



POLITIQUE DE GOLF CANADA RELATIVE AU TEMPS DE JEU DE GROUPE 2017

Les règles du golf exigent d'un compétiteur qu'il doit jouer sans délai indu (règle 6-7). La règle 6-7 dit, en partie : Pour éviter le jeu lent, le comité peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), établir des directives concernant le rythme de jeu incluant le temps maximum pour jouer une ronde conventionnelle, un trou ou un coup. Selon les stipulations de la règle 6-7, les lignes directrices qui suivent relativement au jeu lent ont été adoptées :

Temps alloué

Chaque groupe se verra alloué un temps spécifique pour compléter un certain nombre de trous et la ronde conventionnelle. Une grille de temps de jeu sera établie à chaque parcours pour des groupes de deux ou trois joueurs. Lorsqu'un groupe est hors position, **quelle que 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 inclus dans le temps alloué.

Définition de « hors position »

Premier groupe: Le premier groupe (départ aux trous numéros 1 et 10 en matinée et en après-midi) sera considéré **hors position** si, en tout temps durant la ronde, il excède le temps alloué pour compléter un point de contrôle, tel que spécifié à la grille de temps de jeu établie pour le parcours.

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 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 :

- a. dépasse le **temps alloué** pour compléter le trou d'un point de contrôle **ET**
- b. termine un trou de point de contrôle plus de 13 minutes (13:59) après que le groupe précédent ait terminé le jeu sur ce trou.

La grille de temps de jeu précisant le temps alloué par trou, incluant le temps dans lequel un groupe doit avoir terminé un trou de point de contrôle, apparaît sur la feuille de position des drapeaux ainsi que sur la carte de scores.

Points de contrôle : Quatre (4) trous seront désignés sur le terrain. Généralement, les trous n^{os} 4, 9, 13 et 18 seront désignés. Le jeu d'un trou de point de contrôle est considéré comme étant terminé lorsque tous les joueurs du groupe ont complété le jeu du trou et que le drapeau a été replacé dans le trou.

Note: Si un groupe ou un joueur encourt une pénalité, la pénalité est appliquée au trou (point de contrôle) où l'infraction s'est produite.

Pénalités

Lorsqu'un groupe est hors position à l'un ou l'autre des points de contrôle, tous les joueurs au sein de ce groupe sont passibles de pénalités telles que décrites ci-dessous, en attente d'une décision finale à savoir si une ou des infractions aux présentes directives s'est ou se sont produites :

- 1^{er} mauvais temps excédant le temps alloué – Avertissement
- 2^e mauvais temps – 1 coup de pénalité
- 3^e mauvais temps – 2 coups additionnels de pénalité
- 4^e mauvais temps – Disqualification

Note: Si un groupe passe avec succès le 3^e point de contrôle et n'a pas reçu d'avertissement à un point de contrôle précédent, mais qu'il est hors position au dernier point de contrôle, chaque joueur du groupe est passible d'une pénalité d'un coup si l'officiel de Temps de jeu est de l'avis que les joueurs n'ont fait aucun effort pour terminer leur partie dans le temps alloué pour parvenir au dernier point de contrôle.

Note: S'il le juge à propos, le comité peut imposer la pénalité générale applicable selon la règle 6-7.

Note : 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.