



## POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

### 1. Tiempo permitido para la vuelta

Cada hoyo tiene un tiempo máximo para ser completado en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

### 2. Fuera de posición

Se considerará "fuera de posición" a cualquier grupo que, en cualquier momento durante la vuelta, acumule un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados y que, además, se encuentre más retrasado del grupo que le precede que el intervalo de salida que tenía con respecto al mismo.

### 3. Procedimiento cuando un grupo está "Fuera de posición"

- i) Un grupo "fuera de posición" será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.
- ii) Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está "fuera de posición". A discreción del árbitro se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.
- iii)

### 4. Tiempo permitido para un golpe

- i) El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
  - a) El golpe de salida en un par 3;
  - b) Un golpe de approach a green; o
  - c) Un golpe de chip o un putt.
- ii) El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.
- iii) El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.
- iv) En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

### 5. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.



## POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

### 6. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
<b>Stroke Play</b>	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización. <u>Stableford</u> : se deduce un punto del total	Dos golpes de penalización. <u>Stableford</u> : se deducen dos puntos del total	Descalificación. <u>Stableford</u> : descalificación
<b>Match Play</b>	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

### 7. Procedimiento cuando se vuelve a estar “fuera de posición” en la misma vuelta

Si un grupo vuelve a estar “fuera de posición” durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán acumulados hasta el final de la vuelta.

### 8. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no “en posición”). Si su tiempo para un golpe excede de 80 segundos el jugador recibirá un “aviso”. Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.