

Sur les greens

Repérez la direction du prochain départ et placez votre chariot dans cette direction.

En plaçant votre équipement de manière à quitter le green le plus rapidement, vous permettez au groupe qui suit de jouer plus tôt et vous contribuez à accélérer le temps de jeu.

Commencez à analyser votre coup pendant qu'un autre joueur s'exécute.

Si votre balle ne gêne pas celui qui a la priorité, laissez-la en place et, pendant qu'il joue, examinez les pentes autour du trou et choisissez votre trajectoire. Lorsque votre tour sera venu, vous serez prêt.

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 que de ramasser le drapeau et d'être prêt à le remettre en place.

Vous avez fini ? Quittez rapidement le green.

Ce n'est ni le temps, ni l'endroit pour écrire les résultats. Vous les inscrirez au prochain départ.

Suivez et faites connaître ces quelques conseils à vos partenaires de jeu.

Vous verrez que vos temps de jeu s'amélioreront.

Souvenez-vous :

- * Les secondes deviennent des minutes : 30 secondes à écrire votre carte alors que c'est à vous de jouer représentent 9 minutes au bout de 18 trous.

et

- * 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.

Bon golf !



Nos remerciements à Jacques J. Lefebvre (golfeur québécois) pour ces précieux conseils.



Combattez le jeu lent...!

(extrait et adapté d'un témoignage d'un joueur québécois).

Le jeu lent est une plaie.

Nous avons tous attendu derrière une partie qui n'avancait pas. Un temps de jeu supérieur à 4h30 pour 18 trous (soit tout de même en moyenne 15 minutes par trou !) doit demeurer, pour une partie de 4, exceptionnel : canicule, pluie, ou grande affluence.

Si vous êtes dans une telle partie, dites-vous que vous êtes entièrement responsable. Ne blâmez pas vos partenaires. Vous pouvez toujours les inciter à jouer plus rapidement !

Le jeu lent est l'affaire de chacun. Voici quelques conseils qui vous permettront de le combattre.

Adoptez la devise suivante :

«Toujours avoir la partie précédente en vue !»

Vous ne devez jamais perdre le groupe précédent de vue. Si vous ne le voyez pas, signalez-le à vos partenaires de jeu et demandez-leur de se presser. Si vous arrivez sur un départ et ne voyez aucun joueur, vous êtes en retard (s'il y avait quelqu'un auparavant, bien sûr!).

Faites suivre votre sac.

Vous avez raté votre coup et votre balle n'a parcouru que cinq ou dix mètres. De grâce, tirez votre chariot jusqu'au nouvel emplacement. Les débutants ont tendance à oublier leur sac et réalisent après avoir frappé deux ou trois petits coups que leur 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 de jeu du joueur assigné, 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 perdu à chercher une balle parce qu'on a mal évalué son emplacement ? Le joueur assigné doit se concentrer sur son mouvement. C'est le rôle des trois autres joueurs de suivre la trajectoire de la balle et de 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, jouez une balle provisoire. Si elle est plus courte que la première, rejoignez votre balle provisoire et préparez 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 votre coup pendant que le joueur assigné joue le sien. Profitez du temps de sa routine pour évaluer votre coup et choisir votre club. N'attendez pas qu'il ait frappé pour localiser le marqueur des 90 ou 135 mètres.

Ratissez les bunkers 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 de vos partenaires 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.

Réduisez les coups d'essai.

Si vous persistez à rater vos coups après avoir fait plusieurs coups d'essai, demandez-vous s'ils sont vraiment utiles, car, quoique vous pensiez, ils prennent passablement de temps. Un seul suffit.

Jouez rapidement aux départs.

Si vous avez l'honneur (si vous devez jouer en premier au départ suivant) et que vous êtes également responsable de remplir la carte de pointage, vous devez attendre d'avoir frappé votre balle pour consigner les résultats ou déléguer l'honneur au joueur suivant. Si vous prenez trente secondes à chaque trou pour inscrire les pointages avant de jouer, vous aurez fait perdre à votre partie 9 précieuses minutes à la fin des dix-huit trous.

Relevez votre balle.

Si vous jouez en Stableford, après 4 coups au-dessus du par, inutile de vouloir finir le trou à tout prix : vous ne marquerez pas de point, même si vous êtes débutant avec un index 54. Au contraire, relevez votre balle et profitez-en pour appliquer les conseils précédents pour accélérer le jeu et vous reconcentrer pour votre prochain départ : votre jeu en sera doublement gagnant !