



POLITIQUE DE RYTHME DE JEU INDIVIDUEL

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 établir des pénalités en cas de 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 dispose d'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 prévoit 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.

DÉFINITION DE « HORS POSITION »

- Le premier groupe (départ 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 sera considéré **hors position** si, à quelque moment durant la ronde, il dépasse le temps alloué pour jouer selon la grille de temps de jeu établie pour ce terrain (norme de temps).

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 après une heure de départ réservée au préposé aux départs devient un « groupe suivant » lorsqu'il est retardé par le dernier groupe à jouer de l'aire de départ opposée ou le dernier groupe avant une heure de départ réservée au préposé aux départs.

- Un groupe suivant sera considéré hors position s'il dépasse la norme de temps **ET** :
 - **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 du 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 à normale 4 atteignable pourra être traité comme un trou à normale 3 ou un trou à normale 5 atteignable pourra être traité comme un trou à normale 4.

- Lorsqu'un groupe se retrouve hors position, quelle que soit la raison, il doit reprendre sa position.

CHRONOMÉTRAGE

- Un arbitre peut chronométrer les joueurs de tout groupe hors position, ou tout joueur qui, selon l'arbitre, enfreint la présente politique. Les joueurs seront normalement avisés avant le début du chronométrage, mais recevront toujours un avertissement officiel avant l'imposition de toute pénalité.
- Tout joueur d'un groupe hors position peut être pénalisé conformément à la présente politique si, pendant la ronde, il met plus de 40 secondes à effectuer un coup, ce qui est considéré comme « temps excédentaire ».
- Dix secondes additionnelles seront accordées au joueur :
 - qui est le premier à exécuter un premier coup sur un trou;
 - qui est le premier à exécuter un 2^e coup sur un trou à normale 4 ou 5;
 - qui est le premier à exécuter un 3^e coup sur un trou à normale 5; ou
 - qui est le premier à exécuter un coup sur ou autour du vert.
- Le chronométrage d'un coup d'un joueur commence lorsque c'est à son tour de jouer et qu'il est en mesure de jouer sans gêne ni distraction. Tout temps consacré à la détermination des distances, des conditions ou au choix du bâton est comptabilisé comme du temps consacré à l'exécution du coup suivant.
- Sur le vert, le chronométrage commence après que le joueur ait disposé d'un temps raisonnable pour marquer, relever, nettoyer et replacer sa balle, réparer les dommages et enlever les débris sur sa ligne de jeu.
- Si un groupe hors position reprend sa position, le chronométrage des joueurs s'arrête. Le chronométrage peut reprendre si le groupe se retrouve ultérieurement hors position, auquel cas tout temps excédentaire déjà enregistré est conservé pour le reste de la ronde.

PÉNALITÉS

Tout joueur d'un groupe hors position qui prend plus de 40 secondes pour exécuter un coup (ou 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 officiel
- 2^e temps excédentaire – pénalité d'un coup
- 3^e temps excédentaire – pénalité générale s'appliquant en plus de la pénalité pour le 2^e temps excédentaire
- 4^e temps excédentaire – disqualification

RETARD INJUSTIFIÉ

Dans les situations que le Comité juge appropriées, un joueur peut être pénalisé pour retard injustifié en vertu de la règle 5.6a, même si le groupe respecte son temps de jeu alloué.

Exemples de retard injustifié :

- Retarder les autres joueurs en marchant trop lentement entre les coups ou entre 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.

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 est finale et sans appel.