

A photograph of two men on a golf course green. The man on the left, wearing a light blue jacket and tan pants, holds a yellow flag on a pole. The man on the right, wearing a dark blue sweater and light green pants, has his arms raised in celebration. In the background, two other people are watching. The scene is set on a lush green golf course with trees in the distance.

RÔLES DE MARSHAL

INTRODUCTION

Nous souhaitons par ce document permettre aux personnes bénévoles dans les clubs d'avoir une vision globale du rôle de Marshal au sein de leur club. Quelles sont les missions de celui-ci afin de permettre de prendre du plaisir en jouant au golf tant pour les membres que pour les joueurs visiteurs.

Il est primordial que les missions du Marshal soient discutées et définies en amont avec le Comité Sportif du club.

RÔLES



RÔLES

- Rôles du Marshal
- Starter
- Respect de l'étiquette
- Aide au jeu rapide
- Comment approcher un joueur
- (dé)placement sur le terrain
- Aide à l'application des règles
- ...

RÔLES DU MARSHAL

- Starter
- Faire Respecter les codes du club et de l'étiquette
 - Code vestimentaire
 - Passage des golfs carts
- Aide au jeu rapide et faire respecter le temps alloué
- Aide à l'application des règles
- Aide aux joueurs

A définir avec la Commission Sportive de votre Club!!!

STARTER



STARTER

- Pour chaque groupe :
 - 5'-10' avant l'heure prévue pour le départ :
 - Appeler les joueurs du groupe
 - Distribuer les cartes de score
 - Demander aux joueurs d'échanger leurs cartes
 - Rappeler aux joueurs de :
 - Mettre une marque d'identification sur leur balle
 - Compter leurs clubs
 - Si un joueur absent :
 - prévenir – Qui??
 - Donner pénalité

STARTER

- Pour chaque groupe :
 - Rappeler le temps alloué pour le parcours
 - Rappeler de jouer en ready golf
 - Quelques conseils supplémentaires...
 - Marques de distance
 - Parking chariots
 - Trous aveugles
 - etc

STARTER

- Pour chaque groupe :
 - 1' avant l'heure de départ prévue :
 - Appeler le premier joueur dans la zone de départ
 - Ne pas le laisser démarrer avant l'heure prévue
- Pour l'avant-dernier groupe :
 - Vérifier qu'il y ait au moins 2 joueurs du dernier groupe présents avant de faire démarrer le groupe

STARTER

- Démarrer à l'heure précise et pas avant (même si le groupe précédent est hors de portée)
- Si on démarre trop tôt, risques de bouchons ensuite

	Départ	1er trou	2eme trou	3eme trou
Par		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:10	08:24	08:38	08:50
Groupe 3	08:20	08:34	08:48	09:00

- Parfois compliqué sous la pression des joueurs → Expliquer

ETIQUETTE



ETIQUETTE

- Rappeler les principes de l'étiquette
 - Prendre soin du terrain
 - Remise en place des divots
 - Réparation des pitches
 - Ratisser les bunkers
 - Ne pas passer avec le chariot entre bunker et green
 - ...

ETIQUETTE

- Rappeler les principes de l'étiquette
 - Respect des autres joueurs
 - Sécurité
 - Eviter les bruits pendant le jeu : parler, GSM, etc
 - Déplacements rapides vers sa balle
 - Etc
 - Code vestimentaire
 - Déchets, mégots, etc

JEU LENT



JEU LENT

- Jeu lent est une plaie pour tout le monde
60% des joueurs affirment que le golf serait plus sympa si le temps de jeu était diminué
- Certains joueurs inconscients qu'ils sont lents
- Certains joueurs s'en moquent (j'ai payé pour profiter...)
- Certains clubs n'ont pas de soucis → ne changez rien!!!

ACCÉLÉRER LE JEU

- Tout le monde y gagne mais...
- Tout le monde doit être impliqué
 - Gestionnaire golf (Commission sportive)
 - Secrétariat
 - Préparation du terrain
 - Marshal
 - Joueurs
 - etc

ACCÉLÉRER LE JEU

- Tout le monde y gagne mais...
 - Les joueurs 'lents' seront fâchés
 - Des extérieurs 'lents' ne reviendront peut être plus ou des membres partiront
 - Mais les membres et les extérieurs 'rapides' parleront en bien du club
- Comparatif : Une table de 4 bruyante dans un restaurant de 200 personnes

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - Enquête membre/Green Fee
 - Mesure sur une période de temps
 - Semaine et week-end
 - Compétition

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - → Demander à chaque flight de passer au secrétariat noter l'heure de fin de parcours
 - → Mesure d'un temps moyen
- Comparaison membres/GF
 - GF généralement plus lent (moins de connaissance du parcours)
- Semaine/Week-end
- Etc

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

Group timing

Date

Day of week

|

Group No.	Tees Used	Start time	End time	Number of golfers	Comments (finished out of order, lost balls etc, number and types of DMD)	Duration	Members/Visitors	Caddies/Cart
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - Déterminer le temps moyen du parcours → Time par correct?
 - Déterminer à quelles heures le temps est le plus faible
 - → les joueurs rapides apprécieront
- Est-ce que les extérieurs posent problèmes? Si oui, comment les aider?

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mise en place d'un time-par
 - Temps alloué par trou :
 - Par 3 : 12'
 - Par 4 : 14'
 - Par 5 : 16'
 - Si trou long : ajouter 1'
 - Si distance entre green et départ importante : ajouter 1'
 - Attention au turn (indiquer un temps limite au turn)

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Time-par :

Par	Longueur	Temps imparti en 3 balles	Temps imparti en 2 balles
3	Moins de 200 Yards	11 minutes	9 minutes
3	Plus de 200 Yards	12 minutes	10 minutes
4	Moins de 350 Yards	13 minutes	11 minutes
4	350 – 400 Yards	14 minutes	12 minutes
4	Plus de 400 Yards	15 minutes	13 minutes
5		16 minutes	14 minutes

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mise en place d'un time-par
 - Le temps alloué doit être réaliste!!!
 - Pas uniquement pour les joueurs les plus rapides
 - Mais pour 'tout le monde' (= joueur moyen)
 - Attention aux joueurs 'physiquement' lent → ils ont aussi le droit de jouer !!!!

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Recommander des tees de départ selon niveau
 - Si tee trop difficile : mauvaise journée pour le joueur et temps de jeu augmenté → ne profite à personne

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - En partie libre
 - Obligation de passer un trou pour rattraper le groupe précédent
 - Obligation de revenir à un coup derrière le groupe précédent
 - Obligation de quitter le terrain
 - Pour extérieur : interdiction de revenir sur le parcours
- Suivi des heures de rentrée au club-house → si trop souvent lent, plus de départ avant une certaine heure

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - En compétition club
 - Pénalité pour tout le groupe si retard de x minutes après y trous
 - Plusieurs pénalités de ce type possibles par tour
 - On pénalise tout le groupe → les joueurs doivent se responsabiliser
 - Passer un trou complet → pas de point
- A indiquer dans conditions de la compétition/règles locales/code de comportement

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - Pour les membres
 - Obligation de suivre une formation 'jeu rapide'
 - Interdiction de jouer à certaines heures
 - Obligation de partir dans les derniers groupes lors des compétitions
 - Etc
- Doit être discuté avec les membres
- Le but n'est pas de punir mais d'améliorer le plaisir de tous

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des bonus si jeu rapide
 - Verre gratuit
 - Cadeau (balle, releve pitch, etc)
 - Réduction sur le prix du green fee lors d'une prochaine visite
 - Etc

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Formations aux joueurs
 - Juniors
 - Nouveaux membres
 - Membres plus 'anciens'
- Implication du pro + Marshal + Commission Sportive

ACCÉLÉRER LE JEU - TERRAIN

- Est-ce que le terrain est jouable pour tout le monde ?
 - Carry exigé pas trop long?
 - Fairway suffisamment large?
 - Rough pas trop haut?
 - Combinaison des deux?
- Sous-bois suffisamment dégagé pour aider la recherche?

ACCÉLÉRER LE JEU - TERRAIN

- Placer des horloges le long du parcours avec message assertif
- Panneaux indicateurs aux greens vers départ suivant
- Parking chariots près des greens
- Repères de distance
- Placer des avertissements si hors-limite invisible du départ (+ jouer provisoire)
- Organiser des call-on/call-up sur des trous drivable

- Quand réaliser les travaux sur le terrain?
 - Quelles sont les priorités sur le parcours?

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Surtout si par 3 ou petit par 4 dans les premiers trous

	Départ	Trou 1	Trou 2	Trou 3
		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:10	08:24	08:38	08:50
Groupe 3	08:20	08:34	08:48	09:00

	Départ	Trou 1	Trou 2	Trou 3
		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:08	08:22	08:36	08:48
Groupe 3	08:16	08:30	08:44	08:56

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Bonne pratique :
 - 2 balles : 8 minutes
 - 3 balles : 10 minutes
 - 4 balles : 12 minutes
 - En général : l'intervalle ne devrait pas être plus faible que le temps nécessaire pour jouer le trou le plus rapide du parcours
- Possibilité d'inclure un gap tous les 10 départs

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Mix à trouver entre nombre total de départs sur la journée vs plaisir de jouer
- Si expérience positive → il y aura plus de joueurs chaque jour, même avec limitation du nombre total
- Si expérience négative → moins de joueurs et de visiteurs

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Mix de groupes de taille différente
 - Si plusieurs 4 balles prennent les premiers départs : attente assurée pour des groupes plus petits ensuite
- Possibilité d'imposer une taille de flight :
 - Avant une certaine heure, uniquement 2 balles (ou moins)
 - Avant une autre heure, uniquement 3 balles (ou moins)
 - 4 balles autorisés uniquement après une certaine heure

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- A l'arrivée des joueurs, rappeler le time par du parcours
 - Rappeler que les heures se trouvent sur la carte de score
- Lors du départ, le starter peut également réinsister
- Noter les heures de passage sur carte de score
- Demander aux joueurs de prendre note de leur temps de passage à différents trous →
les 'obliger' à voir s'ils sont en retard

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Vidéo introduction :
 - <https://www.randa.org/en/pace-of-play-manual/rules/4-player-behaviour/subrules/1-introduction>

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Capacité du joueur
 - Certains parcours sont trop compliqués pour des joueurs de haut handicap → il est parfois nécessaire de leur interdire l'accès
- Attention au placement et choix du tee



ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Conseils généraux :
 - Arriver 10' avant son heure de départ au 1^{er} départ
 - Jouer une balle provisoire si balle en jeu risque d'être perdue
 - 3' de recherche maximum → suivre au début de la recherche
- Marcher rapidement pour aller à sa balle

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Connaitre sa position sur le parcours
 - Mon groupe est-il à une distance raisonnable du groupe précédent
 - Raisonnable = au pire sur le tee quand le groupe précédent est sur le green d'un par 4
 - Si en retard d'un par 4 complet ==> le groupe doit s'auto-réguler et rattraper son retard
- Si 1 trou de retard et groupe derrière colle → le laisser passer

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Ready Golf → regroupe un ensemble de pratique permettant d'accélérer le jeu
 - Un joueur plus proche du trou joue avant un autre qui a un coup compliqué
 - Un joueur 'court' joue avant un joueur long si groupe précédent trop proche pour le joueur long
 - Du tee, si le joueur qui a l'honneur n'est pas prêt, un autre peut jouer
 - Jouer sa balle avant d'aller aider à chercher
 - Continuer ses putts
 - Jouer son coup car un autre joueur doit ratisser le bunker
 - Jouer son coup car un autre joueur a tapé sa balle derrière le green et doit s'y rendre

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Préparer son coup suivant pendant que les partenaires jouent
 - Mesurer la distance
 - Choisir son club
 - Faire son coup d'essai (sans gêner)
 - Un joueur est acteur, pas spectateur!!!
- Exemple : 3 balles – 5 secondes gagnées à chaque coup – 85 coups joués
 - Temps gagné sur le parcours???

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Regarder où la balle d'un autre joueur va et prendre un point de repère
- Relever sa balle si plus possible de marquer 1 point
- Ne pas raconter sa vie sur les départs/Greens → on joue avant tout

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Bunker :
 - Prendre le râteau avant d'aller à sa balle
 - Rentrer par le chemin le plus court et le moins pentu
- Green :
 - Placer le chariot dans le sens du départ du green
 - Le joueur qui jouera en dernier prend le drapeau en charge
 - Le premier qui a fini le trou s'occupe du drapeau
 - Etudier sa ligne pendant que les autres jouent
 - Terminer le trou si 'proche'
 - Marquer le score au départ suivant

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Ne pas imiter les pros
 - A la TV, on voit les pros sur le green qui prennent bcp de temps
 - Mais ils ont 'gagné' beaucoup de temps entre le départ et le green
 - Ils jouent des coups à 10.000€... Pas nous 😊
- Ne pas mesurer à la lunette chaque coup
- Ne pas regarder son putt depuis 4 directions
- Ne pas replacer sa balle à 20cm du trou

ACCÉLÉRER LE JEU - MARSHAL

- Quand un groupe est-il considéré en retard?
 - En retard sur le time-par
 - Au moins un par 4 complet de retard sur le groupe de devant
- Si ces deux conditions ne sont pas remplies : le groupe n'est pas en retard
- Pour le 1er groupe du jour (ou après un gap de départ) : uniquement le time par est pris en compte

ACCÉLÉRER LE JEU - MARSHAL

- Time-par :
 - avoir une feuille avec les temps pour chaque groupe
 - Prendre note des temps pour chaque groupe 'vus' au moment où le groupe remet le drapeau dans le trou

Start	Hole	Flight	Players	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
09:00	1	1		09:14	09:27	09:43	09:57	10:09	10:23	10:40	10:56	11:11	11:26	11:41	11:54	12:12	12:27	12:39	12:55	13:13	13:29
09:10	1	2		09:24	09:37	09:53	10:07	10:19	10:33	10:50	11:06	11:21	11:36	11:51	12:04	12:22	12:37	12:49	13:05	13:23	13:39
09:20	1	3		09:34	09:47	10:03	10:17	10:29	10:43	11:00	11:16	11:31	11:46	12:01	12:14	12:32	12:47	12:59	13:15	13:33	13:49
09:30	1	4		09:44	09:57	10:13	10:27	10:39	10:53	11:10	11:26	11:41	11:56	12:11	12:24	12:42	12:57	13:09	13:25	13:43	13:59

APPROCHE DU JOUEUR



APPROCHE DU JOUEUR

- Comment approcher un joueur
 - Ne pas arriver avec une vitesse excessive
 - Descendre de la golf car pour discuter avec le joueur
 - Saluer/Se présenter
 - Demander au joueur comment on peut l'aider
 - Être à l'aise/monttrer que l'on souhaite aider

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la méthode CORRECT
 - C = Check = Vérifier
 - O = Observer
 - R = Revoir
 - R = Réagir
 - E = Encourager
 - C = 'Chasser'
 - T = Thank = Remercier

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
- C = Check = Vérifier
 - Vérifier que le groupe est bien en retard par rapport au time par
- O = Observer
 - Observer le retard du groupe avec celui qui le précède. Gêne-t-il le groupe suivant?

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - R = Revoir
 - Est-ce que le groupe est passé devant un autre → pas responsable du retard et est en train de le rattrapper?
 - Est-ce que le groupe a laissé passer un autre et a du attendre?
 - R = Réagir
 - Quelle action prendre? Regarder le comportement des joueurs avant d'approcher : sont-ils pressés → prêts à gagner du temps?
 - Sont-ils tranquilles et vont en perdre?

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - E = Encourager
 - Encourager ‘sympathiquement’ à accélérer. Rester calme et posé, expliquer que vous savez que le groupe a pu prendre du retard (recherche de balle ou autre)
 - Généralement partie facile si groupe conciliant
 - C = ‘Chasser’
 - Quand être gentil ne suffit plus → être plus ferme mais rester poli
 - Annoncer que l’on va suivre le groupe

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - T = Thank = Remercier
 - Une fois le groupe revenu en position, toujours le remercier et l'encourager à conserver sa position
 - Si la discussion se termine sur une note positive, il sera plus simple de revenir les voir

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- En résumé, si on pense qu'un groupe est hors position
 - Vérifier que le groupe est bien hors position par rapport au time par
 - Vérifier que les groupes précédents ont plus d'un trou d'avance et qu'il n'y a pas de bouchon en aval (pas accélérer le groupe pour arriver à un mur)
 - Attendre les joueurs à la fin d'un trou
 - Parler au groupe dans son ensemble
 - Saluer, se présenter, demander si tout se passe bien
 - Vérifier avec le groupe son heure de départ afin d'être certain que c'est bien le 'bon' groupe et qu'il est en retard

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- En résumé, si on pense qu'un groupe est hors position
 - Selon ce qu'il s'est passé sur le terrain :
 - Encourager à rattraper le retard
 - Encourager à jouer plus rapidement
 - Annoncer le temps de retard après le trou qui vient d'être terminé et que le trou suivant est libre
 - Demander de rattraper le retard en quelques trous
 - Généralement, 2-3' par trou
 - Proposer d'aider les joueurs
 - Prévenir les équipes suivantes de 'coller'

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Comment aider un groupe en retard :
 - Jouer le rôle de forecaddie
 - Se placer à la retombée des balles (drive, approche) et montrer aux joueurs si on a vu la balle (moyen de communication)
 - Une fois les joueurs sur le green : aller au départ suivant et suivre l'évolution du retard

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Si groupe ne souhaite pas d'aide :
 - Revenir voir le groupe après 20-30' et évaluer leur retard :
 - Si positif : l'annoncer aux joueurs, en encourageant
 - Si négatif : rester avec les joueurs et les aider

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Mise sous la montre d'un groupe
 - Dernier recours
 - Difficile à appliquer
 - Temps imparti pour jouer un coup :
 - 40'' en général
 - 50'' pour 1^{er} joueur au départ sur par 3 ou approche

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Mise sous la montre d'un groupe
 - Démarrer le chrono quand joueur prêt
 - Arrêter quand le coup est joué
 - 1ere infraction : avertissement
 - 2eme infraction : voir code de comportement du club

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Une fois le groupe revenu dans le time-par ou derrière l'équipe devant eux :
 - Prévenir le groupe
 - Les encourager à rester dans le temps ou à 'coller'

ACCÉLÉRER LE JEU – PLUS D'INFOS

- PDF FFGolf
- R&A : <https://www.randa.org/en/rulesequipment/pace-of-play/manual>

(DÉ)PLACEMENT SUR LE TERRAIN



PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Marshal présent pour aider les joueurs → doit être visible
- Être capable de se déplacer rapidement → ne pas se mettre dans une position où on est bloqué par un groupe
- Ne pas gêner le jeu → pas au milieu d'un fairway

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Si plusieurs Marshals présents :
 - Se placer à des endroits 'stratégiques'
 - Permettant de voir plusieurs greens
 - Visible pour les joueurs

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Prendre les temps de passage après un certain nombre de trous
 - 4-5
 - 8-10
 - 14
 - Ensuite : moins utile si retard
- On peut aussi demander de l'aide au turn pour prendre les temps de passage au 9

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Comment reconnaître un groupe
 - Connaissance des joueurs
 - Se repérer aux vêtements (attention : ça peut changer)
- Avoir une liste de départ à jour
 - Si modification pendant la journée, nouvelle liste à recevoir

DÉPLACEMENTS SUR LE TERRAIN

- Si pas assez de Marshal
 - 'Tourner sur le terrain'
 - Si possible, 'remonter' le parcours
 - Plus facile de constater les écarts entre les groupes
 - On voit plus d'équipes
 - Quasi impossible de déranger un groupe au départ
- Quand un joueur joue, même à distance : ne pas bouger

COMMUNICATION ENTRE MARSHAL

- Avoir un moyen de communication entre marshal
 - Talkie
 - Whatsapp
 - Etc
- Communiquer les retards de groupe
 - Numéro du flight
 - Trou
 - Retard
 - Se mettre d'accord sur retard à annoncer avant compétition

COMMUNICATION ENTRE MARSHAL

- Communiquer autres infos pertinentes
 - Zone dégradée du parcours
 - Joueur qui abandonne
 - Joueur non présent au départ (starter)
 - etc

APPLICATION DES RÈGLES



AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Attention : sujet sensible
- Confirmer avec votre commission sportive
 - Simple aide (pas de pouvoir de décision)
 - Décisions sur les Règles (attention en cas d'erreur)

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Simple aide
 - Pas de responsabilité du Marshal
 - Décision définitive revient au joueur
 - Si erreur dans l'application → joueur est responsable et peut être pénalisé

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Pouvoir décisionnel
 - Responsabilité du Marshal
 - Décision définitive revient au Marshal
 - Si erreur dans l'application → joueur n'est pas responsable et ne peut pas être pénalisé
- → Bonne connaissance des Règles indispensable

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- A 'bien' connaître pour aider les joueurs
- Si Comité vous demander de décider : votre décision est irrévocable
 - Le joueur ne peut pas être pénalisé si mauvaise décision et qu'il a joué
 - On peut modifier si joueur n'a pas encore joué
 - Toujours prévenir un joueur d'une mauvaise décision, qu'elle l'avantage ou non

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Lorsqu'un joueur demande de l'aide pour l'application d'une règle
 - Approche identique à jeu lent
 - Demander comment on peut aider
 - Poser les questions essentielles pour comprendre la situation
 - Quel trou est joué?
 - Quelle est la situation?
 - Qu'a fait le joueur avant d'appeler le marshal?

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Lorsqu'un joueur demande de l'aide pour l'application d'une règle
 - Sur base de ces infos et de vos connaissances des règles
 - Si dégagement :
 - Proposer les différentes options (zone à pénalité, balle injouable)
 - Déterminer avec le joueur le point le plus proche de dégagement
 - Vérifier que le joueur suit bien la procédure
 - Laisser le joueur jouer ensuite

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Si Marshal pas sur de la procédure à suivre : proposer de jouer deux balles
 - Décider quelle balle comptera en priorité
 - Rapporter les faits au comité
- Si erreur du marshal
 - et joueur n'a pas joué : corriger
 - Et joueur a joué : pas possible de corriger, pas de pénalité pour le joueur (voir plus haut) MAIS toujours expliquer au joueur son erreur

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Le but est d'aider le joueur rapidement, pas d'étendre sa 'science'
 - Toujours prendre connaissance de la situation
 - Proposer les différentes options disponibles
 - Le choix est celui du joueur, pas le vôtre
-
- Vous êtes une aide au jeu, pas un professeur ni un juge des connaissances du joueur

QUESTIONS?



CONTACTS

- Pierre-Alexis Rolland – AFGolf
 - Promotion et sport
 - pierre-alexis.rolland@afgolf.be

- Nicolas Douilliez
 - Arbitre fédéral & Formateur AFGolf
 - Nicolas.douilliez@gmail.com



Pour tout renseignement
complémentaire:

info@afgolf.be

02/679.02.20

www.afgolf.be