

POLITIQUE DU RYTHME DE JEU INDIVIDUEL



Les règles du golf stipulent qu'un joueur ne doit pas retarder le jeu de façon déraisonnable lorsqu'il joue un trou ou qu'il se déplace entre deux trous (règle 5.6a). La règle 5.6b(3) précise entre autres : *« Pour encourager et réglementer le jeu rapide le comité devrait adopter une règle locale instituant une politique de temps de jeu. Une telle politique peut déterminer un temps maximum pour compléter une ronde ou une série de trous et un coup, et peut établir des pénalités pour le non-respect de la politique. »* Ainsi, Golf Québec a adopté la présente politique en matière de rythme de jeu.

DÉFINITION DE « HORS POSITION »

Le **premier groupe** sur le terrain (départ aux trous 1 et 10, tant en matinée qu'en après-midi) sera considéré hors position si, en tout temps durant la ronde, le groupe excède le temps alloué pour jouer selon la grille de temps de jeu établie pour ce terrain (norme de temps). La norme de temps sera établie à chaque parcours en fonction de groupes de deux, trois ou quatre joueurs.

Remarque: Dans le cas de départs croisés, le premier groupe à prendre le départ à chacune des aires de départs devient un « groupe suivant » lorsqu'il est retardé par le dernier groupe à jouer de l'aire de départ opposée.

Groupes suivants: Un groupe suivant sera considéré hors position si :

- Il dépasse la norme de temps **ET** s'il
- **Normale 3:** arrive à un trou à normale 3 alors que le groupe qui précède a quitté l'aire de départ du trou suivant **ou** si
- **Normale 4:** tous les joueurs du groupe n'ont pas frappé leur coup de départ sur un trou à normale 4 avant que le groupe précédent ait complété le jeu du trou, **ou** si
- **Normale 5:** tous les joueurs de groupe n'ont pas frappé leur deuxième coup sur un trou à normale 5 avant que le groupe précédent ait complété le jeu du trou.

Remarque: Un trou atteignable à normale 4 ou 5 pourra être traité comme un trou à normale 3 ou 4.

CHRONOMÉTRAGE

Normalement, un groupe qui est hors position en sera informé par le comité. **Toutefois, un arbitre se réserve le droit de chronométrer tout individu ou groupe d'individus qui, à son l'avis, enfreint la présente politique, 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 comme 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, réparer des dommages et enlever des débris.

Tout joueur d'un groupe qui est hors position peut être pénalisé selon la présente politique si, pendant la ronde, il prend plus de 40 secondes pour effectuer un coup.

Dix secondes additionnelles seront accordées au joueur :

- Qui est le premier à jouer sur un trou à normale 3;
- Qui est le premier à jouer son 2^e coup sur un trou à normale 4 ou 5
- Qui est le premier à jouer son 3^e coup sur un trou à normale 5; et
- Qui est le premier à jouer sur ou autour du vert.

Si un groupe hors position reprend position, les arbitres cesseront de chronométrer les joueurs. Le chronométrage pourra reprendre cependant si le groupe se retrouve de nouveau hors position. Dans ce cas, les arbitres 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 retard déraisonnable peut aussi survenir entre deux coups (par exemple, en marchant trop lentement) ou entre le jeu de deux trous.

PÉNALITÉS

Tout joueur d'un groupe hors position qui prend plus de 40 secondes pour exécuter un coup (50 secondes dans les cas précis mentionnés plus haut) sera informé dès que possible qu'il est sujet à des pénalités selon la structure suivante:

- 1^{er} temps excédentaire; avertissement verbal
- 2^e temps excédentaire; pénalité d'un coup
- 3^e temps excédentaire; pénalité générale s'appliquant en plus de la pénalité pour le 1^{er} temps excédentaire
- 4^e temps excédentaire; disqualification

Remarque : *S'il le juge à propos, le comité peut imposer les pénalités applicables selon la règle 5.6a.*

Le comité des règles du tournoi peut décider de ne pas imposer de pénalité ou réduire les pénalités seulement pour les motifs suivants:

Le joueur a été retardé par le comité, ou

Le joueur a été retardé par une circonstance indépendante de sa volonté ou de celle de son groupe.