

Le jeu lent, ce fléau du golf

✘ Le golf est actuellement gangrené par un véritable fléau, qui sévit à tous les niveaux, de l'amateur au joueur professionnel : le jeu lent. Et ce quelque soit le club dans lequel vous jouez, qu'il soit public ou privé.

De plus, les retransmissions télévisées des grandes compétitions internationales ne sont pas une invitation à accélérer le jeu, mis à part quelques joueurs comme Brandt Snedecker ou Rickie Fowler qui jouent très vite, beaucoup de professionnels sont très très long. Il n'y a qu'à voir Keegan Bradley multiplier les aller-retours à sa balle avant de taper pour s'en rendre compte.

Pourtant les règles du **R&A** sont claires : le joueur a 45 secondes pour jouer à partir du moment où c'est à lui de jouer.

Les clubs commencent à être sensibilisés à ce problème, au point de mettre des commissaires de parcours chargés de surveiller les temps de jeu lors des compétitions. En Ecosse, lorsque vous jouez à **Saint-Andrews** par exemple, des marshall circulent et vous indiquent si vous êtes en retard. Au bout de 2 avertissements, vous êtes exclus du parcours.

Il existe pourtant des petites choses qui permettent de ne pas perdre de temps. La gestion de son chariot par exemple. Je vois souvent des joueurs laisser leur chariot 5 ou 10 m derrière eux. Pourquoi ne pas le mettre au niveau de la balle, soit devant soi soit derrière soi, de manière à pouvoir ranger son club et partir plus vite vers le point de jeu suivant? Quand on est sur le green mettons le chariot du côté du départ du trou suivant, de manière à libérer le green le plus vite possible. Soyons prêt à jouer dès que notre partenaire a joué son coup. Allons à notre balle même si elle est plus loin que celle des partenaires de jeu, surtout si elle est de l'autre côté du fairway.

Il existe maintenant ce que l'on appelle le Ready Golf, qui permet d'accélérer le jeu. En voici les règles, que j'ai trouvées sur le magazine canadien auquel je collabore, **magazine-golf.com**.

le plus loin est remplacé par celui du joueur prêt à jouer.

02 – votre partenaire est plus loin du trou que vous, mais jouer ne le dérangera pas et ne sera pas dangereux pour lui, alors jouez.

03 – avoir toujours des tees, un relève-pitches, un marque-balle et une balle en plus dans ses poches

04 – choisissez le tee de départ qui correspond à votre index

05 – en voiturette, une fois le coup joué, ne remettez pas de suite votre club dans le sac, asseyez vous, allez à votre balle et rangez le avant de prendre le club suivant

06 – au départ d'un trou, vous frappez moins loin que vos partenaires et la partie précédente est hors de portée, alors jouez.

07 – rendez-vous directement à votre balle, utilisez ce temps de parcours pour analyser votre coup (lie, vent, club). Soyez prêt à jouer dès votre tour et ne faites qu'un seul coup d'essai.

08 – si vous partagez une voiturette, amenez votre partenaire à sa balle, puis allez à la votre. Votre partenaire vous rejoindra une fois son coup joué.

09 – voiturette autorisée sur les sentiers seulement et un coup à jouer autour du green? Prenez plusieurs clubs avec vous.

10 – suivez la trajectoire des balles de votre partenaire. En cas de doute, frappez une provisoire.

11 – limitez votre temps de recherche de votre balle à 1 minute et ensuite jouez votre balle provisoire.

12 – sur le green, étudiez votre putt dès votre arrivée et enlevez les débris de votre ligne pendant que les autres jouent. Soyez prêt à jouer dès votre tour et si possible, jouez jusqu'à mettre la balle dans le trou.

13 – laissez votre sac, chariot ou voiturette entre le green et le prochain départ et ne marquez votre score qu'au départ du prochain trou.

Ces quelques modifications de règles devraient pouvoir accélérer le jeu, que ce soit en amical ou en compétition.