

Le Jeu lent

Pour permettre à tous et au plus grand nombre de jouer dans des conditions agréables, le comité a décidé de mettre en œuvre les dispositions de la règle 6-7 relative au jeu lent qui prévoit la possibilité d'instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un tour conventionnel pour une partie de 3 joueurs.

Sachant que la durée de jeu conventionnelle est de 11 minutes pour un par 3, de 14 minutes pour un par 4 et de 17 minutes pour un par 5, il en ressort pour notre parcours constitué de 4 par 3, de 10 par 4 et de 4 par 5 une durée de 252 minutes soit 4h12.

Si l'on ajoute les liaisons entre les trous 4 et 5 (260 mètres), 9 et 10 (270 mètres) et 11 et 12 (150 mètres), il y a lieu de prendre en compte 680 mètres qui, parcourus à une vitesse de 5.1 km/h, demandent 8 minutes supplémentaires à rajouter aux 4h12, ce qui porte le temps de jeu à 4h20.

Compte tenu de l'absence de commodités sur le parcours, le comité a décidé d'accorder 5 minutes supplémentaires correspondant à un éventuel arrêt au club house après le trou 9. Il en ressort un temps de jeu maximal de 4h25.

Enfin, 5 minutes sont accordées pour rejoindre le recording.

En conséquence, tout joueur terminant ses 18 trous en plus de **4h30** est susceptible de se voir infliger la pénalité prévue pour infraction à la règle 6-7.

Comment éviter le jeu lent ?

Deux repères simples :

- Le temps de jeu normal sur un par 3 étant de 11 minutes et l'écart entre deux parties consécutives étant d'ordinaire de 10 minutes, si lorsque vous arrivez au départ d'un par 3 la partie vous précédant a déjà quitté le green, vous êtes probablement en retard !
- Si la partie vous précédant n'est plus en vue, vérifiez le temps de passage sur la carte de score.

Sur le départ :

- Jouer dès que la partie précédente est hors de portée.
- Le joueur qui a l'honneur joue avant de marquer les scores du trou précédent.
- Etre prêt à jouer dès que vient son tour en anticipant gant, club, balle et tee.
- Regarder la balle de ses partenaires afin de leur indiquer la position.
- Le joueur le plus près du trou prend en charge le drapeau, le premier à avoir rentré sa balle remettra le drapeau.
- Etudier sa ligne de putt discrètement pendant que les autres jouent.
- Finir ses putts de moins de 60 cm.
- En partie amicales, ne pas hésiter à donner les putts courts.
- Le joueur qui aura l'honneur au trou suivant garde son putter en main et le remet dans son sac au départ suivant en prenant son club.
- Marquer les scores sur le départ suivant, pas sur le green, ni près du green.

Sur le parcours :

- Marcher rapidement entre les coups en commençant à réfléchir au coup suivant.
- Jouer une balle provisoire dès qu'il y a un doute sur la destination de votre balle.
- Sélectionner un club et être prêt à jouer immédiatement lorsque c'est son tour.
- Avant de descendre dans le bunker prendre un râteau et le poser à portée immédiate.
- Rentrer dans le bunker par le point le plus proche de sa balle et après avoir joué repartir en suivant les mêmes traces pour limiter le ratissage.

Sur le green :

- Avant d'aller putter, laisser son sac du côté du départ suivant.
- En stableford, ramasser sa balle ou ne pas hésiter à abandonner une balle perdue avant les 5 minutes de recherche autorisées dès qu'il n'y a plus de chance de marquer des points.

Partout :

- En partie amicale, le premier qui est prêt joue.
- Limiter le nombre de coups d'essais et avoir une routine rapide et efficace.
- Avoir une balle supplémentaire dans sa poche pour pouvoir jouer une balle provisoire si besoin.
- Ne pas attendre que ce soit à son tour de jouer pour mesurer les distances, voir d'où vient le vent et où sont les obstacles...
- En stableford, ramasser sa balle ou ne pas hésiter à abandonner une balle perdue avant les 5 minutes de recherche autorisées dès qu'il n'y a plus de chance de marquer des points.

N'oubliez pas que 30 secondes gagnées par trou vous feront terminer 9 minutes plus tôt !

Bonnes parties !