

CONSIGNES DU STARTER

Compétitions Jeunes

Avant la compétition :

- Voiturette (affichette « starter » à fixer sur le pare-brise)
- Table, chaise, parasol ou tente ;
- Horloge à côté du départ qui donnera l'heure officielle (à valider par les arbitres)
- Talkie-Walkie (essai radio avant de se rendre au départ) ;
- Sautoir d'identification « starter »
- Cavaliers (Comité de golf) pour matérialiser les marques de départs du trou n°1 (Blanc, Jaune, Bleu, Rouge)
- Banderoles Pop-up (Logo du Comité de golf) à installer sur le départ du trou N°1 et l'arrivée du 18 ;
- Petits matériels :
 - Lot de crayons
 - Coupe de tees
 - Les bons plis du golf (extraits des règles)
 - Feutre ineffaçable pour marquer les balles
 - Boîte et enveloppe si météo humide
- Feuilles et horaires des départs ;
- Numéro de téléphone des arbitres et de l'accueil ;
- Documents à distribuer :
 - Cartes de scores
 - Règlements des compétitions et règles locales (compétitions fédérales ffgolf 2015)
 - Règles locales spécifiques
 - Cartes du parcours (éventuellement)

Au Départ :

- Distribuer les cartes de scores, règles locales et position de drapeau... ;
- Vérifier la tenue des joueurs en rappelant « qu'une tenue vestimentaire correcte est exigée durant l'épreuve » (pas de publicité relative à des boissons alcoolisées pour les jeunes). En cas de problème appeler un arbitre.
- Donner les consignes suivantes :
 - Merci d'identifier vos balles et de les marquer si besoin ;
 - Eteindre vos téléphones portables ;
 - Vérifier de ne pas avoir plus de 14 clubs dans le sac ;
 - Interdiction de fumer ;
 - N'utiliser que des instruments qui mesurent ou estiment uniquement la distance ;
 - Cadets et chariots électriques interdits
 - Indiquer le lieu du « Recording »
- Effectuer des rappels :
 - Sur la formule de jeu ;
 - Sur le placement de la balle ou non ;
 - Sur les règles locales si besoin ;
 - Replacer les divots, relever les pitches, ratisser les bunkers ;
 - Disposer d'un marque balle et d'un relève pitch ;
 - Respecter les temps de jeu et ne pas perdre de distance avec la partie qui précède ;
 - Jouer une balle provisoire en cas de doute ;
 - Indiquer que pendant tout le déroulement de l'épreuve, les accompagnateurs quels qu'ils soient, parents, entraîneurs, dirigeants, etc... devront se tenir sur le terrain à une distance raisonnable des joueurs, c'est-à-dire ne leur permettant pas de donner des conseils. Toute infraction constatée entraînera, après un avertissement, la disqualification du joueur concerné.
 - En cas d'intempéries, préciser les conditions d'interruption du jeu :
 - Interruption immédiate : un signal sonore répété
 - Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée
 - Reprise de jeu : deux signaux sonores courts, de façon répétée
- Faire démarrer les équipes à l'heure.

En cas de retard au départ :

Nota : si aucun arbitre n'a été désigné, c'est le Président du Comité d'épreuve ou son représentant désigné qui prend les décisions.

- **RETARD DÛ À UN INCIDENT DE JEU**

Si l'horaire de départ prévu ne peut pas être respecté (suite à une recherche de balle ou au retour d'un joueur au départ), rendre compte à l'arbitre et suivre ses consignes.

En l'absence d'arbitre ou si l'arbitre ne peut être joint immédiatement, ne pas chercher à rattraper le retard, maintenir l'intervalle planifié entre les départs et inscrire sur la feuille de départ l'heure réelle de départ des groupes.

- **RETARD DÛ À L'ABSENCE D'UN JOUEUR**

Si un joueur est manquant à l'horaire de départ prévu, rendre compte à l'arbitre et suivre ses consignes.

En l'absence d'arbitre ou si l'arbitre ne peut être joint immédiatement, donner le départ au groupe incomplet.

Si le joueur arrive au départ moins de 5 minutes après l'heure officielle, le faire partir après lui avoir rappelé (ainsi qu'à son marqueur) qu'il encourt une pénalité de 2 coups et rendre compte dès que possible à l'arbitre (perte du 1^{er} trou en match-play).

Au delà de 5 minutes de retard, ne pas autoriser le joueur à prendre le départ, le prévenir qu'il encourt une pénalité de disqualification et rendre compte à l'arbitre (Règle 6.3a).

Si le groupe concerné n'a pas pu prendre le départ à l'horaire prévu, ne pas chercher à rattraper le retard, maintenir l'intervalle planifié entre les départs et inscrire sur la feuille de départ l'heure réelle de départ des groupes.

- **GROUPE RÉDUIT À UN JOUEUR**

Si un groupe est réduit à un seul joueur du fait d'absence ou de forfait, rendre compte à l'arbitre et suivre ses consignes.

En l'absence d'arbitre ou si l'arbitre ne peut être joint immédiatement, répartir le joueur isolé et le groupe suivant en deux groupes de deux joueurs et rendre compte dès que possible à l'arbitre.

Si les groupes ne peuvent pas être lancés à l'horaire prévu, ne pas chercher à rattraper le retard, maintenir l'intervalle planifié entre les départs et inscrire sur la feuille de départ l'heure réelle de départ feuille de départ l'heure réelle de départ