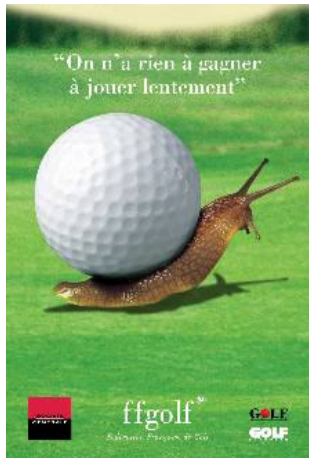


La charte ANSCAM GOLF



ETIQUETTE & JEU LENT

Daniel BAILLOU - responsable national

Souhaite que cette compétition se déroule dans les meilleures conditions pour la satisfaction des participants.

Pour aboutir à ce challenge il suffira de respecter les règles suivantes bien connues des joueurs mais trop souvent oubliées.

PONCTUALITE

Présentez-vous sur votre tee de départ 10 minutes avant l'heure prévue du shot gun : **08h30**

Rendez-vous au club-house à 8h00 pour retirer les cartes de score.

Pour les trous les plus éloignés une navette sera mise en place pour vous y acheminer.

SECURITE

Avant de jouer un coup ou de faire un mouvement d'essai, le joueur devra s'assurer que personne n'est à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle, des pierres, des graviers, des brindilles ou autres objets de même nature pouvant être projetés lors de l'exécution du coup ou du mouvement.

RESPECT ENVERS LES AUTRES JOUEURS

Personne ne devra bouger, parler, se tenir près ou directement en arrière de la balle ou du trou quand un joueur adresse sa balle ou exécute un coup.

Aucun joueur ne devra jouer avant que les joueurs qui le précèdent ne soient hors d'atteinte.

JOUER A UNE BONNE CADENCE ET LA MAINTENIR

DEPART

Dans l'intérêt de tous, les joueurs devront jouer sans délai.

Eviter de faire de trop nombreux coups d'essai.

Si la balle jouée tombe dans un endroit boisé, de taillis, d'herbes épaisses..... jouer une balle provisoire.

FAIRWAY

Ne pas chercher une balle plus de cinq minutes.

Laisser votre chariot à moins de 5 mètres de l'endroit où vous devez jouer.

GREEN

Mettre le chariot le plus près du chemin qui accède au trou suivant.

Les joueurs devront quitter immédiatement le green lorsqu'ils ont terminé de jouer un trou et marquer la carte au départ du trou suivant.

Si sur un putt, la balle se trouve à moins de 50 cm du trou ne pas marquer la balle et terminer le trou.

RELEVER LA BALLE

Dès que le nombre de coups alloué est atteint vous devez relever votre balle

MESURES CONTRE LE JEU LENT

Si une partie ne parvient pas à garder son intervalle sur le terrain et perd plus d'un trou franc sur les joueurs la précédant, elle doit **rejoindre le trou suivant** le plus rapidement possible **sans jouer le trou distancé et mettre une croix sur la carte de score.**

Si cette perte de distance sur le groupe précédent n'est pas consécutive à toutes circonstances particulières (longues procédures de règles, partie doublée, etc....) tous les joueurs de ce groupe encourront **deux coups de pénalités** pour infraction à la R.6-7 : retarder indûment le jeu ; jeu lent

Cette mesure sera prise par un des membres du comité d'épreuve après un avertissement.

SOINS A APPORTER AU TERRAIN

Tout joueur interpellé par le comité d'épreuve pourra se voir sanctionner d'un coup de pénalité.

Trous dans les bunkers

Ne pas essayer d'entrer et de sortir d'un bunker par l'endroit le plus près de votre balle, mais par la partie la plus basse comme de grimper une pente abrupte pour éviter d'endommager la lèvre et déplacer trop de sable.

Avant de quitter un bunker, tout joueur devra reboucher et niveler avec soin les trous et les empreintes de pas faits.

Mottes de gazon

Replacer les mottes de gazon ; réparer les impacts de balle et les dégâts occasionnés par les clous de chaussures.

Sur le parcours, un joueur devra s'assurer que toutes mottes de gazon coupées ou arrachées soient aussitôt remises en place et aplanies et que tout dégât fait par la balle sur le green soit soigneusement réparé.

Domages causés aux greens - Drapeaux, sacs, etc.

Tout joueur devra veiller à ce qu'en déposant sac ou drapeau, il n'endommagera pas le green et que lui-même ou un joueur de la partie n'abîment pas le trou en se tenant trop près, en manipulant le drapeau ou en retirant la balle du trou.

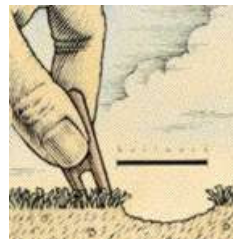
Le drapeau devra être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green.

Le joueur ne devra pas endommager le green en s'appuyant sur son putter, en particulier lorsqu'il retire la balle du trou.

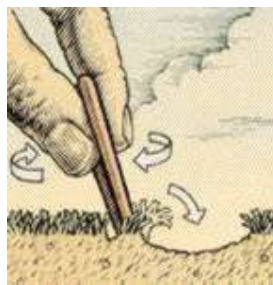
Pitch



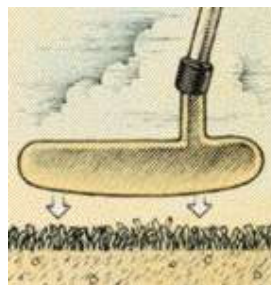
Utilisez un relève pitch spécialement conçu pour réparer les marques de balles.



Insérez-le aux abords de la marque, et non au centre de la dépression.



Ramenez les abords ensemble avec de délicats mouvements de rotation. Ne relevez surtout pas le centre.



Aplanissez la surface avec votre putter.

C'est PARFAIT

Chariots de golf

Les instructions particulières concernant la circulation des chariots de golf devront être strictement observées.

Domages causés par les mouvements d'essai.

En faisant des mouvements d'essai, les joueurs devront éviter d'abîmer le terrain et particulièrement les départs en enlevant des mottes de gazon.