

ffgolf<sup>®</sup>

*Fédération Française de Golf*

# LE JEU LENT

Hubert Scheidt

Janvier 2004

# SOMMAIRE

**Agissons, maintenant !**

## **1 - Les causes du jeu lent**

- 1. 1 Causes liées au terrain
  - 1.1.1 - Architecture du terrain
  - 1.1.2 - Maintenance du terrain
- 1. 2 Causes liées à l'organisation
- 1. 3 Causes liées aux joueurs

## **2 - Les remèdes**

### **2. 1 - Que peut faire le Club ?**

- 2.1.1 - Etalonnage "horaire" du parcours - cadence de jeu
  - 2.1.1.1 - Deux méthodes de calcul
  - 2.1.1.2 - Cadence de jeu
- 2.1.2 - Le terrain
  - 2.1.2.1 - L'ordre des trous
  - 2.1.2.2 - Le dessin et l'entretien du terrain
  - 2.1.2.3 - La signalisation sur le terrain
  - 2.1.2.4 - Les voiturettes
- 2.1.3 - L'organisation du jeu
  - 2.1.3.1 - Intervalle entre les parties
  - 2.1.3.2 - Starters et commissaires
  - 2.1.3.3 - Proposition du R&A
  - 2.1.3.4 - Solutions pratiquées dans différents clubs
  - 2.1.3.5 - Logistique utilisable contre le jeu lent.

### **2. 2 - Que doivent faire les joueurs ?**

### **2. 3 - Les écoles de golf – rôle des enseignants**

- 2.3.1 - L'enfant
- 2.3.2 - Le débutant adulte

### **2. 4 - La FFGolf : recommandations de la CSN et du Comité des Règles**

- 2.4.1 - Pour répondre aux attentes des clubs
  - 2.4.1.1 – La charte sur le jeu lent
  - 2.4.1.2 - Promouvoir la tenue d'une compétition annuelle de sensibilisation au jeu lent
  - 2.4.1.3 - Les dix recommandations aux clubs

Le jeu lent est un sujet récurrent, et tout le monde s'accorde à dire que c'est la lèpre du golf. Ce fléau est relativement moderne puisque les Règles de golf n'en parlent qu'à partir de 1950, mais depuis, de nombreux amendements ont augmenté les pouvoirs du Comité pour lutter contre le jeu lent.

Ce sujet a suscité d'innombrables discussions, mais à part quelques initiatives isolées, aucune action d'envergure n'avait été entreprise pour s'attaquer au jeu lent.

### **Ce problème doit être pris très au sérieux**

Les dirigeants et responsables du golf déploient toute leur énergie pour développer ce sport. L'un des principaux objectifs est de réduire le nombre des non renouvellements de licence.

Or le golf est très "chronophage" comparé à d'autres sports ou activités de loisirs avec lesquels il est en concurrence. Si les parties durent 5 heures, voire 6 heures, la pratique du golf nécessite alors plus qu'une demi-journée : la journée entière est prise au détriment de la vie de famille, du travail ou d'autres activités.

Comment attirer les jeunes dans ces conditions alors qu'ils ont un emploi du temps surchargé.

En tous cas, ceci peut être une contrainte trop lourde pour certains golfeurs et les amener à arrêter le golf.

Si le golf professionnel est lié à des contraintes horaires, en particulier en raison des retransmissions TV, au niveau des clubs, la cadence de jeu est d'une importance primordiale pour le plaisir du jeu. Il y a en outre des implications économiques pour les golfs commerciaux, les clubs, les fabricants et les détaillants. En effet, l'emploi du temps des joueurs n'est pas extensible à l'infini. Ils privilégieront donc naturellement les golfs où ils sont certains de finir leur parcours dans un délai raisonnable ; en outre ils auront alors le temps d'aller au pro-shop effectuer quelques emplettes.

**L'objet de ce document est d'analyser les causes du jeu lent, de proposer un ensemble de vraies solutions, pratiques et applicables.** Chaque club ou joueur pourra y puiser des réponses adaptées à sa situation, mais seule une action globale et concertée sera efficace.

A partir de ces trois constats forts qui l'emportent sur les autres considérations :

- **La majorité des joueurs n'ont pas conscience de leur cadence de jeu et croient jouer à une vitesse normale alors qu'ils sont trop lents.**
- **Le jeu lent est sans nul doute de la responsabilité commune des joueurs, du dessin du parcours et de son entretien, et de l'organisation du jeu par le Comité.**
- **Beaucoup de clubs ne savent pas quoi faire pour lutter contre le jeu lent ou bien n'osent pas le faire seuls.**

**Tout le monde est d'accord qu'il est absurde d'imaginer que l'ensemble du champ des joueurs doive jouer à la vitesse du joueur le plus lent.**

## **AGISSONS, MAINTENANT!**

- **Les clubs** : quels sont leurs moyens d'action?  
Gérer l'occupation d'un terrain. Faire l'audit du parcours et penser aux problèmes de cadence de jeu lors de l'entretien du terrain. Etablir une cadence de jeu.
- **Les joueurs** : que doivent-ils faire ?  
Faire prendre conscience aux joueurs de la cadence de jeu. Leur inculquer un comportement qui élimine les pertes de temps sans gêner le plaisir du jeu.
- **Les écoles de golf, les enseignants** : donner les bonnes habitudes dès l'apprentissage du golf. Inclure la cadence de jeu dans la pédagogie.
- **Le haut niveau** : profiter des entraînements pour apprendre à jouer plus vite et éviter les pénalités en tournoi. Prévoir le passage amateur – professionnel.
- **Les arbitres** : agir avec clairvoyance, prévenir les joueurs, mais avoir le courage de sanctionner les joueurs trop lents. Appliquer les procédures pour les groupes hors position.
- **La FFGolf** : faire prendre conscience aux licenciés du problème, engager un véritable partenariat avec les clubs au sein **d'une Charte sur le jeu lent**, promouvoir une journée annuelle de sensibilisation au jeu lent dans chaque club en instaurant une compétition à la formule ludique, conviviale et incitative et en responsabilisant chaque joueur au sein de sa partie, donner des recommandations au niveau national pour appliquer une procédure plus adaptée face au jeu lent. Mener une campagne sur plusieurs années pour faire changer les mentalités.

# **1- Les causes du jeu lent**

## **1.1 - Causes liées au terrain**

Certains architectes se sont mis à concevoir systématiquement des terrains de "championnat international" d'une grande longueur, avec greens durs et ultra rapides, fairways étroits et roughs sévères.

En outre, les distances entre les greens et les départs suivants sont de plus en plus grandes rendant souvent la voiturette indispensable.

### **1.1.1- Architecture du terrain**

Si les premiers trous ne permettent pas un jeu rapide et fluide, les joueurs partiront sur un rythme lent et ne le rattraperont pas.

Les facteurs de jeu lent sont :

- Un par 3 dans les 3 premiers trous provoque généralement un ralentissement parce que seulement un groupe peut l'occuper contrairement aux par 4 ou 5.
- Les par 4 ou par 5 courts sur lesquels les bons joueurs sont tentés d'attaquer directement le green sur un par 4 ou de l'attaquer en 2 sur un par 5. Ils vont attendre que le green soit libre pour jouer.
- Un par 5 en trou n°1 est susceptible de provoquer un embouteillage car les joueurs "courts" vont s'accumuler sur ce trou et donc les trous suivants, alors que les joueurs "longs" devront attendre soit au départ, soit à l'attaque du green.
- Des distances trop importantes entre les greens et les départs suivants : Bill Yates rapporte le cas d'un terrain aux Etats-Unis avec un parcours de 6130 yards, mais ayant en plus 5160 yards au total entre les greens et les départs suivants ce qui rajoute 28 minutes à la durée de jeu.
- Greens trop petits
- L'ordre des trous est parfois tel qu'il ne permet pas un jeu fluide.

### **1.1.2 – Maintenance du terrain**

- Un trou n°1 trop difficile (fairway trop étroit, roughs épais, attaque de green délicate)
- Un parcours trop difficile par rapport au niveau du champ des joueurs ou aux conditions climatiques (marques reculées, greens trop rapides, drapeaux trop difficiles).
- Une tonte sélective avec fairways trop étroits aux retombées de drive, roughs élevés avant le début du fairway qui lui-même est trop éloigné du départ.
- Inflation dans la plantation d'arbres à des endroits stratégiques.

## 1. 2 - Causes liées à l'organisation

Le problème de fond est celui de l'occupation du terrain : il ne faut pas confondre engorgement du terrain et jeu lent. On ne peut pas accuser un joueur d'être lent lorsqu'il attend à chaque coup car le parcours est embouteillé.

Les études de flux de trafic montrent qu'il est à l'évidence plus facile de créer un embouteillage que de le résorber. Ceci est valable également pour le golf.

- Un intervalle de départ trop court entre les différents groupes provoque rapidement un bouchon, en particulier sur le premier par 3, et les joueurs adoptent un faux rythme.
- La course à la rentabilité peut se retourner contre le club : des départs trop rapprochés provoquent un jeu tellement lent que les joueurs ne reviennent plus et il y a donc une perte de clientèle par mécontentement.  
D'autre part, sur un terrain surpeuplé, la durée du tour augmente régulièrement au cours de la journée pour passer de moins de 4 heures à plus de 5 heures. Il y a alors une perte de recettes : en effet, il n'est pas possible de "vendre" des départs en fin d'après midi car les joueurs ne pourraient pas finir le tour avant la nuit.
- Toujours avoir à l'idée que les premières parties sur les premiers trous ont une grande influence sur la cadence de jeu des parties suivantes. Si les premières parties sont composées de joueurs trop lents, ceux-ci bloquent les joueurs qui les suivent et sont eux-mêmes gênés par ceux qui piaffent d'impatience derrière eux. A l'inverse, des joueurs rapides ne peuvent pas être une gêne pour des joueurs lents qui les suivent.
- Faire placer la balle ralentit considérablement le jeu.
- Certaines formules de jeu sont très lentes (scramble à 4 par exemple)
- Parcours trop difficile (voir ci-dessus)
- De nombreuses compétitions, pour une meilleure renommée ou simplement par souci de convivialité, prévoient un arrêt buvette après le trou n°9. Ceci n'est pas recommandé par le R&A de St Andrews et ne doit en aucun cas excéder 5 minutes. Une compétition de golf ne doit pas se transformer en garden-party.

### **1.3 - Causes liées aux joueurs**

Ce sont évidemment les plus importantes, à tel point qu'on se demande si le jeu lent n'est pas culturel en France.

"Il y a 2 sortes de joueurs lents :

- ceux qui en sont totalement inconscients : "on ne m'a jamais dit que j'étais lent, je n'arrive pas à croire",
- ceux qui s'en moquent éperdument: "j'ai payé pour profiter du parcours et j'entends prendre le temps qu'il me faut".

Les groupes de débutants jouant ensemble peuvent être une source de retard importante, cependant une des catégories les plus lentes est celle des Messieurs hcp 15-20." (Dean Knuth dans Golf Digest)

En poussant l'analyse plus loin, on se rend compte que :

- Les joueurs n'ont pas conscience de leur cadence de jeu et n'ont pas la notion du temps. Ils ont l'impression de jouer à une vitesse normale alors qu'ils sont trop lents. On peut remonter toutes les parties, il n'y a aucun trou entre les groupes, mais tout le champ est parti sur un faux rythme et le tour dure plus de 5 heures

Le sondage Golf Digest ci dessous est révélateur:

Question: quelle est votre cadence de jeu?

Rapide 57,8 %

Moyenne 37,4%

Lente 4,8%

Question: quelle est la cadence de jeu de la majorité des joueurs?

Lente 56,2%

Moyenne 41,8%

Rapide 2,0 %

**Moralité : ce sont toujours les autres qui sont lents.**

- Ils perdent trop de temps entre les coups, marchent lentement et n'anticipent pas leur coup suivant en arrivant à leur balle. Que de minutes perdues à mesurer les distances, à choisir son club et à estimer la force du vent! Enfin les joueurs n'osent pas dépasser le niveau des autres joueurs pour aller directement à leur balle lorsque cela peut se faire sans risque, ni gêne.
- Les joueurs ne se préparent pas pendant que les autres jouent, n'étudient pas leur ligne de putt pendant que les autres puttent. Il y a aussi ceux qui vont plusieurs fois devant et derrière le trou pour visualiser leur putt, et prendre trois putts par la suite!
- Il y a un mimétisme avec les joueurs professionnels. Il ne faut pas oublier que les professionnels marchent rapidement et qu'ils gèrent leur temps dans le délai qui leur est imparti pour chaque trou. La plus grande partie de la retransmission TV se déroule sur le green où le joueur professionnel prend un certain temps pour étudier sa ligne de putt, mais la TV ne rend pas bien compte à quel point les professionnels ont gagné du temps avant d'arriver au green. Certains professionnels sont cependant effectivement lents, mais gardons à l'esprit que c'est leur gagne-pain contrairement aux amateurs et qu'ils sont sanctionnés financièrement quand les fautes de temps s'accumulent en cours de saison.

- On observe une méconnaissance de l'étiquette qui veut pourtant que l'on place son chariot sur le chemin entre le green et le départ suivant. Les joueurs restent trop longtemps près du green, en particulier ceux qui calculent leur score au lieu de le faire au départ suivant.
- L'absence de balle provisoire peut également ralentir beaucoup le jeu, surtout si une partie est amenée à en laisser passer une autre.  
Si l'on considère 3 groupes A, B et C dans cet ordre, avec un intervalle de départ de 10 minutes et les 3 groupes en bonne position c'est à dire se suivant correctement, une analyse cartésienne nous amène aux conclusions suivantes:  
Si le groupe A cherche une balle pendant 5 minutes et trouve sa balle, les groupes B et C sont retardés de 5 minutes.  
Si le groupe A cherche une balle et laisse immédiatement passer le groupe B, le groupe B sera dans les temps, les groupes A et C auront au moins 10 minutes de retard.  
Si le groupe A cherche une balle et après 5 minutes, ne l'ayant pas trouvée, laisse passer le groupe B, le groupe B aura 5 minutes de retard et les groupes A et C auront au moins 15 minutes de retard.  
Evidemment, la réalité n'est pas aussi mathématique, car ces parties se suivront étroitement et une partie du retard sera rattrapée. Mais il ne faut pas oublier qu'une partie qui en double une autre n'a pas de raison de courir pour rattraper les 10 minutes d'intervalle avec la partie précédente.  
Comme la balle provisoire a été instituée spécifiquement pour gagner du temps, on pourrait considérer que le fait de ne pas en jouer une, lorsqu'il est évident que la balle d'origine risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, revient à retarder indûment le jeu. Ceci devrait alors entraîner 2 coups de pénalité en stroke play ou la perte du trou en match play. C'est là une chose difficilement envisageable actuellement. Cependant le fait d'infliger une faute de temps dans ces circonstances est à l'étude.
- Il y a les joueurs qui sont dans un mauvais jour ou les débutants qui perdent beaucoup de balles: même s'ils jouent rapidement, ils ralentissent le jeu.
- La pression de la compétition est aussi une cause de jeu lent car certains sont paralysés par l'enjeu et jouent beaucoup plus lentement qu'en partie libre.
- Il y a les joueurs qui ne peuvent tout simplement pas aller plus vite, soit pour des raisons physiques, soit du fait de leur niveau de jeu.
- Il y a enfin les joueurs qui sous prétexte qu'ils ont payé un green-fee gâchent le plaisir de tous ceux qui jouent derrière eux et qui eux aussi ont payé un green-fee.

## **2 - Les remèdes**

### **2.1 - Que peut faire le Club ?**

- La première chose à faire est d'établir une cadence de jeu et pour cela de procéder à l'étalonnage horaire du parcours. Il est impossible de gérer le jeu lent si on n'a pas un critère objectif de temps imparti par trou et par tour.
- Ensuite, le club pourra apporter les améliorations nécessaires au terrain.
- Enfin, il s'agira de revoir l'organisation du jeu.

#### **2.1.1 - Etalonnage "horaire" du parcours - cadence de jeu**

Pour établir une cadence de jeu, il faut commencer par déterminer le temps imparti pour chaque trou et étalonner le parcours en "par horaire".

##### **2.1.1.1 - Deux méthodes de calcul**

- Le système européen qui repose sur des valeurs moyennes selon les trous et recommande :

PGA European Tour :

##### **Groupes de 3 joueurs**

**Par 3 : 11 minutes**

**Par 4 : 14 minutes**

**Par 5 : 16-17 minutes**

##### **Groupes de 2 joueurs**

**Par 3 : 9 minutes**

**Par 4 : 12 minutes**

**Par 5 : 14 minutes**

Scottish Golf Union :

##### **Groupes de 3 joueurs**

**Par 3 : 11 minutes**

**Par 4 : 14 minutes**

**Par 5 : 16 minutes**

##### **Groupes de 2 joueurs**

**Par 3 : 9 minutes**

**Par 4 : 11 minutes**

**Par 5 : 13 minutes**

La Scottish Golf Union a affiné le système en prenant en compte la longueur du trou :

<b>Par</b>	<b>Longueur</b>	<b>Temps imparti en 3 balles</b>	<b>Temps imparti en 2 balles</b>
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

Un délai supplémentaire est ajouté pour les trous difficiles ou qui sont susceptibles de retarder le jeu. On prend également en compte le temps mis pour marcher du green au départ suivant et pour cela, rien de mieux que de chronométrer soi-même en marchant.

On arrive ainsi à une cadence globale sur 18 trous de 4h08 à 4h20 pour un 3 balles et de 3h18 à 3h40 pour un 2 balles.

Par exemple, l'Old Course de St Andrews a une cadence de jeu qui a été déterminée à 3 heures 57 minutes et ce temps a été imprimé sur les balles de practice qui comportent toutes: **3.57**.

On pourrait imaginer de faire figurer le temps imparti sur des tees ou autres supports.

- L'USGA Pace Rating System, défini en 1993, repose sur un étalonnage ressemblant à celui du Slope System.

Il prend en compte la longueur du parcours, toutes les difficultés telles que rough, arbres, bunkers. Les obstacles d'eau impliquent automatiquement un délai supplémentaire pour le trou. Le temps mis pour aller du green au départ suivant est également considéré.

**A partir de ces données, il est aisé de réaliser un tableau de marche (timing sheet), d'un usage très simple, correspondant à un terrain donné.**

L'élaboration de la cadence de jeu selon ce système est cependant compliquée et le temps imparti doit parfois être revu après quelques mois d'utilisation.

Dans le cas de parties libres, le paramètre voiturettes est pris en compte. Les joueurs marchent-ils ou sont-ils en voiturette? Dans ce cas, les voiturettes ont-elles obligation de rester sur les chemins ou bien peuvent-elles rouler sur les fairways. Enfin, la présence d'une cabane à rafraîchissements à mi-parcours influe sur la cadence de jeu.

### **2.1.1.2 - Cadence de jeu**

Lorsque la cadence de jeu a été déterminée, le Comité (ou la commission sportive du club) pourra :

- inscrire la cadence de jeu sur la carte de score
- établir une feuille de cadence en fonction des heures de départ.

#### La cadence de jeu sur la carte de score

Sous la ligne indiquant le par de chaque trou, il est indiqué le par horaire du trou, ou bien l'horaire cumulé permettant de savoir quel temps est imparti pour tel ou tel nombre de trous. C'est la solution retenue pour la carte de score standard d'un parcours. Elle nécessite cependant un calcul par rapport à l'heure de départ.

Bien plus intéressante est **la carte de score indiquant la cadence de jeu en fonction de l'heure de départ**. C'est possible pour les cartes de score éditées lors d'une compétition à l'aide du logiciel Fléole ou Elka.

Le joueur, sans avoir à faire de calcul, voit indiqué sur sa carte de score l'heure exacte à laquelle il doit avoir terminé tel ou tel trou.

## La feuille de cadence de jeu

Elle est destinée aux responsables du terrain, aux organisateurs de la compétition, aux arbitres, aux commissaires.

Une feuille de cadence comporte 18 colonnes correspondant aux 18 trous et autant de lignes qu'il y a de groupes au départ. Il est ainsi très simple de savoir à quelle heure tel ou tel groupe doit avoir terminé un trou donné.

L'heure indiquée est celle où le groupe doit avoir remis le drapeau dans le trou.

Il est aussi possible d'établir des feuilles de cadence de jeu avec départ au tee 1 et tee10.

Une telle feuille permet de renseigner un entraîneur qui recherche un joueur déterminé sur le parcours pour le suivre lors d'un championnat ou alors un spectateur d'un grand tournoi qui désire savoir où se trouve son joueur préféré.

### Exemple d'une feuille de cadence de jeu à trois joueurs avec :

11 minutes pour un par 3

14 minutes pour un par 4

16 minutes pour un par 5

		Par 3 : 11 min			Par 4 : 14 min			Par 5 : 16 min															
0:10																							
Green		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
Par		4	4	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	3	4	3	4				
Partie	Temps	0:14	0:14	0:14	0:11	0:14	0:16	0:11	0:14	0:14	0:16	0:14	0:16	0:14	0:16	0:11	0:14	0:11	0:14				
N°	Marche	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####				
1	8:00	8:14	8:29	8:43	8:54	9:09	9:25	9:37	9:51	10:06	10:24	10:38	10:56	11:10	11:27	11:40	11:56	12:07	12:21	1			
2	8:10	8:24	8:39	8:53	9:04	9:19	9:35	9:47	10:01	10:16	10:34	10:48	11:06	11:20	11:37	11:50	12:06	12:17	12:31	2			
3	8:20	8:34	8:49	9:03	9:14	9:29	9:45	9:57	10:11	10:26	10:44	10:58	11:16	11:30	11:47	12:00	12:16	12:27	12:41	3			
4	8:30	8:44	8:59	9:13	9:24	9:39	9:55	10:07	10:21	10:36	10:54	11:08	11:26	11:40	11:57	12:10	12:26	12:37	12:51	4			
5	8:40	8:54	9:09	9:23	9:34	9:49	10:05	10:17	10:31	10:46	11:04	11:18	11:36	11:50	12:07	12:20	12:36	12:47	13:01	5			
6	8:50	9:04	9:19	9:33	9:44	9:59	10:15	10:27	10:41	10:56	11:14	11:28	11:46	12:00	12:17	12:30	12:46	12:57	13:11	6			
7	9:00	9:14	9:29	9:43	9:54	10:09	10:25	10:37	10:51	11:06	11:24	11:38	11:56	12:10	12:27	12:40	12:56	13:07	13:21	7			
8	9:10	9:24	9:39	9:53	10:04	10:19	10:35	10:47	11:01	11:16	11:34	11:48	12:06	12:20	12:37	12:50	13:06	13:17	13:31	8			
9	9:20	9:34	9:49	10:03	10:14	10:29	10:45	10:57	11:11	11:26	11:44	11:58	12:16	12:30	12:47	13:00	13:16	13:27	13:41	9			
10	9:30	9:44	9:59	10:13	10:24	10:39	10:55	11:07	11:21	11:36	11:54	12:08	12:26	12:40	12:57	13:10	13:26	13:37	13:51	10			
11	9:40	9:54	10:09	10:23	10:34	10:49	11:05	11:17	11:31	11:46	12:04	12:18	12:36	12:50	13:07	13:20	13:36	13:47	14:01	11			
12	9:50	10:04	10:19	10:33	10:44	10:59	11:15	11:27	11:41	11:56	12:14	12:28	12:46	13:00	13:17	13:30	13:46	13:57	14:11	12			
13	10:00	10:14	10:29	10:43	10:54	11:09	11:25	11:37	11:51	12:06	12:24	12:38	12:56	13:10	13:27	13:40	13:56	14:07	14:21	13			
14	10:10	10:24	10:39	10:53	11:04	11:19	11:35	11:47	12:01	12:16	12:34	12:48	13:06	13:20	13:37	13:50	14:06	14:17	14:31	14			
15	10:20	10:34	10:49	11:03	11:14	11:29	11:45	11:57	12:11	12:26	12:44	12:58	13:16	13:30	13:47	14:00	14:16	14:27	14:41	15			
16	10:30	10:44	10:59	11:13	11:24	11:39	11:55	12:07	12:21	12:36	12:54	13:08	13:26	13:40	13:57	14:10	14:26	14:37	14:51	16			
17	10:40	10:54	11:09	11:23	11:34	11:49	12:05	12:17	12:31	12:46	13:04	13:18	13:36	13:50	14:07	14:20	14:36	14:47	15:01	17			
18	10:50	11:04	11:19	11:33	11:44	11:59	12:15	12:27	12:41	12:56	13:14	13:28	13:46	14:00	14:17	14:30	14:46	14:57	15:11	18			
19	11:00	11:14	11:29	11:43	11:54	12:09	12:25	12:37	12:51	13:06	13:24	13:38	13:56	14:10	14:27	14:40	14:56	15:07	15:21	19			
20	11:10	11:24	11:39	11:53	12:04	12:19	12:35	12:47	13:01	13:16	13:34	13:48	14:06	14:20	14:37	14:50	15:06	15:17	15:31	20			
21	11:20	11:34	11:49	12:03	12:14	12:29	12:45	12:57	13:11	13:26	13:44	13:58	14:16	14:30	14:47	15:00	15:16	15:27	15:41	21			
22	11:30	11:44	11:59	12:13	12:24	12:39	12:55	13:07	13:21	13:36	13:54	14:08	14:26	14:40	14:57	15:10	15:26	15:37	15:51	22			
23	11:40	11:54	12:09	12:23	12:34	12:49	13:05	13:17	13:31	13:46	14:04	14:18	14:36	14:50	15:07	15:20	15:36	15:47	16:01	23			
24	11:50	12:04	12:19	12:33	12:44	12:59	13:15	13:27	13:41	13:56	14:14	14:28	14:46	15:00	15:17	15:30	15:46	15:57	16:11	24			
25	12:00	12:14	12:29	12:43	12:54	13:09	13:25	13:37	13:51	14:06	14:24	14:38	14:56	15:10	15:27	15:40	15:56	16:07	16:21	25			
26	12:10	12:24	12:39	12:53	13:04	13:19	13:35	13:47	14:01	14:16	14:34	14:48	15:06	15:20	15:37	15:50	16:06	16:17	16:31	26			
27	12:20	12:34	12:49	13:03	13:14	13:29	13:45	13:57	14:11	14:26	14:44	14:58	15:16	15:30	15:47	16:00	16:16	16:27	16:41	27			
28	12:30	12:44	12:59	13:13	13:24	13:39	13:55	14:07	14:21	14:36	14:54	15:08	15:26	15:40	15:57	16:10	16:26	16:37	16:51	28			
Green		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				

## **2.1.2 - Le terrain**

### **2.1.2.1- L'ordre des trous**

La cadence de jeu pendant les premiers trous est très importante car c'est elle qui donne le rythme de la partie.

Or l'ordre des trous a une influence : par exemple à la Biarritz Cup avec un champ de bons joueurs, il y avait en fin de journée 1 heure de retard au départ du trou 1. En effet, les trous 1 et 3 sont des par 5 courts où les bons joueurs attaquent le green en 2 et attendent qu'il soit libre. En outre, le 2 est un par 3 long. Le seul fait de changer l'ordre de ces trous qui sont, pour cette compétition, les 15, 7 et 8 a permis de résorber l'embouteillage au départ et de récupérer l'heure de retard.

### **2.1.2.2 - Le dessin et l'entretien du terrain**

Certains trous présentent des caractéristiques telles qu'ils sont cause de retard systématique. Il s'agit alors de bien analyser la cause de ce retard et de prendre les mesures adéquates parmi celles décrites ci dessous.

- Vérifier l'orientation des aires et tees de départ, en particulier en cas de dog-leg : un départ mal orienté peut inciter les joueurs à envoyer leur balle dans une zone de rough ou de sous-bois.
- Marquer soigneusement le terrain (hors-limites, obstacles d'eau, terrains en réparation) pour que les joueurs n'aient pas de doute.
- Elargir les fairways dans les zones de retombée de balle
- Tondre les roughs trop pénalisants.
- Laisser pousser le rough à une certaine hauteur lorsqu'il peut empêcher une balle de rouler dans un obstacle ou hors-limites.
- Nettoyer les sous-bois.

### **2.1.2.3 - La signalisation sur le terrain**

- Placer des mires de direction sur les trous aveugles
- Afficher au départ du trou n° 1 le temps de jeu demandé pour 18 trous.
- Mettre des horloges sur le terrain.
- Une bonne signalisation de la séquence des trous améliore le temps de déplacement.
- Mise en place de panneaux « parking chariot » pour indiquer l'emplacement où les joueurs doivent laisser leur chariot en arrivant au green.
- Placer des repères de distance : piquets de 135m, plaques de couleurs sur le fairway (200m, 150m 100m, etc.) ou distances sur les plaques d'arroseur. Ceci permet au joueur de choisir rapidement son club et d'améliorer la précision de son coup.

Il y a cependant des avis divergents au sujet des indications de distances, en particulier sur les têtes d'arroseur. Certains considèrent en effet que, plus le joueur a d'informations, plus il hésite et que l'augmentation du nombre de renseignements disponibles n'aide pas nécessairement la cadence de jeu. D'autres estiment que le fait d'avoir de nombreux repères évite des aller et retour vers le piquet des 135m.

En réalité, cela dépend du niveau de jeu, et de l'accessibilité au renseignement : s'il faut chercher longuement la tête d'arroseur, on perd plus de temps qu'on en gagne. A cet égard, les plaques de couleurs sur le fairway sont plus intéressantes.

### 2.1.2.4 - Les voiturettes

Selon Dean Knuth, les voiturettes vont à la même vitesse qu'un joueur à pied s'il n'y a pas de distance entre les greens et les départs suivants. Bien plus, les voiturettes ralentissent le jeu d'environ 12% si elles doivent rester sur le chemin aménagé, c'est à dire environ 1/2 heure par tour (dans ce cas, le joueur fait des aller-retour entre la voiturette et sa balle).

La solution est alors de laisser les voiturettes rouler sur le fairway et pour préserver ce dernier au maximum, il est préconisé d'adopter la règle de l'angle droit : une voiturette peut pénétrer sur un fairway et le quitter, mais seulement sous un angle de 90°.

### 2.1.3 - L'organisation du jeu

#### 2.1.3.1 - Intervalles entre les parties

L'intervalle de temps entre les groupes est primordial. Si ce temps est insuffisant des bouchons vont se créer et les joueurs vont attendre sur le parcours :

Par exemple si le parcours débute avec un par 5 suivi par un par 3 et si il y a moins de 10 minutes entre les groupes, il y aura certainement 2 groupes qui attendront au départ du trou n°2. Lorsque l'intervalle est insuffisant le Comité souvent accuse les joueurs de jouer trop lentement quand en fait la faute vient du Comité de l'épreuve. Demander aux joueurs d'accélérer ne va pas modifier cette situation.

L'objectif ne doit pas être le nombre de green fees, mais le rapport recettes / qualité.

Certains golfs essaient de "remplir" au maximum leur parcours pour des raisons financières et resserrent les départs à 6 ou 7 minutes.

Bill Yates a mené une étude montrant le rapport sur un parcours donné entre l'intervalle de départ, la durée du tour, le nombre de groupes finissant le tour et le nombre de trous avec un retard supérieur à 2 minutes :

Intervalle de départ	Durée moyenne du tour	Nb de groupes finissant le tour (1)	Nb de trous avec un retard > 2 mn
7	5h10	47	7
8	4h38	47	5
<b>9</b>	<b>4h20</b>	<b>45</b>	<b>3</b>
10	4h16	42	2

(1) Groupes démarrant entre 7h00 et 18h00

(2) Y compris le retard au départ du trou 1

Copyright 8, 2003 by Bill Yates. All Rights Reserved

Ce tableau montre que le meilleur rapport durée du tour/ nombre de groupes finissant le tour se situe avec un intervalle de départ de 9 minutes sur ce parcours.

**En général, l'intervalle recommandé est de :**  
**8 minutes pour des groupes de 2 joueurs**  
**10 minutes pour des groupes de 3 joueurs**  
**12 minutes pour des groupes de 4 joueurs**

Mais tout dépend du parcours : le R&A de St Andrews avait demandé conseil à Bill Yates avant le British Open 2002 à Muirfield. L'intervalle de départ a été fixé à 11 minutes et a permis un déroulement tout à fait fluide de la compétition.

En outre, il est fortement recommandé, pour les départs de compétitions, de laisser une marge supplémentaire de 5 minutes toutes les 2 heures ce qui permet d'absorber plus facilement des retards ponctuels.

### 2.1.3.2 - Starters et commissaires

Si un club a les moyens d'avoir l'un ou l'autre ou mieux les deux, la cadence de jeu ne peut que s'améliorer.

Le starter permet une cadence de départ fluide. Quant au commissaire, il doit allier fermeté et diplomatie. Il doit rester courtois, mais ne pas se laisser impressionner par la mauvaise humeur éventuelle de golfeurs rappelés à l'ordre.

D'un autre côté, il ne doit pas stresser les joueurs au point de leur faire perdre leurs moyens et de provoquer lui-même du jeu lent.

**Exemple du St Andrews Links Trust** qui gère les 5 parcours de 18 trous de St Andrews ainsi que le 9 trous pour les enfants.

Par le passé, les marshals de St Andrews étaient réputés pour leur sévère intransigeance et ceci a été préjudiciable à la réputation des Links. A la suite d'une enquête de satisfaction, une "charte de qualité clientèle" a été élaborée :

Au départ du trou n°1, un marshal a pour but de calmer et de détendre les joueurs qui sont tous impressionnés de jouer l'Old Course. Il explique également qu'un commissaire se présentera au départ du trou n°3 pour assister et aider les joueurs.

L'objectif fixé pour les commissaires est

- que les joueurs pratiquent le golf en sécurité et dans les limites de temps établies par l'équipe de direction.
- que tous les joueurs aient eu du plaisir à jouer le parcours et le quittent avec le désir de revenir.

Préparation pour un bon commissaire de parcours:

- Avoir une parfaite connaissance du terrain
- Connaître les distances aussi bien du tee que vers le green
- Préparer la feuille de cadence de jeu
- Avoir une connaissance solide des Règles de golf

Sur l'aire de jeu:

- Rester en contact avec le starter
- S'assurer de pouvoir identifier chaque partie par son heure de départ
- Prendre contact avec le plus grand nombre de parties possibles
- Face à tout problème de cadence de jeu, la procédure "CORRECT" est adoptée:

C	Check	Contrôler
O	Observe	Observer
R	Review	Etudier
R	React	Réagir
E	Encourage	Encourager
C	Chase	Suivre
T	Thank	Remercier

Il est essentiel de savoir si la partie qui paraît lente est effectivement lente. Pour cela, le commissaire doit situer la partie précédente et la suivante car une partie peut en avoir doublé une autre.

Il doit déterminer ce qui s'est exactement passé avant d'engager toute action. Le comportement des golfeurs aidera le commissaire à décider de la manière de les approcher. Tout encouragement doit être cordial et mettre les joueurs à l'aise pour les aider à améliorer leur cadence de jeu.

Si cela ne suffit pas, une mesure plus autoritaire peut être nécessaire. Là encore, le commissaire doit rester poli et utiliser toute référence aux Règles de Golf ou à l'Etiquette pour faire comprendre aux joueurs ce que l'on attend d'eux.

Dans tous les cas, les joueurs doivent être remerciés pour les efforts qu'ils déploient pour améliorer la cadence. Si le dialogue se termine sur un ton agréable, les joueurs seront plus réceptifs à la demande du commissaire.

### **Exemple du Golf de Chamonix:**

Ce golf a développé depuis 3 ans une politique très ferme concernant la cadence de jeu à l'initiative de son directeur Christophe De Carné et de son commissaire de parcours Sébastien Lutaud.

Le golf de Chamonix n'est ouvert qu'une partie de l'année et pourtant il reçoit entre 13000 et 14000 green fees par an avec des jours à plus de 220 green fees.

La cadence de jeu a été fixée à une moyenne de 15 minutes par trou ce qui représente 4h30, temps maximal autorisé pour l'ensemble du parcours.

Des panneaux avec les temps de passage exigés ont été mis en place au départ du trou n°5 (1h00 après le départ du trou n°1), au green du trou n°9 (2h15 après le départ) et au départ du trou n°13 (3h00 après le départ). D'autre part, un panneau au départ du trou n°1 prévient les joueurs qu'en cas de retard excessif, il leur sera demandé de sauter un trou.

Le moment important est celui du départ où le starter communique aux joueurs ne connaissant pas le golf les informations sur le parcours (balises de 135m, plaques de distance sur le fairway à 150, 100 et 80m, points d'eau, etc.) Il demande aux joueurs d'accrocher leur ticket de green fee comportant l'heure de départ en évidence sur le sac.

Il montre alors la feuille de départ, explique que le parcours est plein et que les heures de passage ci dessus sont exigés. Les joueurs voient que des heures de passage de parties précédentes sont notées et ils sont informés qu'un commissaire ira les voir sur le parcours en cas de problème. Tout ceci est dit gentiment en demandant la collaboration de tous pour une bonne fluidité sur le parcours.

La configuration du terrain est telle que le starter du trou n°1 voit de sa place le départ du trou n°5 et le green du trou n°9. Il peut donc noter les temps de passage et les communiquer au commissaire de parcours itinérant.

### Parties libres:

- Lorsqu'un groupe est en retard, le commissaire va les voir et leur demande d'accélérer.

Il ne polémique jamais, n'entame jamais de discussion avec les joueurs. Les joueurs ont toujours de bonne raison d'être en retard. Le commissaire leur répond simplement: "OK, mais maintenant il faut rattraper le retard et respecter l'horaire prévu."

Le principe retenu est que lorsqu'une équipe est en retard à l'un des points de passage, elle doit avoir rattrapé son retard au point de passage suivant. Elle a donc un temps suffisant pour ce faire

- Le commissaire va ensuite voir systématiquement les parties suivantes en disant : « la partie devant vous a pris beaucoup de retard , elle va maintenant accélérer, veillez à ne pas vous laisser distancer.

- Si la partie qui est en retard n'arrive pas à retrouver une bonne position, le commissaire lui demande de sauter un trou.

- Le cas extrême est celui d'une partie incapable se suivre le rythme. C'est le cas de joueurs dont le handicap ne correspond pas à celui exigé pour jouer sur ce terrain. Les joueurs sont alors invités à quitter le parcours et remboursés.

Il arrive parfois que des joueurs n'apprécient pas cette fermeté. Dans ce cas, le commissaire leur répond, avec une extrême courtoisie, que le golf préfère avoir 4 joueurs mécontents plutôt que les 200 joueurs qui suivent et qui sont obligés d'attendre sur un banc que les parties bloquées puissent avancer.

### En compétition :

Les temps de passage sont les mêmes. Tout retard à un point de passage doit être rattrapé pour le point de passage suivant.

Si un groupe est en retard au passage du trou n°5, il doit avoir rattrapé son retard au trou n°9. Sinon, tous les joueurs du groupe sont pénalisés de 1 coup.

De même sur le retour, tout retard au trou n°13 doit être rattrapé avant le trou n°18. Un groupe en retard à l'aller et au retour sera ainsi pénalisé de 2 coups au total.

Tout le groupe est pénalisé en cas de retard car les joueurs doivent se responsabiliser et s'inciter mutuellement à respecter la cadence de jeu.

Il n'y a pas eu de cas où des joueurs refusaient de jouer avec un joueur lent, mais dans ce cas les autres joueurs du groupe sont très vigilants avec ce joueur et le groupe reste dans la cadence.

Le cas de Chamonix (le cas du golf de la Vaucouleurs est d'ailleurs analogue) est très intéressant car ce club a adopté cette procédure après de nombreux essais et tâtonnements. Il est remarquable de noter qu'il est arrivé exactement à la procédure recommandée par le R&A de St Andrews.

#### **2.1.3.3 - Proposition du R&A**

Le R&A Golf Club de St Andrews est conscient qu'un club n'a pas les moyens de réguler la cadence de jeu comme dans un tournoi professionnel.

Il propose que le Comité d'épreuve établisse un temps limite pour accomplir 9 trous ou 18 trous (selon le nombre de joueurs, la formule de jeu, la difficulté du parcours, etc). Si un groupe de joueurs dépasse ce temps limite et s'il est hors position (voir plus loin "hors position" dans le chapitre procédures), chaque joueur du groupe peut être pénalisé.

Par exemple, dans le règlement d'épreuve, le Comité peut décider qu'un groupe de trois joueurs en stroke play ne doit pas mettre plus de 2 heures pour 9 trous et stipuler que si un groupe dépasse ce délai et qu'il est hors position, les trois joueurs encourent une pénalité de 1 coup. En outre, le règlement peut stipuler que si ce groupe ne termine pas les 9 trous suivants dans le délai imparti et qu'ils sont encore hors position, les trois joueurs encourent une pénalité supplémentaire de 2 coups.

L'objection qui vient de suite à l'esprit est qu'une telle procédure ne tient pas compte de la responsabilité individuelle et qu'un joueur sans reproche peut être pénalisé. Cependant, le R&A considère qu'un tel règlement incite les joueurs d'un groupe à une auto régulation et à une entraide mutuelle pour que les joueurs les plus lents accélèrent leur jeu. La notion de groupe prime sur celle du joueur isolé.

In fine, la responsabilité de la cadence de jeu appartient plus aux joueurs qu'aux officiels.

*Par rapport à ce cadre général, il y a lieu de peaufiner le système en autorisant une procédure d'appel pour tenir compte de cas particuliers: balle perdue, longue procédure de règles, etc...*

*Il ne faut cependant pas oublier qu'un groupe qui a pris du retard est censé rattraper 2 minutes par trou en moyenne lors des trous suivants.*

Par contre, le R&A est totalement opposé à ce que l'on puisse faire sauter un trou en compétition stableford à un groupe trop lent. Cela modifierait le tour conventionnel en cours de compétition et un Comité n'a pas le droit de le faire.

"Toute carte rendue dans ces conditions ne serait pas valable car non réalisée selon les Règles de Golf."

### 2.1.3.4 - Solutions pratiquées dans différents clubs

Vous trouverez ci dessous des solutions pratiquées dans différents clubs de par le monde. Certaines sembleront totalement inapplicables en France, elles n'en restent pas moins intéressantes à connaître.

- Demander aux joueurs de marquer sur leur carte de score leur heure de passage à certains trous déterminés. Ce simple geste leur fait prendre conscience de la notion de temps et les sensibilise à la cadence de jeu.
- En partie libre, inciter les joueurs à partir des tees de départ adaptés à leur niveau de jeu et leur capacité physique, quel que soit leur sexe. Eviter la terminologie " départ messieurs" ou "départ dames" pour utiliser "Repère 1" ou "Repère 3" par exemple. Certains golfs limitent l'utilisation des départs arrières aux bas handicaps. D'autres imposent de jouer depuis les départs avancés si le joueur ne tient pas la cadence.
- Si un groupe de joueurs est trop lent au bout de 2 ou 3 trous, il leur est demandé de quitter le terrain et de rentrer au club-house où leur green-fee leur sera remboursé. Ceci implique d'avoir affiché à l'accueil les conditions de vente des green-fees pour éviter tout litige quant à un préjudice éventuel.
- Afficher le nom des joueurs ayant eu un ou des avertissements pour jeu lent ???
- Créer des départs avancés, par exemple des marques vertes, situés sur le fairway à la retombée normale des drives. Si un groupe est en retard, le commissaire de parcours impose aux joueurs d'utiliser ces marques jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé une position correcte.
- S'assurer que les premiers groupes jouant de bonne heure le matin jouent en 4 heures. Les groupes suivants doivent jouer dans le temps imparti.
  - à la 1<sup>ère</sup> infraction au jeu lent : il est demandé au groupe de rattraper le groupe précédent.
  - à la 2<sup>ème</sup> infraction au jeu lent : le groupe doit ramasser ses balles et se positionner à une distance d'un coup du groupe précédent (en partie libre).
  - à la 3<sup>ème</sup> infraction au jeu lent : le groupe peut être contraint de quitter le parcours.
- Donner aux joueurs, au départ du 1, un carton indiquant la cadence de jeu requise ainsi que des conseils contre le jeu lent. En cours de partie, les commissaires de parcours placent des cartons verts, jaunes ou rouges à l'aire de départ suivante dès qu'un groupe est trop lent. Le carton rouge signifie l'exclusion.
- Demander un acompte de 5€ ou 10€ par joueur et rembourser les groupes terminant avec moins de 5 minutes de retard sur le temps imparti ou ayant respecté l'intervalle de départ avec le groupe précédent. Ainsi, il deviendrait rentable de ne pas chercher des balles perdues pendant trop longtemps ???
- Un club aux Etats-Unis fait la chose suivante : un tableau de cadence de jeu est affiché au club-house, où figurent le nom des joueurs du groupe, l'heure de départ et d'arrivée et l'intervalle d'arrivée avec le groupe précédent. Si un groupe finit son tour avec un intervalle augmenté de plus de 10 minutes par rapport au groupe précédent et s'il dépasse le délai imparti pour les 18 trous, le comité du club envoie une lettre d'avertissement à chacun des joueurs du groupe. A la deuxième lettre, le joueur n'a plus de départ en matinée les week-ends pendant un mois. Après un an de ce système, le nombre de lettres d'avertissement a baissé de 45%.

- Limiter l'accès du parcours en fonction du handicap, de la carte verte ou autre. Réserver les départs du matin et du début de l'après-midi aux joueurs confirmés.
- Un golf public américain utilise une procédure de cadence de jeu assurant l'accomplissement d'un tour conventionnel en 4h12. Grâce à cela, le club attire de nombreux joueurs assurés de jouer dans un laps de temps donné et particulièrement le week-end. Les joueurs appelant pour réserver demandent même si la procédure de cadence de jeu est en vigueur. Le système mis en place combine un minuteur " Linkstime" (voir § suivant) et la présence effective d'un starter et d'un commissaire de terrain.
- Systèmes de récompense pour les joueurs s'engageant à respecter la cadence de jeu (et le faisant effectivement) en leur réservant les plages de départ matinales ou en leur octroyant une remise sur la location de voiturette. Autre système de récompense en compétition du dimanche : donner un prix attractif pour les joueurs rapides.

#### **2.1.3.5 - Logistique utilisable contre le jeu lent**

- Panneaux indicateurs placés tous les 4 ou 5 trous et indiquant l'heure de passage exigée: " Vous devez passer à cet endroit H heures et M minutes après votre départ".
- Bill Yates (USA) a développé un logiciel de simulation de cadence de jeu. En fonction de différents paramètres tels que l'heure de départ, l'intervalle de départ, le niveau de jeu, la longueur des trous, les obstacles, les voiturettes, les distances green-départs suivants, le logiciel permet d'optimiser l'utilisation du terrain sans embouteillages.
- "Linkstime": un minuteur sur pile programmé en fonction du par horaire de chaque trou et permettant de voir le temps restant pour finir le trou. Il est activé au départ de chaque trou et placé sur le montant arrière de la voiturette pour faire face aux joueurs lorsqu'ils retirent leur club de leur sac.
- "Automatic Marshal" est un système de surveillance à distance. Un émetteur fixé sur la voiturette ou le sac est relié à un récepteur au secrétariat, avec en outre des relais sur chaque départ. Dès qu'une partie est en retard, une alarme retentit au secrétariat indiquant l'endroit où se trouve le groupe attardé.
- Horloges réparties sur le terrain et permettant de vérifier son temps de passage. Une société de l'Arizona propose des horloges avec un cadran divisé en 6 zones. Il y en a une à chaque tee de départ. Le joueur repère la zone de son heure de départ et à chaque trou, lorsqu'il est sur le tee, l'aiguille de l'horloge doit être dans la même zone du cadran. Le joueur sait alors s'il est dans les temps, en retard ou en avance.
- "Cart Watch": système très sophistiqué qui surveille le mouvement et l'emplacement des voiturettes et leur envoie des messages sur un écran placé sur le capot. Il utilise des émetteurs sur piles solaires installés près des chemins, greens et tees de départ. Des messages apparaissent sur l'écran indiquant le temps restant pour finir un trou. Ce système est également utilisé pour éviter que les voiturettes s'approchent trop des greens, tees de départ ou zones prohibées car un signal sonore se déclenche dans ce cas. Un gyrophare sur la voiturette peut aussi être activé à distance.

## • 2. 2 - Que doivent faire les joueurs ? Conseils aux Joueurs.

### Lors du départ au trou n°1

- Arrivez 10 minutes avant l'heure de votre départ, ayez vos tees, marque-balle, relève pitch prêts. Marquez vos balles.
- **En partie libre, jouez des marques de départ adaptées à votre niveau de jeu.**
- Emportez une balle dans votre poche (pour jouer une provisoire si nécessaire).

### Sur les autres aires de départ

- Notez le score du trou précédent sur la carte de score
- En partie libre, le premier qui est prêt tape son coup, même s'il n'a pas l'honneur. Tapez votre coup dès que le groupe précédent est hors de portée. Laissez les joueurs moins longs taper d'abord.
- Limitez les conversations jusqu'à ce que vous quittiez l'aire de départ.

### Partout

- Si une balle risque d'être perdue ou hors limites, jouez une provisoire.
- Regardez non seulement votre balle, mais aussi celles des autres joueurs de votre groupe. Mémorisez bien les zones de retombée à l'aide de repères fixes (arbres, etc.)
- Pas de "cours" de golf pendant le parcours.
- **Marchez rapidement entre les coups.**
- Si le terrain est libre devant vous, laissez passer les parties plus rapides. **S'il est saturé, et que devant vous toutes les parties sont collées les unes aux autres, il ne sert à rien de laisser passer une partie, cela augmente le retard** et ne fait que déplacer le problème.
- Si vous devez laisser votre chariot à distance, emportez avec vous le nombre de clubs nécessaires.

### Sur le fairway

- Allez directement à votre balle et aidez à la recherche des balles perdues après avoir tapé votre balle.
- **Pendant que vous arrivez à votre balle, ou pendant que les autres joueurs jouent, choisissez votre club et faites vos coups d'essai** (pour autant que vous ne gêniez pas les autres joueurs)
- A votre tour de jouer, tapez votre coup sans délai.
- Limitez votre temps de recherche de balle, en tous cas, ne dépassez jamais les 5 minutes autorisées de recherche, même en partie libre.
- En voiturette à deux, déposez votre passager à sa balle et allez directement à la votre ou inversement. Emportez le nombre de clubs nécessaires en quittant la voiturette.

### Dans un bunker

- Cherchez le râteau avant d'entrer dans le bunker et entrez dans le bunker par le chemin le plus court et le moins pentu.

### Au green

- **Placez votre chariot, votre sac ou vos clubs entre le green et le départ suivant, pour éviter d'avoir à revenir en arrière après avoir putté.**
- Le joueur le plus proche du trou prend le drapeau en charge. Ensuite, le premier à avoir fini s'occupe du drapeau jusqu'à la fin du trou.
- **Etudiez votre ligne de putt pendant que les autres puttent.**
- En partie libre, le premier qui est prêt putte; si possible, adoptez le putting continu et donnez les putts courts.
- A la fin du trou, quittez le green rapidement, calculez et marquez votre score au départ suivant.

### Relevez votre balle

- Lorsqu'en stableford vous ne pouvez plus marquer de point.

## **2.3 - Les écoles de golf - le rôle des enseignants**

(Entretiens avec Thierry Abbas, François Berthet, Didier Nocera, Nicolas Subrin, Hugues Siboulet).

De même que pour apprendre à conduire il ne suffit pas de savoir manier un volant, de même apprendre à jouer au golf ne se limite pas à taper une balle. Il y a évidemment les règles du jeu, mais il y a surtout un long apprentissage du comportement, du placement et du déplacement, du rythme de jeu. La cadence de jeu fait partie de cet apprentissage indispensable, d'autant plus que le niveau de jeu s'améliorera.

La notion de temps dans l'accomplissement d'un parcours est à acquérir dès le début. La nécessité de jouer dans la cadence doit être profondément ancrée dans l'esprit du joueur au même titre que les autres fondamentaux du comportement.

Le petit jeu est un secteur où le débutant perd énormément de temps : c'est donc un domaine où l'enseignant sera très attentif concernant la cadence.

On ne peut donc que saluer l'excellente initiative de la nouvelle Carte Verte qui prend en compte le temps de jeu puisqu'il faut jouer 9 trous dans un temps imparti.

**Pour inciter les écoles de golf à faire prendre conscience aux jeunes de l'importance de la cadence de jeu, à partir de 2004, des points seront attribués chaque année pour le mérite national des écoles de golf à celles qui auront organisé la compétition de sensibilisation à la cadence de jeu.**

### **2.3.1 - L'enfant**

L'enfant joue naturellement vite, parfois trop même. Cependant, sa cadence de jeu est directement liée à son âge et son niveau de jeu et l'enfant passe par 3 phases :

- Le jeune enfant jusqu'à environ 11 ans n'a pas de faculté de concentration suffisante. Il sera lent non pas par sa routine, mais par un déplacement trop lent pendant lequel il discute avec ses copains et un temps considérable passé à chercher ses balles car il ne regarde pas où elles tombent. Le niveau de jeu n'est généralement pas suffisant pour pallier cette situation. D'autre part, le jeune enfant n'arrive pas à gérer le grand espace qu'est un terrain de golf.
- Entre 12 et 14 ans, le niveau de jeu s'est nettement élevé, la concentration et la motivation sont améliorées. Le jeune joueur va effectuer son parcours en un temps record parce qu'il joue en marchant. Il arrive à sa balle, il regarde, il tape. Il ne se pose pas de questions sur son swing, sa forme ou ses états d'âme.
- Cela se gâte quand l'enfant arrive à un niveau suffisant pour jouer en équipe avec les adultes, généralement quand il est minime.  
A ce moment surviennent différents phénomènes:
  - Le mimétisme avec les adultes va avoir une influence prépondérante. Le jeune joueur, en s'identifiant avec les bons joueurs adultes avec lesquels il joue, va calquer sa cadence sur celle des adultes en croyant ainsi améliorer son jeu.
  - Son schéma de visualisation et d'exécution du coup va s'intellectualiser. La routine va s'étoffer pour prendre en compte des paramètres supplémentaires, d'où inévitablement un ralentissement. L'adolescent prendra plus conscience de l'enjeu, il y aura plus de coups d'essai, le jeu sera moins naturel.
  - Il regardera la télé, verra les pros étudier soigneusement leur ligne de putt et, là aussi, va chercher à les imiter.

Ces phénomènes, plus sensibles chez les garçons que chez les filles, vont s'accroître avec l'âge : les minimes sont plus lents que les benjamins et les cadets plus que les minimes. C'est à ce moment que l'encadrement doit être très attentif pour ne pas laisser dériver le jeune joueur. Plus il s'enfonce dans une routine "parasitée", plus il aura du mal à en sortir s'il arrive à un niveau international où les exigences en terme de cadence de jeu seront beaucoup plus drastiques.

Pour les jeunes enfants, ce qui est important c'est de leur faire prendre conscience du temps, de la cadence de jeu et de son importance.

Il sera très utile de le faire jouer sur le parcours avec un joueur confirmé, par exemple membre de l'équipe, avec consigne de lui montrer comment placer son sac, comment éviter les pertes de temps et faire un parcours en un temps donné.

C'est dans cette fourchette d'âge que commencent les "Drapeaux", initiative de PGA France. Ces tests d'évaluation ont le mérite d'exiger un temps de jeu limité à 40 minutes pour les 4 trous. En outre, pour les drapeaux bleus, jaunes et blancs, des questions sont posées directement en rapport avec l'amélioration de la cadence de jeu.

Plus tard, lors du passage des "Open", le fait d'interdire tout coup d'essai va également dans le sens voulu, c'est à dire accélérer la routine.

Chez le jeune, l'adolescent, on se rapprochera plus des techniques d'entraînement utilisées en haut niveau :

- chronométrage des routines.
- interdiction de coups d'essai.
- faire chronométrer un joueur par son marqueur et réciproquement.
- pendant la routine du joueur au practice, compter 1, 2, 3, etc. Cela donne un repère de temps au joueur qui déclenchera son coup plus rapidement après quelques "comptages" de ce type.
- si le temps imparti pour le coup est dépassé, le joueur doit passer directement au trou suivant avec un tel sentiment de frustration qu'il accélèrera sa routine par la suite.

### **2.3.2 - Le débutant adulte**

Le fait majeur par rapport à il y a une quinzaine d'années est l'accès au parcours de plus en plus rapide pour les débutants. Leur niveau de jeu n'est pas toujours suffisant, pas plus que les fondamentaux du comportement. Le parrainage pour initier les débutants fait souvent défaut. Certains considèrent que l'accès au parcours est souvent octroyé pour des raisons commerciales; sans entrer dans une polémique, il faut prendre en compte le fait que les débutants ne sont pas toujours bien préparés au parcours.

Techniquement, l'adulte débutant intellectualise d'emblée son swing et sa routine et adopte un certain nombre de procédures. La lenteur vient alors du fait qu'il a trop de choses à gérer et qu'il perd pied. Le débutant ne peut pas tout gérer tout seul : chariot, carte, parapluie, balle, autres joueurs, ratissage, choix du club, tee, crayon, gant, sécurité, tour de jeu, repérage de la balle.

La priorité est donc de trier : c'est la première forme de lutte contre le jeu lent et hélas la plus difficile à faire intégrer aux jeunes moniteurs :

- Éviter de laisser partir un débutant avec une série complète.
- Ne pas lui demander au début de compter à la fois ses coups et de marquer ceux du voisin.
- Privilégier le Match play avec tous ses avantages, en particulier la possibilité de concéder un coup ou un trou et ainsi de gagner du temps.

- Admettre que des débutants hommes partent des marques bleues ou rouges. Eviter la terminologie " départ messieurs" ou "départ dames" pour utiliser "Repère 1" ou "Repère 3" par exemple.
- Ne pas retirer le drapeau dès qu'on arrive sur un green (ce qui a, la plupart du temps, comme conséquence immédiate de déclencher la question du premier qui doit putter : "où est le trou ?").
- Ne pas faire marquer une balle reposant à 20cm du trou, qui gêne ou qui aide.  
Rappel : En partie par coups, la Règle 22 permet de jouer en premier au lieu de relever sa balle.

En règle générale, l'adulte veut trop bien faire, ou pire, il a peur de mal faire et d'être ridicule. **C'est un élément psychologique capital en golf, que certains joueurs associent leur valeur en tant qu'être humain à la qualité de leur coup de golf ou au niveau de leur score.**

Le débutant va entrer dans une routine de préparation du coup faite de coups d'essais, de waggles, puis d'une longue immobilité à l'adresse avant de déclencher son coup dans un état d'épuisement tel que le résultat ne peut être que médiocre.

Un autre facteur de jeu lent est le placement du sac ou du chariot :

- d'une part près du green, le sac n'est pas placé sur le chemin vers le départ suivant ce qui nécessite de retourner le chercher après avoir terminé le trou.
- d'autre part, sur le parcours, le joueur laisse souvent son sac une dizaine de mètres en arrière de la balle pour ne pas être gêné (au lieu de le placer face à lui), et là aussi, cela implique des aller-retour inutiles faisant perdre du temps et de l'énergie.

Un axe pédagogique pourrait donc être d'argumenter sur une économie d'énergie en réduisant la routine, en diminuant les coups d'essai et les waggles, et en plaçant son sac correctement.

### **Le cadet.**

La présence d'un cadet permettrait d'accélérer considérablement le jeu en déchargeant le joueur débutant de tout un tas de tâches qu'il est incapable de gérer dans le temps imparti.

On demande aux futurs moniteurs de faire cadet de leurs élèves durant les séances d'entraînement à l'enseignement. Jouer avec des débutants pour comprendre comment ils fonctionnent, faire jouer des débutants, être leur cadet pour les aider à construire un comportement de joueur ou, plus simplement pour les soulager de certaines tâches qu'ils ne peuvent pas assumer à ce moment est très important pour la formation professionnelle des enseignants de golf.

Il y a donc quelque chose à creuser de ce point de vue, indépendamment des cadets professionnels rémunérés comme tels dans les clubs et qui ont disparu entre autres à cause des charges sociales et de la généralisation du chariot.

En effet, en dehors des conseils que le "vrai" cadet peut et doit apporter (exemple au Maroc ou Tunisie), on pourrait facilement instaurer un protocole de club dans lequel, les débutants désirant découvrir le parcours le feraient à la condition de jouer en doublette "un joueur - un cadet", qui alternent après chaque trou. L'avantage, c'est que cela ne coûterait rien et que cela contribuerait ainsi à la formation des deux joueurs à la fois.

Une autre piste est, pour la même tâche, l'implication des jeunes de l'école de golf qui pourraient caddeyer des débutants adultes.

Ci dessous, un tableau aide mémoire utilisé par Didier Nocera dans les formations au Brevet Professionnel.

### **RESPECTER LE RYTHME DE JEU**

<b>Repères</b>	<b>Quoi apprendre</b>	<b>Comment l'apprendre</b>
<b>Préparation</b>	Matériel de jeu préparé (gant, balle, club, tee) avant son tour	Situations de jeu au practice Un joue, un autre regarde la balle, le suivant se prépare
<b>Démarrage</b>	Quand démarrer ? Dès que la dernière balle a été jouée	Dès que j'ai joué je prends mon sac et me tiens prêt à démarrer
<b>Allure de marche</b>	Marche sportive	Temps de jeu imposé ; jouer avec 2 clubs ; jouer au temps ;
<b>Enchaînement</b>	Anticiper	Pendant qu'un autre joue, je me prépare (club, swing d'essai...)
<b>Placement des clubs (sac ou chariot) en cours de jeu</b>	Le placer devant moi	Repères au sol ; joueur ou cadet, jouer et prendre le sac sans perdre de vue la balle
<b>Placement des clubs (sac et chariot) autour des greens</b>	Repérer le départ suivant	Le placer entre le green et le départ suivant ; mettre un repère
<b>Gestion du drapeau</b>	Quand l'enlever ? quand tous les joueurs peuvent voir le trou Quand le remettre ? Dès que le jeu du trou est fini	Qui le remet : celui qui a fini le trou en premier
<b>Déplacements vers départ suivant</b>	Aller vite, ensemble ; préparer son matériel en marchant ; savoir qui a l'honneur	Changer le cheminement du parcours pour allonger les liaisons
<b>Bilan du trou</b>	Où le faire ? Au départ suivant, JAMAIS sur le green du trou joué	Placer un tableau au départ suivant ; marquer ou jouer suivant le temps disponible

## **2.4 - Recommandations de la FFGolf**

### **2.4.1 - Pour répondre aux attentes de nos clubs**

Deux remarques émanant des clubs reviennent régulièrement :

- Les joueurs sont trop lents, les green fees en semaine n'avancent pas et le dimanche en compétition les membres mettent plus de 5 heures pour le parcours. On ne sait plus quoi faire.
- Il y a bien des solutions, mais nous ne voulons pas être les seuls à les appliquer, sinon nous allons faire fuir les green fees, et les membres iront s'inscrire ailleurs.

#### **2.4.1.1 - La charte sur le jeu lent**

Pour que les clubs n'aient pas à redouter des récriminations locales, pour qu'ils ne sentent pas isolés et pour qu'ils puissent arguer d'une directive fédérale, la FFGolf propose :

### **La charte sur le jeu lent**

**La ffgolf propose aux clubs adhérant à la charte:**

- Une documentation spécifique pour que le club puisse trouver des solutions adaptées à son cas.
- Une affiche « jeu lent » avec bandeau d'annonce de la compétition de sensibilisation au jeu lent
- 1 panneau fixe à mettre en place au départ du trou n°1 et rappelant les conseils aux joueurs.
- Un jeu de 18 petits panneaux « parking chariot » d'environ 30 cm de diamètre à mettre près des greens sur le chemin vers le départ suivant, à l'endroit souhaité pour l'emplacement des chariots.
- Des points de bonus au classement Espoir des Ecoles de golf qui auront engagés leurs joueurs dans la compétition.

**Les clubs adhérant à cette charte s'engagent à**

- Organiser annuellement une compétition de sensibilisation sur le jeu lent.
- Utiliser au mieux les recommandations contre le jeu lent.
- Mettre en place les panneaux et affiches fournis par la FFGolf.
- Mettre en place les panneaux de « parking chariot » fournis par la FFGolf

**2.4.1.2- Promouvoir la tenue d'une compétition de sensibilisation au jeu lent chaque année et dans chaque club.**

## **CADENCE TOUR FFGOLF**

- Compétition en Stableford, groupes de 3 joueurs, bonus en points Stableford
- Cadences de jeu données sur les cartes avec les temps de passage à la fin des trous 3, 6, 9, 12, 15 et temps total à la fin du 18.
- Si le groupe respecte les temps de passage désignés, chaque joueur du groupe reçoit chaque fois 1 point Stableford de bonus à rajouter à son score total,

**Attention :**

**le temps de passage doit être respecté strictement, moins d'une minute de marge.  
Les bonus en points sont appliqués aux 3 joueurs de chaque groupe.**

Si le timing est respecté	
Au départ du trou n°4	+ 1 point Stableford de bonus
Au départ du trou n°7	+ 1 point Stableford de bonus
Au départ du trou n°10	+ 1 point Stableford de bonus
Au départ du trou n°13	+ 1 point Stableford de bonus
Au départ du trou n°16	+ 1 point Stableford de bonus
A la fin du trou n°18	+ 1 point Stableford de bonus

A la fin du tour, si le groupe a respecté tous les temps de passage, chaque joueur se voit crédité du bonus maximum, soit 6 points Stableford.

Si un groupe est ralenti par le groupe qui le précède, il sera considéré comme étant dans les temps s'il est à un coup du groupe précédent, c'est-à-dire s'il doit attendre pour jouer.

**Astuce :** si un groupe ralentit un autre groupe qui les suit, il aura tout intérêt à relever sa balle, à marquer une croix sur le trou en cours, aller au trou suivant pour rattraper le temps perdu et ainsi récupérer des points bonus plus loin.

**Il y a donc deux résultats :**

- Le premier est un Stableford classique qui pourra compter pour l'index.
- Le second, obtenu en rajoutant les points bonus, **est le classement de la compétition Cadence Tour FFGolf**. Ce classement est indispensable pour répondre à l'objectif pédagogique de la compétition. Et bien entendu, compte tenu des points bonus, il ne peut compter pour l'index.

### 2.4.1.3 - Les dix recommandations aux clubs

- 1) Dans tous les cas de figure, chaque club devrait avoir établi une **cadence de jeu** pour son ou ses parcours.
  - 2) **Analysez votre parcours** : y a-t-il des améliorations à apporter dans l'ordre des trous, dans le dessin ou l'entretien du terrain. Multipliez les repères de distance en utilisant par exemple des plaques sur le fairway ou les têtes d'arroseur.
  - 3) Utilisez les services d'un **starter** et d'un **commissaire de terrain**
  - 4) Laissez un **intervalle de départ** suffisant entre les parties
  - 5) Vous pouvez vous inspirer des **solutions pratiquées dans les autres clubs** ou des dispositifs qu'ils utilisent, en particulier en partie libre.
  - 6) En compétition, **la proposition du R&A** est la plus simple à mettre en œuvre au niveau d'un club. Elle est un recours quand la prévention et la pédagogie ont échoué. Nous proposons la solution suivante :
    - Fixez une cadence de jeu et notez sur la carte de score l'heure de départ effective du groupe
    - A la fin des 18 trous, notez l'heure d'arrivée du groupe et son intervalle par rapport au groupe précédent
    - Si un groupe a dépassé le temps imparti pour le tour et si ce groupe a un intervalle d'arrivée avec le groupe précédent augmenté d'au moins 10 minutes par rapport à l'intervalle de départ, alors tous les joueurs du groupe sont pénalisés de 1 coup.Exemple : cadence de jeu fixée à 4h15, intervalle de départ 10 mn. Un groupe arrivant en 4h26 et 21 minutes après le groupe précédent serait pénalisé.  
Cette solution doit être maniée avec clairvoyance en tenant compte des causes du retard.
  - 7) Insistez sur les **conseils aux joueurs** :
    - Vous DEVEZ garder la distance par rapport au groupe DEVANT vous. Calez vous toujours par rapport au groupe précédent, non au groupe suivant.
    - Marchez rapidement.
    - Ne faites qu'un seul coup d'essai.
    - Pendant que vous arrivez à votre balle, ou pendant que les autres joueurs jouent, choisissez votre club et faites vos coups d'essai.
    - Placez votre chariot, votre sac ou vos clubs entre le green et le départ suivant, pour éviter d'avoir à revenir en arrière après avoir putté.
    - Etudiez votre ligne de putt pendant que les autres puttent.
  - 8) Organisez chaque année une **compétition de sensibilisation** des joueurs au jeu lent. La formule proposée est conviviale, ludique et incitative. Il s'agit de faire prendre conscience aux joueurs de la notion de cadence de jeu pendant un parcours.
  - 9) Demandez à vos **pros de sensibiliser leurs élèves** au jeu lent et à la cadence de jeu et encadrez les débutants qui accèdent au parcours.
  - 10) En partie libre, incitez les joueurs à partir des **tees de départ adaptés à leur niveau de jeu** et leur capacité physique, quel que soit leur sexe. Abandonnons la terminologie "départ messieurs" ou "départ dames" pour utiliser "Repère 1, 2, 3, etc." dans les clubs comme c'est le cas pour le haut niveau.
- Ne craignez pas d'être ferme et sans concession sur le jeu lent.**

**Commercialement, un golf a tout à y gagner** s'il a la réputation que l'on peut y jouer dans un temps raisonnable, aussi bien par rapport aux membres qu'aux joueurs de passage.

**Si chaque joueur d'un 4 balles gagne 5 secondes par coup, les joueurs gagnent 30 minutes sur le total du tour.**

**Si un groupe de 4 joueurs se prépare pour être prêt à jouer rapidement sur les aires de départ et gagne 15 secondes par joueur, le groupe gagne 18 minutes sur le total du tour.**

**Bibliographie:**

**Guidance on running a competition - R&A Golf Club of St Andrews**

**Pace of play Symposium – St Andrews – 20-21 February 2003  
(Report of Proceedings- July 2003)**

**The USGA pace rating system - United States Golf association**

**Pace of play - Dean Knuth - [www.popeofslope.com](http://www.popeofslope.com)**

**Bill Yates – The five cornerstones of pace of play**

**Coordonnées:**

**Hubert Scheidt  
Président de la Commission des Arbitres et du Comité des Règles de la FFGolf**

**10 rue Ohmacht  
F 67000 Strasbourg  
Tel: 06 70 73 17 44  
Email: [hubert.scheidt@wanadoo.fr](mailto:hubert.scheidt@wanadoo.fr)**

**Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays**