

ffgolf[®]

Fédération Française de Golf

JEU LENT DANS LES EPREUVES AMATEURS
Procédure appliquée sur le terrain

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

Hors position : Définition

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par le Directeur du Tournoi ou le Comité et est affiché sur le panneau officiel et remis au joueur. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ces temps impartis.

Le temps imparti 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
- ajouter le temps de marche pour aller du dernier green au recording

Le premier groupe est considéré hors position si, à n'importe quel moment durant le tour conventionnel, son temps cumulé dépasse le temps imparti pour le nombre de trous joués.

Un groupe suivant est considéré hors position

(a) s'il a dépassé le temps imparti ;

(b) et s'il a perdu l'intervalle de départ avec le groupe précédent.

L'heure de départ pour un groupe est celle fixée par le programme officiel, ou au plus tard l'heure de départ donnée par le starter pour le premier joueur du groupe.

En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe qui est hors position, pourra être chronométré et en sera informé. Chaque joueur est alors chronométré individuellement coup par coup.

Procédure pour les compétitions amateurs FFGolf:

Lorsqu'un groupe est hors position, un officiel informe tous les joueurs du groupe qu'ils sont hors position et qu'ils vont être chronométrés individuellement (sauf circonstances atténuantes). Le moment choisi pour les informer se situe immédiatement après que tous les joueurs aient quitté l'aire de départ du trou joué, mais avant qu'ils ne jouent leur coup suivant. Chaque joueur est prévenu qu'à la première faute de temps, il encourt 1 coup de pénalité en stroke play ou la perte du trou en match play.

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 : ceci évitera certaines situations anormales où un joueur chronométré accélérerait sa routine, n'était pas pénalisé pour faute de temps, mais ne rattrapait pas son retard car il marchait 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.

3.2.2 - Faute de temps

Un joueur sera alors censé commettre une "faute de temps" s'il exécute un coup :

- en plus de 50 secondes
 - s'il approche, chippe, ou putte en premier
 - ou si au départ d'un par 3, il joue en premier;
- en plus de 40 secondes
 - pour tous les autres coups, y compris s'il joue en premier au départ d'un trou autre qu'un par 3.

Le joueur sera informé officiellement qu'une faute de temps est retenue contre lui, immédiatement après son coup car il pourrait en commettre plusieurs sur le même trou. Si la faute de temps est consécutive à un putt ou un chip le joueur sera informé une fois le jeu du trou terminé, avant le départ du trou suivant.

Un joueur ne sera pas pénalisé si une deuxième faute de temps est constatée avant qu'il ait été informé de la première infraction.

Une faute de temps restera prise en compte pour le reste du tour même si le joueur retrouve par la suite sa position ou revient dans le temps imparti.

Pénalités pour fautes de temps dans les compétitions amateurs FFGolf

1^{ère} infraction	Stroke-play Match-play	1 coup de pénalité Perte du trou
2^{ème} infraction (même tour)	Stroke-play Match-play	2 coups de pénalité supplémentaires Perte du trou
3^{ème} infraction (même tour)	Stroke-play Match-play	Disqualification Perte du match

JEU LENT DANS LES EPREUVES AMATEURS
Procédure appliquée au recording

Paragraphe entièrement nouveau

Le Comité de l'épreuve doit établir 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 et en dehors de toute circonstance particulière (longue procédure liée à l'application de règles avec un arbitre par exemple), tous les joueurs de ce groupe encourront deux coups de pénalité pour infraction à la règle R.6-7 (Retarder indûment le jeu; Jeu lent) :

- pour le 1^{er} groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes
- pour les autres groupes :
 - o s'ils ont dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes ET
 - o 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 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 ou lorsqu'un des joueurs du groupe a été pénalisé pour faute de temps. Ne peuvent être retenues comme circonstances particulières :

- la recherche d'une balle ou la perte d'une balle ;
- l'attente d'un arbitre pour l'application d'une règle simple (obstacle d'eau ou terrains en conditions anormales) 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.

Pour ce faire le Comité doit :

- afficher clairement la dite 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 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 temps imparti 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
- ajouter le temps de marche pour aller du dernier green au recording.