

TABLEAU OFFICIEL

- Règlement général et particulier de l'épreuve
- Règles locales permanentes et spécifiques
- Composition du Comité de l'épreuve et éventuellement du Comité d'organisation
- Horaires de départ
- Emplacement des commissaires de parcours
- Emplacement des drapeaux
- Météo
- Procédures en cas d'orage
- Lieu et procédure de recording
- Résultats officiels
- Liste des balles homologuées (où la trouver)
- Vitesse des greens jour après jour

STARTER

S'il n'y a pas de cabane fixe, prévoir une petite tente ou au minimum un parasol près du tee N°1 (et éventuellement du tee N°1 0). Prévoir table et chaises.

Éventuellement, encorder la zone de départ et réserver son accès aux joueurs et cadets.

Arriver une vingtaine de minutes minimum avant le premier départ et vérifier l'équipement qui aura été préparé la veille:

- Horloge avec l'heure officielle
- Horaires de départ
- Cartes de score et quelques cartes de score vierges
- Les notes d'information aux joueurs avec en particulier les consignes en cas d'orage
- La cadence de jeu imposée
- Le règlement de la compétition
- Les règles locales permanentes et spécifiques
- La position des drapeaux
- La liste des balles conformes
- Crayons et tees
- Marqueurs indélébiles
- Talkie-walkie
- Haut-parleur
- Boissons et fruits

1. Ne jamais faire partir un groupe avant l'heure prévue. S'il y a du retard au départ, prévenir le directeur du tournoi.
2. Ne pas retarder le départ d'un groupe pour attendre un joueur en retard.
3. En cas d'absence d'un joueur, ne pas le remplacer par un joueur du groupe suivant sauf si un joueur se retrouve seul.
4. Donner la carte du joueur directement à son marqueur : ex. : Joueurs A, B et C donner la carte de A à C, B à A et C à B
5. Noter sur la feuille de départ l'heure effective de départ du premier joueur de chaque groupe.
6. Si le jeu est interrompu pendant que des départs ont encore lieu, noter l'heure d'interruption et de reprise du jeu.
7. Prévenir le directeur du tournoi du départ du dernier concurrent de la journée.

LE RECORDING

Il est extrêmement important de prévoir un endroit isolé et à l'abri de toute interférence extérieure pour la saisie des scores. (Cabane, tente ou local dans le clubhouse) Son accès doit être strictement réservé aux joueurs, éventuellement leurs cadets en cas de doute, et aux membres du Comité. Prévoir une table assez grande et un nombre suffisant de sièges.

Rappelons que le joueur est responsable de l'exactitude de son score trou par trou (R 6-6) et que le Comité est responsable de l'addition des scores des trous et de l'application du handicap (R 33-5). Un double contrôle de la carte de score doit être effectué, l'un par le joueur avant de la signer et de la remettre au Comité, l'autre par le Comité. •Les joueurs d'un même groupe doivent faire ensemble le contrôle respectif de leur carte, doivent clarifier entre eux ou avec le Comité les doutes éventuels.

- Demander à chaque joueur de vérifier son score trou par trou
- Vérifier que le marqueur et le compétiteur ont signé la carte
- Vérifier que la carte porte bien le nom du joueur dont le score est enregistré
- Saisir les scores par informatique et annoncer au joueur son score total.
- **Noter sur la carte** ou sur la feuille d'horaires de départ **l'heure de remise de la carte**
- Il peut être utile d'utiliser une feuille récapitulative par **ordre de score** en cas de panne informatique éventuelle.

Matériel :

- Stylos, feutres, crayons et gommes
- Horaires de départ
- Talkie-walkie
- Serviettes
- Boissons
- Numéro de téléphone où les joueurs peuvent appeler pour connaître leur heure de départ du lendemain