



POLITIQUE SUR LA VITESSE DE TEMPS DE JEU DE GROUPES



Les règles du golf exigent d'un compétiteur qu'il doit jouer sans délai indu (règle 6-7). La règle 6-7 dit, en partie : Pour éviter le jeu lent, le comité peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), établir des directives concernant la vitesse de jeu incluant le temps maximum pour jouer une ronde conventionnelle, un trou ou un coup. Selon les stipulations de la règle 6-7, les lignes directrices qui suivent relativement au jeu lent ont été adoptées :

Temps alloué

Chaque groupe se verra allouer un temps spécifique pour compléter un certain nombre de trous et la ronde conventionnelle. Une grille de temps de jeu sera établie à chaque parcours pour des groupes de deux, trois ou 4 joueurs. Lorsqu'un groupe est hors position, **quelle que soit la raison**, il doit reprendre position. Le temps consacré à la recherche de balles, pour obtenir un avis d'un officiel ou pour parcourir la distance entre les trous est inclus dans le temps alloué.

Définition de « hors position »

Premier groupe: Le premier groupe (départ aux trous numéros 1 et 10 en matinée et en après-midi) sera considéré **hors position** si, en tout temps durant la ronde, il excède le temps alloué pour parvenir au point de contrôle, tel que spécifié à la grille de temps de jeu établie pour le parcours.

Note : Dans le cas de départs croisés (1er et 10e tertres), le premier groupe à prendre le départ à chacun de ces tertres devient le « groupe suivant » lorsque ce groupe est retardé par le dernier groupe à prendre le départ du tertre opposé.

Groupes suivants: Un groupe suivant sera considéré hors position s'il :

- dépasse le **temps alloué** pour parvenir au point de contrôle **ET**
- Ne termine pas un trou de point de contrôle en moins de 15 minutes (14:59) après que le groupe précédent ait terminé le jeu sur ce trou.

La grille de temps de jeu précisant le temps alloué par trou, incluant le temps alloué pour parvenir aux différents points de contrôle, apparaît sur la feuille de position des drapeaux ainsi que sur la carte de scores.

Points de contrôle : quatre (4) trous seront désignés sur le terrain. Le jeu d'un trou de point de contrôle est considéré comme étant terminé lorsque tous les joueurs du groupe ont complété le jeu du trou **et** que le drapeau a été replacé dans le trou.

Avertissement de courtoisie : un officiel des règles au temps de jeu peut en tout temps donner un avertissement de courtoisie à un groupe pour aider à se conformer à la politique de temps de jeu de groupe (l'avertissement doit être noté et doit être rapporté à l'officiel en charge).

Note: Si un groupe ou un joueur encourt une pénalité, la pénalité est appliquée au trou où l'infraction s'est produite.

Pénalités

Lorsqu'un groupe est hors position à l'un ou l'autre des points de contrôle, tous les joueurs au sein de ce groupe sont passibles de pénalités telles que décrites ci-dessous, en attente d'une décision finale à savoir si une ou des infractions aux présentes directives s'est ou se sont produites :

QUATRES POINTS DE CONTRÔLE
1 ^{er} point de contrôle raté – avertissement
2 ^e point de contrôle raté – pénalité d'un coup
3 ^e point de contrôle raté – pénalité de deux coups
4 ^e point de contrôle raté – disqualification

Note: si un groupe passe avec succès le 3e point de contrôle et n'a pas reçu d'avertissement à un point de contrôle précédent, mais qu'il est hors position au dernier point de contrôle, chaque joueur du groupe est passible d'une pénalité d'un coup si les joueurs n'ont fait aucun effort pour terminer leur partie dans le temps alloué pour parvenir au dernier point de contrôle.

Note: S'il le juge à propos, le comité peut imposer la pénalité générale applicable selon la règle 6-7.

Note : Pour ne pas alourdir le texte, la forme masculine a été adoptée pour désigner, lorsqu'il y a lieu, aussi bien les femmes que les hommes.