



# LES 5 “COMMANDEMENTS”

1

Respecter le parcours, tu devras

2

Ne pas gêner tes partenaires, tu essaieras

3

Le temps, tu respecteras

4

Du danger, tu préviendras

5

La balle de l'autre, tu chercheras

51 route de Pourville  
76200 Dieppe



02 35 84 25 05  
contact@dieppe.golf



Golf de Dieppe-Pourville

# L'ÉTIQUETTE A DIEPPE



Ces quelques pages rappellent les principes de base du comportement sur un terrain de golf (l'étiquette) et indiquent les prescriptions à respecter au golf de Dieppe-Pourville.

En respectant ces éléments, tous les joueurs retireront **un plaisir maximum du jeu.**

Le principe directeur est qu'il faut à tout instant **respecter les autres joueurs sur le terrain.**



## L'ESPRIT DU JEU

Contrairement à de nombreux sports, le golf se pratique généralement **sans le contrôle immédiat d'un arbitre**. Le jeu repose sur la façon intègre dont les joueurs se comportent envers les autres participants, dans le strict respect des règles. **Tous les joueurs** doivent se conduire de façon disciplinée et faire preuve en permanence de courtoisie et d'esprit sportif, **quel que soit leur niveau de jeu**.

**Ceci est l'esprit du jeu de golf.**

La base, c'est de pratiquer le terrain comme il se trouve et jouer la balle comme elle repose.



## SÉCURITÉ



Les joueurs doivent s'assurer que personne ne stationne à proximité immédiate ou ne risque d'être heurté par le club, la balle, tout gravier, cailloux, débris, ou autres objets quand ils effectuent un coup ou un mouvement d'essai.

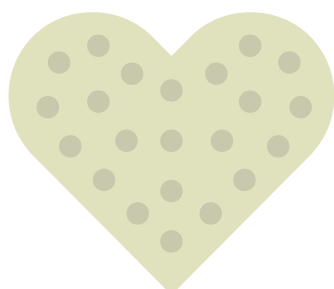
Les joueurs doivent attendre que le groupe qui les précède soit hors d'atteinte. **Le terme « groupe » peut éventuellement s'appliquer dans tout ce texte à un joueur isolé.**

Les joueurs doivent toujours alerter **le personnel de terrain** à proximité ou devant eux, quand ils se préparent à exécuter un coup qui peut les mettre en danger.

Si la balle part dans une direction où elle risque de heurter quelqu'un, le joueur doit immédiatement lancer un cri d'alarme. Le cri traditionnel dans ce cas est « **balle !** » ou « **fore !** ».

Si vous entendez un tel appel, **tournez le dos à l'origine du cri et protégez votre nuque.**

# CONCLUSION ET SANCTIONS



Si les joueurs se conforment aux directives ci-dessus, **le jeu n'en sera que plus agréable** pour toutes et tous.

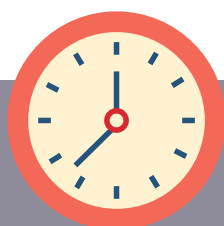
Si un joueur manque à ces directives de façons répétées, au détriment des autres joueurs, le Comité prendra des sanctions disciplinaires contre ce joueur, en application des « Conditions d'accès et de jeu » et du Règlement intérieur de l'Association. **Les sanctions peuvent aller de l'avertissement à l'exclusion temporaire ou définitive.**

En compétition, un grave manquement à l'étiquette peut entraîner la **disqualification**, en application de la Règle 1.2. du livre des règles.

**Tout accompagnateur non assuré ou ne respectant pas l'étiquette** sera immédiatement expulsé du terrain.



## ANNEXE



### Temps de jeu maximum 18 trous sur le parcours de Dieppe-Pourville

2 balles	3 h 41 mn
3 balles	4 h 20 mn
4 balles	4 h 38 mn

### Temps de jeu maximum 9 trous sur le parcours de Dieppe-Pourville

2 balles	1 h 52 mn
3 balles	2 h 12 mn

## Voitures et chariots

Il faut observer **scrupuleusement les instructions relatives à l'utilisation des voitures ou des chariots**. La charge maximum pour une voiturette est de 2 passagers et 2 sacs. Chariots et voitures ne doivent pas circuler sur les greens, les avant-greens et les départs.

L'usage des voitures ET/OU chariots **peut être suspendu à tout moment**, en fonction des conditions météorologiques, ou pour un utilisateur ne se conformant pas aux instructions.

Il veillera également à respecter les zones protégées par des piquets, cordes etc...



## Tenue vestimentaire, tabac et téléphones mobiles



**Les shorts, jeans, joggings et débardeurs** sont strictement interdits sur le terrain comme au club-house.

Le port de la casquette est prohibé dans le Club House, de même **l'usage des téléphones mobiles sur le terrain ET au restaurant**.

Le Golf est un **Espace Sans Tabac** depuis Juillet 2025 : il est interdit d'y fumer même sur la terrasse. Merci de votre compréhension.

## Divers



Chaque joueur sur le terrain devrait disposer **de ses propres clubs et de son propre sac**.

Il y a des **poubelles de tri** disposées sur le parcours, utilisez-les.

Un **point d'eau potable** est à disposition, au croisement des trous **3-4-8-13-14-15**.

Des toilettes sèches sont disponibles **au trou n°10**

# CONSIDÉRATION ENVERS LES AUTRES JOUEURS

---

## Heures de départ



Elles sont fonction des réservations faites au préalable, **soit au secrétariat, soit en utilisant la plate-forme Albatros, soit sur le site du club**. Des groupes jusqu'à quatre joueurs pourront ainsi être formés. **Quand un starter est présent**, les joueurs sont tenus de se conformer à ses instructions.

Les joueurs ne pouvant se présenter à un départ qu'ils ont réservé ou qui leur a été attribué perdent toute priorité : **ils sont priés d'avertir le secrétariat de la défection aussitôt que possible**. Toute absence répétitive non annulée au préalable pourra être sanctionnée (voir vade-mecum de la FFG § 2.5 sanctions).

## Ni perturbation, ni distraction

Les joueurs doivent en permanence témoigner **de la considération envers les autres joueurs sur le parcours**, et ne doivent pas perturber leur jeu en bougeant, en parlant, ou en provoquant un bruit superflu. Les cris sont réservés aux situations de danger.

Les joueurs doivent s'assurer que tout dispositif électronique emporté sur le parcours ne risque pas de **distraindre les autres joueurs**. Les téléphones portables doivent être inactifs.

Si le joueur ayant l'honneur n'est pas prêt à jouer, la pratique du « **Prêt à jouer** » devrait s'appliquer.

Les joueurs ne doivent pas se tenir **à proximité ou directement en arrière de la balle, ou directement derrière le trou**, quand un joueur se prépare à exécuter un coup.

**Les chiens sont tolérés hors compétitions**, à condition de demeurer en laisse et avec l'accord des autres joueurs du groupe. Ils ne doivent en aucun cas gêner les autres joueurs ni causer de dommages au terrain.



## Sur le green

Sur le green, les joueurs ne doivent pas marcher **sur la ligne de putt** d'un autre joueur, ou projeter leur ombre sur cette ligne de putt quand il se prépare à jouer.

# CADENCE DE JEU

---

## Jouez à un bon rythme et gardez la distance

Les joueurs doivent respecter un **bon rythme de jeux**. Le Comité a établi des directives sur la cadence de jeux, qui doivent être respectées par tous les joueurs.

Il est de la responsabilité d'un groupe de **garder la distance** avec le groupe qui le précède. S'il laisse un trou franc et retarde le groupe qui le suit, il faut inviter le groupe qui suit à passer, quel que soit le nombre de joueurs qui le compose, **même si le joueur est seul**.

Les parties sont limitées à **un maximum de quatre balles**.



### Soyez prêt à jouer

**Les joueurs doivent être prêts à jouer dès leur tour.** Quand ils arrivent au green, ils devraient positionner leur sac ou leur chariot de façon à pouvoir se diriger directement vers le départ suivant, dès la fin du trou. Le trou est terminé, les joueurs doivent immédiatement remettre le drapeau et quitter le green. Les scores sont idéalement notés au départ suivant.

### Balle perdue

Si un joueur pense que sa balle risque d'être, hors limites, perdue (en dehors d'une zone à pénalité), il devrait jouer une **balle provisoire** afin de gagner du temps.

Les joueurs qui recherchent une balle devraient faire signe au groupe qui suit de passer, dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas trouvée facilement. Ils ne doivent pas attendre **la fin des trois minutes** (réglementaires) avant d'agir. S'ils ne sont pas clairement visibles, ils devraient laisser un sac en évidence sur le fairway pour signaler leur présence.

**Après avoir laissé passer le groupe qui les suivait**, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le groupe ne soit hors d'atteinte.

# PRIORITÉ SUR LE PARCOURS

---

La priorité sur le parcours est déterminée par le **rythme de jeu du groupe**. Tout groupe jouant le tour conventionnel complet a le droit de dépasser un groupe qui joue un tour partiel ou qui a « coupé ».



**Les compétitions officielles ont la priorité sur les parties libres.**

**Le personnel d'entretien du terrain est prioritaire !**

# SOINS APPORTÉS AU PARCOURS

## Bunkers

Avant de quitter un bunker, le joueur doit veiller à remettre celui-ci **en bon état**, effacer si possible toutes traces de passage et remettre le manche du râteau dans le sens du jeu à l'extérieur du bunker.



## Réparations des divots, des impacts de balles et des traces de chaussures

Les joueurs doivent **soigneusement** réparer leurs divots en les replaçant si possible. Ils doivent aussi réparer les impacts de balles sur les greens, même ceux qui ne sont pas de leur fait, à l'aide d'un relève pitch. Ils doivent aussi réparer les dommages éventuels causés (ex : les crampons de chaussures).

## Prévention des dégâts inutiles

Les joueurs doivent éviter d'**endommager le parcours** en créant des divots lors de mouvements d'essai, ou en frappant le sol avec un club dans un mouvement de colère ou pour toute autre raison.

Les départs sont pris uniquement par rapport **aux marques de couleur plantées au sol**.

Sur le green, le drapeau et les clubs, doivent être manipulés de façon à ne pas l'endommager, et relever sa balle dans le trou avec un club n'est pas souhaitable : **il existe des façons moins destructives pour cela**.

Marquer sa balle sur le green **DOIT** être fait avec une marque, un tee ou de l'équipement du joueur.

Les joueurs ne doivent pas **s'appuyer sur leur club** quand ils sont sur le green, particulièrement pour retirer une balle du trou.

Le drapeau doit être soigneusement **remis en place dans le trou** quand les joueurs quittent le green.

Il est interdit de jouer **vers ou sur un green fermé** (sans drapeau) ou autre que celui du trou en jeu (expulsion immédiate).

Les piquets amovibles seront soigneusement remplacés s'ils ont été déplacés. **Il est interdit de déplacer les piquets blancs signalant les hors-limites**.