

**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 devez intervenir sur tout manquement, le noter sur la fiche qu'on vous remettra et en rendre compte au Comité.

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, talkie-walkie)
Qu'attend-on d'un suiveur ?	<ul style="list-style-type: none"> - 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 remplacement du drapeau; rituel de fin de partie) - marquer des scores pour permettre de faciliter l'opération de recording si besoin est; - 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, fiche de suivi, canne siège, et selon les conditions météo, tenue de pluie, parapluie, pull, bonnet, gants ou lunettes de soleil, chapeau, crème protectrice, boisson...
Que doit-il faire AVANT le départ ?	<p>Se procurer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la feuille de cadence de son groupe - 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 du règlement de l'épreuve

	<ul style="list-style-type: none"> - un exemplaire des règles locales permanentes des épreuves fédérales ET - un exemplaire des Règles Locales spécifiques - le plan d'évacuation <p>Être présent au départ 10 minutes environ avant l'heure prévue ; Se présenter aux enfants et leur rappeler son rôle et ses prérogatives</p>
Que doit-il faire APRES la fin de la partie ?	<p>S'assurer que chaque jeune salue et remercie les autres joueurs de sa partie avant de quitter le dernier green ; S'assurer que les jeunes gagnent sans délai et ENSEMBLE la zone de recording ; les laisser y entrer sans le suivre ; Attendre que l'opération d'enregistrement des scores soit terminée ; N'intervenir qu'à la demande du responsable du recording ; Rendre la fiche de prise de notes au responsable du secrétariat de l'épreuve</p>
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 ; noter les faits et attendre la réponse
Avec un accompagnateur	Rappeler la règle à cette personne, noter l'incident sur sa fiche 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
À propos d'un score	Se faire expliquer le litige par les joueurs ; noter les faits sur la fiche et rapporter les faits au responsable de l'enregistrement des scores
À propos du rythme de jeu	<p>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 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</p>

*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.