

Remèdes contre le jeu lent

Sur chaque point qui va être évoqué je souhaite que vous vous posiez la question : « est-ce que oui je fais réellement comme ça, à chaque fois, de temps en temps, ou jamais, et si vous répondez de temps en temps ou jamais alors je vous demande de bien vouloir modifier votre attitude c'est aussi simple que cela ». Toute la collectivité y gagnera.

Toutes ces recommandations ont été listé par la FFG, allant même rappeler qu'un article du règlement le 6.7 prévoyait en compétition des pénalités en cas d'infraction et de dépassement du temps de jeu, de 40 secondes allant même jusqu'à l'exclusion par l'arbitre du joueur en cas de récidive.

Sur le terrain

- **Adopter la devise suivante : « Toujours avoir l'équipe précédente en vue »**
- **Faites suivre votre sac**
Vous avez raté votre coup et votre balle s'est arrêtée moins de 10 mètres plus loin. De grâce, tirez votre chariot au nouvel emplacement. Les débutants ont tendance à oublier leur sac et réalisent après avoir frappé deux ou trois coups que le sac est maintenant à 30 ou 50 mètres à l'arrière.
- **Rendez-vous à votre balle**
On ne vous demande pas de vous mettre dans la ligne du joueur prêt à jouer, mais ne restez pas à côté de lui. Si votre balle est à la gauche du parcours et que le joueur assigné est à la droite, dirigez vous vers votre balle aussi loin que la sécurité le permet. Seul le joueur dont la balle est la plus éloignée peut se tenir à proximité de l'exécutant pour l'aider à suivre sa balle
- **Suivez la trajectoire des balles de vos partenaires de jeu**
Combien de temps est perdu à chercher une balle parce qu'on a mal évolué son emplacement ? le joueur assigné doit se concentrer sur son élan. C'est le rôle des 3 autres joueurs de suivre la trajectoire de la balle et prendre un point de repère. Si chacun le fait, localiser une balle prend quelques secondes.
- **Jouez une balle provisoire**
Si vous croyez que votre balle pourrait être hors-limite, dans un obstacle ou perdue pour toutes autres raisons, frappez une balle provisoire. Si elle la plus courte, rendez vous à votre deuxième balle et préparez vous à votre prochain coup. Laissez le soin à vos partenaires de trouver votre balle.
- **Soyez prêt à jouer votre coup**

Que ce soit sur le terrain ou sur le green, préparez-vous à frapper votre balle pendant que le joueur assigné joue son coup. Profitez du temps de sa routine pour évaluer votre coup et choisir votre club.

- **Amenez votre équipement à l'arrière du green**

En plaçant votre équipement à l'arrière du green, en direction du trou suivant, vous permettez au groupe qui suit de frapper plus rapidement et vous contribuez à accélérer le temps de jeu. Ce n'est ni le temps ni l'endroit pour écrire les résultats.

- **Raclez les fosses et déplacez l'équipement de vos partenaires**

Si la priorité de jeu appartient à un joueur venant de jouer dans un bunker, offrez lui de ratisser le bunker à sa place et suggérez lui d'aller se préparer. Dans le même ordre d'idée, si vous remarquez qu'un partenaire a laissé son équipement à l'avant du green et que ce n'est pas à vous de jouer, demandez lui de le déplacer ou faites le s'il est occupé à autre chose.

- **Après 9 coups on ramasse sa balle**

Lorsque vous avez passé la Carte Verte, vous avez normalement fait quelques trous pour montrer vos aptitudes à ce sport, le score ne devrait pas dépasser Par + 4, alors si par malchance vous êtes en cours de partie à par+4, vous êtes gentil de ramasser votre balle, de ronger intérieurement votre frein en vous disant que ça ira mieux au trou suivant.

Sur le green

- **Assurez-vous que les joueurs connaissent leur devoir à l'égard du drapeau**

Le joueur le plus près du trou est responsable d'enlever le drapeau. Ne tardez pas à le faire de sorte que le joueur assigné puisse effectuer son putt sans avoir à demander à quelqu'un de retirer le drapeau. Le même principe s'applique pour sa remise en place. C'est le rôle du premier joueur à mettre sa balle dans le trou, de ramasser le drapeau et d'être prêt à le remettre en place.

- **Réduisez les coups d'essais**

Si vous persistez à rater vos coups après avoir pris plusieurs coups d'essais, demandez-vous s'ils sont vraiment utiles, car quoi que vous pensiez ils prennent passablement du temps.

- **Quittez rapidement le green et inscrivez vos résultats au prochain tertre de départ.**

Si vous avez l'honneur d'être responsable de remplir la carte de score, vous devez attendre d'avoir frappé votre balle pour consigner les résultats ou déléguer l'honneur à un autre joueur. Si vous prenez 30 secondes à chaque trou pour inscrire les scores avant de jouer, vous

aurez fait perdre à votre équipe 9 précieuses minutes à la fin des 18 trous.

Pour finir :

Souvenons-nous :

Les rivières Secondes deviennent des fleuves Minutes

Une balle perdue n'est pas un trésor inestimable

Le prix d'une balle ne justifie pas d'imposer un temps d'attente à vos partenaires et aux golfeurs qui vous suivent. Si vous n'avez pas les moyens de perdre une balle, achetez des balles usagées.

Pour accélérer le jeu respectons nos partenaires et adversaires.

Ne vous faites pas complice du jeu lent (dernier point mais pas des moindres)

Avec diplomatie et fairplay expliquez à vos partenaires comment accélérer la partie ou éradiquer certain geste pénalisant le temps de jeu (dans cette mission importante ne vous transformez pas en gendarme).

Le Bureau des 3G met à l'étude un projet pour 2014 permettant de mieux faire respecter ces principes.

La lutte contre le jeu lent c'est l'affaire de tous, faisons chacun un effort pour ne pas gâcher nos sympathiques sorties hebdomadaires.

Je vous remercie et surtout je compte sur vous.

JC FERAUGE