

Les grands principes au golf (Ready Golf)

* Quand un joueur a un coup difficile et réfléchit aux différentes options, si un autre joueur, même plus près du trou, est prêt, il peut jouer.

* Si un long frappeur a l'honneur sur un trou, mais risque de toucher la partie de devant, les joueurs les plus courts peuvent jouer avant lui.

* Si un joueur qui a l'honneur, au départ, a été retardé, le 1er joueur prêt peut jouer.

* Si un joueur a égaré sa balle, il commence à la chercher, seul. Pendant ce temps, les autres joueurs vont taper leurs propres coups et viendront ensuite l'aider à chercher.

* Sur le green, si le joueur le plus près du trou est prêt avant les autres, il peut jouer, à condition de ne pas marcher sur les lignes de putt.

* Si un joueur vient de frapper sa sortie de bunker et se trouve le plus loin du trou, ses partenaires jouent avant lui, afin de lui laisser le temps de ratisser le sable et de se préparer pour son coup suivant.

* Sur une approche, si la balle d'un joueur traverse tout le green, les autres peuvent jouer afin de laisser le temps au joueur d'aller jusqu'à sa balle.

* Dès la fin d'un trou, on quitte le green sans délai et on ne marque son score qu'au départ suivant, sauf pour celui qui doit jouer un 1er. Il marquera son score après avoir joué et pendant que les autres joueurs drivent.

* Lorsqu'un joueur a dépassé le nombre de coups reçus indiqués sur sa carte, il doit relever sa balle.

Exemple: un joueur a 1 coup rendu sur un par 3; s'il s'apprête à jouer son 6ème coup, il doit relever sa balle.