



RESTEZ EN CONTACT
AVEC LA PARTIE QUI
VOUS PRÉCÈDE...
ET NON AVEC CELLE QUI
VOUS SUIV !!

Lors du départ au trou n°1

- 1) Arrivez 10 minutes avant l'heure de votre départ.
- 2) Avoir préparé avant de jouer son premier coup : ses tees, son marque-balle, son relève pitch, un crayon.
- 3) Avoir marqué ses balles ou du moins s'être assuré que les autres joueurs n'ont pas les mêmes.
- 4) En partie libre, jouez des marques de départ adaptées à votre niveau de jeu.
- 5) Emportez une balle dans votre poche (pour jouer une provisoire si nécessaire).
- 6) Soyez toujours prêts, mettez déjà votre gant et choisissez déjà votre club. Soyez prêt à jouer dès que ce sera votre tour ou même avant si le joueur concerné n'est pas prêt.

Sur les autres aires de départ

- 7) Notez le score du trou précédent sur la carte de score.
- 8) En partie libre, le premier qui est prêt tape son coup, même s'il n'a pas l'honneur.
- 9) Tapez votre coup dès que le groupe précédent est hors de portée.
- 10) Laissez les joueurs moins longs taper d'abord.
- 11) Limitez les conversations jusqu'à ce que vous quittiez l'aire de départ.

Partout

- 12) Si une balle risque d'être perdue ou hors limites, jouez une balle provisoire.
- 13) Regardez non seulement votre balle, mais aussi celles des autres joueurs de votre groupe.
- 14) Mémorisez bien les zones de retombée à l'aide de repères fixes (arbres, etc.)
- 15) Pas de "cours" de golf pendant le parcours.
- 16) Marchez rapidement entre les coups en se dirigeant chacun vers sa balle.
- 17) Si le terrain est libre devant vous, laissez passer les parties plus rapides.
- 18) Si le terrain est saturé, et que devant vous toutes les parties sont collées les unes aux autres, il ne sert à rien de laisser passer une partie, cela augmente le retard et ne fait que déplacer le problème.
- 19) Si vous devez laisser votre chariot à distance, emportez avec vous le nombre de clubs nécessaires.

Sur le fairway

- 20) Allez directement à votre balle et aidez à la recherche des balles perdues après avoir tapé votre balle.
- 21) Pendant que vous arrivez à votre balle, ou pendant que les autres joueurs jouent, choisissez votre club et faites vos coups d'essai (pour autant que vous ne gêniez pas les autres joueurs)
- 22) A votre tour de jouer, tapez votre coup sans délai.
- 23) Limitez votre temps de recherche de balle, en tous cas, ne dépassez jamais les 5 minutes autorisées de recherche, même en partie libre.
- 24) Préconisation n'entrant pas dans le test : En voiturette à deux, déposez votre passager à sa balle et allez directement à la votre ou inversement. Emportez le nombre de clubs nécessaires en quittant la voiturette.

Dans un bunker

- 25) Prenez le râteau avec vous avant d'entrer dans le bunker.
- 26) Entrez dans le bunker par le chemin le plus court et le moins pentu. Entrez et sortez par le même chemin = moins à ratisser

Au green

- 27) Placez votre chariot, votre sac ou vos clubs entre le green et le départ suivant, pour éviter d'avoir à revenir en arrière après avoir putté.
- 28) Le joueur le plus proche du trou prend le drapeau en charge. Ensuite, le premier à avoir fini s'occupe du drapeau jusqu'à la fin du trou.
- 29) Etudiez votre ligne de putt pendant que les autres puttent.
- 30) En partie libre, le premier qui est prêt putte.
- 31) Si possible, adoptez le putting continu (finir son trou quand la balle est suffisamment près du trou +/- 70 cm ou bien si elle gêne un autre joueur, plutôt que de la marquer et d'attendre son tour pour la rentrer) et donnez les putts courts.
- 32) A la fin du trou, quittez le green rapidement, calculez et marquez votre score au départ suivant.

Relevez votre balle

- 31) Lorsqu'en stableford vous ne pouvez plus marquer de point.