



## Challenge Île de France - Fer9

### CONSIGNES DE JEU

#### L'essentiel de ce qu'il faut savoir avant de jouer

Vous devez :

1. Arriver sur le parcours **30mn** avant votre heure de départ ou l'heure de débriefing
2. Aller à l'accueil et **demandez aimablement** votre carte de score et une carte du parcours
3. Lire les **règles locales** du parcours, et regarder **les temps de passage** sur la carte de score
4. Vous présenter **impérativement sur le Tee de Départ 10 minutes avant** votre heure de départ
5. Faire tourner les cartes de score entre les 3 ou 4 membres d'une partie,
6. Le « Marqueur » inscrira **LISIBLEMENT en haut sur la première ligne, le score du « joueur » qu'il marque**, et le **sien en bas sur la dernière ligne**, et rien d'autre,
7. En cas de rectification, barrer le score incorrect, écrire le bon sur la ligne supérieure ou inférieure
8. Préparer votre matériel, club, balle tee, et annoncer clairement la marque de votre balle
9. Vérifier votre équipement ; un maximum de 13 clubs + le putter sont permis
10. Au signal du Starter, jouer sans délai en vous plaçant à l'intérieur des jalons de départ (2 clubs)
11. **Eviter les coups d'essai sur le départ.** Pratiquer votre swing à l'extérieur du tee avant votre tour.
12. **Regarder le « tir » de vos partenaires** afin de trouver rapidement les balles. Prendre des repères.
13. Vous assurer que le coup que vous allez jouer est **sans risques** pour les autres joueurs
14. **Ne pas rouler avec votre chariot** sur les **TEE** (zones) de départ ou sur les **GREEN**
15. Pendant toute la partie, **le joueur garde son chariot en permanence près de lui**
16. Chercher votre balle avec votre chariot et vos clubs **à portée de main** (évite les aller et retour)
17. En arrivant sur le **GREEN**, placer son chariot **au plus près du départ suivant**
18. **Marquer le score sur le départ du trou suivant** (jamais sur le green où l'on vient de jouer)
19. **En cas de doute, sur le lieu où se trouve la balle après son tir**, qu'on soit sur le Tee de départ ou sur le fairway, (balle perdue ou hors limites) **le joueur doit jouer obligatoirement une balle provisoire** de l'endroit où il se trouve
20. **Si le joueur n'a pas joué de balle provisoire et que la balle est perdue, le joueur est disqualifié pour ce trou et marquera une croix sur sa carte**
21. Toute **balle dans l'eau sera droppée** suivant les procédures de la Règle 26, obstacles d'eau, ou dans la dropping zone s'il y en a une, sans se rapprocher du trou
22. Les joueurs doivent **relever leur balle si le 4ème coup au-dessus du par ne permet pas d'entrer la balle dans le trou, (la balle n'est pas sur le green ou trop loin du trou)**
23. **Ne pas chercher votre balle trop longtemps, (3mn)** cela retarde les parties suivantes
24. Chaque partie doit **jouer et marcher en cadence, et garder à vue la partie qui précède**
25. Savoir que le jeu **LENT** sera pénalisé. Une partie accusant 2 trous de retard, sera pénalisée et obligée par les commissaires **à sauter un trou et à marquer une croix pour ce trou.**
26. A la fin du parcours, tous les joueurs d'un même départ doivent se rendre ensemble et sans délai **au recording pour le contrôle des scores, la signature et restitution des cartes.**
27. Respecter le golf qui nous reçoit. Une compétition, ce n'est pas une promenade. Il faut garder une bonne cadence, afin de ne pas retarder les parties, et ne pas retarder les départs réservés par le golf pour ses clients après la compétition. Ce sont aussi des clients comme vous.
28. Respecter l'étiquette et ne pas tricher. **En compétition on ne donne pas de coup lorsque l'on est sur le green. Si un joueur ramasse sa balle sans qu'elle soit entrée dans le trou, il est DISQUALIFIÉ.** Toute réclamation est à formuler auprès de l'organisateur de la journée et à communiquer au responsable FER9.

Santiago/Fer9