

1.5.2 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.

Le temps de jeu doit être établi de la façon suivante :

	Groupe de 2 Balles	Groupe de 3 Balles
Par 3	9 minutes	11 minutes
Par 4	12 minutes	14 minutes
Par 5	14 minutes	17 minutes

- 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 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 autre joueur, 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.

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 les procédures 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 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 (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 :

- Accompagner ou faire accompagner les trois premières parties afin de mettre l'ensemble des joueurs dans un bon rythme ;
- Vérifiez que le starter rappelle qu'un retard au recording entraînera l'application d'une **pénalité d'un coup** pour chaque joueur du groupe ;
- 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 ! » ;
- Adoptez un rythme de marche rapide ;
- 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 marquerez la carte après avoir joué ;
- Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors-limites ;
- Si vous respectez l'écart avec le groupe précédent, vous ne pouvez pas être accusé de jeu lent.

N'oubliez pas que quarante secondes représentent un temps important pour effectuer un coup de golf. Si vous avez effectué vos préparatifs avant votre tour, VOUS N'AUREZ PAS à précipiter votre coup.