VADEMECUM

GUIDE DE BIENVENUE

GOLF DE ROUGEMONT



TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR À PROPOS DE VOTRE CLUB

BIENVENUE

Chère golfeuse,
Cher golfeur,

Nous vous souhaitons la bienvenue dans la grande famille du golf de Rougemont. Afin de vous accompagner dans cette nouvelle aventure, vous trouverez ici quelques réponses aux questions les plus couramment posées, mais également quelques ressources pour vous aider à trouver aisément les bonnes personnes de contact et ainsi vous intégrer au mieux dans la vie sportive et associative de votre club. Vous remarquerez que certains termes sont suivis d'un astérisque (*) : ils renvoient vers notre lexique en page 27 pour quelques définitions utiles. Si d'autres mots vous posent question, nous sommes là pour vous aider et nous restons à votre disposition pour tout renseignement, requête ou suggestion.

Bon golf !

L'Équipe administrative du Golf de Rougemont



N'oubliez pas non plus que vous pouvez aussi retrouver bon nombre d'informations sur le site internet du club **www.golfderougemont.be**. C'est là que vous pourrez consulter notre Règlement d'Ordre Intérieur, découvrir le survol du parcours trou par trou avec les commentaires d'un Pro, visualiser le calendrier des activités et des compétitions, vous renseigner sur les conditions de jeu et l'accessibilité du terrain ou trouver les points de contact de notre club.

SOMMAIRE

BIENVENUE 2
SOMMAIRE 3
QUI EST QUI ? 4
SECTIONS & ACTIVITÉS 5
JOUER SUR LE TERRAIN
- ACCESSIBILITÉ DU TERRAIN & CONDITIONS DE JEU 6
- RÉSERVER SON DÉPART 6
- JOUER EN HIVER 7

PARCOURS & ENTRETIEN
- RESPECT DU TERRAIN 8
- RÉPARER UN PITCH 9

S'ENTRAÎNER
- PRACTICE 10
- BALLES DE PRACTICE & SÉCURITÉ 11
- PUTTING GREENS & BUNKER D'ENTRAÎNEMENT 12

INSTALLATIONS
- CLUB HOUSE & SECRÉTARIAT 13
- RESTAURANT & BAR 14
- VESTIAIRES & WC 15
- MAGASIN & ACADÉMIE 16

VOITURETTES 17
ÉTIQUETTE & DRESS CODE
- PRUDENCE 18
- VITESSE DE JEU 19
- CIRCULATION SUR LE PARCOURS 20
- DRESS CODE 21

HANDICAP
- JUST GOLF 22
- AMÉLIORER SON HANDICAP 23
- CALCUL DU HANDICAP & WHS 24

COMPÉTITIONS 25
FORMULES DE JEU 26
LEXIQUE 27

QUI EST QUI ?

Le Golf de Rougemont est composé d'un Conseil d'Administration, présidé par Jean-Christophe Gohy. La gestion quotidienne du club est confiée à Mélissa, notre secrétaire, et à Christophe, notre directeur.
Au fil de vos venues à Rougemont, vous serez également amené à rencontrer notre équipe de jardiniers, appelés les greenkeepers*, celle du magasin, appelé Pro Shop, ainsi que plusieurs autres personnes que nous vous présentons ici.



Jean-Christophe GOHY
Président



Christophe DUBOIS
Directeur



Mélissa VIROUX
Secrétaire



Florent ROEKAERTS
Head Pro



Nathan VAN HABOST
Pro



Caroline DRABS
Accueil



Maximilien LAVIS
Accueil

Nos greenkeepers



Anthony MATHOT



Frédéric DERENNE



Grégory MATHOT



Jean-Luc DEVIGNE

SECTIONS

Les différentes activités et compétitions organisées au Golf de Rougemont sont gérées par un Comité Sportif, dont voici les principaux capitaines, chacun en charge d'une section. **Nos sections** se retrouvent généralement une fois par semaine pour une compétition amicale sur le terrain. Elles organisent aussi divers événements et sorties au cours de la saison. Retrouvez-en le programme sur notre site web via l'espace Membres.



CLUB

OLIVIER **WOITRIN**
Capitaine
o.woitrin@golfderougemont.be

> Le Capitaine est votre interlocuteur privilégié pour toute question d'ordre sportif à Rougemont
> Il est en charge de l'organisation des compétitions du **week-end**



JUNIORS

SIMON **PHILIPPART**
simon.philippart@icloud.com
Mercredi et **samedi**

> Cours collectifs
Mercredi après-midi :
Mini-Kids (13h45-14h45), Juniors (14h45-15h45) & Ados (16h-17h)
Samedi matin :
Hcp <36 (9h45-10h45), Juniors (11h-12h) & Kids (12h30-13h30)
> Compétitions RGA



LADIES

RÉGINE **COLLARD**
collard.regine@gmail.com
Jeudi

> 18 trous dès 12h (hcp 0 à 36)
> 9 trous dès 17h30 (hcp 0 à 53)



MEN

GEOFFROY **VAN NUFFEL**
g.van.nuffel@avocat.be
Vendredi

> 18 trous dès 12h (hcp 0 à 36)
> 9 trous après les 18 trous (hcp 0 à 53)



SENIORS

Carl **RENARDY**
holeinonecr7@gmail.com
Mardi

> 18 trous dès 10h (hcp 0 à 45)
> 9 trous après les 18 trous (hcp 0 à 53)



DÉBUTANTS

Simon **VERHEYDEN**
verheydensimon@gmail.com
Samedi

> Route to 36 (hcp 36 à 54)
> 9 trous avec accompagnateurs

JOUER SUR LE TERRAIN

En tant que membre de Rougemont, vous avez accès à toutes les infrastructures du domaine. Cela comprend le terrain et ses zones d'entraînement mais aussi le club house et les vestiaires.

Le parcours

Que ce soit pour 9 ou 18 trous, le parcours de Rougemont est ouvert à ses membres toute l'année, quel que soit leur handicap*. Sauf exception (lire 'Jouer en hiver'), tout départ se prend au trou n°1 ou au trou n°10 selon l'alternance - merci de la respecter. Pour démarrer exceptionnellement d'un autre trou, vous devez en faire la demande auprès du Pro Shop. En fonction de la météo, l'accès au terrain peut être restreint à certains trous, voire être fermé si les conditions climatiques le nécessitent.

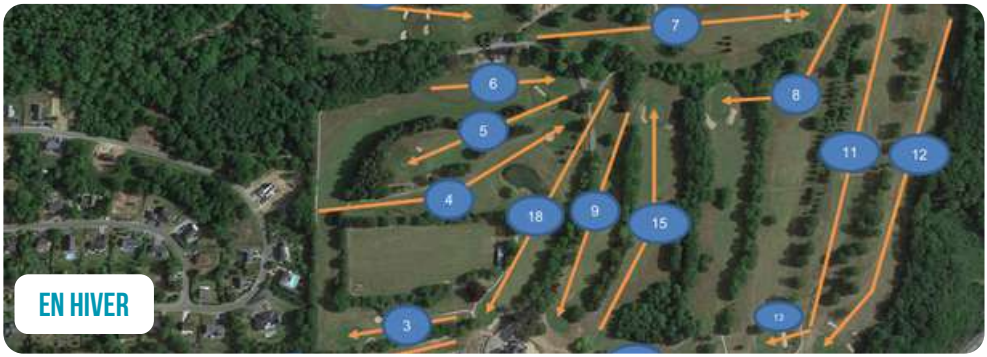


Chaque matin, nous mettons à jour sur notre site web l'état et l'accessibilité du terrain. Il est toujours conseillé d'y jeter un œil avant de vous rendre au golf. Sur place, vous pouvez aussi consulter le panneau en face du Pro Shop.



Pour jouer sur le parcours, il faut au préalable obligatoirement réserver son départ. Cela se fait via l'application **BeGolf** ou directement auprès du Pro Shop. Il est demandé d'être présent au tee* de départ 10 minutes avant l'heure réservée. BeGolf vous permet aussi de vous inscrire aux compétitions, d'en consulter les heures de départ et les résultats, de consulter l'historique de votre handicap ou encore de modifier vos données personnelles.

JOUER SUR LE TERRAIN



Pendant la basse saison (généralement de novembre à mars), la météo rend notre terrain particulièrement humide et glissant. Des adaptations sont alors faites sur le parcours et un tracé spécial hiver vous est proposé, sur 9 ou sur 18 trous. Le plan du parcours modifié est disponible au club house et au Pro Shop.



Toujours en basse saison, le gel est fréquent sur le terrain. Dès lors, en cas de gelées, et plus particulièrement de gelées blanches, l'accès aux greens* est interdit pour les préserver de dégâts qui seraient préjudiciables pour toute la suite de la saison. C'est pourquoi vous serez amenés, dans ces cas-là, à jouer sur les greens d'hiver, matérialisés par des drapeaux bleus placés en fin de fairways* et avant les greens. Cela sera également affiché sur notre site web et à l'entrée du parcours. Toutefois, si vous venez jouer avant ces mises à jour quotidiennes, nous faisons appel à votre bon sens : dès qu'il a gelé, ayez pour réflexe de jouer les greens d'hiver.

RESPECT DU TERRAIN

Le terrain est notre ressource la plus précieuse, mais aussi la plus délicate. En tout temps, nous vous demandons donc d'en prendre le plus grand soin, tout comme le font pour votre bien-être nos greenkeepers tout au long de l'année. Il est inévitable qu'un joueur endommage le terrain mais il est nécessaire qu'il fasse tout pour effacer les traces de son passage.

Aires de départs

> Ne pas y passer avec un chariot ou une voiturette. Il n'est pas nécessaire de replacer les divots* sur les départs, ils seront rebouchés avec du sable

Fairways

> Replacez soigneusement les divots et évitez de traverser les zones humides avec votre chariot ou voiturette

Bunkers*

> Rentrez par la partie la plus basse après avoir emporté le râteau. Une fois votre coup joué, effacez soigneusement les traces de pas et de club. Ne donnez pas de coups de râteau qui soient plus gênants que les traces qu'ils sont censés réparer. Déposez ensuite le râteau en dehors du bunker

Pré-greens*

> N'y roulez pas avec un chariot ou une voiturette. Il est également demandé de ne pas passer entre un green et un bunker avec un chariot ou un buggy

Greens

> N'y déposez ni sac ni chariot et n'y roulez pas en voiturette. Relevez et réparez les impacts de balle (pitches) et les traces des crampons. Déposez le drapeau en douceur. C'est un signe de respect pour les autres joueurs et pour les greenkeepers de réparer les pitches que vous voyez sur le green. Même si vous ne retrouvez pas le vôtre, si vous en relevez un autre, la mission est accomplie. Ne marchez pas sur la ligne de putt* d'un autre joueur

Abords de trous

> C'est l'endroit le plus fréquenté du parcours : sortez la balle du trou à la main sans vous appuyer sur votre putter et remettez doucement le drapeau en place sans abîmer le bord du trou

Zone en réparation

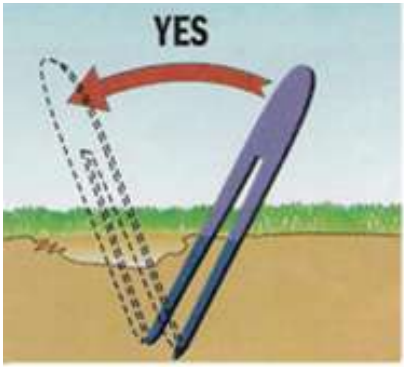
> Délimitée par des piquets bleus, il est interdit d'y jouer voire d'y rentrer pour aller rechercher une balle si le haut du piquet est vert (zone écologique)

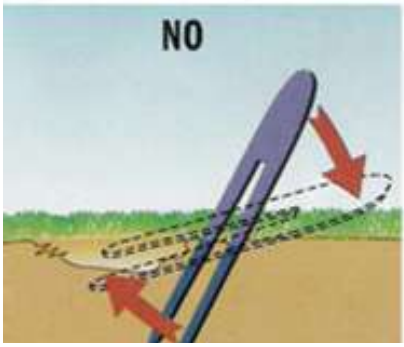
RÉPARER UN PITCH

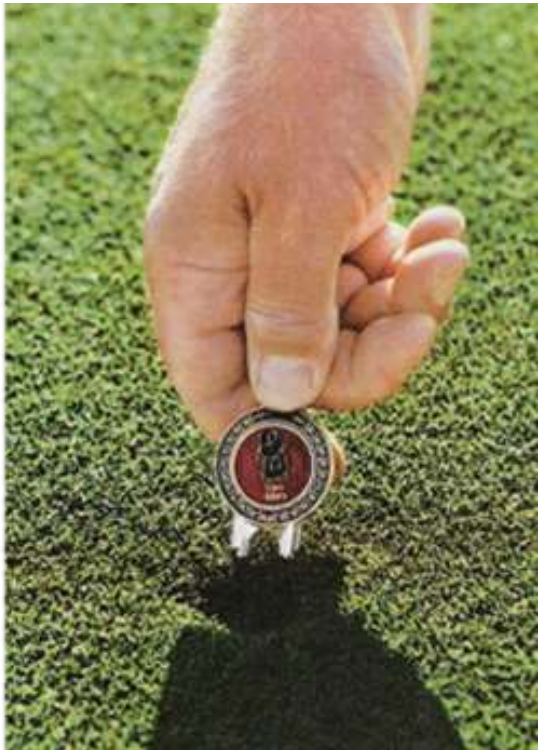
Le pitch est une dépression causée dans la surface d'un green par une balle. Pour le réparer, il faut commencer par enfoncer sa fourchette à 45° du côté opposé au vol de la balle et la ramener à la verticale vers le centre du pitch. Agir de même tout autour du pitch et terminer en aplatissant le sol avec son putter. Avec un peu d'habitude, le dégât sera invisible.

Il ne faut jamais soulever le centre du pitch ou donner un mouvement de rotation à sa fourchette car cela arrache les racines des graminées et crée ainsi une zone morte sensible aux maladies qui demandera trois semaines pour se réparer.

Avoir un relève-pitch* en poche est donc obligatoire lors de chaque partie jouée sur un terrain de golf. Il s'agit avant tout de respect de l'étiquette*, du travail des jardiniers et des joueurs qui passeront après vous.







S'ENTRAÎNER

Trois zones d'entraînement sont à votre disposition, pour vous échauffer avant votre partie ou vous entraîner tout au long de la saison. Car, en effet, on ne s'improvise pas golfeur. Même après l'obtention de votre brevet, il vous restera encore beaucoup de travail... Cours et exercices réguliers sont la clé de la progression. Et nos installations d'entraînement sont les endroits tout désignés pour travailler votre jeu. Voici quelques précisions à ce sujet.



LE PRACTICE

Cette zone est située derrière le trou n°7. Une partie est couverte alors qu'une autre, en retrait, est à découvert. Il vous est possible de vous entraîner avec vos fers dans la zone couverte mais si vous souhaitez jouer un bois* ou un driver*, nous vous demandons de vous rendre sur un tapis extérieur.
Plusieurs cibles et repères (drapeaux et tonneaux) vous permettent de visualiser les distances de vos balles.

Il est important d'adapter vos distances à la longueur de notre practice :
si vous avez la capacité d'envoyer vos balles au-delà des filets de protection, merci de vous arrêter et de jouer des clubs plus courts, sans quoi vos balles risqueraient de heurter un joueur sur le parcours ou d'atterrir dans les propriétés privées bordant notre domaine. Toute infraction à cette règle peut constituer un **motif d'exclusion du club**.

Le practice est accessible tous les jours, toute l'année, même en soirée. Selon les conditions météo, il est possible qu'il soit momentanément fermé le temps d'un ramassage ou d'une tonte. Merci de respecter ces moments pour la sécurité de nos jardiniers et ramasseurs de balles.

S'ENTRAÎNER



LES BALLES

Pour tout entraînement au practice, nous vous demandons d'utiliser les balles prévues à cet effet, c'est-à-dire celles qui sont distribuées par notre machine. Pour cela, munissez-vous de votre carte de practice ou de jetons de practice (que vous pouvez tous les deux acquérir au Pro Shop).

Il est défendu de ramasser les balles sur l'herbe du practice et d'utiliser les balles de practice ailleurs qu'au practice. Il s'agit là d'infractions graves. Sur le terrain ou sur le putting green, il convient d'utiliser des balles de jeu.

Sécurité

L'accès se fait par l'arrière des tapis et il est interdit de jouer en dehors de ceux-ci. Les spectateurs doivent se tenir à 2 mètres du joueur ou derrière la corde (à l'extérieur). Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés d'un adulte sous peine de ne pas être couverts par l'assurance. Le calme et la prudence sont de rigueur. Si votre balle prend une mauvaise direction, criez "**fore !**" de façon à alerter les joueurs ou les jardiniers qui vous entourent et qui pourraient être heurtés accidentellement, qu'ils soient eux aussi au practice ou qu'ils se trouvent sur un des trous qui l'entourent (trous n°10, 11 et 6 principalement). Crier "fore !" en cas de mauvaise balle n'est pas honteux, cela peut arriver à tout le monde. N'oubliez pas que cette convention est aussi de mise sur le parcours et que vos partenaires de jeu peuvent aussi crier à votre place s'ils constatent avant vous que votre balle prend une mauvaise trajectoire.

Le club décline toute responsabilité en cas d'infraction à ces règles.

S'ENTRAÎNER



PUTTING GREEN EN HERBE

Le putting* green en herbe se situe en-dessous de la terrasse du club house et à côté du départ du trou n°1. C'est une zone dédiée à l'entraînement aux coups de putting (dosage et lecture de pente), voire aux approches roulées, mais pas au pitching (coups levés). Fort fréquenté, il est important d'en prendre grand soin et c'est pourquoi nos greenkeepers sont parfois containts de le fermer pour le laisser se régénérer. Lorsqu'il est ouvert, nous vous demandons d'y jouer avec vos propres balles (et non celles du practice) et d'y réparer les pitches que vous y trouveriez.



PUTTING GREEN SYNTHÉTIQUE

Une zone dédiée à l'entraînement au putting se trouve entre le green du trou n°7 et le départ du trou n°10. En matière synthétique, ce putting green garantit des conditions de jeu inchangées tout au long de l'année.



BUNKER D'ENTRAÎNEMENT

Entre le putting green synthétique et le practice se trouve un bunker d'échauffement. Il s'agit aussi d'une zone d'entraînement ouverte à tous. Il est toutefois demandé d'envoyer vos balles depuis le bunker vers la zone de practice (et donc d'utiliser pour cela des balles de practice) et de ne pas jouer du bunker vers le green synthétique.

INSTALLATIONS



LE CLUB HOUSE

Le club house est votre point d'entrée vers tous nos départements. En montant les quelques marches du château, vous entrez dans le bar et le restaurant. À l'étage, vous y trouverez le bureau du secrétariat, nos salles de séminaire et le simulateur de golf (sur réservation). Face au château, si vous prenez l'escalier qui descend, vous arriverez au magasin (Pro Shop) et aux vestiaires. La rampe descendant sur la gauche du château vous mène directement aux WC et aux vestiaires.



LE SECRÉTARIAT

Notre **secrétariat** est ouvert du lundi au jeudi de 9 à 17h et le vendredi de 9 à 15h. Vous pouvez le contacter pour toute question relative aux cotisations, à l'organisation des compétitions, à une demande de documents, etc. Il est joignable **par téléphone uniquement le matin** au 081/41.21.31 (option 2) ou par mail à secretariat@golfderougemont.be

2 **défribrillateurs externes automatiques (DEA)** sont installés, l'un dans le hall des vestiaires, en bas de la rampe extérieure ; l'autre, aux toilettes terrain à hauteur du green du trou n°13.
Le club dispose aussi de trousses de secours en cas de blessure.

INSTALLATIONS



LA TABLE DE ROUGEMONT

La Table de Rougemont est le restaurant - et son bar - hébergé dans notre club house. Alex, Arnaud, Angelo et Benjamin vous accueillent pour un verre après votre partie ou même pour une assiette savoureuse grâce à la carte du golfeur, disponible sans arrêt de midi jusqu'au service du soir. Le midi et le soir, le restaurant propose également sa carte et ses menus, ainsi que ses lunchs lors des repas du midi. Enfin, laissez-vous tenter par un brunch le dimanche : chaque semaine, de 11h30 à 16h30, profitez d'un après-midi gourmand dans une formule all inclusive, de l'apéritif aux desserts.

Vous pouvez réserver votre table en ligne via notre site web ou directement par téléphone au 0471/96.33.87.

Les chaussures de golf sont interdites dans le club house et les membres sont aussi invités à se changer avant d'accéder au bar et au restaurant si leurs vêtements de golf sont particulièrement sales à cause des conditions du terrain. Il est de bon aloi de retirer son couvre-chef au club house.



INSTALLATIONS



VESTIAIRES & TOILETTES

Les vestiaires du golf se trouvent en bas du club house. Vous pouvez y accéder par la rampe d'accès extérieure ou l'entrée du Pro Shop pendant les heures d'ouverture du magasin. Vous y trouverez des douches pour vous changer avant un repas au restaurant ou avant les remises de prix en saison. Des casiers y sont également à votre disposition, que vous pourrez fermer à clé si vous disposez avec vous d'un cadenas. En bas de la rampe, des toilettes sont accessibles depuis l'extérieur sans devoir rentrer dans les vestiaires. C'est là que nous vous invitons à vous rendre pour éviter d'entrer dans les vestiaires avec des chaussures humides ou boueuses.



Pour un arrêt sur le parcours, des toilettes sont également accessibles en haut du trou n°13, sur la droite de l'arche à l'entrée du domaine (première porte du bâtiment **Vue sur Green**).

Avant de rentrer dans les installations intérieures du club, merci de nettoyer vos chaussures dehors à l'aide des brosses et souffleurs.

INSTALLATIONS



LE PRO SHOP & LA ROUGEMONT GOLF ACADEMY

Le **Pro Shop** englobe le magasin du golf et son académie, la **Rougemont Golf Academy**. C'est là que vous avez rendez-vous pour tout achat de matériel ou pour réserver un cours avec l'un de nos Pros. Il est ouvert de 9h à 18h (d'avril à fin octobre) et de 9h30 à 17h (de novembre à fin mars). En cas de compétition, il ouvre 30 minutes avant le premier départ car c'est là-bas que vous retirerez votre carte de score lors des tournois.

Florent et Nathan encadrent les cours, packs d'apprentissage et initiations. Notre Head Pro Florent gère également les fittings (essais de clubs) et le simulateur de golf (à l'étage du club house). N'hésitez pas à les contacter pour réserver un cours ou une session sur simulateur.

Derrière le comptoir, Caroline et Maximilien sont vos interlocuteurs pour un achat, une location de voiturette ou pour tout renseignement concernant le terrain ou votre partie. Ils sont aussi le relais avec nos Pros lorsque ceux-ci sont absents du magasin.

Contact : 081/41.21.31 (option 3) - rga@golfderougemont.be



VOITURETTES

Il est possible de louer une **voiturette**, aussi appelée **golf cart** ou **buggy**, pour vous déplacer sur le parcours. Cela est soumis à quelques conditions :

Sécurité

La conduite des voiturettes est interdite au moins de 16 ans. Deux personnes seulement peuvent y prendre place. Adaptez votre vitesse car un freinage trop appuyé laisse des marques sur le parcours. Il est strictement interdit de se tenir debout dans et à l'arrière d'une voiturette.

Étiquette

Les utilisateurs de voiturette n'ont aucune priorité sur le parcours, ils doivent jouer le parcours dans l'ordre des trous, rester à hauteur de leurs partenaires, s'arrêter dès qu'un joueur se met à l'adresse et être attentifs aux joueurs des trous voisins.

Compétition

L'usage d'une voiturette en compétition est soumis à l'autorisation du Comité Sportif qui l'accordera aux joueurs de plus de 60 ans ainsi qu'à ceux qui présentent une raison de santé attestée par un certificat médical.

Règle des 90°

Les joueurs en voiturette sont priés de rester sur les chemins prévus à cet effet jusqu'au moment où ils arrivent à hauteur de la balle. À ce moment seulement, ils peuvent quitter le chemin pour se rendre à angle droit (90°) vers leur balle. Après avoir joué, ils retournent vers le chemin ou le rough*. En aucun cas une voiturette ne peut rouler sur un green, une aire de départ ou entre un green et un bunker.

Location

La location des voiturettes se fait au Pro Shop (les membres bénéficient d'un tarif préférentiel). Les voiturettes sont numérotées et occupent un emplacement précis de stationnement. Après le parcours, nous vous demandons de les ranger à leur place, de ramasser vos effets, jeter vos déchets, brancher la prise de chargement et rendre la clé au Pro Shop.



ÉTIQUETTE & PRUDENCE

La pratique du golf impose certains principes à respecter en matière de **sécurité**.

Une balle de golf peut causer de graves accidents. Sa vitesse pouvant approcher les 300 km/h, il faut s'assurer de faire le maximum pour ne blesser personne. Même un coup d'essai peut envoyer un caillou dans l'œil d'un partenaire. Assurez-vous donc de ne toucher personne avec votre club à l'adresse*. Bras tendus, la tête du club est susceptible de toucher quelqu'un à 2 mètres de vous. Assurez-vous aussi de ne pouvoir atteindre personne qui soit plus en avant sur le trou que vous jouez, auquel cas vous patienterez avant de jouer votre balle.

En bref :

> Dès qu'un joueur se met devant sa balle pour la jouer, personne ne doit bouger, parler ou se tenir près de lui

> Sur le fairway, on reste à hauteur des autres joueurs

> On ne joue pas si on risque d'atteindre les joueurs qui précèdent, le personnel d'entretien ou une voiture qui passe sur le chemin

> Même si on n'a aucune chance d'y arriver, on ne joue jamais du départ d'un par 3 quand des joueurs sont encore sur le green de ce trou

> Si votre balle atterrit sur le fairway voisin où se trouvent d'autres joueurs, vous attendrez sur votre fairway qu'ils soient passés avant d'aller à votre balle

> Quand le drapeau a été enlevé du trou par un jardinier, il faut attendre qu'il soit remis en place et qu'un signe vous soit fait vous permettant de jouer vers le green

> Si accidentellement votre balle part en direction de quelqu'un, vous devez crier le mot « **FORE** » pour le prévenir. Les personnes aux alentours doivent se protéger et se tourner dans la direction opposée au cri

ÉTIQUETTE & RYTHME DE JEU

Vitesse de jeu

Une partie de golf reste avant tout un moment de plaisir et de détente. Cependant, nous vous demandons de jouer à une bonne cadence et d'essayer de la maintenir tout au long du parcours. Votre rythme impacte le rythme des parties qui vous suivent.
Lors de départs suivis, si vous voyez que vous perdez plus d'un trou par rapport l'équipe précédente, c'est que vous êtes en retard. Vous pouvez en faire de même si vous estimez que le groupe qui vous suit est plus rapide que vous. Le temps de jeu à respecter pour 18 trous est de 4h pour 3 personnes, 4h30 pour un groupe de 4.

Voici quelques conseils pour optimaliser votre rythme de jeu :

> Éviter un nombre trop important de swings* d'essai

> À l'approche d'un green, placer son sac en direction du départ suivant, de manière à ne pas perdre de temps lorsque vous quittez le green

> Avoir une balle à portée de main (en poche) si vous devez rejouer un coup

> Être toujours en possession de son relève-pitch, d'un marqueur* et de tees en suffisance dans votre poche

> Aider les partenaires lorsqu'ils cherchent une balle mais ne pas excéder le temps autorisé pour la retrouver, à savoir maximum 3 minutes

> Marquer sa carte de score au départ suivant et non sur le green joué

> Si possible, déjà se diriger vers sa balle lorsque les autres vont vers la leur (tout en veillant à ne pas vous mettre en danger)

> Entamer sa réflexion sur son propre coup pendant que les autres jouent : penser au club à jouer, déterminer la distance, regarder la ligne de putt…

ÉTIQUETTE & CIRCULATION



Votre macaron de membre ? Votre feu vert pour jouer sur le terrain !

Tout joueur sur le terrain doit être en ordre d'assurance et de cotisation (ou de green fee pour les joueurs extérieurs). En tant que membre de Rougemont avec une licence de golf, votre affiliation inclut cette assurance et cet accès. Votre statut de membre doit pouvoir être identifié immédiatement par le marshall*, chargé de faire respecter le vivre ensemble sur le parcours. Pour cela, merci de passer auprès du Pro Shop pour récupérer votre macaron de membre à accrocher à votre sac. À chaque nouvelle année de cotisation, un macaron d'une couleur distincte est disponible gratuitement.

Priorité sur le terrain

L'ordre de priorité est le suivant :

2 joueurs > 3 joueurs > 4 joueurs (un joueur seul n'a aucune priorité)

On ne joue jamais à plus de quatre par partie et chaque joueur doit avoir son propre sac de golf

Dès qu'on perd un trou sur les joueurs qui précèdent, il faut laisser passer les suivants sans attendre qu'ils le demandent (ou s'énervent). La vitesse de jeu est plus importante que le nombre de joueurs.

Il faut également prêter attention aux greenkeepers présents sur le parcours : ils sont prioritaires sur les joueurs à tout moment.

On joue dans l'ordre des trous. Il est interdit de couper le parcours si quelqu'un se trouve sur le trou précédent. En coupant, on perd toute priorité sur ceux qui jouent un parcours complet, il faut donc les laisser passer si on les freine même involontairement.

ÉTIQUETTE & DRESS CODE

Code vestimentaire

Le golfeur doit porter une tenue adaptée à la pratique du golf
À cet effet, il est recommandé :

> Pour les dames : le pantalon, la jupe, le bermuda avec blouse ou polo

> Pour les messieurs : le pantalon ou bermuda avec chemise ou polo

Sont prohibés les shorts trop courts, les survêtements, les tenues de jogging, les t-shirts et les sandales.

Tenue inappropriée



Tenue appropriée

Dames

Messieurs



Sur le parcours, les chaussures de golf sont obligatoires. À l'inverse, elles sont interdites à l'intérieur du club house (excepté à l'entrée des vestiaires si elles ont été préalablement nettoyées). Les membres sont aussi invités à se changer avant d'accéder au bar et au restaurant si leurs vêtements de golf sont particulièrement sales à cause des conditions du terrain.
Il est demandé de porter les couleurs du club lors de tout déplacement ou rencontre avec d'autres clubs.

Lorsque vous avez disputé une compétition et que vous participez à la remise des prix, il est demandé de vous changer après votre partie, par respect pour les organisateurs et sponsors de l'événement.

JUST GOLF

Pour vous guider dans vos premiers pas de golfeurs, nous nous basons sur le programme Just Golf, un outil développé par l'Association Francophone de Golf (AFGolf) et spécialement conçu pour vous accompagner tout au long de votre apprentissage vers votre premier handicap de jeu. Cette route se compose de plusieurs étapes et chacune d'entre elles correspond à un badge que vous obtenez en validant différents critères établis lors de votre cursus d'apprentissage en compagnie de nos Pros (learning pack).



Le badge Welcome

Votre aventure débute avec l'enregistrement de votre adhésion, vous donnant accès à un numéro de fédération et une assurance golf. Bienvenue dans le club et bonne chance avec vos cours !



Le badge Skills

Cette étape se concentre sur l'apprentissage des techniques essentielles du golf : les longs coups, le putting et les sorties de bunkers. C'est un aspect fondamental pour maîtriser le jeu et avancer dans votre parcours.



Le badge Theory

Avant de pouvoir pratiquer le golf en toute sécurité et avec plaisir, il est crucial de comprendre les règles de base et la conduite à adopter sur le parcours. Cette étape peut inclure une session de règles au sein du club et un quiz pour tester vos connaissances.



Le badge On the course

En validant ce badge, vous obtenez votre premier handicap officiel : le HCP 54, considéré comme un handicap à part entière. Cela vous ouvre les portes des parcours extérieurs : vous pouvez jouer en green fee dans d'autres clubs et profiter pleinement du monde du golf. Pour accéder aux compétitions, il ne vous reste plus qu'à obtenir votre handicap 53, possible en ayant joué un parcours 9 trous accompagné (d'un Pro ou d'un membre avec un handicap de moins de 36) ou en ayant disputé une Route to 36.



Le badge Just Golf (handicap 36)

Mission accomplie ! Avec votre nouvel handicap, vous êtes prêt à explorer d'autres terrains et à continuer à améliorer votre jeu à travers la participation à des compétitions de club.

VOTRE HANDICAP

Diminuer son handicap

Le premier handicap de tout golfeur démarre à 54. Il représente votre niveau : au plus vous allez jouer et au mieux vous allez jouer, au plus votre handicap va descendre. Avoir un handicap de golf correct est important car en plus d'être le reflet de votre véritable niveau de jeu, il favorise l'équité entre joueurs, quel que soit leur niveau, et joue un rôle clé dans les compétitions en équilibrant les chances de chacun et en maintenant l'esprit sportif. Il existe plusieurs manières d'améliorer son handicap, toujours en rentrant une carte de score officielle :

- Disputer une compétition qualifying, c'est-à-dire une compétition durant laquelle vous jouez une formule de jeu qui vous permet d'améliorer votre handicap. Il s'agit le plus souvent de compétition single stableford ou stroke play (sur 9 ou 18 trous).
- Participer à la "Route to 36", une compétition organisée spécialement pour les membres débutants ou ayant un handicap supérieur à 36. Elles ont lieu une fois par mois durant la saison d'été à Rougemont.
- Jouer une carte "EDS" (Extra Day Score) qui vous permet de valider un score sur le parcours en dehors de toute compétition. Il faut pour cela respecter quelques conditions:
    - Jouer sur le parcours (9 ou 18 trous) classique en conditions d'été (pas sur le parcours d'hiver ou pas lorsque le placement est autorisé partout) ;
    - Signaler avant votre parcours que vous allez jouer une carte EDS. Cela peut se faire soit auprès du Pro Shop, soit lors de la réservation en ligne via l'application BeGolf. Toute carte EDS signalée doit être rentrée auprès du Pro Shop, y compris si votre score n'est pas celui escompté ;
    - Être accompagné durant votre partie soit d'un Pro soit d'un joueur ayant un handicap inférieur à 36 pour attester de votre score.

VOTRE HANDICAP

Calculer votre handicap

Pour déterminer le handicap d'un joueur de golf, un calcul très spécifique est réalisé par les instances internationales qui régissent les règles et pratiques du golf dans le monde. Depuis 2020, le **World Handicap System** (WHS) est devenu la norme pour le calcul du handicap.

Le calcul du handicap selon le WHS consiste en une moyenne des 8 meilleurs résultats obtenus sur les 20 derniers scores enregistrés par un joueur. Le score dont on parle ici est le score Stableford.

Pour les joueurs ne disposant pas encore d'un historique de jeu qui comptabilise 20 cartes de score, la moyenne prend en compte moins de meilleurs scores. Par exemple, si vous n'avez encore rentré que 12 cartes, la moyenne est calculée sur vos 4 résultats les plus bas. Si vous n'en avez joué que 8, elle se fera sur les 2 scores les plus bas.

Ce calcul part du principe que vous avez joué 18 trous. Dès lors, si vous rentrez une carte de score sur un parcours de 9 trous (ce qui est tout à fait possible, en compétition ou en EDS), votre score sera converti en un résultat 18 trous par un calcul que nous vous épargnons ici.

Sachez qu'un score réalisé sur le parcours de Rougemont n'aura pas nécessairement le même impact sur votre handicap qu'un score joué sur un autre parcours, en Belgique ou à l'étranger. En effet, chaque terrain dispose d'un Course Rating qui lui est propre et qui correspond en quelque sorte à la difficulté du parcours, influençant de ce fait différemment la pondération du calcul de votre handicap.

Pour toute question spécifique ou demande d'explication, notre équipe administrative et sportive reste à votre disposition.

COMPÉTITIONS

Les compétitions sont soumises à un règlement local dont voici les points principaux :

- Elles sont réservées aux membres ou invités des sponsors. Par son inscription, le joueur accepte l'ensemble des particularités propres à la compétition
- Les inscriptions se font via l'application BeGolf et sont ouvertes un mois à l'avance. La date de clôture définitive des inscriptions y est précisée (en général 48h avant le début de la compétition), elle peut être anticipée si le nombre maximum de participants est atteint
- La constitution des départs est effectuée par le comité sportif qui tient compte, dans la mesure du possible, de la tranche horaire souhaitée par les participants et des remarques
- Les heures de départs sont envoyées par mail la veille ou l'avant-veille de la compétition. Le compétiteur est tenu de s'informer de son horaire et de se présenter 10 minutes avant le départ. Tout retard inférieur à 5 minutes est sanctionné de 2 points de pénalité, supérieur à 5 minutes, il entraîne la disqualification. Toute absence non excusée est sanctionnée
- Sauf excuse valable laissée à l'appréciation du donateur, en cas d'absence d'un lauréat à la remise des prix, le prix sera remis au suivant immédiat. En cas de concours par équipe, tous les membres de celle-ci doivent être présents pour recevoir leur prix
- Par politesse envers les sponsors, les membres doivent se présenter en tenue changée (smart casual). Sauf circonstance exceptionnelle, aucun prix ne sera remis aux joueurs se présentant en tenue de jeu. Une exception est faite pour les 3 derniers flights* de la compétition si la remise des prix suit directement la fin de celle-ci

FORMULES DE JEU

En compétition ou en partie amicale, il existe une multitude de formules de jeu, histoire de varier les plaisirs... et la difficulté ! Voici les modes de jeu que vous retrouverez le plus souvent à Rougemont :

Single vs. Équipe

Une partie de golf se joue soit en individuel (single) ou par équipe.

Stableford

Le stableford consiste à attribuer un nombre de points à chaque trou joué, sur base d'un par théorique. En fonction du nombre de strokes* dont vous disposez, le par officiel peut augmenter en y ajoutant vos strokes (on obtient alors votre par théorique). Si vous réussissez votre par théorique, vous obtenez 2 points. Si vous jouez un coup de mieux, vous en obtenez 3 ; si vous jouez un coup de plus, vous n'en obtenez plus qu'un (et ainsi de suite dans les deux sens).

Stroke play

Le stroke play est une formule de jeu où tous les coups sont comptabilisés, du premier au dernier trou. À chaque trou, il convient de compter ses coups jusqu'à ce que la balle soit rentrée.

Match play

Le match play se joue par trou (en 1 contre 1 ou 2 contre 2). À chaque trou, on détermine si le trou a été gagné, perdu ou partagé en fonction du camp qui a réalisé le plus petit score. La partie est gagnée lorsqu'un camp mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

4 BBB

Le 4 balles meilleure balle (en anglais 4 balls best ball) se joue en équipe de deux joueurs. Chacun joue sa balle individuellement du début à la fin du trou et on prendra la meilleure des deux balles en guise de score.

Scramble

Le scramble se joue en équipe. Chaque membre de l'équipe joue son départ. On détermine ensuite quelle est la meilleure balle. De là, chaque joueur jouera le coup suivant. On choisira de nouveau la meilleure balle d'où partiront tous les joueurs, et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou.

LEXIQUE

Adresse : position d'un joueur qui s'apprête à frapper dans la balle
Birdie : trou joué en un coup de moins que le par
Bogey : trou joué en un coup de plus que le par
Bois : club destiné à gagner de la distance, le plus long club après le driver
Bunker : obstacle sur le terrain constitué de sable et dans lequel il n'est pas permis de faire reposer la tête de son club (zone à ratisser en la quittant)
Divot : motte de terre et de gazon tranchée par le club suite à l'impact avec la balle. Hormis sur une zone de départ, il est demandé de venir replacer le divot à l'endroit où l'herbe a été retirée
Driver : club le plus long et avec la plus grosse tête, généralement utilisé au départ d'un long trou car il est censé vous apporter la plus grande distance
Eagle : trou joué en deux coups sous le par
Étiquette : usages en vigueur sur un parcours de golf et dont le respect permet le bien vivre ensemble sur un espace qui est partagé entre les joueurs
Fairway : zone de réception de balle idéale après le coup de départ. L'herbe y est plus courte pour jouer un 2e coup dans de bonnes conditions
Flight : groupe de joueurs jouant la même partie (jusqu'à 4 personnes)
Green : zone d'herbe la plus rase du parcours, située autour du trou
Greenkeeper : jardinier en charge de l'entretien du parcours de golf
Handicap : système permettant de déterminer le niveau de jeu d'un golfeur
Marqueur : personne chargée de noter le score d'un joueur. C'est aussi le nom donné à une petite pièce utilisée pour marquer l'emplacement d'une balle sur un green si elle doit être momentanément bougée puis replacée
Marshall : personne chargée du respect de l'étiquette sur le terrain
Par : score théorique à réaliser par un joueur par addition des coups joués sur un parcours (72 à Rougemont) ou sur un trou (de 3 à 5)
Pré-green : couronne de gazon légèrement plus haut entourant le green
Putting : sur les greens, phase de jeu visant à pousser la balle dans le trou
Relève-pitch : petit outil à retrouver obligatoirement dans la poche de tout golfeur et destiné à réparer les impacts de balle sur les greens
Rough : zone d'herbe haute située en dehors du fairway
Stroke : coup supplémentaire accordé à un joueur (selon son handicap) pour réaliser le par
Swing : mouvement effectué par le joueur au moment de frapper la balle
Tee : support permettant de surélever la balle lors d'un coup de départ. Par extension, cela renvoie parfois à la zone de départ d'un trou

Téléphone

Un seul numéro pour contacter nos équipes : 081/41.21.31

Option 1 : Restaurant

Fermé le lundi

Option 2 : Secrétariat

Accessible par téléphone uniquement le matin du lundi au vendredi

Disponible par mail (secretariat@golfderougemont.be) en semaine

Option 3 : Pro Shop

Ouvert du mardi au dimanche de 9h à 18h (de 9h30 à 17h du 01/11 au 31/03)

Site internet

Une adresse pour retrouver toutes les infos : www.golfderougemont.be

Réseaux sociaux

Retrouvez nos actualités aussi sur Facebook, Instagram et LinkedIn :

Golf de Rougemont (Namur)
Rougemont Golf Academy - RGA
La Table de Rougemont

@golfderougemontbelgique
@rougemontgolfacademy
@latablederougemont

Golf de Rougemont