



# Inscriptions aux compétitions ouvertes

## Un certificat médical est obligatoire pour jouer en compétition

- Les inscriptions aux compétitions sont arrêtées l'avant-veille à 18 heures.
- Les horaires des premiers départs sont fixés en fonction du nombre total de participants
- Les départs se font par ordre de handicap.
- Les horaires de départ peuvent être consultés sur le panneau d'affichage à l'entrée du restaurant, ou sur les sites internet de la FFG ou du Golf **www.nampontgolfclub.com**, ou encore, par téléphone au secrétariat du golf la veille avant 18 heures.
- Chaque joueur doit se présenter au tee de départ, au plus tard, 10 minutes avant son heure de départ.
- Tout entraînement (putting, approche) est interdit sur le parcours.
- Le joueur absent à la remise des prix perdra le bénéfice de son prix au profit du gagnant suivant. Il n'est pas possible de se faire représenter.
- Pour une bonne organisation tout désistement est à signaler au secrétariat la veille de la compétition avant 12 heures. Tout désistement effectué après la veille 18 h subira la pénalité fédérale. Le 2<sup>ème</sup> désistement tardif subira la pénalité fédérale et **le droit de compétition sera doublé**. Le 3<sup>ème</sup> désistement entraînera l'exclusion des compétitions.
- Chaque joueur doit reporter sa carte au secrétariat avec ses coéquipiers sitôt la partie terminée.



Nampont St Martin  
GOLF CLUB

# Conseils pour améliorer le jeu lent

Choisissez votre club avant de monter sur l'aire de départ

Ne faites qu'un swing d'essai, et si possible pas du tout

Etudiez votre prochain coup ou votre prochain putt pendant que votre partenaire se concentre et joue

Jouez une balle provisoire dès que vous avez un doute sur la recherche de la première

Ne pas chercher une balle perdue plus de 3 minutes, et laisser passer la partie suivante

Après 9 coups sur un par 5

8 coups sur un par 4

Ramasser la balle

7 coups sur un par 3

Ne laissez pas votre chariot devant le green, mais placez-le près de la sortie du green menant au départ suivant

Marquez votre carte sur le départ suivant et non pas sur le green

# Pour conserver un bon terrain

Relevez vos pitches sur les greens et même ceux des autres joueurs

Replaquez vos divots

Ne traversez pas les greens et ne roulez pas sur les départs avec un chariot ou une voiturette

# Balles flottantes

L'utilisation des balles flottantes du practice sur eau est strictement interdite sur les parcours



Nampont St Martin  
GOLF CLUB

# Boules de départ

Messieurs	Série	Index	
	1 <sup>ère</sup> série	< ou = 15,4	Boules blanches
	2 <sup>ème</sup> série	de 15,5 à 24,4	Boules jaunes
	3 <sup>ème</sup> série	de 24,5 à 35,4	Boules jaunes
	4 <sup>ème</sup> série	de 35,5 à 53,5	Boules jaunes

Dames	Série	Index	
	1 <sup>ère</sup> série	< ou = 24,4	Boules bleues
	2 <sup>ème</sup> série	de 24,5 à 35,4	Boules rouges
	3 <sup>ème</sup> série	de 35,5 à 53,5	Boules rouges





Nampont St Martin  
GOLF CLUB

# Formules de jeu

## **MATCH PLAY**

Compétition par trous. Le gagnant est celui qui fait rentrer sa balle dans le trou avec moins de coups que son adversaire. La partie est gagnée par celui qui a remporté le plus grand nombre de trous.

## **COURSE AU DRAPEAU**

Chaque compétiteur plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où la balle repose lorsqu'il a joué un nombre de coups égal au S.S.S. augmenté de son handicap. Le gagnant est le propriétaire du drapeau le plus loin du départ n° 1.

## **QUATRE BALLES MEILLEURE BALLE**

Deux équipes de deux : chaque équipe joue sa balle jusqu'au trou. Sur chaque trou, on ne retient que le meilleur score de l'équipe. Cette formule peut se jouer en strokeplay, en stableford ou en contre le par.

## **SCRAMBLE**

Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu.



## STABLEFORD

La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le par du trou. En net, le score réalisé à chaque trou est diminué du ou des points de handicap reçus, avant d'être comparé au par.

2 coups de plus que le par = 0.

1 coup de plus que le par = 1.

Egal au par = 2.

1 coup de moins que le par = 3.

2 coups de moins que le par = 4.

3 coups de moins que le par = 5.

## STROKEPLAY

Compétition où on additionne tous les coups joués. Classement net : total des coups joués moins handicap.

## COURSE À LA FICELLE

Chaque compétiteur reçoit une pelote de ficelle de longueur en rapport avec son handicap (0,50 m par point). Il pourra utiliser cette ficelle à sa convenance, les morceaux coupés remplaçant les coups à jouer (petit putt, lie difficile, etc.)

## ECLECTIQUE

Formule de compétition qui consiste à jouer plusieurs fois le parcours. Au total, on ne compte que le meilleur score sur chaque trou.



## FOURSOME

Formule de jeu en double, 2 par équipe. Chaque camp a une balle en jeu. Elle est jouée alternativement par chaque partenaire, un équipier jouant les départs impairs et l'autre les départs pairs. Cette formule peut-être jouée en strokeplay, en stableford ou contre le par et en match-play.

## GREENSOME

Formule de jeu par équipe de 2, chacun jouant une balle au départ. Au 2<sup>ème</sup> coup, l'équipe choisit la meilleure balle et la joue alternativement jusqu'au trou.

## CHAPMAN

Formule de jeu en double par équipe. Les 2 joueurs d'une même équipe drivent leurs deux balles du départ, puis les échangent pour le 2<sup>ème</sup> coup. Une fois le 2<sup>ème</sup> coup joué, ils choisissent la meilleure balle et finissent le trou en la jouant alternativement.

## SHOT GUN

Il s'agit d'un mode de jeu. Les équipes partent chacune d'un trou différent. Tout le monde commence et termine son parcours en même temps et peut ainsi se retrouver au club house.

## GIVE AND TAKE

C'est une dotation particulière. Chaque compétiteur apporte un cadeau avant de jouer. La remise des prix permet de récompenser tous les participants.

# Index

Les conditions de variation de votre index sont consultables sur le site FFG.

## Slopes et S.S.S.

### Le Belvédère - 18 trous - Par 72 - 5176m

Messieurs	Boules blanches		Boules jaunes	
	SSS	Slope	SSS	Slope
	68,9	129	67,2	121

Dames	Boules bleues		Boules rouges	
	SSS	Slope	SSS	Slope
	70,3	125	68,7	120

### Les Cygnes - 18 trous - Par 72 - 5850m

Messieurs	Boules blanches		Boules jaunes		Boules bleues		Boules rouges	
	SSS	Slope	SSS	Slope	SSS	Slope	SSS	Slope
	72,3	138	69,8	123	67,3	117	65,9	113

Dames	Boules blanches		Boules jaunes		Boules bleues		Boules rouges	
	SSS	Slope	SSS	Slope	SSS	Slope	SSS	Slope
	-	-	-	-	72,8	124	70,9	118



# Parcours des Cygnes et du Belvédère

Les règles de golf sont celles établies par le R & A.

Tout joueur doit se faire un devoir de connaître les règles de golf et de comportement.

## Règles locales permanentes des épreuves fédérales amateur en vigueur

### Règles locales de Nampont :

- 1 Les zones à pénalités** : ligne rouge ou jaune sinon alignement des piquets jaunes ou rouges ou rupture de pente si pas de piquets Dropping zone sur les Trou N° 3 et 14 du parcours des Cygnes.
- 2 Les Hors limites** : les limites du parcours naturel et les clôtures électriques anti-animaux sinon piquets blancs, alignement des piquets (L'Authie Trou N° 6 et 7 sur les Cygnes est hors limite) et la partie « eau » à gauche au N° 9 est hors limite.
- 3 Obstructions inamovibles** : les chemins et routes sont des obstructions inamovibles : dégagement gratuit (point de référence et une longueur du club « le plus long du sac sauf putter »).  
Sur le parcours des Cygnes aux Trou N° 5 et 6, les lignes électriques touchées annulent le coup, pas de pénalité et le coup doit être rejoué. Si le poteau électrique gêne, dégagement gratuit.  
Les plaques de distances et bouches d'arrosage : dégagement gratuit (1 club).
- 4 Terrain en réparation** : Piquets bleus ou lignes au sol, marque d'engin au sol, zone de travaux : dégagement gratuit (1 club).
- 5** Un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure la distance.

**Rappel du dégagement gratuit.** Point de dégagement le plus proche (point de référence) puis un club le plus long du sac sauf putter et Droppe niveau genou).

**Toute infraction a une règle locale** : 2 coups de pénalités.

Ces règles sont applicables pour toutes les compétitions organisées par le club.