

		Procédure starter
Statut	Public	Objet : Définir la mission de la personne nommée "Starter" pendant une compétition proposée par l'Association Golf du Croisic
Date	31/05/12	
Version	V3	
Rédacteur : Bertrand BAYART		Approbateurs : Eric MAHE, Hervé CORBEL

1. Périmètre de la procédure

Cette procédure s'applique à tous les compétiteurs jouant une compétition officielle organisée par l'AS.

2. Règles

Les règles de fonctionnement sont définies par le CA de l'AS et, par délégation, la commission sportive est mandatée pour adapter ces règles à la compétition du jour et résoudre toutes les difficultés après audition des starters du jour.

3. Acteurs

Les starters du jour sont désignés parmi les volontaires membres de l'Association compétiteurs du jour ou parmi les derniers compétiteurs.

4. Déroulement de la mission du starter

4.1. Équipement

Le starter sera équipé de la liste des départs, de la présente procédure et si possible d'une voiturette BG.

4.2. Départs

Le starter est chargé de compléter les équipes afin que les départs s'effectuent trois par trois.

Le starter s'assurera que les compétiteurs ont une balle marquée, un relève pitch et une puce pour les greens. Il rappellera les règles contre le jeu lent : voir ci-dessous.

Le starter veillera au départ à l'heure. En cas de retard d'un compétiteur celui-ci pourra être pénalisé d'un point.

Le starter rappellera aux compétiteurs :

- "Coller" à la partie de devant et vérifier qu'on ne prenne pas de retard sur le timing affiché.
- **En Stableford on relève la balle à +4 si 3 coups rendus, à +3 si 2 coups rendus, etc.**
- On place la balle sur le fairway.
- Hors limites : les chemins pédestres, la route du milieu, le terrain à gauche du 6, les talus.
- Chemins de parcours : dropper en arrière sans pénalité.
- Murets : s'il y a gêne pour la posture ou l'exécution du swing, dropper la balle d'un club sans pénalité. Exception : **le muret du 4 est hors limite, c'est un obstacle inamovible, DZ AVEC pénalité.**
- Etiquette : replacez vos divots, relevez vos pitches, nivelez les bunkers.
- **Tous les membres de l'AS sont invités à se faire inscrire sur la liste des candidats starters : contacter le Webmaster du site de l'AS.**

4.3. Processus de contrôle continu

Une fois la dernière équipe partie, le starter fera en voiturette le tour du parcours (Trou n° 9, 8, 7...) pour s'assurer que les parties se suivent sans interruption de plus de cinq minutes.

4.4. Contrôle au trou N°10

Les parties ayant plus de cinq minutes de retard sur la partie qui les précède et plus de cinq minutes de retard sur le timing prévu sur les cartes seront averties.

4.5. Fin de la partie

Les membres d'une partie ayant plus de cinq minutes de retard sur la partie qui les précède et cinq minutes de retard sur le timing seront averties. Les avertissements seront notés sur la liste des départs qui sera remise à la commission sportive à la fin de la compétition.