



POLITIQUE DE RYTHME DE JEU DE GROUPE

Veillez 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 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 Canada a adopté la présente politique relative au rythme de jeu.

TEMPS ALLOUÉ

- Chaque groupe se voit attribuer un temps précis pour compléter chaque trou de la ronde, conformément à la grille de temps de jeu applicable au parcours, appelée la « norme de temps ».
- Les groupes sont tenus de jouer à un rythme qui laisse le temps nécessaire à la recherche de balles, à l'application des décisions et au déplacement entre les trous, tous inclus dans le temps alloué.
- Une grille de temps de jeu sera établie pour chaque parcours, pour des groupes de deux, trois ou quatre joueurs, afin d'indiquer les temps requis pour compléter chaque trou de la ronde.
- Les grilles de temps de jeu seront imprimées sur les cartes de pointage des joueurs ainsi que sur les feuilles d'emplacement des drapeaux.

POINTS DE CONTRÔLE

- Quatre trous par ronde sont désignés comme trous de point de contrôle aux fins du chronométrage du rythme de jeu.
- Habituellement, les trous n° 3, 7, 12 et 16 sont sélectionnés comme trous de point de contrôle; cette sélection sera confirmée par le directeur de tournoi avant le début du jeu, en fonction de la configuration du parcours.
- Un groupe est considéré comme ayant complété un trou de point de contrôle lorsque tous les joueurs du groupe ont terminé le jeu du trou et que la balle du dernier joueur est entrée dans le trou.

DÉFINITION DE « HORS POSITION »

- Les **premiers groupes** à prendre le départ à chaque vague (aux trous 1 et 10, tant en matinée qu'en après-midi), ou le premier groupe après une heure de départ réservée au préposé aux départs, seront considérés **hors position** si, à quelque moment durant la ronde, ils dépassent le temps alloué pour compléter le jeu d'un trou de point de contrôle.

Remarque : Dans le cas de départs croisés (aux aires de départ 1 et 10), le premier groupe à prendre le départ à chacune de ces aires de départ ou le premier groupe suivant une heure de départ réservée au préposé aux départs devient un « groupe suivant » lorsqu'il est retardé, à quelque moment que ce soit, par le dernier groupe à prendre le départ de l'aire de départ opposée ou par le dernier groupe avant une heure de départ réservée au préposé aux départs.

- Un **groupe suivant** sera considéré hors position s'il dépasse le temps alloué pour compléter le jeu d'un trou de point de contrôle **ET** termine le jeu de ce trou de point de contrôle plus de 14 minutes après que le groupe qui le précède a terminé le jeu de ce trou.
- Lorsqu'un groupe se retrouve hors position, quelle que soit la raison, il doit reprendre sa position.

PÉNALITÉS

Lorsqu'un groupe est hors position à un point de contrôle, tous les joueurs de ce groupe sont passibles des pénalités décrites ci-dessous.

- 1^{er} point de contrôle raté – avertissement officiel
- 2^e point de contrôle raté – passible d'un coup de pénalité
- 3^e point de contrôle raté – passible de la pénalité générale en plus de la pénalité pour le 2^e temps excédentaire
- 4^e point de contrôle raté – passible de disqualification
- Toutes les pénalités d'un coup et de deux coups imposées en vertu de la Politique de rythme de jeu de groupe s'appliquent au trou de point de contrôle où l'infraction a été commise. La décision du responsable du rythme de jeu ou du président des règles du tournoi quant à l'imposition de ces pénalités est finale.

Le Comité peut annuler une pénalité uniquement 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, ou
- Le joueur a été retardé par un autre joueur de son groupe et il lui était impossible ou irréalisable de respecter l'horaire du point de contrôle uniquement en raison de ce retard.

RETARD INJUSTIFIÉ

Dans les situations que le Comité juge appropriées, les joueurs sont passibles de pénalités pour retard injustifié en vertu de la règle 5.6a, même si le groupe respecte le temps qui lui est alloué.

Exemples de retard injustifié :

- Retarder les autres joueurs en marchant trop lentement entre les coups ou entre le jeu de deux trous.
- Continuer à chercher une balle perdue après l'expiration du délai de recherche de 3 minutes.
- Exécuter des coups dont la durée dépasse largement 40 secondes.
- Ne pas faire l'effort de suivre le rythme du groupe qui précède après avoir franchi le dernier trou de point de contrôle.

APPELS

Un appel ne sera pris en considération que dans le cas d'une pénalité de disqualification et doit être présenté avant que le joueur ne remette sa carte de pointage. La décision du Comité des règles du tournoi à l'égard de tout appel est finale.