

Favoriser le jeu rapide : le R&A fait de nouvelles recommandations

03/11/2017

Tout le monde s'accorde pour lutter efficacement contre le jeu lent. Avec ses recommandations, le Maître des Règles du Golf, le fameux Royal and Ancient a fait un grand pas en avant. Il n'y a plus qu'à suivre le mouvement. Le plus vite possible ! Tour d'horizon complet avec Christian Gresse, Président du comité des règles de la ffgolf.



Un certain nombre de joueurs ont été invités à tester le « READY GOLF », lors des « Medal Tees de l'Old Course » à Saint-Andrews. Les « recommandations » faites par le Royal and Ancient ont été plébiscitées par les 600 participants de l'épreuve. L'expérience devait se poursuivre avec la phase de qualifications en stroke play du British Amateur et du British Ladies Amateur Championship avec l'assurance d'obtenir encore une fois une démonstration fracassante en termes d'efficacité : un bénéfice de 12 à 20 minutes gagné sur le temps de jeu « normal ».

*Nous avons demandé à **Christian Gresse**, Président du comité des règles de la ffgolf depuis 2006, arbitre depuis 1996 et invité de marque l'an dernier à Rio pour arbitrer l'épreuve féminine des Jeux olympiques, de nous commenter en détail le travail du R&A, tel qu'il sera transposé dans la pratique sur les parcours de l'hexagone, dès que la mise en application de ces « recommandations » sera effective... avant la fin de l'année.*

Pouvez-vous replacer dans leur contexte les objectifs communs du « Ready Golf » à la Française et des recommandations récentes faites par le Royal and Ancient ?

Le R&A et toute la ffgolf font de la lutte contre le jeu lent leur cheval de bataille. Le temps requis pour une partie de golf est devenue tellement excessif qu'une frange des joueurs de golf y ont trouvé moins de plaisir, et certains d'entre eux ont envisagé d'arrêter le golf ou ont même arrêté le golf pour cette raison-là. Il fallait absolument faire quelque chose pour lutter contre cette dérive.

Le R&A a mené une grande enquête l'an dernier auprès de nombreuses fédérations. Et à la suite de cette consultation, il a établi un certain nombre de recommandations avec parmi elles, celles relatives au « Ready Golf ».

Mais c'est une toute petite partie de l'ensemble des recommandations: seulement deux pages sur un manuel de 150 pages publiées ! Toutefois, elles représentent peut-être l'outil le plus efficace pour un jeu plus rapide, voilà pourquoi cela a tant d'importance à nos yeux.

Pourquoi sont-elles si importantes, alors qu'elles représentent si peu quantitativement ?

Parce que non seulement elles ont tout pour être efficaces, mais en plus, elles sont relativement faciles à appliquer. Beaucoup plus que d'autres.

Mais attention, il s'agit bien de « recommandations ». Ce ne sont pas des nouvelles règles qui sont introduites ! C'est plus un ensemble de principes recommandés aux joueurs. Il n'y a pas de définition officielle du « Ready Golf », ni de traduction officielle en français pour le moment.

Qu'envisageriez-vous pour clarifier ce concept de « Ready Golf », auprès des golfeurs ?

Le « Ready Golf », c'est le golf : « Prêt ? Jouez ! »

Mais les recommandations du R&A, elles, vont bien prendre effet rapidement sur nos golfs ?

Oui, le R&A les a conseillées aux joueurs lors de toutes les épreuves organisées par ses soins. On a pu voir immédiatement que cela s'était très bien passé. On a pu constater une réduction du temps de jeu, de l'ordre de 12 à 20 minutes.

Cela vous semble un résultat très probant ? Autant que l'on pouvait l'espérer ?

Oui, tout à fait. Cela devrait entrer dans les mœurs assez rapidement et facilement. Nous avons reçu de la part du R&A une invitation à adopter ces recommandations de plus en plus dans toutes nos compétitions.

Est-ce que vous allez toutes les présenter et les défendre, ou certaines devraient être plus « recommandées » que d'autres ?

La ffgolf vient tout juste d'adopter ces recommandations et de décider de les transmettre également à nos joueurs et nos arbitres. Le message n'a pas encore été transmis officiellement, nous commençons tout juste à nous atteler à cette tâche : prévenir un petit peu tout le monde : les clubs, les joueurs, les arbitres...

Est-ce que cela va concerner toutes les formules de jeu ?

Cela va concerner les deux formules de jeu les plus répandues : stroke play et match play.

En stroke play, la compétition que l'on pratique le plus habituellement et aussi en parties amicales, de tout temps la règle d'or c'était : C'est celui qui se trouve le plus loin du trou qui doit jouer en premier.

L'idée générale des recommandations est la suivante : si celui qui est le plus loin du trou, n'est pas prêt à jouer (pour x raisons), on invite les gens à déroger à cette règle. Ainsi, si un autre joueur est prêt à jouer, il faut qu'il le fasse.

Puisque nous sommes face à de simples « recommandations », comment cela peut-il se passer si celui qui se trouve le plus loin du trou, souhaite jouer et fait valoir la règle ?

On reviendra un peu plus loin sur le cas des parties en match play, en effet, mais en stroke play, il n'y a pas de pénalités si un joueur dont ce n'était pas le tour de jouer, joue. Donc même si l'autre proteste, et même s'il pose une réclamation, il n'y aura pas de souci pour celui qui aura joué alors que ce n'était pas son tour. Mais il est vrai que tout cela doit être un peu encadré, que ce ne soit pas la pagaille, que tout le monde ne se mette pas à jouer à tort et à travers, n'importe quand...

D'autant que cela peut être dangereux !

Tout à fait ! Cela peut être dangereux, et d'ailleurs dans les recommandations du R&A, il est clairement écrit : il faut que cela soit fait « en toute responsabilité et en toute sécurité ».

Donc passons en revue ces recommandations, si vous le voulez bien : « Jouer un coup sans risque pour la partie de devant si un joueur plus éloigné du trou, a un coup difficile à jouer et prend du temps pour s'y préparer... »

Oui, c'est le cas d'un joueur dont la balle va être au pied d'un buisson, au pied d'un arbre, au milieu d'un rough épais. C'est un coup difficile, il va réfléchir, commencer à se demander : Est-ce que je joue à droite de l'arbre, à gauche de l'arbre ? Est-ce que je déclare ma balle injouable ? Pendant qu'il réfléchit à toutes ces options possibles, quelqu'un d'autre peut jouer.

« Les joueurs les moins longs drivent ou jouent leur deuxième coup du fairway en premier, si les joueurs plus longs doivent attendre... »

C'est un cas qui arrive notamment sur les par 5. Ceux qui tapent très fort peuvent les toucher en 2. Donc un joueur va être au milieu du fairway, mettons à 230m du green, et la partie de devant est encore sur le green. S'il est très long, il ne peut pas jouer tant qu'ils ne sont pas partis, alors il attend. Tout le monde attend. Inversement, moi je suis un peu plus près que lui, à 200m du green par exemple, donc ce n'est pas à mon tour de jouer, mais moi, comme je ne tape pas très fort, je sais que je suis incapable d'atteindre une cible à 200m. Donc le fait qu'il y ait des personnes sur le green devant en train de finir leur trou ne me dérange pas. Je vais taper un coup – en toute sécurité - qui ne peut les atteindre, je serais positionné à 60 mètres du trou. Et le temps que ce soit à mon partenaire de rejouer, les joueurs de la partie de devant seront partis. On aura gagné du temps.

Ok, mais ce n'est pas une recommandation à mettre en pratique dès le premier coup, sur le tee.

Non, pas sur le tee de départ. Cela va se pratiquer sur les par 5, et ne concerner que les gros frappeurs qui peuvent atteindre le green en 2 quand les autres ont besoin de trois coups.

En fait, tout tourne autour de du comportement répondant à du simple bon sens dans la perspective de combler les temps morts ?

Tout-à-fait. Il faut profiter de tous les temps morts, tous les temps d'attente pour essayer de récupérer ces temps d'attentes et les remplir par des coups qui font progresser le jeu plus vite.

« Driver lorsque la personne ayant l'honneur, tarde à être prête à jouer ... »

Quelqu'un doit jouer et il est retardé pour des raisons x : Il farfouille dans son sac ou il discute avec quelqu'un, il est en train de manger sa banane ou bien en train de marquer sa carte. Alors à quelqu'un d'autre de jouer à sa place ! Cela dit, ça n'arrive pas très souvent, je pense que ce point-là sera l'un des moins utilisés.

« Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle... »

Quelqu'un a perdu sa balle. En théorie, disons que c'est lui qui est le plus loin du trou, il cherche sa balle... Il est de bon ton d'aller aider le joueur à chercher sa balle avant de jouer soi-même. Et bien désormais, on va jouer avant d'aller aider les autres à chercher leur balle, même si l'on est plus près du trou. Le jeu aura avancé un petit peu, quand l'autre joueur retrouvera sa balle, il n'aura plus qu'à jouer, et la partie reprendra son cours plus vite.

« Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre... »

Ce que l'on voit souvent : les gens puttent, leur balle arrive à 20 cm du trou, et au lieu de finir le trou tout de suite, ils marquent leur balle, attendent que ce soit à ceux qui sont plus loin de jouer... On perd du temps bêtement. Quand on est tout près du trou, autant finir ! Cela se fait depuis un moment, mais disons que l'on a envie que cela devienne vraiment systématique.

Officiellement, doit-on dire quelque chose à ses partenaires ?

Chaque fois que l'on va jouer alors que ce n'est pas à nous de jouer, il est recommandé de prévenir les gens. Qu'on dise : « Comme Monsieur X n'est pas prêt, ou bien : « Toi, tu n'es pas prêt, donc je joue ». Avant on demandait : « Est-ce que je peux finir ? »

« Jouer son coup si la personne qui vient d'effectuer une sortie de bunker de green, est toujours la plus éloignée du trou, mais retardée parce qu'elle ratisse le bunker... »

C'est clair... Nous sommes toujours dans cette logique de meubler les temps morts.

« Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, tout joueur plus proche du trou, mais jouant son coup d'approche depuis le devant du green, doit jouer pendant que l'autre joueur se rend à sa balle et se prépare au coup suivant... »

Là aussi faire le tour du green n'est pas une bonne chose. Parfois les greens sont si grands que le joueur va mettre 30 à 45 secondes à en faire le tour ! Il faut qu'il pose son chariot qu'il aille à sa balle. Parfois, il retourne à son chariot pour prendre un autre club, puis revient à sa balle...C'est interminable ! Pourquoi attendre alors que celui qui est juste en face peut jouer !

« Il est inutile de marquer sa balle quand votre balle ne gêne pas l'autre joueur... »

Ce point-là est déjà largement entré dans les mœurs. Ses effets seront donc moindres sur le gain de temps. Il faut insister davantage sur la logique globale de jouer quand l'autre n'est pas prêt, même si ce n'est pas votre tour. Cela n'empêche pas qu'on donne aux joueurs la recommandation d'être prêt quand c'est à leur tour de jouer. Ces mesures ne sont qu'une partie des règles générales destinées à réduire le temps de jeu.

Mais justement, pourquoi ce ne sont que des recommandations et non pas des règles ?

Au point de vue « règles », nous allons avoir de nouvelles règles en 2019. Nous avons eu connaissance de l'avant-projet fait par le R&A. Cet avant-projet ne nomme pas spécifiquement le « Ready Golf ». En revanche, il y fait allusion en expliquant toujours la même règle : « Celui qui est le plus loin du trou doit jouer en premier », mais ces nouvelles règles mentionnent ceci de très important : « Pour gagner du

temps, il est possible de déroger à la règle. Ce sera écrit en toutes lettres, explicitement.

Vous pensez que cette transition va bien se passer en France d'une manière générale?

Franchement, je pense que ça va sûrement très bien se passer, parce que ce sont des choses tout de même assez faciles à comprendre et à mettre en place. Tout le monde ne peut être que d'accord avec le fait d'essayer de gagner du temps. Et à partir du moment où il n'y a pas de pénalités, ça ne peut que bien se passer. Ce ne sont pas des règles, donc on ne risque pas d'enfreindre une règle et d'être pénalisé. Or, tout le monde a conscience qu'il faut accélérer le jeu.

Ne pensez-vous pas que les gens, quand ils choisissent de jouer 18 trous – et pas 9, alors qu'ils pourraient très bien le faire – finalement, ne sont plus à un quart d'heure près ?

Vous savez, déjà ce n'est pas du tout marrant d'attendre quand on joue – surtout quand il pourrait en être autrement – et pour nous (organisateurs de compétitions), gagner un quart d'heure, cela peut nous être très utile dans les compétitions où l'on a un champ de joueurs très serré et pratiquement aucune marge de manœuvre entre le matin et la nuit. S'il y a la pluie, que l'on est obligé d'arrêter... disposer d'un quart d'heure de plus avant la tombée de la nuit, c'est très précieux.

Avant d'en terminer, pouvez-vous évoquer l'utilisation de ces recommandations dans le cas de compétition en Match play ?

Oui, cela rejoint la remarque faite plus haut : « Si celui qui devait jouer n'est pas content qu'on ait joué à sa place, que va-t-il se passer ? » En match play, la règle est un petit peu différente.

Imaginons que A joue contre B : Mettons que c'est A qui doit jouer. Si c'est B qui a joué à sa place, la règle de golf dit que A peut, soit accepter le coup, soit annuler le coup de B, en lui disant : « Tu n'as pas joué à ton tour, donc il faut que tu attendes ton tour et tu rejoueras après moi ! » Cela, c'est toujours maintenu !

En revanche, ce qui est conseillé aux joueurs, c'est ceci : si celui qui doit jouer est retardé par une raison x, il peut proposer à son adversaire de jouer à sa place. Comme c'est lui-même qui propose, bien entendu, il n'ira pas réclamer. S'il ne propose pas, s'il s'oppose à l'idée que l'autre joue à sa place, effectivement l'autre devra attendre. Après, c'est un agrément à trouver entre les joueurs, et ça devrait là encore, bien se passer.

Mais c'est vrai qu'en match play, à la différence du Stroke play, cela reste une règle incontournable. Même si c'est pour gagner du temps, si je joue avant l'autre, je tombe sous le coup d'une règle. Et cela se justifie d'autant plus qu'en match play, la stratégie est différente selon qu'on sait ou pas ce que l'autre a fait comme coup.