CD91 …. ESSONNE TOUR U10

Le Comité d'épreuve vous remercie vivement d'accepter le rôle de SUIVEUR DE PARTIE ….
Vous êtes le garant du respect de l'étiquette.

Vous n'avez pas de responsabilité dans le cours du jeu du point de vue règlementaire car vous êtes ni CADET*, ni MARQUEUR*, ni ARBITRE*, ni membre du COMITE*.

Questions	Réponses
Un parent golfeur peut-il être suiveur ?	OUI. Mais il ne peut pas suivre le groupe dans lequel se trouve son enfant. La règle est la même pour un proche de l'enfant.
De qui « dépend » le suiveur ?	Du comité d'épreuve qui organise et contrôle l'épreuve. NB : il est indispensable de connaître les membres du Comité et de pouvoir les joindre sans difficulté (tél portable)
Qu'attend-on d'un suiveur ?	- **donner à la partie un rythme convenable** car il est impératif que chaque partie se suive sans écart; - s'assurer que tout se déroule dans un bon esprit (respect des autres, échanges verbaux, sécurité, recherche des balles, prise en charge et replacement du drapeau; rituel de fin de partie) - Inviter les jeunes à ne pas oublier de marquer les scores pour permettre de faciliter l'opération de recording ; - **s'assurer que les enfants marquent leur score au trou par trou**, sans toutefois perdre du temps au départ suivant au lieu de jouer ; - Informer le Comité de tout problème supposé ou/et de tout incident rencontré ; - **ne pas aller sur les greens qui sont réservés aux joueurs**
De quel matériel a-t-il besoin ?	Crayon, carte de score du parcours.
Que doit-il faire AVANT le départ ?	Se procurer : - un tél portable avec **le numéro de l'arbitre** et d'un autre membre du Comité - de quoi noter TOUT incident même mineur (que ce soit dans sa partie ou dans une autre) - une carte de jeu pour inscrire des scores lorsque le jeu le nécessite - **un exemplaire des Règles Locales spécifiques** - **le plan d'évacuation** Être présent au départ 10 minutes environ avant l'heure prévue ; Se présenter aux enfants et leur rappeler votre rôle et vos prérogatives
Que doit-il faire APRES la fin de la partie ?	S'assurer que chaque jeune salue et remercie les autres joueurs de sa partie avant de quitter le denier green ; **S'assurer que les jeunes gagnent sans délai et ENSEMBLE la zone de recording ;** Attendre que l'opération d'enregistrement des scores soit terminée ; N'intervenir qu'à la demande du responsable du recording .
S'il y a un problème durant la partie,	
Que doit-il faire et à qui doit-il s'adresser ?	Indiquer aux joueurs la raison pour laquelle il va appeler un membre du Comité ; et attendre la réponse. Si besoin, laisser passer la partie suivante.
Avec un accompagnateur	**Rappeler la règle à cette personne et appeler immédiatement un membre du comité .**
Avec une procédure ou avec l'application d'une règle entre les joueurs	Conseiller aux joueurs de consulter le livret de règles et appeler un membre du Comité si le problème persiste ; **MAIS NE PAS INTERVENIR** Ne pas prendre le départ du trou suivant avant la décision de l'arbitre !
À propos d'un score	Se faire expliquer le litige par les joueurs ; et rapporter les faits au responsable de l'enregistrement des scores .
À propos du rythme de jeu	**Faire accélérer le rythme de marche ENTRE les coups** : c'est très souvent suffisant pour rattraper le temps perdu ! Essayer d'identifier le responsable et prévenir dès que possible un membre du comité ; Vérifier le placement du matériel autour des greens, proche du départ suivant ; Inciter les enfants à se préparer AVANT leur tour et à être prêt (gant, tee, balle, CLUB) quand vient leur tour de jouer ; Faire jouer dès leur tour de jeu.

MERCI POUR VOTRE FORT ENGAGEMENT AUPRES DES JEUNES du CD91

***COMITE** : Le "*Comité*" est le Comité qui a la responsabilité de la compétition (dit Comité de l'épreuve)
***CADET** : Un "*cadet*" est une personne qui aide le joueur conformément aux *Règles*, y compris en transportant ou en manipulant les clubs du joueur pendant le jeu.
***MARQUEUR** : Un "*marqueur*" est une personne désignée par le *Comité* pour consigner le score d'un *compétiteur* en stroke play. Il peut être un *co-compétiteur*. Il n'est pas un *arbitre*.
***ARBITRE** : Un "*arbitre*" est une personne désignée par le *Comité* pour accompagner les joueurs afin de résoudre les questions de fait et d'appliquer les *Règles*. Il doit intervenir sur toute infraction à une *Règle* qu'il remarque ou qui lui est signalée.