

## RECORDING

### INSTALLATION

Le recording doit être installé dans un endroit clos ou isolé et à l'abri de toute interférence extérieure : cabane, tente ou pièce dans le clubhouse.

Il faut une table assez grande pour que 3 joueurs puissent s'installer correctement pour vérifier leurs scores et signer leur carte.

Il est souhaitable d'avoir l'ordinateur Elka au recording et de rentrer les cartes en présence des joueurs. Cela permet d'éviter les erreurs de relecture des scores trou par trou et de corriger immédiatement les éventuelles erreurs de calcul des joueurs sur leur score total.

Pendant la durée du recording, l'accès du local doit être strictement réservé aux joueurs, recorders, arbitres et membres du Comité.

### MATÉRIEL

- Talkie-walkie, crayons, gomme ;
- Plan du parcours, carnet de parcours ;
- Feuille de départ du starter avec les horaires réels de départ ;
- Feuille de cadence de jeu.

### PROCÉDURE RECORDING

#### VÉRIFICATION DES TEMPS DE JEU

Les joueurs doivent se rendre au recording immédiatement après quitté le dernier green joué.

Dès que le groupe est complet, noter l'heure sur la feuille de cadence de jeu.

Si cette heure d'arrivée dépasse de plus de 5 minutes le temps imparti **ET** si elle dépasse de plus de 15 minutes l'heure d'arrivée du groupe précédent, appeler un arbitre.

En l'absence d'arbitre au recording ou si l'arbitre ne peut être joint immédiatement, prévenir les joueurs que le Comité de l'épreuve sera informé de leur retard et qu'ils sont susceptibles d'être pénalisés.

### VÉRIFICATION DES SCORES

Le joueur est responsable de l'exactitude de son score pour chaque trou (R6-6).

L'usage veut que le joueur dicte son score à son marqueur mais il n'y pas de Règle à ce sujet.

Les joueurs doivent régler entre eux les points douteux en faisant appel, si nécessaire, à un arbitre ou un membre du Comité.

Une fois qu'un joueur a quitté la pièce du recording, sa carte ne peut plus être modifiée.

L'addition des scores est de la responsabilité du Comité et pas du joueur.

En cas d'application de la Règle 3-3 ou de litige non résolu entre joueurs, appeler l'arbitre.

Vérifier que la carte est signée par le joueur et son marqueur avant de la prendre en compte.

Après avoir additionné les scores ou avoir rentré la carte dans Elka, annoncer le score total au joueur et régler immédiatement tout litige éventuel (erreur de lecture d'un score, erreur de saisie d'un score, erreur de calcul du joueur, ...).