



L'étiquette du golfeur :



Repères étiquette/règles

Jouer en sécurité

- S'assurer que les joueurs qui précèdent ne sont plus à portée de coup.
- S'assurer que les joueurs sont devant soi et en arrière de la balle pour jouer.
- Ne pas courir sur le parcours.

Respect du matériel et du parcours

- Prendre soin de tout matériel utilisé.
- Sur le parcours, replacer les **divots**.
- Ne pas laisser de débris.

Respect des autres

- A proximité d'un joueur, se mettre en sécurité, ne pas se déplacer ni parler.
- Etre prêt à jouer lorsque c'est son tour.
- Comptabiliser honnêtement son nombre de coups.
- Rester serein malgré réussite ou échec.

Repères étiquette /jeu

-Départ matérialisé par 2 coupelles, arrivée par un drapeau de même couleur et un cerceau au sol. Démarrer en arrière des coupelles et terminer balle dans le cerceau.

-Ordre de jeu : selon le tirage au sort au 1^{er} trou puis, le joueur ayant réussi le meilleur score au trou précédent. En cas d'égalité, conserver l'ordre de départ du trou précédent.

Sur un trou, le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou doit jouer.

-Le **score** à chaque trou est l'addition des coups réalisés pour atteindre le trou.

Un **air-shot** compte comme un coup joué. Le vainqueur est celui qui a cumulé le plus petit score à la fin du parcours.

-Si une balle est perdue, hors limite ou injouable, le joueur devra **dropper** la balle à l'endroit du coup précédent (1 coup de pénalité), soit dropper après l'obstacle (3 coups de pénalité).

Repères étiquette/ vocabulaire

Le ***grip*** est la tenue du club.

Le ***square*** position de la face du club à l'impact

Le ***par*** est le nombre théorique de coup pour réussir un trou.

L'air-shot, tentative de coup qui passe au-dessus de la balle.

Un ***tee***, est un objet utilisable lors du départ, pour surélever la balle.

Dropper la balle (hors-limite ou perdue), la remettre en jeu en la laissant tomber à la verticale bras tendu à l'endroit du coup précédent.

Un ***divot***, motte de terre arrachée par le club qui doit être remplacée.

Par : score idéal sur un trou

Bogey : 1 au-dessus du par.

Birdie : 1 en dessous du par.

Eagle : 2 au-dessous du par.

Albatros : 3 au-dessous du par.