1.5 ORGANISATION D'UNE ÉPREUVE FEDERALE

Sommaire

1. Préconisation et obligation pour les compétitions jeunes
2. Jeu lent dans les épreuves amateurs
3. Interruption de jeu et signaux à bras
4. Définition des catégories d'âges
5. Fiche d'urgence médicale
6. Fiche de compétitions d'équipes

1.5.1 Préconisations et obligations pour les compétitions jeunes

1. Suiveurs de parties U10/ U12

Lors de leurs premiers pas en compétition, nos jeunes pousses doivent être accompagnées afin de leur permettre de prendre un maximum de plaisir dans les meilleures conditions.

Le suivi des parties sur une compétition permet d'en vérifier le bon déroulement, d'assurer la fluidité du jeu et de vérifier le comptage des scores. Le suiveur de partie peut être un bénévole, un Animateur Sportif Bénévole de Club (ASBC), un parent (grand frère, grande sœur, père, mère…) d'un des joueurs de la compétition. Un suiveur de partie ne doit cependant pas avoir de lien de parenté avec les enfants de la partie suivie.

La fiche fédérale « suiveur de partie en compétition » détaille les comportements à adopter et les écueils à éviter lors du suivi d'une partie. Ces fiches peuvent être commandées gratuitement sur l'extranet fédéral.

Dans le but d'optimiser cet accompagnement, la fédération préconise fortement la mise en place des suiveurs sur toutes les parties U10 sur des épreuves départementales et régionales et sur toutes les parties U12 des épreuves départementales.

Afin de garantir une équité entre toutes les parties d'une même catégorie d'âge, le suivi des parties devra être assuré, dans la mesure du possible, pour tous les enfants de la catégorie d'âge concernée.

2. Épreuves de clubs

Afin d'améliorer la prise en compte des jeunes lors des épreuves de clubs, il est souhaitable de mettre en place un cadre favorisant la pratique des jeunes lors des compétitions de clubs.
Pour cela, la ffgolf préconise que les jeunes disputent systématiquement les compétitions de club du repère de jeu correspondant à leur catégorie d'âge (1) :

- Si un classement junior est prévu pour la compétition, la ffgolf préconise l'utilisation des séries par âge et par index (cf. page 255).

- S'il n'y a pas de classement junior prévu dans le cadre de la compétition mais un classement général regroupant les adultes et les jeunes, les jeunes devront cependant pouvoir partir du repère de jeu correspondant à leur âge. Dans une même série par index, les jeunes partiront du repère correspondant à leur âge et les autres joueurs de leur repère habituel.

À ce titre, la mise en place des repères avancés (repères 6 et 7) est rendue obligatoire pour tous les clubs disposant d'un parcours 9 ou 18 trous.

- Exemption possible d'aménagement d'un repère 7 pour les structures disposant d'un pitch & putt ou d'un compact.

- Repère 6 : installé idéalement au début de chaque fairway (éventuellement repère rouge pour les par 3). Voir notices détaillées dans la rubrique « les repères jeunes » de la documentation « jeunes » de l'extranet fédéral.

La limite pour la gestion de l'index sur ce repère 7 est désormais fixée à 36 pour toutes les catégories de jeu.

(1) Après l'obtention du drapeau d'argent pour les compétitions 9 trous et l'obtention du drapeau d'or pour les compétitions sur 18 trous. Le repère de jeu préconisé par la ffgolf pour les jeunes titulaires d'un drapeau de couleur et d'un drapeau de bronze est le repère 7.

3. Marquage au sol

En l'absence d'appareils de mesure de distance lors des épreuves jeunes et afin de favoriser leur progression, une identification de certaines distances (50 m, 100 m, 150 m) doit obligatoirement être mise en place lors de l'organisation d'un Grand Prix Jeunes, Grand Prix Jeunes Majeur et lors des épreuves de qualification au Championnat de France Jeunes à travers un marquage à la peinture ou l'utilisation de marques au sol qui peuvent être permanentes (pavés colorés, repères fixes ancrés au sol, distances sur arroseurs, etc.) ne gênant ni le jeu, ni le travail des jardiniers.

Ce marquage doit être effectif dès la partie de reconnaissance officielle.

4. Compétitions avec score maximum

Le Score maximum (anciennement strokeford) est une forme de stroke play dans laquelle le score d'un joueur ou d'un Camp pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les coups joués et tous les coups de pénalité), fixé par le Comité, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.

Pour les compétitions jeunes, l'usage du score maximum de 9 pour les catégories U10 et U12 lors des épreuves de clubs et des épreuves départementales est préconisé.

Sur chaque trou joué avec un Score maximum fixé à 9 :

- Si à la fin du 8e coup, la balle n'est pas dans le trou, celle-ci est ramassée et on note 9 sur la carte de scores.

- En cas d'incertitude sur le nombre de coups joués sur le trou, le score marqué sera 9.

5. Épreuves fédérales

Dans le cadre des compétitions fédérales Jeunes, un binôme composé du Cadre de ligue et du Chef arbitre, doit être identifié. Ce binôme est en charge de l'organisation et du bon déroulement des événements suivants : les Grands Prix Jeunes, les Grands Prix Nationaux U12 et les Grands Prix Jeunes Majeurs.

Lors de la journée officielle de reconnaissance, il est impératif que les repères de départ soient positionnés de manière à garantir que la distance de jeu corresponde à la distance maximum jouée sur chaque trou du parcours pendant la compétition.

En fonction des conditions de jeu rencontrées, le binôme Cadre de ligue / Chef arbitre dispose de la possibilité de modifier les positions des repères de départ lors de chaque journée de compétition. Ces ajustements peuvent être effectués de manière significative si nécessaire, en fonction des facteurs suivants : saisonnalité, conditions météorologiques du jour, état du terrain, etc.

1.5.2 Jeu lent dans les épreuves amateurs

Les procédures sont décrites dans les Règles locales permanentes sous la rubrique cadence de jeu rapide.

JEU LENT à l'attention du Comité
Modalités de mise en place des procédures

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par le Comité. Il est affiché au tableau officiel et remis aux joueurs en stroke play et en match play.
Le temps de jeu doit être établi de la façon suivante :
Pour les groupes de trois balles :
-11 minutes pour un par 3 -14 minutes pour un par 4 -17 minutes pour un par 5
Pour les groupes de deux balles :
-9 minutes pour un par 3 -12 minutes pour un par 4 -14 minutes pour un par 5

- ajouter le temps de marche entre chaque trou et pour aller du dernier green au recording
- ajouter du temps pour un trou particulièrement difficile ou pouvant créer du retard.

Chronométrage individuel
Sur la zone de départ et sur le parcours
Le chronométrage débutera lorsque le joueur aura eu un temps suffisant pour rejoindre sa balle. Le temps passé à marcher en avant, ou en arrière, pour décider du coup à jouer est comptabilisé et fait partie du temps du prochain coup.
Si un joueur a été distrait par un autre joueur, un cadet, ou un élément extérieur, durant la préparation d'un coup, le chronomètre sera arrêté et ne reprendra que lorsque le joueur aura à nouveau atteint le même état de préparation. Les conditions météo telles que le vent ou la pluie ne sont pas admises en tant que distraction, et n'entraînent pas l'arrêt du chronométrage.
Un temps suffisant est le temps mis pour marcher d'un pas normal vers sa balle ou le tee de départ, ce qui signifie qu'un joueur marchant rapidement à sa balle aura un délai supplémentaire pour préparer son coup, alors que le joueur se traînant vers sa balle aura moins de temps car le chronométrage aura déjà commencé.
Sur le green
Le chronométrage débute lorsque le 1er joueur a eu le temps de replacer sa balle, les autres balles étant marquées et relevées, et qu'il a eu un temps suffisant pour atteindre l'endroit où il commencera l'évaluation de son putt. Par contre, pour un putt de moins de 2 mètres le chronométrage débutera dès que le joueur aura eu suffisamment de temps pour replacer sa balle. Lorsqu'un joueur joue en second, le chronométrage débutera lorsque le 1er joueur aura marqué et relevé sa balle ou l'aura sortie du trou.
Recording
Pour mettre en place les procédures contre le jeu lent au recording, le Comité doit :

- afficher clairement ladite procédure et informer les joueurs au départ ;
- afficher le temps de jeu maximum au tableau officiel et le remettre aux joueurs ;
- fournir au starter une fiche des départs permettant d'inscrire et donc de connaître exactement les heures de départ effectives de chaque groupe ;
- organiser un recording avec une personne responsable, habilitée par le Comité, avec la fiche des départs actualisée et les temps de jeu permettant de connaître exactement les heures maximum d'arrivée de chaque groupe.

Le Comité ne devrait retenir de circonstances particulières que dans le cas d'une procédure longue impliquant un arbitre avec une interprétation technique d'une règle de golf, dans le cas de recherches de balles itératives sur la fin du tour, ou lorsqu'un des joueurs du groupe a été pénalisé pour faute de temps. Ne peuvent être retenues comme circonstances particulières :

- l'attente d'un arbitre pour l'application d'une règle simple (zone à pénalité ou condition anormale du parcours) car dans ces cas le joueur doit appliquer la Règle 20.1c sans perdre de temps ;
- la non mise en jeu d'une balle provisoire obligeant un joueur à retourner au départ après la perte de sa balle d'origine.

ffgolf

Recommandations utiles pour lutter contre le jeu lent en compétition

Conseils à l'arbitre ou à l'officiel pour améliorer la cadence de jeu :

- Accompagnez ou faire accompagner les trois premières parties afin de mettre l'ensemble des joueurs dans un bon rythme
- Vérifiez que le starter rappelle qu'un retard au recording entrainera l'application d'une pénalité d'un coup pour chaque joueur du groupe.
- Placez-vous à un endroit bien visible des joueurs
- Soyez prêt à aider les joueurs en cas de problèmes de Règles
- Estimez la difficulté du coup à jouer et autorisez un délai supplémentaire si vous sentez que ce coup est particulièrement délicat.
- Si un groupe qui est hors de position fait un gros effort pour retrouver sa place (par exemple en regagnant 2 minutes par trou), considérez qu'il n'a pas à être chronométré.
- Autorisez un délai supplémentaire si les conditions météo sont telles que les joueurs doivent mettre et enlever de façon répétée leur tenue de pluie.
- Soyez compréhensif en cas de vent très violent.

Conseils au joueur pour améliorer la cadence de jeu :

- Appliquer le « Prêt ? Jouez ! »
- Soyez conscient de votre position par rapport au groupe devant vous.
- Si vous sentez que votre groupe perd la distance, prévenez les autres joueurs.
- Si votre groupe a perdu la distance, essayez de rattraper rapidement votre retard.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour mettre votre gant.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour calculer la longueur du coup à jouer et choisir votre club.
- Examinez votre ligne de putt pendant que les autres joueurs examinent la leur (dans les limites normales du Code de comportement).
- Au green positionnez vos sacs ou chariots de manière à pouvoir rejoindre rapidement le départ suivant.
- Quittez le green dès que tous les joueurs du groupe ont terminé le trou. Marquez les scores au départ suivant ou en vous y rendant. Si vous avez l'honneur au départ suivant, ne perdez pas de temps pour arriver au tee, vous marquerez la carte après avoir joué.
- Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors-limites.
- Si vous gardez la distance avec le groupe précédent, vous ne pouvez pas être accusé de jeu lent.

Ne pas oublier que quarante secondes sont un grand laps de temps pour effectuer un coup de golf.

Si vos préparatifs ont eu lieu avant que ce soit à vous de jouer, VOUS N'AUREZ PAS à précipiter votre coup en quoi que ce soit.

ffgolf

Prêt ? Jouez !

Dans les épreuves fédérales en stroke play, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

Le "Ready golf" ou "Prêts ?... Jouez !" revient à s'affranchir de la règle du « le joueur le plus éloigné du trou joue en premier », afin de rendre le jeu plus fluide et donc plus rapide.

L'idée générale de ces recommandations est : si celui qui est le plus loin du trou, n'est pas prêt à jouer, pour quelque raison que ce soit, et si un autre joueur est prêt à jouer, alors que ce dernier joue ! Sans oublier, bien évidemment, d'annoncer son intention et pourquoi !

Parmi ces recommandations, on peut mentionner :

- Jouer un coup sans risque pour la partie de devant si un joueur plus éloigné du trou fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer.
- Les joueurs les moins longs drivent d'abord ou jouent leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
- Driver lorsque la personne ayant l'honneur tarde à être prête à jouer.
- Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
- Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
- Jouer un coup si la personne qui vient d'effectuer une sortie de bunker au bord du green est toujours la plus éloignée du trou mais est retardée parce qu'elle ratisse le bunker.
- Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, tout joueur plus proche du trou mais approchant depuis le devant du green doit jouer pendant que l'autre joueur se rend à sa balle et examine le coup qu'il lui reste à jouer.
- Noter les scores du trou qui vient d'être joué en arrivant sur le départ suivant, sauf pour le joueur ayant l'honneur qui remplira sa carte aussitôt après avoir joué.

Cadence de jeu

Afin d'établir une cadence de jeu, il faut déterminer le temps imparti pour chaque trou. Le Comité des Règles vous recommande :

- pour une partie de 2 joueurs : Par 3 = 9 minutes ; Par 4 = 12 minutes ; Par 5 = 14 minutes
- pour une partie de 3 joueurs : Par 3 = 11 minutes ; Par 4 = 14 minutes ; Par 5 = 17 minutes

À ce temps de jeu théorique, il faut y ajouter :

un délai supplémentaire pour les trous difficiles ou qui sont susceptibles de ralentir le jeu,
et un temps de marche du green au départ suivant, ce **temps de marche** entre chaque trou étant ajouté au temps imparti pour le trou suivant de façon à obtenir l'heure à laquelle le dernier joueur du groupe doit ramasser sa balle dans le trou en stroke play et lorsque le score du trou est acquis en match play.

Exemple pour un 2 balles : **Par 3 : 9 min Par 4 : 12 min Par 5 : 14 min**

	Green	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Par	4	4	4	3	4	5	3	4	4
Partie	Temps	0:12	0:12	0:12	0:09	0:12	0:14	0:09	0:12	0:12
N°	Marche		0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:01:00	0:00:00	0:02:00	0:00:00
1	7:45	7:57	8:09	8:21	8:30	8:42	8:57	9:06	9:20	9:32
2	7:54	8:06	8:18	8:30	8:39	8:51	9:06	9:15	9:29	9:41
3	8:03	8:15	8:27	8:39	8:48	9:00	9:15	9:24	9:38	9:50
4	8:12	8:24	8:36	8:48	8:57	9:09	9:24	9:33	9:47	9:59
5	8:21	8:33	8:45	8:57	9:06	9:18	9:33	9:42	9:56	10:08
6	8:30	8:42	8:54	9:06	9:15	9:27	9:42	9:51	10:05	10:17

Exemple pour un 3 balles : **Par 3 : 11 min Par 4 : 14 min Par 5 : 17 min**

	Green	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Par	5	3	5	4	3	4	4	3	4
Partie	Temps	0:17	0:11	0:17	0:14	0:11	0:14	0:14	0:11	0:14
N°	Marche		0:01:00	0:00:00	0:02:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00
1	8:30	8:47	8:59	9:16	9:32	9:43	9:57	10:11	10:22	10:36
2	8:40	8:57	9:09	9:26	9:42	9:53	10:07	10:21	10:32	10:46
3	8:50	9:07	9:19	9:36	9:52	10:03	10:17	10:31	10:42	10:56
4	9:00	9:17	9:29	9:46	10:02	10:13	10:27	10:41	10:52	11:06
5	9:10	9:27	9:39	9:56	10:12	10:23	10:37	10:51	11:02	11:16
6	9:20	9:37	9:49	10:06	10:22	10:33	10:47	11:01	11:12	11:26

1.5.3 Interruption de jeu et signaux à bras

Les conditions atmosphériques ou autres peuvent entraîner une interruption de jeu (Règle 5.7).
Il est impératif de respecter les consignes des arrêtés préfectoraux en cas d'alerte rouge.
Il faut prévoir pour cela un moyen quelconque (sirène, coup de feu, etc.) qui permette de prévenir tous les joueurs de l'interruption de jeu et de sa reprise.

Interruption immédiate : un signal sonore prolongé.
Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs.
Reprise du jeu : deux signaux sonores courts.

Si la compétition risque de ne pas se terminer avant la nuit, il est préférable d'indiquer à l'avance, l'heure à laquelle le jeu sera interrompu et les conditions de sa reprise.
Dans le cas de conditions orageuses, affichez et distribuez les conseils en cas d'orage ci-après :

CONSEILS EN CAS D'ORAGE
DANS TOUS LES CAS

LES GRANDS PRINCIPES

Les 3 dangers sont :
Le foudroiement "direct" par le haut et "l'indirect" par le côté (ex : par l'intermédiaire d'un arbre) ; également le risque de « courant de sol » par la propagation électrique de pied à pied.

- Pour éviter les deux premiers :
C'est l'effet de pointe qui attire la foudre. Offrez le moins possible de "hauteur" par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylône, etc.…).

- Pour éviter le troisième :
Offrez le moins possible de "surface" par rapport au sol en gardant les pieds joints.

LES CONSÉQUENCES

- Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.
- Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupis et pieds joints.
- N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.
- Les chaussures à clous métalliques n'augmentent que faiblement les risques.
- Les montres, téléphones et GPS n'augmentent pas les risques, pas plus que le sac ou les clubs de golf posés à terre.

ÉVITEZ

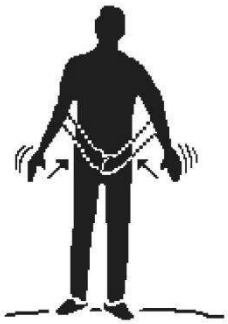
- le swing sous l'orage : quel meilleur paratonnerre qu'un club dressé vers le ciel !
- le parapluie pointu à manche métallique
- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne
- la proximité d'un arbre isolé
- un pylône
- les terrains en hauteur ou les creux au voisinage d'une source
- les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques
- la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage…)
- ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre
- les grottes et les parois rocheuses humides.

RECHERCHEZ

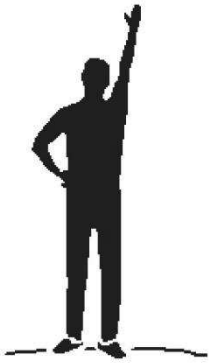
- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats (non inondés)
- les bois denses (une dizaine d'arbres au moins) en gardant au moins 5 mètres entre vous et le premier tronc à proximité
- les abris de maintenance fenêtres et portes fermées
- les automobiles fenêtres et portes fermées
- Le club-house fenêtres et portes fermées.

SIGNAUX POUR JOUEURS ET COMMISSAIRES

Signaux à bras sur le parcours
Arm-signals on the course

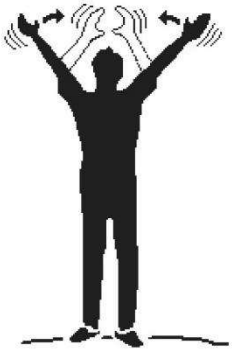


Je ne peux pas situer exactement la balle.
(Jouez une balle provisoire)
I am not able to locate the ball.
(Play a provisionnal ball)



Je vois où repose la balle, ou,
j'ai vu la balle tomber - ou rouler - dans la zone à pénalité.
(Il n'est pas nécessaire de jouer une balle provisoire.)
I can see where the ball lies, or,
I have seen the ball falling - or rolling - in penalty area.
(It is not necessary to play a provisional ball.)

Selon moi, la balle est "hors limites".
(Jouez une balle provisoire avant de vous avancer pour vérifier.)
In my opinion, the ball is out of bounds.
(Play a provisional ball before you go forward to check it.)



On demande un arbitre.
A referee is requested.

1.5.4 Définition des catégories d'âges

MESSIEURS

Catégorie nationale	Millésime	Age	Catégorie Internationale
Enfant	De 2025 à 2017	De 0 à 8 ans	Boys
Poucet 1	2016	9 ans	Boys
Poucet 2	2015	10 ans	Boys
Poussin 1	2014	11 ans	Boys
Poussin 2	2013	12 ans	Boys
Benjamin 1	2012	13 ans	Boys
Benjamin 2	2011	14 ans	Boys
Minime 1	2010	15 ans	Boys
Minime 2	2009	16 ans	Boys
Cadet 1	2008	17 ans	Boys
Cadet 2	2007	18 ans	Boys
Adulte	De 2006 à 2004	De 19 à 21 ans	Youths
Adulte*	De 22 à 24 ans		Amateur
Mid-Amateur*	De 25 à 39 ans		Amateur
Mid-Amateur 2*	De 40 à 49 ans		Amateur
Senior*	De 50 à 59 ans		Senior
Senior 2*	De 60 ans à 69 ans		Senior
Senior 3*	70 ans et plus		Senior

DAMES

Catégorie nationale	Millésime	Age	Catégorie Internationale
Enfant	De 2025 à 2017	De 0 à 8 ans	Girls
Poucet 1	2016	9 ans	Girls
Poucet 2	2015	10 ans	Girls
Poussin 1	2014	11 ans	Girls
Poussin 2	2013	12 ans	Girls
Benjamin 1	2012	13 ans	Girls
Benjamin 2	2011	14 ans	Girls
Minime 1	2010	15 ans	Girls
Minime 2	2009	16 ans	Girls
Cadet 1	2008	17 ans	Girls
Cadet 2	2007	18 ans	Girls
Adulte	De 2006 à 2004	De 19 à 21 ans	Ladies Junior
Adulte*	De 22 à 24 ans		Amateur
Mid-Amateur*	De 25 à 39 ans		Amateur
Mid-Amateur 2*	De 40 à 49 ans		Amateur
Senior*	De 50 à 59 ans		Senior
Senior 2*	De 60 ans à 69 ans		Senior
Senior 3*	70 ans et plus		Senior

*Pour les compétitions en catégorie d'âge Mid-Amateur et Senior ce n'est pas l'année civile qui est prise en référence mais la veille du premier jour de l'épreuve. Le changement de catégorie se fait à la date d'anniversaire.

1.5.5 Fiche d'urgence médicale

OBLIGATOIRE SI LE MINEUR N'EST PAS ACCOMPAGNÉ PAR UN DE SES REPRÉSENTANTS LÉGAUX

Je soussigné(e)/nous soussignés (nom et prénom des représentants légaux ou du représentant légal) :

……

……

Domicilié(e)(s) au :

……

……

Autorise(ent) les membres de l'encadrement administratif et/ou technique du club/Ligue/ Comité Départemental de ……à prendre toutes dispositions en cas de maladie ou d'accident et notamment à avertir les services de secours d'urgence afin que le joueur mineur …… (nom et prénom) né(e) le …… soit orienté(e) vers la structure hospitalière la mieux adaptée.

Le club/Ligue/Comité Départemental de …… s'efforcera de prévenir les représentants légaux ou le représentant légal dans les meilleurs délais aux numéros suivants :

N° de téléphone domicile : ……
N° de portable de la mère : ……
N° de téléphone du travail de la mère : ……
N° de portable du père : ……
N° de téléphone du travail du père : ……
N° de téléphone le cas échéant d'une personne susceptible de vous prévenir : ……
Observations éventuelles : (traitements médicaux, allergies, autres observations utiles.)
……

……

……

Fait à ……le……en deux exemplaires originaux.

Signature du représentant légal /des représentants légaux

<u>NUMÉROS UTILES</u> :

La Commission Médicale ffgolf : Tél. : 01 41 49 77 55
medecin.federal@ffgolf.org
SAMU : 15 ou le SMUR le plus proche
Centre Antipoison (PARIS) : 01 40 05 48 48
Pompiers : 18