



Starter : tournois juniors U12

Le starter est situé sur le départ du trou n°1 et/ou 10

Rôle du starter

- S'assurer que les compétiteurs débutent leur partie à l'heure.
- Passer aux joueurs les messages importants : par exemple abris en cas d'orages, forecaddies, nouvelle règle locale additionnelle (preferred lies) ...

Matériel du Starter

- Radio/Natel reliés avec les arbitres et le secrétariat
- Table près du Tee 1 (éventuellement. Tee 10)
- Horloge avec temps de référence
- Liste de départ
- Swiss Golf Hard Cards et règles locales
- Pin Positions
- Cartes de scores des joueurs et cartes de scores vierges!
- Tees, pitchforks, marqueurs de balle, crayons
- Marqueurs (sharpies ou autre stylos indélébiles)

Cahier des charges du Starter

1. Donner la Hard Card, les règles locales additionnelles, les pin positions.
Donner les cartes de score + échanger les cartes.
Indiquer la formule de jeu
2. Rappeler aux joueurs l'ordre de départ.
3. Demander aux joueurs :
 - d'annoncer leurs balles et les marquer.
 - de contrôler s'ils n'ont pas plus que 14 clubs dans leur sac.
4. C'est important que le starter fasse partir le groupe à l'heure indiqué et non avant, car cela peut causer des problèmes de rythme de jeu.
5. A l'heure du départ, le starter annonce le prénom et nom de chaque joueur et son Home-Club.
6. Signaler tout de suite à l'arbitre si un joueur n'est pas arrivé 5 min. avant son heure de départ ou s'il a du retard au départ et noter combien de minutes. Le starter n'a pas le droit de donner des coups de pénalités ni de communiquer des informations sur les règles locales.
7. Signaler à l'arbitre et au directeur du tournoi si le flight a du retard par rapport à la liste de départ et combien de minutes.
8. Signaler à l'arbitre et au secrétariat toute infraction ou problème
9. Guider les joueurs vers le départ pour minimiser les retards

En particulier pour les juniors, transmettre les informations suivantes:

1. Les chariots électriques et DMDs ne sont pas autorisés
2. Bien expliquer la formule de jeu 9/18 holes Stroke Play, Score Maximum Par +5
3. Indiquer aux joueurs et à leurs marqueurs où noter leurs scores respectifs (ex : colonne marqueur indiquée au stabilo). Carte de score Swiss Golf : inscrire les initiales du marqueur
4. Comparer les scores à la fin de chaque trou et les noter
5. Comportement attendu de la part des spectateurs ou accompagnants