



Lorsqu'un groupe est hors position, tous les joueurs sont susceptibles d'être chronométrés individuellement **après information préalable** (sauf circonstances atténuantes).

**À tout moment**, si un arbitre observe un joueur **prenant plus de 80 secondes** pour jouer un coup, le joueur sera notifié d'un temps excessif pour un coup a été pris et un avertissement officiel lui sera donné. Le joueur sera également informé que le Comité pourra démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si son groupe n'est pas hors position.

Les pénalités appliquées **en Stroke Play** seront celles prévues par les dispositions du Vadémécum relatives au jeu lent à savoir :

- 1<sup>ère</sup> faute de temps : Avertissement verbal d'un arbitre et information du groupe que toute faute de temps ultérieure commise par un joueur sera pénalisée
- 2<sup>ème</sup> faute de temps : 1 coup de pénalité
- 3<sup>ème</sup> faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
- 4<sup>ème</sup> faute de temps : Disqualification

## ATTENTION

De plus, le Comité de l'épreuve a établi un temps de jeu maximum à ne pas dépasser. Chaque groupe devra donc terminer son tour conventionnel dans cette limite.

# Temps de jeu fixé à

**4 h 45 minutes**

**Pour se rendre au recording**

**Le temps de jeu sera vérifié au recording.**

**Au recording**, tous les joueurs du groupe encourent la pénalité d'1 coup sur le trou n°18 pour **infraction à la Règle 5-6** (Retard déraisonnable ; Cadence de jeu rapide) :

- Pour le 1er groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes
  - Pour les autres groupes :
    - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes **ET**
    - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est de plus de 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ
- (Règles locales permanentes des épreuves Fédérales – Paragraphe 7 B)**