



POLITIQUE DE TEMPS DE JEU - DIRECTIVES POUR LE JEU LENT

Les Règles de golf stipulent qu'un joueur ne doit pas retarder le jeu de manière déraisonnable lorsqu'il joue un trou ou entre deux trous (Règle 5.6a). La Règle 5.6b(3) stipule, en partie : "Pour encourager et faire respecter un jeu rapide, le Comité devrait adopter une Règle Locale établissant une politique de temps de jeu. Cette politique peut fixer un temps maximum pour terminer une ronde, un trou ou une série de trous et un coup, et elle peut prévoir des pénalités en cas de non-respect de cette politique". Conformément à la règle 5.6b(3), la PGA du Canada a adopté la politique de temps de jeu individuelle suivante.

DÉFINITION DE HORS POSITION

- **Premier groupe** : Le premier groupe (à partir du 1er et du 10e trou, le matin et l'après-midi) à partir ou le premier groupe après un temps de départ sera considéré hors position si, à tout moment pendant la ronde, il dépasse le temps alloué pour jouer, tel que détaillé sur la table de vitesse de jeu (norme de temps) du parcours applicable, comme indiqué sur la carte de score de chaque joueur.

Note : Quand il y a un départ croisé (départ sur les trous #1 et #10), le premier groupe à partir de chaque tertre (#1 et #10) ou le premier groupe suivant un temps de départ vide devient un "groupe suivant" lorsqu'il est retardé par le dernier groupe à partir du tertre opposé ou par le dernier groupe avant un temps de départ vide.

- **Groupes suivants** : Un groupe suivant est hors position s'il :
 - dépasse la table de vitesse de jeu (norme de temps) **ET**
 - arrive à un par 3 et que le groupe précédent a commencé à frapper ses deuxièmes coups sur le trou suivant, **ou**
 - tous les joueurs du groupe n'ont pas frappé les coups de départ d'un par 4 avant que le groupe précédent n'ait terminé le trou, **ou**
 - tous les joueurs n'ont pas joué leurs deuxièmes coups sur un par 5 avant que le groupe précédent n'ait terminé le trou

Note : Un par 4/5 atteignable peut être traité comme un par 3/4.

SURVEILLANCE DES GROUPES :

Un groupe qui est hors position et qui va être chronométré sera normalement informé par le Comité ou un arbitre.

Toutefois, le comité ou un arbitre se réserve le droit de chronométrer tout joueur ou groupe de joueurs considéré comme étant hors position ou susceptible d'enfreindre la présente politique, que le joueur ou le groupe en ait été informé ou non.

Chronométrage :

- Le chronométrage du coup d'un joueur commence lorsque c'est son tour de jouer et qu'il peut jouer sans interférence ni distraction. Le temps passé à déterminer la distance est compté comme du temps pour le coup suivant. Sur le vert, le chronométrage commencera après qu'un joueur ait eu un temps raisonnable pour marquer, soulever, nettoyer et replacer sa balle, réparer les dommages et enlever les débris.
- Tout joueur d'un groupe qui est hors position sera pénalisé en vertu de cette politique si, au cours de la ronde, il prend 40 secondes ou plus pour effectuer un coup.
- Dix secondes supplémentaires seront accordées
 - le premier joueur à effectuer un premier coup sur un trou ;
 - le premier joueur à effectuer un deuxième coup sur un trou normale 4 ou normale 5 ;

POLITIQUE DE TEMPS DE JEU

MISE À JOUR MARS 2024



- le premier joueur à effectuer un troisième coup sur un trou normale 5 ; ou
 - le premier joueur à réaliser un coup sur ou autour du vert.
- Si un groupe, qui est hors position, regagne sa position, le chronométrage des joueurs s'arrêtera. Le chronométrage peut reprendre si le groupe retombe ensuite hors de sa position, auquel cas tout chronométrage enregistré dépassant 40 secondes à n'importe quel moment de la ronde sera reporté sur toute la durée de la ronde. Ces groupes hors position seront normalement informés de la surveillance et du chronométrage. Le comité se réserve le droit de chronométrer un joueur ou un groupe de joueurs, que le joueur ou le groupe ait été informé ou non.
 - Un retard déraisonnable peut également se produire entre les coups (comme marcher trop lentement) et entre le jeu de deux trous.
 - Un joueur chronométré qui dépasse le temps applicable pour effectuer un coup en sera informé dès que possible.

PÉNALITÉS :

Tout joueur d'un groupe hors position qui dépasse 40 secondes pour effectuer un coup (ou 50 secondes dans les situations spécifiques décrites ci-dessus) sera informé dès que possible qu'il est sujet à des pénalités comme suit :

- 1^{er} temps excessif - avertissement
- 2^{ème} temps excessif - passible d'une pénalité d'un coup
- 3^{ème} temps excessif - passible de la pénalité générale
- 4^{ème} temps excessif - passible de disqualification

Note : Dans les circonstances où le Comité le juge nécessaire, les pénalités prévues à la règle 5.6a peuvent encore s'appliquer.

AMENDES :

- 1^{er} et 2^{ème} temps excessifs - pas d'amende.
- 3^{ème} temps excessif - amende de 100 \$.
- 4^{ème} temps excessif et infractions suivantes - une amende de 200 \$ pour chaque infraction.

APPELS :

Tout appel de la pénalité d'un joueur doit être référé au directeur du tournoi de la PGA du Canada par le joueur avant de retourner sa carte de pointage. La décision du directeur du tournoi sera finale. Si le joueur ne fait pas appel avant de retourner sa carte de pointage, les pénalités seront maintenues.

Un appel ne peut être pris en considération que pour les raisons suivantes :

- Le joueur a été retardé par le Comité ; ou
- Le joueur a été retardé par une circonstance indépendante de la volonté du joueur ou du groupe ; ou
- Le joueur a été retardé par un autre joueur du groupe et il était impossible ou irréalisable pour le joueur de respecter son temps au point de contrôle uniquement en raison du retard.