



1.2.2-4 JEU LENT DANS LES EPREUVES AMATEURS

Le Comité de l'épreuve (ou toute personne habilitée par lui) et les arbitres auront toute autorité pour faire respecter cette règle.

A. Durant le tour conventionnel :

En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe est susceptible d'être chronométré s'il a dépassé le temps imparti et, pour le second groupe et les suivants, s'il est hors position. A partir du début du chronométrage, un joueur est censé avoir commis une « faute de temps », s'il exécute son coup en plus de 50 secondes lorsqu'il joue en premier une approche (y compris un premier coup sur un PAR 3), un chip ou un putt, ou en plus de 40 secondes lorsqu'il s'agit d'un coup joué d'un départ ou d'un coup joué en deuxième ou troisième position.

Le temps imparti sera déterminé par le Comité de l'épreuve et affiché sur le Tableau Officiel. Un groupe est hors position s'il a perdu son intervalle de départ avec celui qui le précède et dépassé le temps de jeu imparti.

Un joueur qui a commis une faute de temps conservera cette faute de temps pendant tout le tour, même si le groupe retrouve par la suite sa position ou revient dans le temps imparti.

Pénalité pour infraction au règlement :

Stroke play

- 1^{ère} faute de temps – Avertissement verbal d'un arbitre
- 2^{ème} faute de temps – Un coup de pénalité
- 3^{ème} faute de temps – Deux coups de pénalité supplémentaires
- 4^{ème} faute de temps – Disqualification

Match play

- 1^{ère} faute de temps – Avertissement verbal d'un arbitre
- 2^{ème} faute de temps – Perte du trou
- 3^{ème} faute de temps – Perte du trou
- 4^{ème} faute de temps – Disqualification

Notes :

- 1) Les joueurs **seront informés** qu'ils sont hors position et chronométrés.
- 2) Le chronométrage débutera dès lors que l'Officiel jugera que c'est au joueur d'effectuer son coup.

B. Au Recording :

Le Comité de l'épreuve établit le temps imparti pour jouer le tour conventionnel, temps à ne pas dépasser. Chaque groupe doit donc terminer son tour conventionnel dans ce temps. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti (R. 6-7).

Au recording, en dehors de toute circonstance atténuante, **tous les joueurs du groupe seront informés qu'ils encourrent deux coups de pénalité sur le trou N°18 pour infraction à la règle Règle 6-7** (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent) :

- Pour le 1er groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes
- Pour les autres groupes :
 - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes **ET**
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est de plus de 5 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Note :

Le Comité de l'épreuve, après avoir entendu les joueurs, pourra retenir des circonstances atténuantes dans des cas très particuliers qu'il lui appartiendra de définir et d'apprécier.

Si un joueur est pénalisé individuellement pour jeu lent dans un groupe pendant le cours du jeu, ce même groupe ne sera pas pénalisé en plus pour jeu lent au recording.

JEU LENT à l'attention du Comité de l'épreuve Modalités de mise en place du règlement

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par le Directeur du Tournoi ou le Comité. Il est affiché au tableau officiel et remis aux joueurs en stroke play et en match play.

En stroke play, le temps de jeu doit être établi de la façon suivante pour les groupes de trois joueurs :

- 11 minutes pour un par 3 -14 minutes pour un par 4 -17 minutes pour un par 5
- ajouter le temps de marche entre chaque trou et pour aller du dernier green au recording
- ajouter du temps pour un trou particulièrement difficile ou pouvant créer du retard.

Chronométrage individuel

Sur l'aire de départ et sur le parcours

Le chronométrage débutera lorsque le joueur aura eu un temps suffisant pour rejoindre sa balle. Le temps passé à marcher en avant, ou en arrière, pour décider du coup à jouer est comptabilisé et fait partie du temps du prochain coup.

Si un joueur a été distrait par un co-compétiteur, un cadet, ou un élément extérieur, durant la préparation d'un coup, le chronomètre sera arrêté et ne reprendra que lorsque le joueur aura à nouveau atteint le même état de préparation. Les conditions météo telles que le vent ou la pluie ne sont pas admises en tant que distraction, et n'entraînent pas l'arrêt du chronométrage.

Un temps suffisant est le temps mis pour marcher d'un pas normal vers sa balle ou le tee de départ, ce qui signifie qu'un joueur marchant rapidement à sa balle aura un délai supplémentaire pour préparer son coup, alors que le joueur se traînant vers sa balle aura moins de temps car le chronométrage aura déjà commencé.

Note : Une telle procédure évitera certaines situations anormales où un joueur chronométré accélérerait sa routine, ne serait donc pas pénalisé pour faute de temps, mais ne rattraperait pas son retard car il continuerait de marcher trop lentement.

Sur le green

Le chronométrage débute lorsque le 1er joueur a eu le temps de replacer sa balle, les autres balles étant marquées et relevées, et qu'il a eu un temps suffisant pour atteindre l'endroit où il commencera l'évaluation de son putt. Par contre, pour un putt de moins de 2 mètres le chronométrage débutera dès que le joueur aura eu suffisamment de temps pour replacer sa balle. Lorsqu'un joueur joue en second, le chronométrage débutera lorsque le 1er joueur aura marqué et relevé sa balle ou l'aura sortie du trou.

Recording

Pour mettre en place le règlement contre le jeu lent au recording, le Comité doit :

- afficher clairement ladite procédure et informer les joueurs au départ ;
- afficher le temps de jeu maximum au tableau officiel et le remettre aux joueurs ;
- fournir au starter une fiche des départs permettant d'inscrire et donc de connaître exactement les heures de départ effectives de chaque groupe ;
- organiser un recording avec une personne responsable, habilitée par le Comité, avec la fiche des départs actualisée et les temps de jeu permettant de connaître exactement les heures maximum d'arrivée de chaque groupe.

Le Comité de l'épreuve ne devrait retenir de circonstances particulières que dans le cas d'une procédure longue impliquant un arbitre avec une interprétation technique d'une règle de golf, dans le cas de recherches de balles itératives sur la fin du tour, ou lorsqu'un des joueurs du groupe a été pénalisé pour faute de temps. Ne peuvent être retenues comme circonstances particulières :

- l'attente d'un arbitre pour l'application d'une règle simple (obstacle d'eau ou terrain en condition anormale) car dans ces cas le joueur doit appliquer la Règle 3-3 sans perdre de temps ;
- la non mise en jeu d'une balle provisoire obligeant un joueur à retourner au départ après la perte de sa balle d'origine.



Recommandations utiles pour lutter contre le jeu lent en compétition

Conseils à l'arbitre ou à l'officiel pour améliorer la cadence de jeu :

- Placez-vous à un endroit bien visible des joueurs.
- Soyez prêt à aider les joueurs en cas de problèmes de Règles
- Estimez la difficulté du coup à jouer et autorisez un délai supplémentaire si vous sentez que ce coup est particulièrement délicat.
- Si un groupe qui est hors de position fait un gros effort pour retrouver sa place (par exemple en regagnant 2 minutes par trou), considérez qu'il n'a pas à être chronométré.
- Autorisez un délai supplémentaire si les conditions météo sont telles que les joueurs doivent mettre et enlever de façon répétée leur tenue de pluie.
- Soyez compréhensif en cas de vent très violent.

Conseils au joueur pour améliorer la cadence de jeu :

- Appliquer le « Prêt ? Jouez ! »
- Soyez conscient de votre position par rapport au groupe devant vous.
- Si vous sentez que votre groupe perd la distance, prévenez vos co-compétiteurs.
- Si votre groupe a perdu la distance, essayez de rattraper rapidement votre retard.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour mettre votre gant.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour calculer la longueur du coup à jouer et choisir votre club.
- Examinez votre ligne de putt pendant que vos co-compétiteurs examinent la leur (dans les limites normales de l'étiquette).
- Au green positionnez vos sacs ou chariots de manière à pouvoir rejoindre rapidement le départ suivant.
- Quittez le green dès que tous les joueurs du groupe ont terminé le trou. Marquez les scores au départ suivant ou en vous y rendant. Si vous avez l'honneur au départ suivant, ne perdez pas de temps pour arriver au tee, vous marquerez la carte après avoir joué.
- Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors limites.
- Si vous gardez la distance avec le groupe précédent, vous ne pouvez pas être accusé de jeu lent.

Ne pas oublier que quarante secondes est un grand laps de temps pour effectuer un coup de golf.

Si vos préparatifs ont eu lieu avant que ce soit à vous de jouer, VOUS N'AUREZ PAS à précipiter votre coup en quoi que ce soit.



Prêt ? Jouez !

Dans les épreuves fédérales, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

Le "Ready golf" ou "Prêts ?... Jouez !" revient à s'affranchir de la règle du « le joueur le plus éloigné du trou joue en premier », afin de rendre le jeu plus fluide et donc plus rapide.

L'idée générale de ces recommandations est : si celui qui est le plus loin du trou, n'est pas prêt à jouer, pour quelque raison que ce soit, et si un autre joueur est prêt à jouer, alors que ce dernier joue ! Sans oublier, bien évidemment, d'annoncer son intention et pourquoi !

Parmi ces recommandations, on peut mentionner :

- Jouer un coup sans risque pour la partie de devant si un joueur plus éloigné du trou fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer.
- Les joueurs les moins longs drivent d'abord ou jouent leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
- Driver lorsque la personne ayant l'honneur tarde à être prête à jouer.
- Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
- Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
- Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
- Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
- Jouer un coup si la personne qui vient d'effectuer une sortie de bunker au bord du green est toujours la plus éloignée du trou mais est retardée parce qu'elle ratisse le bunker.
- Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, tout joueur plus proche du trou mais approchant depuis le devant du green doit jouer pendant que l'autre joueur se rend à sa balle et examine le coup qu'il lui reste à jouer.
- Noter les scores du trou qui vient d'être joué en arrivant sur le départ suivant, sauf pour le joueur ayant l'honneur qui remplira sa carte aussitôt APRES avoir joué