

## 1.2.2-5 JEU LENT DANS LES ÉPREUVES AMATEURS

Les procédures sont décrites dans les Règles locales permanentes sous la rubrique cadence de jeu rapide.

### JEU LENT à l'attention du Comité Modalités de mise en place des procédures

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par 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 la zone de départ et sur le parcours

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

### Recording

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

- afficher clairement ladite procédure et informer les joueurs au départ ;
- 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 ne devrait relâcher de circonstances particulières que dans le cas d'une procédure longue impliquant un arbitre avec une intervention technique d'une règle de golf dans le cas de recherches de balles rétroactives 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 (zone à pénalité ou condition anormale du parcours) car dans ces cas le joueur doit appliquer la Règle 20.1c 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 :

- Appliquez le « Prêt ? Jouez ! »
- Soyez conscient de votre position par rapport au groupe devant vous.
- Si vous sentez que votre groupe perd la distance, prévenez les autres joueurs.
- 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 les autres joueurs examinent la leur (dans les limites normales du Code de comportement).
- 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 marquez 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 sont 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 en stroke play, 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 doivent d'abord ou jouer leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
- Dirver 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 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 rattrape 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 après avoir joué.

Les conditions atmosphériques ou autres peuvent entraîner une interruption de jeu (Règle 5.7). Il est impératif de respecter les consignes des arêtes préfecturales en cas d'alerte rouge.

Il faut prévoir pour cela un moyen quelconque (siffre, coup de feu, etc.) qui permette de prévenir tous les joueurs de l'interruption de jeu et de sa reprise.

**Interruption de jeu** : un signal sonore prolongé.

**Interruption immédiate** : un signal sonore court.

**Reprise du jeu** : deux signaux sonores courts.

Si la compétition risque de ne pas se terminer avant la nuit, il est préférable d'indiquer à l'avance, l'heure à laquelle le jeu sera interrompu et les conditions de sa reprise.

Dans le cas de conditions orageuses, affichez et distribuez les conseils en cas d'orage ci-dessous :

**1.2.2-6 INTERRUPTION DE JEU ET SIGNAUX À BRAS**

**CONSEILS EN CAS D'ORAGE**

**DANS TOUS LES CAS**

**LES GRANDS PRINCIPES**

Les 3 dangers sont :  
**Le foudroiement "direct" par le haut et "indirect" par le côté (ex : par l'intermédiaire d'un arbre) :**  
 également le risque de « courant de sol » par la propagation électrique de pied à pied.

C'est l'effet de pointe qui attire la foudre. Offrez le moins possible de "hauteur" par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylône, etc...).

- Pour éviter les deux premiers :

- Pour éviter le troisième :

Offrez le moins possible de "surface" par rapport au sol en gardant les pieds joints.

**LES CONSÉQUENCES**

- Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.

- Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupis et pieds joints.

- Les chaussures à clous métalliques n'augmentent que faiblement les risques.

- Les montres, téléphones et GPS n'augmentent pas les risques, pas plus que le sac ou les clubs de golf posés à terre.

**ÉVITEZ**

- le swing sous l'orage : quel meilleur paratonnerre qu'un club dressé vers le ciel !

- le parapluie pointé à manche métallique

- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne

- la proximité d'un arbre isolé

- un pylône

- les terrains en hauteur ou les creux au voisinage d'une source

- les fils de fer, câbles, fils aériens et lignes électriques

- la proximité de structures métalliques (portes, poutres, plaques, plaques...)

- ne pas s'abriter sous une structure métallique (sauf s'il est mis à la terre

- les gouttes et les parois rocheuses humides.

**RECHERCHEZ**

- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats (non inondés)

- les bois denses (une dizaine d'arbres au moins) en gardant au moins 5 mètres entre vous et le premier tronc à proximité

- les abris de maintenance fenêtres et portes fermées

- les automobiles fenêtres et portes fermées

- le club-house fenêtres et portes fermées.

**SIGNAUX POUR JOUEURS ET COMMISSAIRES**

**Signaux à bras sur le parcours**  
*Arm-signals on the course*



Je ne peux pas situer exactement la balle.  
(Jouer une balle provisoire)  
*I am not able to locate the ball.*  
(Play a provisional ball)



Je vois où se trouve la balle, ou j'ai vu la balle tomber - ou roller - dans la zone à proximité.  
(Il n'est pas nécessaire de jouer une balle provisoire.)  
*I have seen the ball during, or riding, on nearby area.*  
(It is not necessary to play a provisional ball.)



Selon moi, la balle est "hors limites".  
(Jouer une balle provisoire avant de vous avancer pour vérifier.)  
*In my opinion, the ball is out of bounds.*  
(Play a provisional ball before you go forward to check it.)



On demande un arbitre.  
*A referee is requested.*

**ffgolf** 