



POLITIQUE RELATIVE AU RYTHME DE JEU DE GROUPE

Les Règles du golf stipulent qu'un joueur ne doit pas retarder le jeu de façon déraisonnable lorsqu'il joue un trou ou entre deux trous (règle 5.6a). La règle 5.6b précise entre autres : « Pour encourager et régler 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 Canada a adopté la politique suivante 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 correspondant à la grille de temps de jeu du parcours en question. Chaque parcours 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 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 : Quatre (4) trous de contrôle seront désignés sur le terrain. Ce sont généralement les trous n^{OS} 4, 9, 13 et 18 qui sont ainsi désignés comme points 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 drapeau a été replacé dans la coupe après que le dernier joueur du groupe y ait calé sa balle ou, si le dernier joueur exécute son coup alors que le drapeau y est encore, dès que sa balle est tombée dans le trou ET a été retirée de la coupe (drapeau en place).

Le jeu du trou doit être complété dans le laps de temps suivant :

| | | | | |
|----------------------------|-----------|-----------|-----------|-------|
| Trou n^{OS} | 4/13 | 9/18 | 13/4 | 18/9 |
| Temps alloué | 1:03/1:00 | 2:15/2:18 | 3:18/3:21 | 4:36/ |

Note : 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 n^{OS} 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 parcours. Cela comprend le premier groupe après une heure de départ du préposé aux départs.

Note : Dans le cas de départs croisés (1^{er} et 10^e tertres), le premier groupe à prendre le départ à chacun de ces tertres ou le premier après une heure de départ du préposé devient le « groupe suivant » lorsqu'il est retardé par le dernier groupe à prendre le départ du tertre opposé ou le dernier avant une heure de départ du préposé aux départs.

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

- a. dépasse le temps alloué pour compléter le jeu d'un trou de contrôle ET
- b. termine un trou de contrôle plus de 14 minutes (14:59) après que le groupe précédent ait terminé le jeu sur ce trou.

Les grilles de temps de jeu indiquant le temps alloué par trou, y compris les temps de clôture des trous de contrôle, se trouvent sur la carte de pointage. Les temps alloués pour chaque trou sont 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, dans l'attente d'une décision finale pour déterminer si une ou des infractions aux présentes directives se sont produites:

- 1^{er} point de contrôle raté dans le laps de temps alloué – avertissement
- 2^e point de contrôle raté – passible de 1 coup de pénalité
- 3^e point de contrôle raté – passible de pénalité générale
- 4^e point de contrôle raté – passible de disqualification

Note : Si un groupe passe avec succès le 3^e point de contrôle sans avoir reçu d'avertissement à un point de contrôle précédent, mais se retrouve 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 le dernier point de contrôle.

Note : S'il le juge à propos dans les circonstances, le comité peut imposer une pénalité générale en vertu de la règle 5.6a.

COMITÉ DES RÈGLES ET DU STATUT D'AMATEUR – GOLF CANADA