



POLITIQUE RELATIVE AU TEMPS DE JEU INDIVIDUEL

Les Règles du Golf exigent d'un joueur qu'il joue sans retard déraisonnable (règle 5.6a). La règle 5.6b(3) dit, en partie : « Pour encourager et réglementer le jeu rapide, le comité devrait adopter une règle locale détaillant une politique de temps de jeu. Cette politique peut déterminer un temps maximum pour jouer une ronde, un trou, 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 qui suit relative au temps de jeu individuel.

Définition de « hors position » :

- Le **premier groupe** (au 1^{er} et au 10^e trou, tant en matinée qu'en après-midi) à prendre le départ ou le premier groupe après un temps réservé sera considéré **hors position** si, en tout temps durant la ronde, il excède le temps alloué pour jouer tel qu'indiqué à la feuille de temps de jeu permis par trou (norme de temps) pour le parcours en question. La norme de temps sera établie pour chaque parcours en fonction de groupes de deux, trois ou quatre joueurs.

Note : Dans le cas d'un départ partagé sur les 1er et 10e trous (commençant aux trous 1 et 10), le premier groupe à jouer de chaque aire de départ (1ere et 10e) ou le premier groupe suivant un temps réservé devient un « groupe qui suit » lorsqu'ils sont retardés en quelque temps que ce soit par le dernier groupe à partir du départ opposé ou par le groupe précédant un temps réservé.

- Tout groupe subséquent est hors position si:
 - il excède la norme de temps **ET**
 - il arrive à un trou à normale 3 alors que le groupe qui précède a commencé à frapper les deuxièmes coups au trou suivant, ou
 - 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
 - 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.

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

Chronométrage des groupes:

Normalement, un groupe qui est hors position et qui sera chronométré en sera informé par le comité. **Toutefois, le comité se réserve le droit de chronométrer tout joueur ou tout groupe qui, de l'avis du comité, est hors position ou qui peut avoir enfreint la présente politique, que le joueur ou le groupe en ait été informé ou no**

Chronométrage:

- Le chronométrage du 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 le prochain coup. Sur le vert, le chronométrage commencera après avoir donné au joueur le 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 sera pénalisé selon cette politique si, durant la ronde, il prend plus de 40 secondes pour effectuer un coup.
- Dix secondes additionnelles seront accordées au joueur :

- qui est premier à effectuer un coup sur un trou;
 - qui est premier à effectuer un 2e coup sur un trou à normale 4 ou à normale 5;
 - qui est premier à effectuer un 3e coup sur un trou à normale 5; ou
 - qui est premier à effectuer un coup sur ou autour du vert.
- Si un groupe hors position reprend sa position, les arbitres cesseront de chronométrer les joueurs. Le chronométrage pourra reprendre si le groupe se retrouve de nouveau hors position auquel cas tout temps inscrit où l'un des joueurs a excédé les 40 secondes allouées est conservé pour le reste de la ronde. Ces groupes hors position seront normalement avisés qu'ils sont observés et chronométrés. Le comité se réserve le droit de chronométrer un joueur en particulier ou un groupe de joueurs, que le joueur ou le groupe aient été informés ou non.
 - Un retard déraisonnable peut aussi survenir entre deux coups (par exemple, en marchant trop lentement) et entre le jeu de deux trous.
 - Un joueur qui est chronométré et qui excède le temps alloué pour effectuer un coup en sera informé dès que possible.

Pénalités :

Tout joueur d'un groupe qui est hors position qui excède 40 secondes pour effectuer un coup (ou 50 secondes dans les cas spécifiques mentionnés ci-haut) sera informé dès que possible qu'il est sujet à la structure de pénalités qui suit :

- 1er temps excédant le temps alloué – avertissement
- 2e temps excédant le temps alloué – sujet à une pénalité d'un coup
- 3e temps excédant le temps alloué – sujet à la pénalité générale
- 4e temps excédant le temps alloué – sujet à la disqualification

Note : S'il le juge à propos, le comité peut imposer les pénalités applicables selon la règle 5.6b. Pour ne pas alourdir le texte, la forme masculine a été adoptée pour désigner, lorsqu'il y a lieu, aussi bien les femmes que les hommes.

Procédure d'appel:

Tout appel de la pénalité d'un joueur doit être référé au comité des règles du tournoi par le joueur avant de remettre sa carte de scores. La décision du comité des règles du tournoi sera finale. Si le joueur ne fait pas appel avant de remettre sa carte de scores, toute pénalité sera maintenue.