

POLITIQUE DU RYTHME DE JEU DE GROUPES



Veuillez noter que dans le présent document, sauf indication contraire, le genre masculin est utilisé comme générique, dans le seul but de ne pas alourdir le texte.

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 détaillant une politique de temps de jeu. Une telle politique peut déterminer un temps maximum pour compléter une ronde, un trou ou une série de trous et un coup, et peut établir des pénalités pour le non-respect de la politique. » Conformément à la règle 5.6b(3), Golf Québec a adopté la présente politique en matière de rythme de jeu.

Temps alloué

Chaque groupe se verra alloué un laps de temps précis pour compléter le jeu d'une série de trous et la ronde elle-même à un rythme satisfaisant à la grille de temps de jeu applicable au terrain en particulier. Chaque terrain doit donc avoir sa propre grille de temps de jeu établie pour des groupes de deux ou trois joueurs. Lorsqu'un groupe se trouve hors position, quelle qu'en soit la raison, il doit reprendre sa 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 compté dans le temps alloué.

Points de contrôle

Les trous 3, 7, 12 et 16 sont désignés comme trous de point de contrôle. Le jeu d'un trou de contrôle est considéré comme étant terminé lorsque tous les joueurs du groupe ont fini de jouer ce trou et que le dernier joueur du groupe a entré sa balle dans le trou. Golf Québec se permet d'ajuster les points de contrôle selon la configuration des terrains.

Remarque : Si un groupe ou un joueur encourt une pénalité, cette pénalité s'applique au trou de contrôle où l'infraction a été commise.

Définition de « hors position »

Premier groupe : Le premier groupe (départ aux trous 1 et 10, tant en matinée qu'en après-midi) sera considéré hors position si, à quelque moment durant la ronde, il dépasse le temps alloué pour compléter le jeu d'un trou de contrôle selon la grille de temps de jeu établie pour le terrain. Cela comprend le premier groupe après une heure de départ donnée par le préposé aux départs.

Remarque : 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 compléter le jeu d'un trou de contrôle ET
- Termine un trou de contrôle plus de 14 minutes après que le groupe précédent a terminé le jeu sur ce trou.

Les grilles de temps de jeu indiquant le temps alloué par trou se trouvent sur la carte de scores. Les temps alloués pour chaque trou sont aussi indiqués sur la feuille de position des drapeaux.

Pénalités

Lorsqu'un groupe est hors position à un quelconque point de contrôle, tous les joueurs de ce groupe sont passibles des pénalités décrites ci-dessous. La décision finale déterminant si une ou plusieurs infractions aux présentes directives se sont produites se fera dans la zone de remise des scores :

- 1er point de contrôle raté – avertissement
- 2e point de contrôle raté – passible d'un coup de pénalité
- 3e point de contrôle raté – passible de pénalité générale
- 4e point de contrôle raté – passible de disqualification

Lorsqu'un groupe est passible de pénalité, les critères suivants seront pris en considération par l'arbitre responsable du rythme de jeu et le président des règles du tournoi dans leur prise de décision :

- Le joueur a été retardé par le Comité, ou
- Le joueur a été retardé par une circonstance indépendante de sa volonté ou de celle du groupe, ou
- Le joueur a été retardé par un autre joueur du groupe et il était impossible ou irréalisable pour le joueur de respecter l'horaire du point de contrôle uniquement en raison de ce retard.

Toutes les pénalités, d'un ou deux coups, liées au rythme de jeu de groupe seront déterminées par l'arbitre responsable du rythme de jeu et le président des règles du tournoi, et les joueurs seront informés de leur décision dans la zone de remise de scores. Leur décision sur les situations de pénalité est finale.

Remarque 1 : Si un groupe reçoit un avertissement au 4e point de contrôle et se retrouve hors position à la fin de la ronde, 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.

Remarque 2 : Si un groupe passe avec succès le 4e point de contrôle sans avoir reçu d'avertissement à un point de contrôle précédent, mais se retrouve hors position à la fin de la ronde, 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.

Dans les deux cas, une pénalité sera ajoutée au score du dernier trou.

APPELS :

Un appel ne sera considéré que pour une pénalité de disqualification seulement, et il devra faire appel avant que le joueur ne remette sa carte de scores. La décision du Comité des règles du tournoi est finale.