

ffgolf[®]



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

JE SUIS JEUNE OFFICIEL GOLF



ASSUREUR MILITANT.

PREAMBULE

Ce mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à organiser et arbitrer les rencontres sportives GOLF, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir JEUNE OFFICIEL, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.



C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites des remises à niveau régulièrement.

Sommaire

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS RÔLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON RÔLE

Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le jeune officiel GOLF doit connaître :

- la logique du jeu de golf
- ses 2 principes fondamentaux
- les grandes règles qui en découlent
- les 2 formes de jeu et leurs conséquences réglementaires
- les principales formules officielles et autres

Pour cela il doit connaître les principales définitions qui permettent de résoudre la plupart des cas de règles courants

Le jeune officiel est appelé à intervenir dans 2 situations :

- sur le terrain (avant ou pendant l'épreuve)
- au secrétariat de l'épreuve (avant, pendant ou après l'épreuve)

SUR LE TERRAIN :

☞ Avant l'épreuve : il doit remplir les tâches qui lui sont confiées en respectant strictement les principes relatifs à ces tâches. Il prépare le terrain.

☞ Pendant l'épreuve : il est à la disposition des joueurs qu'il doit :

- observer sans gêner
- renseigner quand ils le souhaitent
- sanctionner quand il constate une infraction qu'il n'a pu éviter

AU SECRETARIAT :

Sous la direction du comité il concourt :

☞ Avant l'épreuve à préparer les documents de jeu et les mettre à disposition des joueurs.

☞ Pendant l'épreuve à assurer le secrétariat et l'enregistrement des scores et l'affichage des informations officielles.

☞ Après l'épreuve à établir le(s) classement(s) et afficher les résultats.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

Objectif

Dans le cadre de la formation de jeunes officiels dont l'UNSS a fait un objectif prioritaire, le jeune officiel golf doit être capable d'aider à l'organisation, à la préparation et au bon déroulement d'une compétition de golf.

Cette formation n'est pas réservée aux golfeurs confirmés puisque chacun, quel que soit son niveau, peut s'investir et prendre responsabilités et initiatives. Toutefois, cela implique une

connaissance de l'activité qui ne peut s'appréhender sans une réelle pratique personnelle régulière.

Principes

- Le jeune officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer l'étiquette
- Le jeune officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer les principales règles du jeu
- Le jeune officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer les différences fondamentales entre Match play et Stroke play
- Le jeune officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer la forme de jeu et la formule support de la compétition dans laquelle il officie.
- Le jeune officiel doit connaître et être capable de remplir les tâches qui lui sont confiées.

Selon le niveau de compétition, le jeune officiel sera amené à effectuer une ou plusieurs des tâches suivantes :

A Préparer le terrain (piqueter, marquer les zones, limiter les obstacles, placer les marques de départ, déterminer l'emplacement des drapeaux, mesurer le roulement des greens)

B Préparer les documents nécessaires au bon déroulement de l'épreuve (Tableau Officiel, fiche des départs, cartes de scores, Règlement de l'épreuve, Règles locales, plan d'évacuation ; répartition des tâches...)

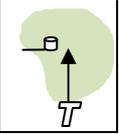
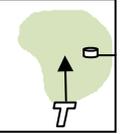
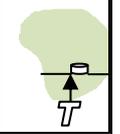
C Préparer la zone de départ et le matériel nécessaire ; donner les départs

D. Accompagner une partie et réguler le jeu (rythme, comportement, prise de notes)

E. Faire vérifier et enregistrer les scores

F. Arbitrer (rendre des décisions finales sur des cas de règles répertoriées pour lesquels il a reçu pouvoir du Comité d'épreuve)

PLACEMENT DES DRAPEAUX

Déroulement	Ce que je fais	précisions
Déterminer l'emplacement des drapeaux	 <p>Lors du 1^{er} passage</p>	<p>poser ou peindre le « T » (discrètement à l'entrée du green)</p> <p>La barre verticale doit être dans le sens du jeu</p>
Chercher un emplacement	<p>En respectant si possible la règle des 3 x 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pas à moins de 3 m de l'ancien trou - pas à moins de 3 pas du bord du green - pas à moins de 3 pas d'une rupture de pente Vérifier la densité et l'uniformité du gazon dans la zone choisie
Placer la bombe à l'endroit choisi	<p>Putter de différents endroits pour tester l'emplacement</p>	<p style="text-align: center;">Modifier si nécessaire</p>
Faire un point à la bombe 	<p>Noter l'emplacement</p>	<p>Prévoir des emplacements de difficultés variées et, en cas de fortes pluies, des endroits « secs » (voir l'intendant du parcours)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Cas particulier</u> : emplacement dans une pente <p>Dans ce cas, s'assurer qu'une balle mise en mouvement par une pichenette à 2m au dessus de l'emplacement, ne roulera pas à plus d'1 m au dessous.</p> <p>Sinon, choisir un autre emplacement.</p>
Difficulté de position du drapeau	<p>Critères à prendre en compte :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitesse du green - Pente du green autour du trou - Position du trou par rapport aux obstacles et difficultés qui entourent le green - Club avec lequel le green est normalement attaqué - Le fait que les greens pitchent ou non
 <p>Repérage de la position choisie</p>	<p>1) Compter le nb de pas (1m) à partir de l'entrée du green (grâce au T) et en suivant l'axe du jeu, jusqu'à la hauteur de l'emplacement choisi. Noter cette distance</p>	<p>2) compter le nb de pas qui séparent l'emplacement choisi du bord du green le plus proche, en marchant perpendiculairement au sens du jeu. Noter cette distance.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>1^{er} cas : 10-4G</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>2^e cas : 8-3D</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>3^e cas : 4-C</p> </div> </div> <p>3) noter D (droite) ou G (gauche) en fonction du côté de sortie ; noter C (centre) si l'emplacement est à égale distance des 2 bords</p> <p>Dans le cas d'une position centrée, on peut donner une indication supplémentaire en écrivant :</p> <p>4-(4) C (il y a 4 pas de part et d'autre de l'emplacement du drapeau)</p> <p>4-(8) C (il y a 8 pas de part et d'autre de l'emplacement du drapeau)</p>
Matériel		<ul style="list-style-type: none"> - bombe de peinture (autre que blanche) - un « T » (caoutchouc, bois, carton ou métal) - balles et putter - planchette - feuille « position des drapeaux » - carte de parcours

**UTILISATION DE LA FICHE
« POSITION DES DRAPEAUX »**

Cette fiche visualise l'ensemble des positions et des difficultés des drapeaux
Cercle quadrillé

Il représente un green. Il suffit d'indiquer approximativement l'emplacement choisi pour chaque drapeau afin de choisir des emplacements équilibrés (entrée, fond, droite, gauche, centre)

Tableau quadrillé des difficultés

Les emplacements choisis sont plus ou moins difficiles (pentes, obstacles dans l'approche...) là aussi, chercher à équilibrer les emplacements entre « facile » « moyen » « difficile »

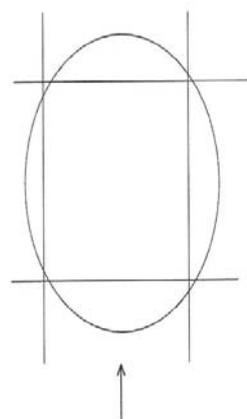
Cadres numérotés

Récapitulatif des positions des emplacements choisis selon le principe expliqué. Ces indications serviront à l'intendant de terrain pour carotter les trous, si la marque repère (point à la bombe) a disparu ou est difficile à repérer

Cadres indicateurs

Terrain : si le golf dispose de plusieurs parcours
 Jour : lundi , mardi ...(date)
 Couleur : couleur utilisée (si repère à la bombe)

POSITION DES DRAPEAUX



Terrain :

Jour :

Couleur :

Facile	Moyen	Difficile

1 <input type="text"/>	2 <input type="text"/>	3 <input type="text"/>
4 <input type="text"/>	5 <input type="text"/>	6 <input type="text"/>
7 <input type="text"/>	8 <input type="text"/>	9 <input type="text"/>
10 <input type="text"/>	11 <input type="text"/>	12 <input type="text"/>
13 <input type="text"/>	14 <input type="text"/>	15 <input type="text"/>
16 <input type="text"/>	17 <input type="text"/>	18 <input type="text"/>

PIQUETAGE et MARQUAGE du TERRAIN

Déroulement	Ce ce que je fais	Précisions
<p>Vérifier tous les marquages</p> <p>*contrôler</p> <p>*déplacer</p> <p>*marquer</p>	<p>Placer les piquets</p> <p>Tracer les lignes</p>	<p>Principe: les lignes prévalent sur les piquets ; lignes et piquets font partie de l'obstacle</p> <p>Hors limites (ligne blanche ou/et piquets espacés de 20m maximum)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ? ➤ Ne peut-il y avoir de doute sur le hors limites ? <p>Obstacles d'eau (piquets ou ligne jaune)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peut-on voir avec évidence que la balle est dans l'obstacle ? ➤ Faut-il prévoir une DZ (Dropping Zone) ? Si oui, l'ajouter aux Règles Locales
		<p>Obstacles d'eau latéral (piquets ou/et ligne rouge)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ? ➤ Où le joueur pourra t'il dropper ? <p>Zone en réparation (piquets bleus ou ligne blanche délimitant la zone)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Marquer largement : noter ces emplacements pour l'information des joueurs (T.O. : Tableau Officiel et Règles Locales)
	<p>Placer les marques de départ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les placer en prenant en compte les différences de distance prévues entre filles et garçons – collèges et lycées ➤ Placer les marques perpendiculairement à l'axe de jeu : Par 3 vers le centre du green Par 4 ou Par 5 vers le milieu du fairway <p>NB : un petit point de peinture sous chaque marque permet de repérer l'emplacement initial en cas de problème.</p>
	<p>Régulation du jeu</p>	<p>Proposer l'emplacement de régulateurs de jeu sur les trous difficiles (coup aveugle ; zone de rough épais ; bois ; obstacle d'eau...)</p>



MATERIEL

- Planchette, crayon
- Carte de parcours
- Règles locales permanentes et spécifiques
- Piquets de couleur : blancs, rouges, jaunes, (bleus)
et/ou bombes de peinture de mêmes couleurs
- Marteau (maillet)



Ce que je fais	précisions														
<p>Mesurer la vitesse de roulement des greens(le matin) sur 2 greens différemment exposés</p> 	1- placer un tee au pied de la gouttière dans le sens du jeu (point A)														
	2- soulever lentement la gouttière jusqu'à ce que la balle se mette à rouler														
	3- répéter l'opération 3 fois dans le même sens mais dans des directions légèrement différentes														
	4- placer un tee au centre des 3 balles (point B)														
	5- mesurer la distance AB à l'aide de la gouttière														
	6- de B, répéter en sens inverse les points 1-2-3														
	7- placer un tee au centre des 3 balles (point C)														
	8- mesurer la distance BC Si la surface du green est à peu près plane, la vitesse de roulement (V1) du green sera égale à $V1 = (AB + BA) / 2$														
	9- répéter la même opération sur un green différemment exposé our obtenir V2 Si le green est modelé, mesurer sa vitesse dans la pente générale. Dans ce cas, utiliser la formule suivante qui corrige les pentes sur un green modelé														
	$= 2 \frac{(V \uparrow \times V \downarrow)}{(V \uparrow + V \downarrow)}$ <table border="1" data-bbox="762 1357 1366 1760"> <thead> <tr> <th>vitesse mesurée</th> <th>appréciation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>plus de 3,20 m</td> <td>très rapide</td> </tr> <tr> <td>3,20</td> <td>rapide</td> </tr> <tr> <td>2,90</td> <td>moyen - rapide</td> </tr> <tr> <td>2,60</td> <td>moyen</td> </tr> <tr> <td>2,30</td> <td>moyen - lent</td> </tr> <tr> <td>< 2,00</td> <td>Lent</td> </tr> </tbody> </table> <p>Cette vitesse est exprimée par une « appréciation » Selon le tableau suivant</p>	vitesse mesurée	appréciation	plus de 3,20 m	très rapide	3,20	rapide	2,90	moyen - rapide	2,60	moyen	2,30	moyen - lent	< 2,00	Lent
	vitesse mesurée	appréciation													
plus de 3,20 m	très rapide														
3,20	rapide														
2,90	moyen - rapide														
2,60	moyen														
2,30	moyen - lent														
< 2,00	Lent														

MATERIEL

- 1 putter
- 1 gouttière graduée (greenvite / stimpmeter)
- 3 balles
- 4 tees

Faites vos mesures :



DEROULEMENT D'UN DEPART

Pas à Pas

Déroulement	Ce que je vérifie, ce que je fais	Ce que je dis	Précisions
10 minutes avant l'heure de départ : arrivée des équipes	Je vérifie l'heure officielle du départ ; je note l'heure exacte sur la fiche ;	« Bonjour je m'appelle « et je suis votre starter »	En cas de retard d'un ou plusieurs joueurs, je prévient le Comité
Vérification des licences et de la composition de la doublette	Je coche sur la fiche de composition de greensome je rends les licences après vérification		En cas de problème, j'appelle le secrétariat
rappel des consignes	Je ne vérifie pas moi-même le nombre de clubs ! je rappelle la règle ; c'est tout !	« Vérifiez le nb de vos clubs SVP ; « nombre maxi autorisé : 14 ; « Merci de vérifier que vos « téléphones portables sont bien « éteints »	Pour toute question délicate, se renseigner avant de répondre : utiliser même sac ? partager les clubs ? etc...
Identification des balles	J'ai des marqueurs indélébiles à disposition	« Merci d'identifier vos balles et de les marquer si besoin est » ; « voici des marqueurs ; « un conseil ? inscrire les initiales sur les 2 hémisphères »	
Lors du premier tour	Je remets la feuille des Règles Locales et spécifiques à chaque greensome	« Prenez connaissance immédiatement des Règles « Locales permanentes et spécifiques et des Règles « de l'épreuve » « Avez-vous un livret des règles dans votre sac ? »	
	Je lis les Règles Locales à voix haute et commente les points précisés par le Comité	« Je vous rappelle les principaux points » « Attention de ne pas perdre la distance avec le match qui vous « précède et de respecter les cadences de jeu indiquées ; « le JO suiveur est chargé de faire respecter cette cadence »	
Lors de chaque tour	Je rappelle la procédure d'interruption immédiate de jeu ; les RL spécifiques ; les consignes du Comité	« Je vous lis la procédure « d'interruption immédiate du « jeu et les règles à respecter (P 162 du livret de règles) « Voici votre JO suiveur ; il est chargé de faire « respecter les consignes concernant les accompagnateurs »	
	J'annonce des consignes spécifiques (Règle(s) locale(s) du jour...	« »	
Vérification	Je m'assure que tout est compris	« y-a-t-il des questions ? »	
Respect de l'horaire	Fairway libre ? Si oui, enlever le plot qui barre le départ et donner le départ		
Annonce 1	Je présente le match et Je commence par l'équipe qui a l'honneur	« Match opposant les collègues (ou « lycées) « de et de « Le Collège (ou lycée) de (ville), « a « l'honneur »	
	Se placer face au public et face au joueur, Lever la plaquette « SILENCE ! »	« SILENCE s'il vous plaît »	Refaire l'annonce « SILENCE SVP » s'il le faut
Annonce 2	Puis les adversaires ; je me déplace jusqu'au départ des filles,	« Collège (ou lycée) de (ville) »	
Je note l'heure à laquelle le match quitte le départ		« BONNE PARTIE A TOUS »	

Matériel :

- Table ; chaises ; abri (au choix : Cabane, tente, parasol, barnum...)
- Cône sur le départ
- Un livret de Règles personnel
- Des livrets de règles en réserve
- Montre réglée sur l'heure officielle, des marqueurs ;
- Téléphone portable sur vibreur
- Liste des numéros d'appel du tournoi
- Plaquette « SILENCE »
- Fiches suiveurs
- Documents de jeu :
 - o Surligneurs ; stylos ; feutres indélébiles ; crayons
 - o Règles locales et règlement de l'épreuve
 - o Consignes spécifiques : entretien des bunkers
 - o NB : les emplacements des drapeaux sont affichés sur la Tableau Officiel
 - o vitesse des greens ;
- Listing des départs
- Liste des joueurs (par établissement) et leurs index
- Un talkie walkie est un « plus », bien utile en cas de problème

Consignes :

- S'assurer que l'espace de départ est organisé
- Sur le tertre de départ :
 - o Pas d'autres personnes que les joueurs
 - o Pas de chariot

Pas à Pas

Déroulement	Ce que je fais	Ce que je dis
Formalités de début de partie	Je vérifie l'orthographe des noms des joueurs, des établissements, des villes	« Je m'appelle..... ; le départ est bien prévu à ... « je suis chargé(e) du suivi de votre partie ; je ne suis pas arbitre « à votre demande, je peux aller me placer en retombée de drive, sur les départs délicats ; merci alors de répondre à mon signal
Départ de chaque trou	Je réclame le silence à haute voix et je lève le bras et/ou la plaquette	 « SILENCE S'IL VOUS PLAIT !! »
Suivi de score	Je vérifie le nombre de coups joués en étant près du joueur sans gêner (<u>et jamais sur un green</u>)	 En Stroke Play, au départ suivant : « Nous vérifions les scores, svp » En Match Play dès la sortie du green ou la fin du trou « Rappelez-moi l'état du match, svp »
En MATCH PLAY : Annonce de l'état du Match	S'il y a au moins un spectateur, j'annonce à haute voix	« Collège (ou lycée), xx « Collège (ou lycée), xx
Relevé des observations (comportement des joueurs, des spectateurs)	Je veille au respect -du terrain et des joueurs (cf exemples, si cela s'impose)	« Merci de replacer vos divots ... « Merci de relever vos pitchs sur les greens... « Merci de ratisser les bunkers « Merci de respecter les cheminements prévus
	-des règles et du dispositif d'observation	« Je n'ai pas de mandat de décision, mais je peux appeler un arbitre. En attendant, nous devons chercher dans le livret
	-au placement des spectateurs et accompagnateurs	Exemples : « soyez gentils éloignez-vous des joueurs SVP ; « restez dans le rough, SVP « xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Aide au repérage des balles	J'utilise les signaux à bras conventionnels et j'exige le signal-retour des joueurs	
à la recherche des balles	Je m'assure que tous les joueurs recherchent	« Je déclenche le compte à rebours des 5 minutes de recherche
Respect de la cadence de jeu	Je donne du rythme à la partie (cf exemples)	« SVP, marchons plus vite» « prépare toi, STP »
Fin de la partie	J'accompagne les joueurs au recording ;	« Allons tous ensemble rendre les cartes » (SP) « Allons tous ensemble annoncer le résultat du Match » (MP)
Débriefing	Je rends la feuille de suivi et j'explique mes notes	

Matériel

- Feuille score/observations et crayons
- Planchette et pochette A4 plastifiée
- Livrets de règles personnel
- Feuille de cadence (éventuellement)
- Montre réglée sur l'heure officielle
- téléphone portable sur vibreur
- liste numéros d'appel du tournoi
- tenue appropriée (surtout en cas de pluie, vent, froid, chaleur...)
- sac à dos (boisson et barres céréales) etc...
- fiches suiveurs
- documents de jeu :
 - o La liste des départs
 - o Règles locales et règles de l'épreuve
 - o Une carte de score et plan du golf
 - o Consignes spécifiques : entretien des bunkers
 - o Liste des joueurs (par établissement) et leurs index
 - o le talkie walkie est un « plus », bien utile en cas de problème

Consignes :

Le suivi de partie est réalisé par quelqu'un qui suit le déroulement de la partie

- CADENCE ETIQUETTE SCORES etc..

Mais en fait il s'arrange pour être devant les joueurs dès qu'ils ont joué et « tirer la partie ».

Il anticipe donc sur ce que devront faire les joueurs et/ou spectateurs et accompagnateurs ...

TOUR N°:

MATCH PLAY

FICHE DE SCORE DU MATCH et OBSERVATIONS

COLLEGE LYCEE (entourez)

DOUBLETTE 1 2 (entourez)

légende	
G = Gagné P = perdu S = égalité	G 1

EQUIPE A

Etablissement:

Ville:

EQUIPE B

Etablissement:

Ville:

SCORE DU MATCH

TROUS (entourez)	Equipe	Résultat trou par trou (G-P-S) et état du match (cf légende)	Equipe
1	A		B
10	A		B
2	A		B
11	A		B
3	A		B
12	A		B
4	A		B
13	A		B
5	A		B
14	A		B
6	A		B
15	A		B
7	A		B
16	A		B
8	A		B
17	A		B
9	A		B
18	A		B

OBSERVATIONS

A cocher les observations B

O = Oui; N= Non

RESPECT DU TERRAIN

limitent les coups d'essai	
divots, bunkers, pitches	
manipulent le drapeau sans abîmer le green	
utilisent les poubelles	

RESPECT DES AUTRES

calmes, attentifs	
pas d'attitude dangereuse	
pas de grossièretés	
bon rythme de jeu	

RESPECT DES REGLES

cherchent à régler les litiges dans le calme	
cherchent à comprendre quand ils ne savent pas	
acceptent les règles	

résultat final du match

A	B
----------	----------

NOM, Prénom, signature du Jeune Officiel

RESPECT DU DISPOSITIF D'OBSERVATION

acceptent la présence et les interventions des jeunes officiels et arbitres	
---	--

STROKE PLAY

FICHE DE SUIVI DE SCORES ET OBSERVATIONS

date

CHAMPIONAT UNSS

GOLF DE :

DOUBLETTE A; NOMS et prénoms

ETABLISSEMENT :

VILLE : DEP :

DOUBLETTE B; NOMS et Prénoms

ETABLISSEMENT :

VILLE : DEP :

HEURE DEPART :

OBSERVATIONS

Trous	Doublette	Coups (barrettes)		score BRUT	
		joués	pénalité	A	B
1 PAR....	A				
	B				
2 PAR	A				
	B				
3 PAR	A				
	B				
4 PAR	A				
	B				
5 PAR	A				
	B				
6 PAR	A				
	B				
7 PAR	A				
	B				
8 PAR	A				
	B				
9 PAR	A				
	B				
10 PAR	A				
	B				
11 PAR	A				
	B				
12 PAR	A				
	B				
13 PAR	A				
	B				
14	A				

A	RESPECT du TERRAIN OUI / NON	B
	peu de gestes d'essai et sans détérioration!	
	Divots - bunkers - pitches – déplacement chariot...	
	manipulent le drapeau sans abîmer le green	
	Utilisent les poubelles	

A	RESPECT des AUTRES OUI / NON	B
	Attentifs au jeu des autres	
	Calmes, ne gênent pas	
	Pas d'attitude dangereuse	
	pas de mots déplacés ou grossiers	

A	RESPECT des REGLES OUI / NON	B
	Rythme de jeu "sportif" (voir fiche cadence)	
	Règlent les litiges (cherchent dans livret)	
	Appellent J.O. et Arbitre (gestuelle)	
	Acceptent les règles	

PAR	B				
15	A				
PAR	B				
16	A				
PAR	B				
17	A				
PAR	B				
18	A				
PAR	B				
NOM du J.O. :					
		A	B	RESULTAT FINAL	

A	RESPECT du DISPOSITIF d'OBSERVATION	B
	Acceptent présence et interventions des Jeunes Officiels, Arbitres et membres Com. Epr.	

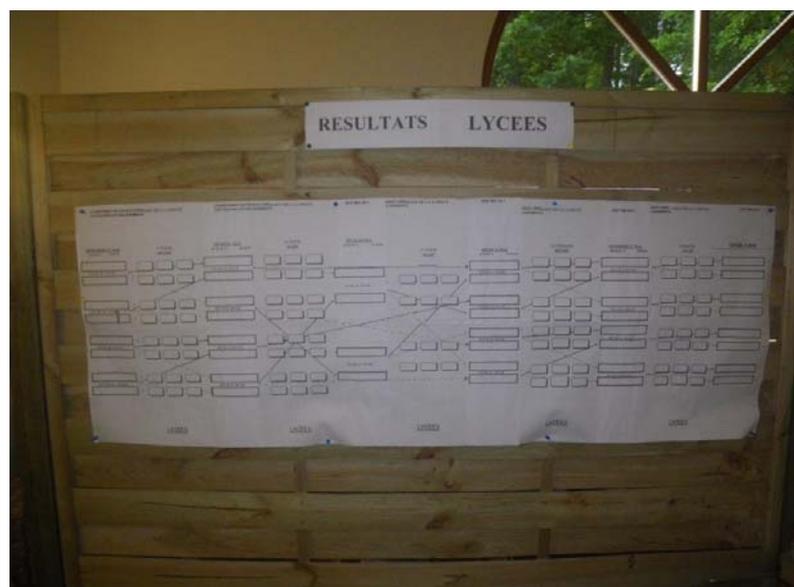
remarques du Comité d'Epreuve :

FAIRE VERIFIER et ENREGISTRER les SCORES

Déroulement	Ce que je fais	Précisions
<p>Tâches en Stroke Play :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> * Accueillir les joueurs en fin de parcours et les accompagner vers l'enregistrement * S'assurer qu'ils vérifient les scores et sont d'accord <u>avant</u> de signer leurs cartes. * Appeler l'arbitre en cas de litige ou de réclamation * Noter toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure * Ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité * Libérer les joueurs après l'enregistrement du score * Inscrire le résultat sur le tableau réservé à cet effet. 	<p><i>Lorsque l'épreuve est disputée en stroke play les joueurs remplissent une carte doivent le rendre signée</i></p>
	<p><i>Les formes et formules de jeu différentes entraînent des opérations différentes.</i></p>	
<p>Tâches en Match Play</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Sur le terrain, pendant le cours du match, noter en détail, dès que cela arrive, toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure * Si un litige survient, ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité. * Appeler un arbitre en cas de réclamation * S'assurer que les 2 camps au complet se présentent sans délai au secrétariat pour annoncer le résultat. * S'il y a risque de départage demander aux joueurs de ne pas s'éloigner et de rester à disposition du comité * Enregistrer le résultat sur ordinateur et l'inscrire sur le tableau officiel * Libérer les joueurs après accord sur le résultat final du match 	<p><i>En match play Il n'y a pas de carte à rendre mais un score à annoncer</i></p>

Matériel

- Stylos
- Feuille de résultats
- Calculatrice
- Logiciel conversion coups / points Tableforte pour les championnats UNSS d'académie et d'inter académies
- Feuille de suivi de partie, d'observations
- Feuille de cadence de jeu



RESULTATS LYCEES

The image shows a large sheet of paper with a grid and text, titled "RESULTATS LYCEES". The grid contains various columns and rows, likely representing a tournament schedule or results table. The paper is pinned to a wooden wall.

Définition (2012) : un « arbitre » est une personne désignée par le comité pour résoudre les questions de fait et appliquer les règles. Il doit intervenir sur toute infraction à une règle qu'il remarque ou qui lui est signalée. (...)

Exception en Match Play : à moins qu'il n'ait été désigné pour accompagner les joueurs du début à la fin d'un match, un arbitre n'a aucune autorité pour intervenir au cours d'un match autrement qu'en relation avec la Règle 1-3 (entente pour déroger aux règles), 6-7 (retarder indûment le jeu ; jeu lent) ou 33-7 (pénalité de disqualification)

Déroulement	Ce que je fais	Précisions
Match play	Important à retenir : pour agir comme arbitre en Match Play le JO doit accompagner les joueurs durant toute la partie.	Dans les autres cas il peut renseigner les joueurs, enregistrer une réclamation, rendre une décision lorsque les joueurs font appel à lui, sur des cas simples pour lesquels il est mandaté par le Comité
Stroke play		s'il est affecté à une zone déterminée ou s'il est « arbitre volant », il peut intervenir à tout moment pour éviter ou constater une infraction.
Ce que l'on attend	Faire appliquer les règles en observant sans gêner Intervenir rapidement quand c'est nécessaire Aider les joueurs dans l'application d'une règle s'ils le demandent Gérer un départage	Des interventions justifiées si vous remarquez une infraction aux règles. Une réponse adaptée aux situations rencontrées par les joueurs ; La gestion du rythme de jeu des parties ; Le respect par tous des règles du jeu, et des règles locales spécifiques de l'épreuve ; Un compte rendu complet de vos observations ; Vos questions sur des situations rencontrées (règles, comportement...).
	Déconseillé	Prendre une décision sur l'interprétation ou l'application d'une règle en cours de jeu si vous avez le moindre doute ; Ecouter les avis des accompagnateurs (qui d'ailleurs ne doivent pas intervenir):
	Conseillé	appeler un arbitre ou faites jouer 2 balles (Règle 3-3) en attendant de pouvoir exposer la situation et, dans tous les cas, avant d'enregistrer les résultats. Rechercher la réponse dans le livret et demander aux joueurs d'ouvrir leur livret des règles pour qu'ils essaient de trouver eux-mêmes la réponse à leur question. En référer au Comité d'Epreuve et à l'arbitre s'il y en a un.



MATERIEL

- Tenue appropriée (surtout par temps de pluie) : parapluie !
- Tenue ou badge spécifique pour être identifié
- Stylo – planchette
- Chronomètre
- Documents de jeu :
 - o Règles locales
 - o Règles spécifiques
 - o Consignes d'interruption de jeu
- Livret des règles du jeu
- Et tous documents personnels destinés à faciliter le déroulement du jeu

LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

ROLES	TACHES En relation avec le Comité	COMPORTEMENTS ATTENDUS INDICATEURS DE REUSSITE
PREPARER LE TERRAIN	*Placer les marques de départ *Déterminer les emplacements des drapeaux *Vérifier (participer au) le piquetage *Mesurer la vitesse des greens	Positionnement correct des marques de départ Equilibrage des positions des drapeaux (feuille bien remplie) Piquetage sans ambiguïté des zones délicates
PREPARER LE REGLEMENT LE TABLEAU OFFICIEL LES DOCUMENTS DE JEU	*Concevoir le tableau officiel *Etablir règles locales spécifiques *Etablir le plan d'évacuation *Déterminer les cadences de jeu	Pertinence des dispositions proposées Lisibilité des documents Investissement
DONNER LES DEPARTS	*Organiser l'espace départ *Effectuer les vérifications *Respecter horaires et sécurité *Annonces claires et audibles	Donner les départs d'une compétition (ou d'un tour) sans erreur créant un litige, un retard anormal ou une mise en danger
ACCOMPAGNER UNE PARTIE ET REGULER LE JEU	*Suivre le score *Observer les joueurs *Aider au repérage des balles *Faire respecter le rythme de jeu	Score conforme Bilan complet Aides efficaces Interventions justifiées
FAIRE VERIFIER ET ENREGISTER LES SCORES	*Accueillir les joueurs en fin de partie *Faire vérifier scores et cartes *Appeler l'arbitre en cas de litige *Enregistrer et afficher les résultats	Disponibilité Présence des joueurs jusqu'au résultat officiel Exactitude et lisibilité des résultats
ARBITRER	*Différencier les conséquences sur l'intervention de l'arbitre dans les 2 formes de jeu *Faire respecter le rythme de jeu *Aider les joueurs	Autonomie Rapidité et autorité des décisions Bons placements pour voir sans gêner

LES DIFFERENTS NIVEAUX DE CERTIFICATION

La certification du jeune officiel golf prend en compte deux domaines spécifiques :		
- Les compétences pratiques : comment a-t-il rempli sa tâche ?		
- Les connaissances : que connaît-il des règles d'organisation et des règles du jeu?		
PRATIQUE	CONNAISSANCES	CERTIFICATIONS
<p>Si le Jeune Officiel UNSS Golf <u>participe</u> à une des tâches répertoriées, prise en charge par un adulte il est du NIVEAU DISTRICT.</p> <p>Si le Jeune Officiel UNSS Golf est <u>responsable</u> d'une tâche, et qu'il est <u>supervisé</u> par un adulte, il est du NIVEAU DEPARTEMENTAL</p> <p>Si le Jeune Officiel UNSS Golf est <u>autonome</u> sur une <u>tâche simple</u>, il est du NIVEAU ACADEMIQUE</p> <p>Si le Jeune Officiel UNSS Golf <u>maîtrise</u> les différents aspects de <u>la plupart des tâches</u> du répertoire du JO golf, il est du NIVEAU ANTIONAL</p>	<p>Si le Jeune Officiel connaît les règles d'organisation d'une épreuve UNSS golf et les règles fondamentales ci-dessous, il est de NIVEAU DEPARTEMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - balle au repos déplacée - balle HL, perdue, Injouable - Balle dans OE et OEL <p>Si le Jeune Officiel sait résoudre quelques cas courants il est de NIVEAU ACADEMIQUE</p> <p>Si le Jeune Officiel connaît l'essentiel des règles il est de NIVEAU ANTIONAL</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Le critère « pratique » détermine le niveau de certification qui n'est validé que si le critère « connaissances » est au moins équivalent.</p> <p><u>Le jeune officiel golf peut être certifié :</u></p> <p>A.E.S (Adjoint d'épreuve Scolaire)</p> <p><u>Niveaux :</u></p> <p>*District * Départemental</p> <p>* Académique</p> <p>O.E.S (Organisateur d'épreuve Scolaire) <u>niveau National</u></p> <p>La certification INTERNATIONALE peut être obtenue à l'occasion d'une compétition internationale officielle et exige du jeune officiel : disponibilité, autonomie totale, maîtrise parfaite de toutes les tâches, une connaissance affirmée des règles courantes ainsi que la faculté à s'exprimer dans un anglais « scolaire » en utilisant le vocabulaire approprié au golf.</p>

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Le Jeune Officiel, comme tout joueur, doit connaître les principales règles du golf.

Ce n'est pourtant **que dans le rôle d'arbitre** – préalablement mandaté par le Comité - qu'il aura à **prendre des décisions** finales pour des cas simples répertoriés et définis préalablement. Il a toujours la possibilité de réserver sa décision en faisant appel au directeur du tournoi.

Pour préparer le terrain, le jeune officiel doit comprendre la nécessité de cette préparation :

- comment placer les départs
- comment définir l'emplacement des drapeaux
- pourquoi et comment placer le piquetage
- mesurer le roulement des greens

Pour accompagner une partie ou réguler le jeu sur un trou, le jeune officiel doit connaître :

- l'étiquette
- la forme et la formule de jeu
- les gestes conventionnels des commissaires
- les solutions des cas les plus courants (balle HL ; OE ; OEL ; balle injouable ; balle perdue ; balle déplacée)

Pour arbitrer une partie, le jeune officiel doit maîtriser :

- la formule de jeu support
 - les solutions de cas simples qui peuvent se présenter à tout moment d'une partie.
- Pour un certain nombre de cas répertoriés, il recevra pouvoir de rendre une décision définitive. Pour les autres cas il fera appel à un arbitre.

Le niveau de maîtrise s'apprécie donc en fonction de la capacité à apporter une réponse rapide, complète et si possible conforme aux règles pour les cas simples et définis par le Comité d'Epreuve.

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

- son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- son mot de passe

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter au serveur Intranet avec les codes d'accès de son association sportive d'établissement et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant :

- toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS
- toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION

Bibliographie :

Le mémento du golf scolaire (disponible dans tous les services UNSS)

Le Livret « Jouer au golf » (le B.A..BA, l'incontournable, l'essentiel et surtout un questionnaire sous forme de QCM pour tester ses connaissances en matière de règles)

Le Livret « Les règles du golf » (la version officielle, complète et explicite des règles)

« Les bons plis du golf »

Ces documents indispensables, sont disponibles gratuitement dans les clubs, les ligues ou auprès de la fédération.

Sur Internet :

Site de l'UNSS : www.unss.org

Sur la page d'accueil, accès au site de votre académie et de votre département par le signet
« Lien vers les académies »

Site de la Fédération Française de golf : www.ffgolf.org

Sur la page d'accueil, accès à l'actualité, aux parcours, aux résultats, au golf junior à la documentation

Les règles du jeu et les décisions sur les règles sont aussi en ligne

Etablit le règlement de la compétition		Accrédite un certain nombre de personnes comme membres du Comité		
Commissaires sans mandat de décision	Officiels affectés à une zone	Officiels itinérants (« rover »)	Arbitres (« Walking Referee »)	
<p>et l'affiche sur le Tableau Officiel R33-1 : Cadets, conditions d'entraînement, tour conventionnel, conseils, etc...</p> <p>Rédige les règles locales permanentes et spécifiques R33-8</p> <p>Garantit la sécurité (consignes en cas d'orage, plan d'évacuation...) R6-8</p> <p>Assure la préparation du terrain et sa « restauration » rapide en cas d'intempéries R33-2</p> <p>Prépare les cartes de scores (SP)R33-3</p> <p>Fixe les horaires des départs</p> <p>Détermine les cadences de jeu et les procédures pour les faire respecter R6-7</p> <p>Détermine la méthode de départage (MP) R33-6</p> <p>Accrédite un certain nombre de personnes (voir ci contre)</p>	<p>Observent les parties ou les groupes sur le terrain interviennent sur tout ce qui touche au comportement et au RYTHME DE JEU</p> <p>Match Play :</p> <p>Assistent les joueurs ; interviennent à la demande des joueurs ;</p> <p>N'ont pas intervenir sur une quelconque infraction dont ils seraient témoins, à moins qu'ils ne soient persuadés que l'adversaire n'était pas en mesure de voir cette infraction ; dans ce cas, ils informent les joueurs de ce qui s'est passé ;</p> <p>Stroke Play :</p> <p>Font respecter les règles et l'esprit du golf afin de garantir l'équité entre tous les joueurs. Font appliquer les règles et interviennent sur toute infraction.</p> <p>Doivent intervenir pour éviter si possible une infraction sur le point de se com-mettre et sur une infraction qu'ils constatent ; font préciser la procédure que le joueur va utiliser ; au besoin, font lire la règle ;</p> <p>Quand ils sont itinérants FFGolf, aident, en cas de nécessité, les membres af-fectés à une zone pour résoudre un problème.</p> <p>Notent toute situation qui d'après eux pourrait constituer une infraction aux règles et préviennent compétiteurs et marqueurs ; rendent compte au Comité ou à son représentant mandaté, dès que possible ;</p> <p>Appellent l'arbitre ffgolf en cas de besoin</p>	<p>Match Play et Stroke Play :</p> <p>Suivent la même partie ou le même groupe durant tout le tour.</p> <p>Font appliquer les règles</p> <p>Interviennent sur toute infraction</p> <p>SP : En stroke play, le Comité peut limiter les attributions d'un arbitre (R33-1)</p> <p>L'Observateur (« observer » en anglais) aide l'arbitre à juger sur des questions de fait et pour lui signaler toute infraction à une règle</p>		
Pour une épreuve scolaire, le Comité accrédite des Jeunes Officiels (J.O.) pour différentes tâches				
Commissaires (auxiliaires du Comité)		Membres du comité		
Organisateurs	Officiels de zone	Officiels itinérants	Arbitres de parties	
<p>Aident</p> <ul style="list-style-type: none"> - à la préparation et à l'affichage des documents officiels, des résultats - au placement des marques de départ - à la mesure de la vitesse des greens - au suivi de partie/éclairieur - à la vérification de l'état du terrain avant le début de chaque tour. 	<p>Préparent le terrain (piquetage et marquage)</p> <p>Effectuent les différentes vérifications</p> <p>Déterminent les emplacements des drapeaux</p> <p>Organisent et gèrent les départs, le secrétariat, le recording</p>	<p>J.O. maîtrisant certaines procédures de cas de règles simples, ils sont mandatés pour ces cas spécifiques uniquement.</p> <p>Ils ont pouvoir de décision dans une zone ou sur le terrain (itinérants) pour ces cas spécifiques précisés par le Comité.</p>	<p>J.O. maîtrisant les principales règles, dotés de walkie talkie ou/et de portable leur permettant d'appeler un arbitre FFGolf à n'importe quel moment.</p> <p>En SP leurs attributions sont limitées à certains cas bien précis.</p>	
JO tous niveaux		JO niveau académique	JO niveau national	JO certifié national
		En cas de doute, ils appellent un arbitre ffgolf		

Les principales règles du Golf – L'essentiel de ce qu'il faut savoir

ffgolf®



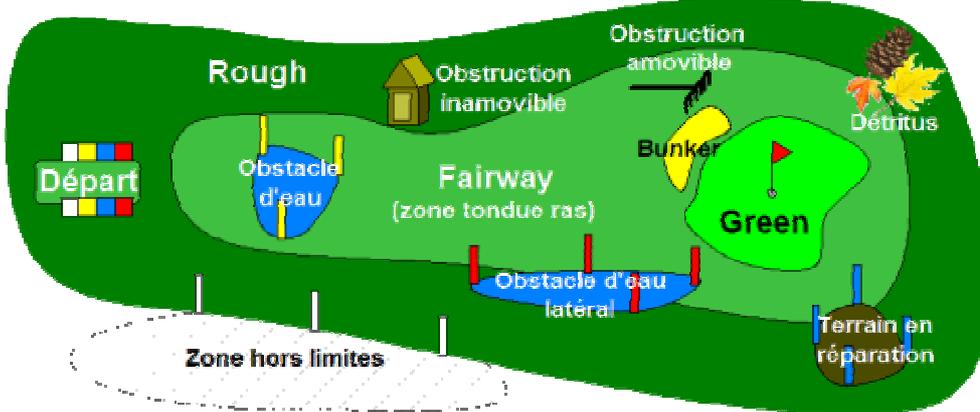
Document réalisé selon une idée originale de Pierre SCHMITT



Ce document à but éducatif ne saurait en aucun cas se substituer aux règles officielles publiées par la Fédération Française de Golf.

PRINCIPE DE BASE : on joue la balle comme elle repose. Votre score est le nombre de fois où vous avez frappé ou voulu frapper (p. ex. air shot) la balle, augmenté de vos coups de pénalité.

Un trou de golf ... et ce que vous y rencontrez.



Définitions importantes :

Détritus : objets naturels non fixés au sol et n'adhérant pas à la balle : pierres, brindilles, feuilles, rejets d'animaux, et, uniquement sur le green, sable et terre meuble.

- Peuvent être enlevés sauf dans un obstacle.

Obstacle : bunker ou obstacle d'eau

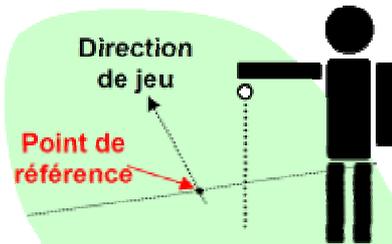
Obstruction : tout ce qui est artificiel à l'exception de ce qui délimite le terrain. Peut être :

- amovible : peut être enlevée,
- inamovible : ne permet pas de dégagement si la seule gêne est l'interposition sur la ligne de jeu

Terrain : ensemble du territoire sur lequel il est permis de jouer

Parcours : le terrain excepté :
- le départ et le green du trou en cours,
- tous les obstacles du terrain.

Comment dropper



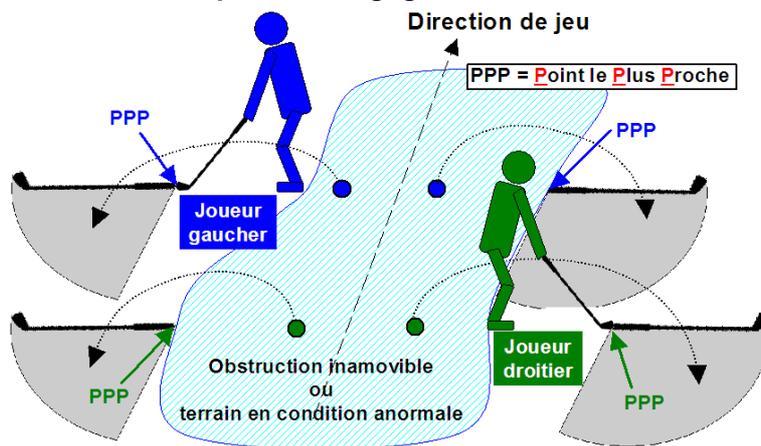
La distance et l'emplacement du point d'impact par rapport au point de référence dépendent du cas de drop

Le bras tendu à l'horizontale, lâchez la balle.

- Si elle vient reposer à plus de 2 longueurs de club du point d'impact ou plus près du trou que le point de référence, recommencez.

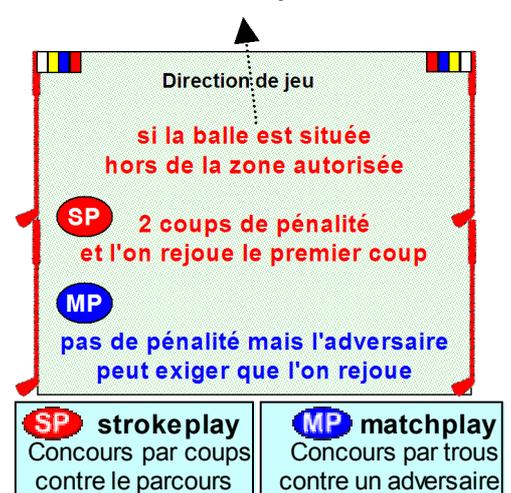
- Si elle vient reposer à nouveau à plus de 2 longueurs de club du point d'impact ou plus près du trou que le point de référence, placez-la au point où elle a touché une partie du terrain la seconde fois.

Détermination du point de dégagement et de la zone de drop



Fondamental : déterminez le point de dégagement le plus proche de la balle

Aire de départ



Balle provisoire

à jouer au plus près du point d'où la balle d'origine a été jouée en dernier.

ne se joue, pour gagner du temps, que s'il y a présomption de balle hors limites ou perdue hors d'un obstacle d'eau

doit être annoncée comme telle et jouée **avant** de partir **en avant** à la recherche de la balle d'origine

doit être abandonnée si la balle d'origine n'est ni perdue, ni hors limites

devient la balle en jeu, avec 1 coup de pénalité,

- si la balle d'origine est hors limites ou perdue hors d'un obstacle d'eau

- si elle est jouée d'un point plus proche du trou que la position présumée de la balle d'origine

La licence et le certificat médical sont exigibles sur les parcours

Les principales règles du Golf – L'essentiel de ce qu'il faut savoir

- Pénalités génériques :**
- problème de jeu (balle perdue, injouable, ...) : 1 coup
 - infraction aux règles : strokeplay **SP** 2 coups matchplay **MP** perte du trou
 - infraction grave (tricherie, refus de se conformer aux règles, non correction d'une erreur) : disqualification

Lignes et piquets : **blanc** = hors limites; **jaune** = obstacle d'eau; **rouge** = obstacle d'eau latéral; **bleu** ou autre marque distinctive précisée par le comité = terrain en réparation.

Balle perdue (non trouvée dans les **5 minutes**) ou **hors limites** : on joue le coup suivant avec une balle droppée (sur le départ : placée) au plus près de l'endroit où l'on a joué la balle d'origine et avec **1 coup de pénalité**.

Cas de Drop : **Jamais plus près du drapeau** que l'endroit où se trouvait la balle (**exception** : Dropping zone)

- **D1** = drop sans pénalité à moins d'une longueur de club de ...
- **D2** = drop avec 1 coup de pénalité à moins de deux longueurs de club de ...

Cas	Point de drop ou de placement	Pénalité
obstruction inamovible : balle dans l'obstruction ou si proche que le mouvement ne peut être exécuté	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
vous-même pour la jouer, êtes dans un terrain en condition anormale (eau fortuite, terrain en réparation, dégâts causés par des animaux)	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
balle sur le green d'un autre trou (mauvais green)	D1 point de dégagement le plus proche	aucune
balle injouable Note : vous avez toujours le droit de déclarer votre balle injouable <u>sauf dans un obstacle d'eau</u>	- point de départ de la balle - D2 point où repose la balle - aussi loin en arrière du point où repose la balle et dans la ligne du drapeau	1 coup
balle dans un obstacle d'eau (piquets jaunes) Variante : obstacle d'eau latéral (piquets rouges).....	- point de départ de la balle - aussi loin en arrière du dernier point d'entrée dans l'OE dans la ligne du drapeau <u>possibilités additionnelles :</u> D2 point d'entrée dans l'obstacle D2 point de l'autre rive à même distance du drapeau que le point d'entrée	1 coup
obstruction inamovible ou terrain en condition anormale s'interposant entre votre balle située sur le green et le trou	point de dégagement le plus proche (balle placée)	aucune

si votre balle repose dans un bunker, vous devez la dropper dans le bunker.

Balle déplacée : une balle déplacée autrement que par un coup, par le vent, ou par l'eau, doit toujours être replacée le plus près possible de son point d'origine.

Cas	Pénalité
vous déplacez votre balle en jeu, ou bien, elle se déplace après que vous l'ayez adressée	1 coup
Exceptions : déplacement pendant la recherche de la balle dans un obstacle	aucune
déplacement dû à l'enlèvement d'une obstruction amovible ou, sur le green, de débris	aucune
vous déplacez involontairement la balle d'un concurrent	SP aucune
MP sauf en aidant votre adversaire à chercher sa balle	MP 1 coup
vous déplacez involontairement la balle d'un concurrent et vous avez joué depuis l' extérieur du green	aucune
vous déplacez involontairement la balle d'un concurrent et vous avez joué depuis l' intérieur du green	SP 2 coups MP aucune

vous pouvez, sauf dans un obstacle, enlever les débris, mais sans déplacer votre balle.

Sur le green, pensez à marquer votre balle : lorsque votre balle repose sur le green, vous pouvez toujours, et vous devez si un concurrent vous le demande, marquer votre balle : posez une marque derrière votre balle, puis relevez-la; vous pouvez la nettoyer avant de la replacer pour jouer.

Actions sans pénalité autorisées UNIQUEMENT SUR LE FAIRWAY :

- **Balle enfoncée dans son propre impact** : vous pouvez la relever, la nettoyer et la dropper aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, et pas plus près du trou.
- **Placer sa balle** : si, compte tenu de l'état du terrain, le comité donne cette indication (généralement affichée au départ du 1), vous pouvez marquer votre balle, la relever, la nettoyer, et la replacer à proximité de l'endroit où elle reposait, la distance maximale étant définie par le comité (généralement 1 carte de score), et pas plus près du trou. **Relever sans avoir marqué = 1 coup de pénalité.**

Contact multiple : si, lors de l'exécution de votre coup, votre club frappe la balle plus d'une fois : **1 coup de pénalité**.

Autres actions entraînant **SP 2 coups de pénalité ou **MP** la perte du trou :**

- **toucher avec votre club ou votre main le sol d'un obstacle ou l'eau d'un obstacle d'eau** avant de procéder au mouvement en avant de votre club pour frapper la balle
- **tester ou modifier la surface du green** (hors réparation de pitch et élimination de débris) avant de jouer
- **heurter le drapeau** avec votre balle jouée depuis le green
- **putter "entre les jambes"** (vos 2 pieds doivent être du même côté de la ligne de putt)
- **jouer une mauvaise balle** (une balle qui n'est pas la vôtre) **SP** **et vous devez corriger votre erreur**

**Relevez vos pitches, remplacez vos divots, ratissez vos marques dans les bunkers !
Évitez le jeu lent; arrivé sur le green, placez votre sac en direction du départ suivant.**

Laissez passer les parties que vous retardez.



NOTES PERSONNELLES

