



POLITIQUE RELATIVE AU TEMPS DE JEU INDIVIDUEL



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, Golf Québec a adopté les lignes directrices suivantes pour le temps de jeu.

DÉFINITION DE « HORS POSITION »

Le premier groupe sur le terrain sera considéré hors position si, en tout temps durant la ronde, le groupe excède le temps alloué au jeu, tel que décrit à la table de vitesse de jeu (Norme de temps) pour le parcours en question. La norme de temps sera établie à chaque parcours en fonction de groupes de deux, trois ou quatre joueurs.

Tout groupe subséquent sera considéré hors position si, en tout temps durant la ronde,

- (a) ils excèdent le temps alloué au jeu **et**
- (b) ils arrivent à l'aire de départ d'un trou alors que le groupe précédent a déjà complété le jeu du trou.

CHRONOMÉTRAGE

Normalement, un groupe qui est hors position en sera informé par le comité. **Toutefois, le comité se réserve le droit de chronométrer tout individu ou groupe d'individu qui, de l'avis du comité enfreint la règle 6-7, que l'individu ou le groupe en ait été informé ou non.**

Le chronométrage d'un coup d'un joueur commencera lorsque ce sera à son tour de jouer et qu'il peut jouer sans embarras ou distraction. Le temps passé à déterminer les distances comptera au temps pris pour jouer son coup prochain. Sur le vert, le chronométrage commencera après avoir alloué au joueur un temps raisonnable pour marquer, lever, nettoyer et replacer sa balle, et pour réparer la marque de sa balle et les autres marques de balle sur sa ligne de coup roulé, et d'enlever les débris sur sa ligne de coup roulé.

Tout joueur qui fait partie d'un groupe qui est hors position sera pénalisé pour délai indu si deux fois durant la ronde, il prend 40 secondes ou plus pour jouer un coup.

Dix secondes additionnelles seront accordées au joueur :

- (a) qui est le premier à jouer sur un trou à normale 3;
- (b) qui est le premier à jouer son 2^e coup sur un trou à normale 4 ou 5 (lorsqu'il s'agit de son coup d'approche);
- (c) qui est le premier à jouer son 3^e coup sur un trou à normale 5; et
- (d) qui est le premier à jouer sur ou autour du vert.

Si un groupe qui est hors position reprend position, les officiels cesseront de chronométrer les joueurs. Le chronométrage pourra reprendre cependant si le groupe reprend position. Dans ce cas, les officiels tiendront compte de toute instance survenue durant la ronde où l'un des joueurs a excédé les 40 secondes allouées. **Tels groupes hors position et sous surveillance en seront généralement informés. Le comité se réserve le droit de chronométrer un joueur ou un groupe de joueurs, qu'ils en aient été informés ou non.**

Un délai indu peut aussi survenir entre deux coups (par exemple, en marchant trop lentement) ou entre le jeu de deux trous.

PÉNALITÉS

Tout joueur faisant partie d'un groupe hors position, et qui excède en deux occasions les 40 secondes allouées pour jouer son coup, sera informé le plus tôt possible qu'il a encouru une pénalité d'un coup. Si le joueur excède les 40 secondes allouées en deux autres occasions, alors que son groupe est toujours ou est de nouveau hors position (quatre fois au total), il sera informé le plus tôt possible qu'il a encouru une pénalité additionnelle de deux coups. Si le joueur excède les 40 secondes allouées en deux autres occasions, alors que son groupe est toujours ou est de nouveau hors position (six fois au total), il sera informé le plus tôt possible de sa disqualification.

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