourent deux coups de pénalité sur le trou N°18 pour infraction à la Règle R5-6 (Retarder indûment le jeu - Jeu lent).

La personne en charge du recording n'a pas à entrer en discussion et polémiques avec les joueurs sur les raisons du retard. Elle doit simplement les informer que seul le Comité peut décider s'il y a des circonstances atténuantes. Elle doit immédiatement entrer en contact avec le Chef Arbitre et Administrateur de l'épreuve pour l'informer de la situation et lui demander de venir pour confirmer la pénalité.

Si le Comité confirme qu'il y a pénalité pour jeu lent, il ajoutera 2 coups de pénalité au dernier trou en Stroke Play.

Voir Consignes « Jeu lent » (Annexe 7).

ANNEXE 1 – REGLEMENT GENERAL CLUB (EXEMPLE)

ORGANISATION DES COMPETITIONS

Inscriptions

Le tableau des inscriptions est affiché 15 jours avant la date de l'épreuve. Les engagements sont clos à 17h00, l'avant-veille de l'épreuve. Ces engagements se font sur le tableau d'affichage, sur le site internet de l'A.S., par téléphone ou par mail.

Lorsque des départs par tranche horaire sont planifiés, seuls les index inférieurs à 24,5 peuvent s'inscrire en 1ère tranche.

Aucun désistement n'est accepté après la publication des inscriptions. En cas de désistement après cette publication, le joueur restera redevable de son droit de jeu pour la compétition. Il sera considéré comme n'ayant pas respecté son heure de départ. Le retard étant supérieur à 5 minutes, la pénalité est la disqualification.

Comité de l'Epreuve

Sauf indication contraire, les membres de la Commission Sportive, **présents sur le site** le jour de la compétition, constitue, avec un représentant du golf et les Arbitres présents, le Comité de l'Epreuve.

Participants

Le nombre de participants à chaque épreuve peut être limité par le Comité de l'Epreuve. Si le nombre de participants est insuffisant, le Comité de l'Epreuve peut annuler ou reporter l'épreuve.

Certificat médical

Un certificat médical, dûment enregistré auprès de la FFGolf, est obligatoire pour participer à toute compétition comptant pour la gestion de l'index.

Séries du club

Dames	1 ^{ère} Série :	0 à 18,4
	2 ^{ème} série :	18,5 à 36
	3 ^{ème} série :	37 et au-delà
Messieurs	1 ^{ère} Série :	0 à 15,4
	2 ^{ème} série :	15,5 à 24,4
	3 ^{ème} série :	24,5 à 36
	4 ^{ème} série :	37 et au-delà

Compétition en camp de 2 joueurs ou plus : pour ces compétitions, les index supérieurs à 26,4 sont ramenés à 26,4.

Départs

Le tirage des départs sera établi en fonction des séries et en tenant compte de la nécessité de varier chaque fois la composition des groupes. Ce tirage sera publié à 14h00, la veille de l'épreuve. Il incombe à chaque participant de prendre connaissance de son heure de départ avant la compétition.

En cas de défections, le starter est en droit d'aménager le tableau des départs et la composition des groupes, dans l'intérêt général.

L'horaire officiel est celui de l'horloge au départ du trou n°1.

Présence

Tout joueur, non excusé, qui ne se présente pas au départ d'une compétition à l'heure prévue, pourra voir son droit de participation à une ou plusieurs compétitions, suspendu.

Modifications

La Commission Sportive se réserve le droit de modifier les dates et formules des compétitions figurant sur le calendrier.

Le Comité de l'Epreuve a la possibilité de modifier, dans le Règlement d'une compétition, les dispositions du Règlement général des compétitions.

DEROULEMENT DES EPREUVES

Antidopage

Pour toutes les compétitions et les entraînements, un contrôle antidopage peut être effectué. Avant d'utiliser un médicament, il est important de s'assurer qu'il ne contient pas de substance interdite selon l'arrêté du 7 octobre 1994.

Important

En cas de contrôle antidopage invasif (prise de sang), les mineurs doivent présenter une « Autorisation Parentale : Prélèvement nécessitant une technique invasive lors d'un contrôle antidopage concernant les mineurs ».

L'absence d'autorisation parentale, lors d'un contrôle antidopage invasif, est constitutive d'un refus de se soumettre à ce contrôle et est susceptible d'entraîner des sanctions disciplinaires à son égard (deux ans de suspension de compétition).

Cartes de scores

Lorsqu'une procédure de recording n'a pas été explicitement prévue, les cartes de scores, signées par le joueur et le marqueur, seront remises au secrétariat du golf dès la fin du parcours. La carte de score est considérée comme rendue lorsque le joueur a quitté le local du secrétariat.

CLOTURE DE LA COMPETITION

Le résultat de la compétition est censé avoir été officiellement annoncé quand la remise des prix est commencée ou quand la feuille de résultats est affichée sur le tableau d'information.

Concours de drive et concours d'approche

Concours de drive : La balle doit-être sur le fairway du trou joué pour être prise en compte.

Concours d'approche : La balle doit-être sur le green pour être prise en compte.

Remise des prix

De façon générale, le résultat en brut prime sur le résultat en net. Un même joueur ne peut cumuler un prix en brut et en net ou tout autre prix (sauf tirage au sort).

Lors des remises des prix, un lauréat absent se verra déchu de son droit aux récompenses qui seront, dans ce cas, attribuées au lauréat présent suivant dans l'ordre du classement.

Pour les compétitions individuelles, il n'est pas prévu de prix pour les personnes ayant un index supérieur à 36.

Pour les compétitions en camp de 2 joueurs ou plus, si lors des 2 années précédentes, un joueur du camp n'a pas enregistré 8 scores valables en compétition individuelle, le camp ne pourra pas postuler à un prix (hors tirage au sort). Cette disposition s'applique à toutes les compétitions sauf dérogation sur le Règlement particulier de la compétition.

REGLES LOCALES

Règles locales permanentes des épreuves fédérales amateurs.

Les Règles Locales Permanentes des Épreuves Fédérales Amateurs s'appliquent aux compétitions organisées par l'A.S.

Limites du parcours

- En l'absence de ligne blanche, le hors limites est défini par la ligne reliant les points les plus proche du parcours au niveau du sol, des piquets blancs, des poteaux, des supports de la barrière électrique anti-sangliers, des clôtures et des murs. En présence de plusieurs éléments de limite, c'est l'élément le plus près du parcours qui définit les limites du parcours.
- Trou 3 : les piquets identifient le hors limite, mais ne le délimitent pas. Le HL à gauche est la lisière chemin-rough, le chemin est hors limite.

Conditions anormales du parcours (R16)

- Les zones dénudées sur les greens.
- Les chemins
- Trou 4 : L'ensemble « Sortie de drain, pierre et fairway non tondu ».
- Trou 5 : La zone sous le pylône, délimitée par ses pieds, fait partie de l'obstruction.

Zoe de jeu interdit - Condition anormale du parcours (R16.1f – Règle locale type E-8.1)

- Le massif de fleurs entre les trous 16 et 17 est une zone de jeu interdit qui doit être considérée comme une condition anormale du parcours. Un dégagement gratuit doit être pris de l'interférence causée par la zone de jeu interdit selon la Règle 16.1f.

Zone à pénalités (R17)

- Trou 18 : Le mur de soutènement du green ne fait pas partie de l'obstacle d'eau.

Barrière électrique anti-sangliers clôture de limites (Règle locale type E-7)

Si la balle d'un joueur repose sur le parcours et à moins de deux longueurs de club de la barrière électrique anti-sangliers utilisée comme clôture de limites, le joueur peut, sans pénalité, se dégager selon la Règle 16.1, dans la zone de dégagement suivante :

- Point de référence : le point qui est à deux longueurs de club de la barrière électrique et à une distance identique du trou.
- Dimension de la zone de dégagement : une longueur de club,
- Restrictions sur la zone de dégagement :
 - Elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et
 - Elle doit être à plus de deux longueurs de club de la barrière électrique.

Lignes électriques permanentes (Règle locale type E-11)

Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté un câble électrique aérien le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué (voir Règle 14.6 pour ce qu'il faut faire).

Balle placée (Règle locale type E-3)

Si le Comité d'Epreuve décide le placement de la balle pour une compétition, la règle suivante s'applique :

"Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette *zone de dégagement* :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence :

une longueur de *carte de score* depuis le point de référence, mais avec ces limitations :

- Restrictions sur la zone de dégagement :
 - o Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
 - o Doit être dans la *zone générale*.

En procédant selon cette Règle Locale, le joueur doit choisir un emplacement pour placer la balle et utiliser les procédures pour replacer une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale: *pénalité générale* selon la Règle 14.7a."

Moyens de transport (Règle locale type G-6)

Les voiturettes sont interdites dans les compétitions du club, sauf sur présentation d'un certificat médical réactualisé tous les ans.

ANNEXE 2 – REGLEMENT SIMPLIFIE DE COMPETITION (EXEMPLE)

COMPETITION	Coupe du Casino
DATE	1er avril 2013
FORME DE JEU	36 trous : 2 tours dans la journée Stroke Play : Brut et Net
SERIES ET CATEGORIES	2 séries Messieurs : -3 à 11,4 et 11,5 à 18,4 2 séries Dames : -3 à 18,4 et 18,5 à 26,4
OUVERTE A	Joueur avec licence active, certificat médical enregistré et rentrant dans les limites d'index à la date limite d'inscription.
INSCRIPTIONS	Au secrétariat du club avant le 25 Mars 2013 Droits d'inscriptions : <ul style="list-style-type: none"> • Membres du club : 10 € • Joueurs extérieurs : 15 €
HEURES DES DEPARTS	Départ en ligne. Premiers départs : 7h30
MARQUES DE DEPARTS	1 ^{ère} série Messieurs : Blanches 2 ^{ème} série Messieurs : Jaunes 1 ^{ère} série Dames : Bleues 2 ^{ème} série Dames : Rouges
DEPARTAGE	1 ^{ère} place : play-off trou par trou sur les trous 1 et 18, en répétition le cas échéant. Autres places : sur les 18, 9, 6, 3 derniers trous, puis trou par trou en remontant à partir du 18.
PRIX	Dans chaque série : 2 prix bruts et 2 prix nets Le brut prime le net
REMISE DES PRIX	Le 1er Avril à 19h au Club House
COMITE D'EPREUVE	La Commission Sportive du Club
ARBITRE	Monsieur Saint Andrews

ANNEXE 3 – PLAN D'EVACUATION (EXEMPLE)





PLAN D'EVACUATION

Points de ralliement

Golf d'Albi

	Tee	POINT	Milieu	POINT	Green	POINT
trou 1	Club House	1	Club House	1	Club House	1
trou 2	Club House	1	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2
trou 3	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2
trou 4	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2	Attendre véhicule Tee 6	3
trou 5	Attendre véhicule Tee 6	3	Attendre véhicule Tee 6	3	Attendre véhicule Tee 6	3
trou 6	Attendre véhicule Tee 6	3	Attendre véhicule Tee 6	3	Club House	1
trou 7	Club House	1	Club House	1	Attendre véhicule Tee 6	4
trou 8	Attendre véhicule Tee 6	4	Club House	1	Club House	1
trou 9	Club House	1	Club House	1	Club House	1
trou 10	Club House	1	Club House	1	Attendre véhicule Tee 12	5
trou 11	Attendre véhicule Tee 12	5	Attendre véhicule Tee 12	5	Attendre véhicule Tee 12	5
trou 12	Attendre véhicule Tee 12	5	Club House	1	Club House	1
trou 13	Club House	1	Attendre véhicule Tee 6	4	Attendre véhicule Tee 6	4
trou 14	Attendre véhicule Tee 6	4	Club House	1	Club House	1
trou 15	Club House	1	Club House	1	Club House	1
trou 16	Club House	1	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2
trou 17	Portail Practice Trou n°3	2	Portail Practice Trou n°3	2	Club House	1
trou 18	Club House	1	Club House	1	Club House	1

ANNEXE 4 – CONSIGNES DE MARQUAGE DES PARCOURS

1. Généralités

Préalablement à une compétition, il est de la responsabilité du Comité de s'assurer que le terrain a été correctement et complètement marqué.

Si le Comité prend le temps nécessaire pour définir précisément les limites du terrain et les lisières des zones à pénalité ainsi que pour marquer clairement les zones qui doivent être traitées comme terrain en réparation, il réduit la possibilité que des problèmes délicats de Règles puissent survenir.

Compte tenu de l'évolution des Règles en janvier 2019, de la volonté de la Fédération de limiter l'usage de produits chimiques sur le parcours, et celle de réduire les coûts d'organisation d'une épreuve, la Commission Nationale de l'Arbitrage en accord avec le Comité des Règles souhaite promouvoir quelques bonnes pratiques en matière de marquage du terrain afin de limiter le volume de peinture utilisé.

L'objectif de la présente note est de développer ces recommandations étant entendu que le Guide Officiel fournit dans les procédures pour le Comité des indications détaillées quant au marquage des parcours notamment dans la section 2 (pages 382 à 395) et la section 5B (pages 409 à 412).

A titre d'observation générale on notera que l'usage de pointillés ou de tirets plutôt que de lignes continues permet d'économiser de la peinture et il est recommandé pour les marquages sur les greens ou les surfaces artificielles (béton, goudrons, pavés etc.) afin de les rendre plus discrets.

2. Hors Limites

Il est essentiel que les limites du terrain soient clairement définies afin qu'il n'y ait aucun doute sur le fait qu'une balle est ou non hors limites.

La distance entre les piquets de hors limites peut varier mais il est d'une importance cruciale qu'il soit possible de voir d'un piquet à l'autre car il peut être nécessaire de tendre une cordelette entre les points intérieurs de deux piquets pour savoir si une balle est ou non hors limites. Il est donc important de vérifier que des buissons, des arbres ou des éléments similaires ne masquent pas les piquets. Un nombre suffisant de piquets blancs est à prévoir par le club qui reçoit une épreuve fédérale.

Pour limiter l'usage de peinture, il est également recommandé d'utiliser dès que cela est possible les limites physiques du parcours : mur, clôture, grillage, muret, route, fossé ...

Le traçage d'une ligne doit être limité aux endroits pour lesquels un doute subsiste (par exemple végétation interférant avec l'alignement des piquets dans des zones de retombées, hors limites à proximité des greens, ...)

Si le hors limites est délimité par un mur, le Comité doit en outre préciser dans les Règles Locales, si c'est la face interne du mur qui définit le hors limites ou, au contraire, si une balle est seulement hors limites quand elle repose au-delà du mur.

Si le hors limites est défini par un fossé ou une route, la balle devra être considérée hors limites si elle est dans le fossé, sur la route ou au-delà.

3. Zones à pénalité

C'est sur ce point que l'évolution des Règles en 2019 permet de s'affranchir du recours systématique à une ligne pour délimiter la lisière de la zone à pénalité.

En effet, depuis le 1^{er} janvier 2019, lorsqu'un joueur décide de jouer la balle comme elle repose dans une zone à pénalité, il peut, comme dans la zone générale, poser le club légèrement sur le sol devant ou derrière la balle, enlever un débris, faire des coups d'essai en touchant le sol

Dès lors connaître la limite de la zone à pénalité est principalement utile pour mesurer la zone de dégagement à 2 longueurs de clubs de la lisière. Un alignement entre des piquets peut dans la majorité des cas suffire.

Pour une zone à pénalité rouge, la matérialisation de la lisière doit être suffisamment large pour éviter que la zone de dégagement latéral ne se situe dans une forte pente inclinée vers la zone à pénalité.

Le dégagement pour une balle enfoncée n'est autorisé que dans la zone générale. Aussi, est-il recommandé de compléter le piquetage par une ligne lorsque la lisière de la zone à pénalité se situe à proximité d'un green et qu'il y a un risque que la balle soit enfoncée dans cette zone sans possibilité de dégagement gratuit.

A ce propos, il est admissible que seul la lisière coté green soit tracée (par exemple pour une zone à pénalité jaune située devant le green).

En particulier, s'il y a une végétation importante autour de la zone à pénalité (par exemple gros buisson juste à l'extérieur de la lisière naturelle), il est recommandé que cette végétation dense soit incluse dans la zone à pénalité ce qui peut nécessiter des piquets supplémentaires ou le traçage d'une ligne limitée autour de cette végétation.

Enfin, lorsque la lisière naturelle de la zone à pénalité est évidente, par exemple quand les bords sont verticaux, le Comité peut utiliser des piquets uniquement pour indiquer le type de la zone à pénalité pourvu qu'il soit dit dans les Règles Locales que les lisières sont définies par la rupture de pente.

Il conviendra de s'assurer en amont auprès du club qu'il dispose d'un nombre suffisant de piquets rouges et, si besoin, jaunes pour marquer les zones à pénalité avec précision.

4. Conditions anormales du parcours

Pour mémoire, il est nécessaire d'avoir une vision d'ensemble de l'état du parcours avant de marquer des zones du parcours en conditions anormales.

Si le terrain est très endommagé, une règle locale permettant le placement de la balle dans la zone générale peut éviter le recours à des tonnes de peinture. Dans le même esprit, le marquage léopard est à proscrire, préférer le marquage d'une zone large qui englobe les zones proches.

Pour le traçage des zones de parcours en conditions anormales, il faut s'assurer en outre que le dégagement est possible et n'aboutit pas directement dans une zone manifestement injouable, par exemple un buisson épais.

Enfin, il est inutile de marquer des zones de parcours en conditions anormales qui ne sont pas en jeu (par exemple à proximité des zones de départ).

5. Dropping zones

La création d'une Dropping Zone relève de la responsabilité du Comité. Une telle création devrait être envisagée lorsqu'exiger des joueurs d'utiliser les options de dégagement normalement prévues selon une Règle peut poser des problèmes pratiques, et qu'il s'avère opportun de donner au joueur une option de dégagement supplémentaire pour :

- un mauvais green. R 13.1f
- une condition anormale du parcours (y compris pour une obstruction inamovible). R 16.1
- une situation dangereuse due à un animal. R 16.2
- une zone à pénalité. R 17
- une balle injouable. R 19
- une obstruction inamovible temporaire F-23

Où placer les dropping zones

Une DZ devrait être placée de manière à ce que la difficulté de l'architecture du trou soit préservée et qu'elle ne se trouve pas plus près du trou que l'endroit où le joueur dropperait selon les options de la Règle applicable. Une dropping zone ne doit en aucun cas permettre de s'affranchir du survol d'une zone à pénalité en étant placée au-delà de cette zone à franchir.

Marquage d'une dropping Zone

Une DZ peut être matérialisée par :

- des lignes peintes sur le sol,
- des marques telles que des marques de départ
- un piquet ou un panneau

Elle peut être en forme de cercle ou de carré.

La taille peut dépendre de la fréquence à laquelle elle est susceptible d'être utilisée et de son emplacement, mais la taille devrait normalement avoir un rayon d'une longueur de club ou moins.

Si une dropping zone est susceptible d'être utilisée fréquemment, le Comité pourra envisager de matérialiser la DZ en définissant la zone dans les Règles locales.

Par exemple, elle peut être définie comme se situant à moins d'une longueur de club d'un objet physique tel qu'un panneau ou un piquet

Cela permet de déplacer l'objet selon les besoins pour s'assurer que la DZ reste en bon état. Attention dans ce cas le piquet est une obstruction amovible et sa position devrait être matérialisée par un point blanc.

6. Zones de jeu interdit

Le Comité devrait définir la lisière d'une zone de jeu interdit avec des piquets ou une ligne pour préciser si la zone se trouve dans une condition anormale du parcours ou dans une zone à pénalité.

Il n'y a pas de couleur spécifique pour les piquets et les lignes à utiliser pour marquer une zone de jeu interdit mais les pratiques suivantes sont recommandées :

- Zone à pénalité avec jeu interdit : piquets rouges ou jaunes avec des sommets verts
- Conditions anormales du parcours avec jeu interdit : piquets bleus avec des sommets verts

ANNEXE 5 – CONSIGNES DE PLACEMENT DES MARQUES DE DÉPART

L'objectif de cette Annexe est de donner les éléments à prendre en compte pour réaliser un placement des marques de départ avec discernement en gardant en tête que l'agrément du jeu est un paramètre important qui doit être préservé.

1. Consignes générales concernant l'emplacement des marques de départ

Les repères fixes étalonnés : la référence

Selon les Directives de l'Association Européenne de Golf concernant l'application du Système Mondial de gestion des Handicaps (WHS) élaboré par le R&A et l'USGA, pour qu'une compétition puisse compter pour la gestion des handicaps des joueurs, la longueur du parcours joué ne doit pas varier de plus de 100 mètres par rapport au parcours mesuré et étalonné.

Sauf dans des circonstances tout à fait exceptionnelles, les marques de départ ne devraient jamais être placées à plus de 10 mètres (en avant ou en arrière) du repère fixe étalonné. Le placement des marques de départ devrait globalement respecter un équilibre tel que la longueur du parcours joué soit aussi proche que possible de celle du parcours étalonné.

Si la compétition s'étend sur plusieurs jours, en l'absence de conditions météorologiques difficiles, la position des marques ne devrait pas varier beaucoup et les changements de position apportés ne devraient pas atteindre un point où cela modifierait significativement la longueur totale du parcours.

Ceci signifie que dans des conditions météorologiques satisfaisantes, l'utilisation des repères étalonnés doit constituer la référence à privilégier.

La prise en compte des conditions de jeu et du champ des joueurs

Il relève de la compétence du comité d'avancer (ou de reculer) les marques de départ de certains trous pour tenir compte des conditions de jeu et/ou du champ des joueurs afin de préserver l'agrément du jeu et maintenir un temps de jeu raisonnable. Il n'est pas toujours possible dans ce contexte de compenser les distances sur certains trous, en reculant les marques de départ d'autres trous, surtout lorsque les conditions de jeu anormales ne sont pas spécifiques à certains trous, mais concernent l'ensemble du parcours.

Il ne faut pas oublier que les conditions de jeu du jour et le champ des joueurs sont, en partie, pris en compte automatiquement par le système de gestion des handicaps. Les résultats sont automatiquement corrigés par la prise en compte des « conditions de jeu » du jour (moins 1 si les résultats sont trop bons jusqu'à +3 s'ils sont trop mauvais. En outre, la ffgolf se réserve le droit de ne pas faire compter automatiquement les résultats pour la gestion de l'index.

Par ailleurs, il convient de garder à l'esprit que dans les épreuves fédérales l'enjeu principal est le classement des joueurs les uns vis-à-vis des autres (durant le tournoi ou sur le ranking) plus que la gestion de l'index. L'agrément de jeu, y compris le temps de jeu, est alors essentiel tout en assurant une sélectivité suffisante du parcours et des conditions de jeu équitables («fair »). Même lorsqu'il s'agit d'une épreuve réunissant des joueurs de très bon niveau - s'agissant de golf amateur - il est de la responsabilité de la fédération, tout comme du comité, d'offrir un parcours sur lequel les joueurs vont prendre du plaisir à jouer. Un équilibre doit donc être recherché par le Comité afin de proposer un parcours qui ne soit ni trop difficile, ni trop facile. Dans cet objectif, le comité pourra être amené à utiliser l'ensemble de la palette de set-up du parcours dont il dispose, que ce soit en matière de placement des marques de départ ou de positionnement des drapeaux.

Dans un tel contexte, si les conditions l'exigent, il est donc possible de se détacher des contraintes du strict respect de l'étalonnage. Si généralement la longueur totale d'un trou est rarement un problème pour les joueurs, il convient de s'assurer que les conditions du jour n'entraînent pas un problème pour la mise en jeu et que les Par 3 restent accessibles à la plupart des joueurs du champ.

Lorsque le Comité décide du choix de l'emplacement des marques de départ, un certain nombre de paramètres propres à chaque journée de compétition sont à considérer pour ajuster la position des marques de départ par rapport aux repères fixes. Ainsi, il est conseillé de prendre en compte :

- **l'état du parcours** dont l'état influence directement la roule de la balle (humidité sur les fairways, sécheresse, présence de résidus de tonte, terrain boueux etc),
- **les conditions météo** (vents forts, froid et quantité de pluie attendue) qui ont des conséquences directes sur le vol de la balle.

En outre, dans le choix des emplacements des marques de départ, le Comité devrait tenir compte d'autres éléments tels que :

- **le champ des joueurs : leur niveau et son homogénéité :**
 - Si le niveau des joueurs est tel que certains Par 4 peuvent facilement être atteints en un seul coup (ou des par5 en 2 coups), l'emplacement des marques de départ devrait être adapté pour éviter de trop longues attentes sur le parcours. La présence d'un vent favorable, d'une forte roule ou d'un terrain en descente devraient être pris en compte dans ce contexte.
 - Si le champ est trop hétérogène et qu'une seule série est prévue, il faudrait choisir les marques de manière que le parcours reste jouable pour les joueurs dont le niveau de jeu est le moins bon.
- **le type de compétition jouée :** les repères choisis pour un même parcours ne seront pas les mêmes, par exemple, pour un GP Sénior sélectif et un Trophée Sénior. Cette gradation, en matière de difficulté et/ou de longueur sera également essentielle pour offrir un véritable challenge sportif, tout en restant équitable, lors des épreuves internationales amateur du plus haut niveau.
- **le dessin du parcours :** la présence d'un dog leg peut limiter l'avancement des marques de départ ; de même la volonté de respecter les souhaits de l'architecte du parcours peut conduire à placer les marques de départ de manière à empêcher qu'un trou soit coupé. Lors du choix des emplacements des marques de départ, il faut tenir compte de l'emplacement des obstacles sur le parcours (bunkers, ZAP) afin les mettre raisonnablement en jeu, une attention toute particulière étant consacrée aux greens

et à leurs alentours immédiats, la présence de bunkers devant le green, la proximité immédiate de ZAP ou le design des greens.

- **les caractéristiques du coup d'approche** : le couple position départ-position drapeau est une des composantes les plus importantes lors du set-up. Attaquer un drapeau 4m derrière un bunker de green est incomparablement plus compliqué avec un coup de 180 m qu'avec un coup de 150 m et pire encore avec un champ de joueurs d'un niveau moyen. Il apparaît de ce fait très souhaitable que ce soit la même personne qui fasse le set up et les positions de drapeaux : quand elle placera les marques de départ, elle connaîtra ainsi exactement la position de drapeau qui a été mise sur le green et les difficultés qui en résultent pour le coup d'approche.
- **l'entretien du parcours** : la vitesse et la dureté des greens peuvent rendre certains coups d'approche particulièrement problématiques, surtout si les joueurs doivent jouer un long coup.

Pour conclure ce chapitre, il est intéressant de noter que lors d'épreuves du plus haut niveau professionnel, féminin ou masculin, il n'est pas rare de voir les marques de départs être déplacées de manière extrêmement importante, d'un tour à l'autre en particulier sur les Par 3. Pour ne prendre qu'un exemple « national », il est fréquent lors de l'Open de France de voir les départs avancés de manière significative sur un trou tel que le par 3 n°2, au gré de l'évolution de la position du drapeau, tout comme en fonction du vent.

Ainsi le drapeau pourra être placé tout au fond du green avec des marques de départs placés également tout au fond lors du tour n°1, car lors du set-up, les officiels auront noté un fort vent favorable. Le lendemain les marques de départ auront pu être avancées et le drapeau placé à l'entrée du green pour prendre en compte un vent défavorable. Au global, la distance d'un seul trou aura pu varier de près de 50 m.

2. La manière de positionner les marques de départ

Placement des marques lors des journées d'entraînement

Lors des journées d'entraînement, les marques de départ devraient être placées à l'extrémité arrière des zones de départ utilisées pour le tournoi, de sorte que les compétiteurs puissent s'entraîner sur chaque trou depuis la distance maximale. S'il est envisagé d'utiliser plusieurs zones/terres de départ, les marques devraient être placées sur la zone la plus éloignée.

Sur les tournois de très haut niveau, notamment professionnels où l'on a la chance de disposer au moins de 2 journées d'entraînement, lorsque l'on sait qu'on fera partir de deux zones différentes (notamment en fonction de la position de drapeau) on place souvent les marques pour les départs d'entraînement un jour sur la zone la plus proche et un jour sur la zone la plus éloignée au lieu de les mettre systématiquement sur la zone la plus éloignée. Dans un tel cas, il est de bonne pratique de marquer par un trait horizontal à l'entraînement la position des départs la plus reculée qui sera utilisée lors de la compétition. Ainsi tout doute sera levé, les joueurs comprenant que dans la compétition on ne jouera jamais en arrière de ce trait ce qui évitera des coups d'entraînement depuis des départs plus reculés.

En tout état de cause pour les journées d'entraînement, les marques devraient, sur la zone/terre choisi, être localisées le plus possible à l'arrière afin de préserver cette zone. Peu importe si la zone de départ a moins de 2 longueurs de club de profondeur.

Placement des marques lors du set-up

Pour ne pas prêter à confusion, il est préférable qu'un seul jeu de marques de départ soit placé sur chaque zone/tertre de départ pendant la compétition. Cependant, si ce n'est pas faisable, le Comité doit s'assurer que chaque joueur connaît les marques utilisées pour la compétition. Ceci peut être communiqué aux joueurs dans le règlement de la compétition et par le biais d'une notice.

Les marques de départ devraient être placées avec un espacement de cinq ou six mètres. Si la largeur de la zone de départ est plus grande, le risque est grand que des joueurs jouent par inadvertance devant les marques. L'alignement des marques devrait être perpendiculaire à la ligne menant vers le centre de la zone de retombée du drive (ou du green sur les par 3).

Pour y arriver, il est suggéré que la personne en charge du set-up des départs se tienne sur la zone de départ face au centre de la zone de retombée du drive (ou face au green sur un par 3) et étende ses bras à 90° du centre de la zone visée. S'il place alors les marques de départ dans l'alignement de ses bras, un positionnement correct devrait en résulter. Alternativement, un accessoire en forme de T peut être utilisé et placé sur le sol pour aider à l'alignement.

Il est suggéré que les positions de départ soient marquées par des points de peinture de sorte que si une marque de départ est volée ou déplacée, le Comité puisse la repositionner. Dans une compétition jouée sur plusieurs jours, il est recommandé qu'un point de peinture soit utilisé pour indiquer la position des marques le premier jour, deux points pour le second jour et ainsi de suite. Un marquage spécifique pour les journées d'entraînement peut également être utilisé.



Il est fortement recommandé que la position des marques soit indiquée avec un ou plusieurs points de peinture dans le cas où une marque disparaîtrait ou serait déplacée.

Lorsque c'est possible, et notamment sur les Par 3 où l'utilisation de fers dégrade plus rapidement la qualité de l'herbe, il est préférable d'utiliser les positions de départ les plus reculées lors du premier tour et d'avancer progressivement les marques au cours du tournoi. Une telle procédure permet de mieux gérer l'espace disponible, en laissant une zone bien propre devant la zone de départ utilisée lors de chaque tour.

Vu que les Règles de Golf définissent la zone de départ comme étant d'une profondeur de deux longueurs de clubs, les marques de départ devraient toujours être placées à au moins deux longueurs de club de l'extrémité arrière du tee de départ. Un joueur devrait pouvoir placer sa balle sur un tee aussi loin en arrière qu'il le souhaite à l'intérieur de ces deux longueurs et avoir ensuite la capacité de faire son mouvement sans aucune gêne.

Il faut s'assurer que les arbres ne créent pas d'interférence. En positionnant les marques de départ, il est également important de penser aux joueurs gauchers et de s'assurer que la zone de départ leur laisse autant de liberté de manœuvre qu'elle en laisse aux droitiers.

ANNEXE 6 – CONSEILS EN CAS D'ORAGE

1.2.2-6 INTERRUPTION DE JEU ET SIGNAUX A BRAS

Les conditions atmosphériques ou autres peuvent entraîner une interruption de jeu (Règle 5.7).

Il est impératif de respecter les consignes des arrêtés préfectoraux en cas d'alerte rouge.

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.

ANNEXE 7 – CONSIGNES STARTER

CONSIGNE STARTER

AVANT LES DEPARTS

- Préparer la table, la chaise et un parasol.
- Préparer les **cartes de scores**, les **règles locales**, les **hard cards** et les **positions des drapeaux** à distribuer dans une boîte et enveloppe en plastique si la météo est humide.
- Si le temps est incertain (risque d'intempéries), prévoir également le plan d'évacuation du terrain afin de le distribuer à chaque partie.
- Avoir une feuille des départs et un stylo.
- Préparer des crayons à mettre à disposition des joueurs et des feutres indélébiles pour marquer les balles.
- Préparer une horloge à côté du départ qui donnera l'heure officielle à déterminer avec les arbitres.
- Prendre un TW et vérifier la connexion.
- Eventuellement, prévoir d'exposer le Trophée en jeu au départ.

PENDANT LA COMPETITION

- **Distribuer** les cartes de scores, hard cards, règles locales spécifiques et positions de drapeaux à chaque joueur pour la partie au départ. Ne rien donner en avance.
- Pour les **qualifications des compétitions par équipe** : Coller **l'étiquette avec le nom du joueur** sur la carte et y indiquer le n° de la vague, puis noter le nom du joueur sur la feuille de départ.
- **Donner les consignes suivantes** :
 1. « Merci d'**identifier vos balles** et de les marquer avec le feutre ci-joint si besoin »
 2. « **D'éteindre vos téléphones portables** »
 3. « De vérifier que vous n'avez **pas plus de 14 clubs** dans votre sac »
 4. « Pendant toute la partie, attention de **ne pas perdre la distance** avec la partie qui vous précède et de respecter les cadences de jeu indiquées »
 5. Si nécessaire, rappeler que l'épreuve est non-fumeur (non-applicable aux épreuves mid-amateurs, seniors ou de golf d'entreprise).
- **Vérifier la tenue des joueurs** : pour les épreuves fédérales, une tenue vestimentaire correcte est exigée. En cas de doute ou de problème, il faut appeler un arbitre.

RETARD AU DEPART

- **Les parties doivent partir à l'heure fixée** sur la feuille des départs. En cas de retard suite à une balle perdue par exemple, l'écart de 11 minutes entre les départs doit être conservé. **Ne pas chercher à rattraper le retard** et le starter note sur la feuille de départ la nouvelle heure de départ.
- En cas de retard au départ, le starter devra immédiatement en **avertir les arbitres**.
- Si un joueur est absent à l'horaire prévu pour son groupe, **le starter doit immédiatement en avertir les arbitres**. La partie doit démarrer à l'heure prévue mais avec 2 joueurs seulement. Si 2 joueurs manquent on fait descendre les parties pour faire 2 fois 2 parties de 2 ensuite. Dans tous les cas, il faut noter le joueur absent sur la feuille de départ et communiquer toutes les informations utiles aux arbitres
- Si un joueur arrive au départ après que le starter ait donné le départ du groupe, il est censé être en retard. Il a le droit de prendre le départ jusqu'à **5 minutes après l'heure de départ de son groupe**. Le starter doit appeler un arbitre pour gérer cette situation car le joueur aura 2 coups de pénalité et pourra rejoindre sa partie.
- **Au-delà de 5 minutes de retard, le joueur est disqualifié** et ne pourra plus prendre le départ. De même le starter doit prévenir les arbitres.

ANNEXE 8 – JEU LENT

1.2.2-5 JEU LENT DANS LES EPREUVES AMATEURS

Les procédures sont décrites dans les Règles locales permanentes sous la rubrique cadence de jeu rapide.

JEU LENT à l'attention du Comité Modalités de mise en place des procédures

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par le Comité. Il est affiché au tableau officiel et remis aux joueurs en stroke play et en match play.

En stroke play, le temps de jeu doit être établi de la façon suivante pour les groupes de trois joueurs :

-11 minutes pour un par 3 -14 minutes pour un par 4 -17 minutes pour un par 5

- ajouter le temps de marche entre chaque trou et pour aller du dernier green au recording ;
- ajouter du temps pour un trou particulièrement difficile ou pouvant créer du retard.

Chronométrage individuel

Sur la zone de départ et sur le parcours

Le chronométrage débutera lorsque le joueur aura eu un temps suffisant pour rejoindre sa balle. Le temps passé à marcher en avant, ou en arrière, pour décider du coup à jouer est comptabilisé et fait partie du temps du prochain coup.

Si un joueur a été distrait par un co-compétiteur, un cadet, ou un élément extérieur, durant la préparation d'un coup, le chronomètre sera arrêté et ne reprendra que lorsque le joueur aura à nouveau atteint le même état de préparation. Les conditions météo telles que le vent ou la pluie ne sont pas admises en tant que distraction, et n'entraînent pas l'arrêt du chronométrage.

Un temps suffisant est le temps mis pour marcher d'un pas normal vers sa balle ou le tee de départ, ce qui signifie qu'un joueur marchant rapidement à sa balle aura un délai supplémentaire pour préparer son coup, alors que le joueur se traînant vers sa balle aura moins de temps car le chronométrage aura déjà commencé.

Note : Une telle procédure évitera certaines situations anormales où un joueur chronométré accélérerait sa routine, ne serait donc pas pénalisé pour faute de temps, mais ne rattraperait pas son retard car il continuerait de marcher trop lentement.

Sur le green

Le chronométrage débute lorsque le 1er joueur a eu le temps de replacer sa balle, les autres balles étant marquées et relevées, et qu'il a eu un temps suffisant pour atteindre l'endroit où il commencera l'évaluation de son putt. Par contre, pour un putt de moins de 2 mètres le chronométrage débutera dès que le joueur aura eu suffisamment de temps pour replacer sa balle. Lorsqu'un joueur joue en second, le chronométrage débutera lorsque le 1er joueur aura marqué et relevé sa balle ou l'aura sortie du trou.

Recording

Pour mettre en place les procédures contre le jeu lent au recording, le Comité doit :

- afficher clairement ladite procédure et informer les joueurs au départ ;
- afficher le temps de jeu maximum au tableau officiel et le remettre aux joueurs ;
- fournir au starter une fiche des départs permettant d'inscrire et donc de connaître exactement les heures de départ effectives de chaque groupe ;
- organiser un recording avec une personne responsable, habilitée par le Comité, avec la fiche des départs actualisée et les temps de jeu permettant de connaître exactement les heures maximum d'arrivée de chaque groupe.

Le Comité ne devrait retenir de circonstances particulières que dans le cas d'une procédure longue impliquant un arbitre avec une interprétation technique d'une règle de golf, dans le cas de recherches de balles itératives sur la fin du tour, ou lorsqu'un des joueurs du groupe a été pénalisé pour faute de temps. Ne peuvent être retenues comme circonstances particulières :

- l'attente d'un arbitre pour l'application d'une règle simple (zone à pénalité ou condition anormale du parcours) car dans ces cas le joueur doit appliquer la Règle 20.1c sans perdre de temps ;
- la non mise en jeu d'une balle provisoire obligeant un joueur à retourner au départ après la perte de sa balle d'origine.

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.

ANNEXE 9 – CONSIGNES COMMISSAIRE

CONSIGNE COMMISSAIRE

AVANT DE REJOINDRE SON POSTE

- Se munir de la feuille des Cadences de Jeu
- Prendre une bouteille d'eau, un parapluie suivant la météo et une canne siège.
- Avertir le responsable des commissaires que vous rejoignez votre poste.

UNE FOIS EN POSITION

- Trouver une position pour voir arriver les balles sans gêner les joueurs.
- Voir les "Signaux à Bras". Ne faire un signal avec le bras levé que si vous avez vu la balle tomber et êtes sûr de la retrouver.
- Ne jamais donner de conseils à un joueur, ni sur les règles ni sur ses possibilités.

En cas de problème, appeler un arbitre



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 ou repose la balle, ou,
j'ai vu la balle tomber - ou rouler - dans l'obstacle d'eau.
(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 the water.
(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.

ANNEXE 10 – CONSIGNES RECORDING

CONSIGNE RECORDING

LOCAL

Il est extrêmement important de prévoir un endroit isolé et à l'abri de toute interférence extérieure pour la saisie des scores : cabane, tente ou pièce dans le club-house.

Pendant la durée du recording l'accès doit en être strictement réservé aux joueurs, recorders et aux membres du Comité.

Prévoir une table assez grande pour que 3 joueurs puissent s'y attabler facilement quand ils vérifieront leurs scores.

MATERIEL

- Talkie-walkie, stylos, feutres, crayons et gommes etc.
- Horaires de départ du tour, résultats des tours précédents avec le cumul des scores.
- Feuille avec les cadences de jeu.
- Horaires de départ du lendemain ou n° de tél. où les joueurs peuvent appeler.
- Un ordinateur devra pouvoir y être installé pour entrer les scores (branchements électriques).

VERIFICATION DES TEMPS DE JEU

Le recorder doit noter l'heure d'arrivée de chaque groupe sur la feuille des "Cadences de jeu".

Si cette heure d'arrivée :

- dépasse de plus de 10 minutes le temps imparti
- ET si l'intervalle de temps à l'arrivée entre le groupe et le groupe précédent est de plus de 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Vous devez **appeler un arbitre et informer tous les joueurs du groupe** qu'ils doivent rajouter la pénalité générale sur le trou n°18 pour infraction à la Règle 5.6.

VERIFICATION DES SCORES

Le joueur est responsable de l'exactitude de son score trou / trou, mais pas de l'addition.

Un double contrôle de la carte de score doit être effectué, l'un par le joueur avant de la signer l'autre par le Comité qui devra l'additionner.

En pratique cela implique que :

- Les joueurs doivent se rendre immédiatement après le dernier trou joué à la pièce de recording.
- Les joueurs d'un même groupe doivent faire ensemble le contrôle respectif de leur carte, doivent clarifier entre eux ou avec le comité (arbitre) les doutes éventuels (par exemple Jouer 2 balles en cas de doute Règle 20.1c(3)).
- Le joueur doit vérifier son score trou / trou avec le marqueur. En principe, c'est le joueur qui dicte son score au marqueur mais il n'y a pas de règle obligatoire pour le sens de la lecture. Cependant le recorder doit veiller à ce que les 2 joueurs soient attentifs et il ne doit pas hésiter à les faire relire s'il sent la moindre hésitation d'un côté ou de l'autre.
- Le recorder doit vérifier que le marqueur et le compétiteur ont signé la carte (pénalité de disqualification du joueur s'il manque une signature).
- Le recorder doit additionner la carte et annoncer au joueur son score total. Le joueur n'est pas responsable de l'addition mais de son score trou / trou.
- Le joueur s'il s'aperçoit d'une erreur pourra rectifier son score sur sa carte, même si la carte est signée mais à condition de n'avoir pas quitté la pièce du recording. Une fois qu'il aura quitté la pièce la carte sera considérée comme rendue et ne pourra plus être modifiée.
- Le recorder devrait utiliser une feuille récapitulative sur laquelle seront notés manuellement les scores et les cumuls éventuels pour faire une première "estimation" du classement et/ou du cut.
- Attention, tous les scores doivent avoir été vérifiés sur l'ordinateur et comparés à la feuille récapitulative avant d'être annoncés, publiés ou mis sur le tableau officiel.

NOTES PERSONNELLES
