

# « Prêt – Jouez »

## CONSIGNES POUR JOUER PLUS VITE

Pour améliorer le plaisir de jouer tout en respectant l'esprit du jeu, suivez les recommandations officielles du R&A pour toutes les parties (officielles ou amicales) se déroulant dans n'importe quelle forme ou formule de compétitions par coups (Stroke Play).

- 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 APRES avoir joué

### •NB:

il est, dans la plupart des cas, inutile de re-marquer sa balle sur un green

- avant de re-putter, lorsqu'elle n'est pas sur la ligne d'une autre balle ;
- lorsque la position de la balle ne gêne pas un autre joueur.

### Conseils :

La «**NON**» mise en jeu d'une balle provisoire si la balle risque d'être perdue ailleurs que dans un obstacle d'eau, elle est considérée comme un «**Jeu lent**».

L'application en cas de «**DOUTE**» la règle (**R.3.3**) est vivement conseillée.

BONNE PARTIE

**Le Comité des Règles**