

# POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

## 1. Tiempo permitido para la vuelta

El tiempo permitido para la vuelta será determinado por el Director del Torneo o por el Árbitro Principal y será publicado en el tablón oficial de anuncios, en las reglas locales o cualquier otro lugar visible para los jugadores.

## 2. Fuera de posición

El primer grupo, o cualquier otro grupo después de un starter gap, se considerará que está Fuera de Posición si, en cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier otro grupo se considerará que está fuera de posición si está retrasado -en relación con el intervalo de salida- con el grupo que le precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

## 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 sólo a alguno de los jugadores.

## 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
  - 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.

## 6. Penalización por infracción de la Regla Local

	Un mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke play	Advertencia verbal	1 golpe de penalización	2 golpes de penalización	Descalificación
Match play	Advertencia verbal	1 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 el doble del permitido para ese golpe recibirá las mismas penalizaciones.