

FINAL AUTONÓMICA CIRCUITO NACIONAL DE 5ª CATEGORÍA

RITMO DE JUEGO

Además de lo dispuesto en las Reglas de Golf, y en las Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición de la FGPA (Circular 1/2019), de acuerdo con lo establecido en la Regla 5.6b(3) serán de aplicación las siguientes directrices sobre

RITMO DE JUEGO – JUEGO LENTO

1.- Se considerará demora irrazonable toda pérdida injustificada de tiempo que lleve a retrasar al partido que viene detrás o a perder su posición en el campo respecto al grupo que va delante.

cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente se considerará "fuera de posición" si está detrás del grupo que le precede a más tiempo que el intervalo de salida y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Se debe tener presente que la posición de la partida en el campo está detrás del grupo de delante y no delante del grupo de atrás. Es responsabilidad de cada jugador ser consciente de su posición en el campo. Incluso si la razón por la que el grupo está fuera de posición es el resultado de una bola perdida, una búsqueda prolongada o una decisión y/o ruling, sigue siendo responsabilidad del grupo volver a la posición tan pronto como sea posible.

2.- El tiempo máximo permitido para la vuelta estipulada y para cada hoyo es determinado por el Comité de la prueba y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Los tiempos máximos son los siguientes:

HOYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Tiempo	0:10	0:09	0:10	0:09	0:09	0:09	0:09	0:09	0:09	0:10	0:09	0:09	0:09	0:09	0:09	0:10	0:10	0:10
Suma	0:0	0:19	0:29	0:38	0:47	0:56	1:05	1:14	1:23	1:33	1:42	1:51	2:00	2:09	2:18	2:28	2:38	2:48

El tiempo máximo para jugar un golpe es de cincuenta (50) segundos cuando es el primero en jugar y cuarenta (40) segundos para los restantes jugadores del grupo. Quien exceda de este tiempo, se considerará que ha tenido un "mal tiempo" y que ha incumplido la condición de ritmo de juego.

El tiempo se tomará desde el momento en que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador: comenzará cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a la bola, es su turno para jugar y puede jugar sin interferencia o distracción. El tiempo necesario para determinar la distancia y seleccionar un palo contará como el tiempo empleado para el siguiente golpe. En el green, el tiempo comenzará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar el daño que interfiere con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de putt. El tiempo dedicado a mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y / o detrás de la bola contará como parte del tiempo empleado para el siguiente golpe.

3.- El Comité de la prueba y los árbitros tendrán plena autoridad para prevenir el juego lento y si consideran que un jugador, varios o todos los integrantes de un grupo han infringido las disposiciones sobre ritmo de juego, se impondrá la penalización correspondiente a un mal tiempo. Cuando un jugador no está haciendo ningún esfuerzo para ayudar a mantener el grupo en su posición, a juicio del Comité y/o los árbitros, y analizadas las circunstancias, podrá ser cronometrado, o bien imponerle la penalización correspondiente a un mal tiempo, o ser penalizado de forma individual de acuerdo con la regla 5.6a.

4.- El Comité y los árbitros no atenderán ninguna causa que pueda justificar que un grupo pase por un punto determinado del campo, veinte minutos después de que haya pasado la partida precedente. Lo mismo ocurrirá con el grupo que finalice la vuelta, poniendo la bandera en el green del último hoyo a jugar, veinte minutos más tarde de que lo haya hecho la partida precedente.

En tales casos, todos los jugadores del partido serán responsables, aplicando la penalización correspondiente a un mal tiempo.

5.- No se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos, ni hay obligación de advertir al jugador o al grupo de que tiene un mal tiempo o han perdido su posición en el campo. No obstante, hasta tanto un jugador no sea informado de un mal tiempo, no puede incurrir en un nuevo mal tiempo.

Procedimiento cuando un grupo está nuevamente fuera de posición durante la misma vuelta:

Si un grupo está “fuera de posición” más de una vez durante una vuelta, el procedimiento se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de las penalizaciones en la misma vuelta se acumularán hasta que la vuelta sea completada. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo antes de ser informado de un mal tiempo previo.

6.- Asimismo, cualquier jugador que haya empleado **el doble del tiempo permitido** para ejecutar un golpe (es decir, 80 segundos o 100 segundos si es el primero en jugar), se considerará que ha tenido un “mal tiempo” y que ha incumplido la condición de ritmo de juego, y ello **con independencia de que su grupo esté en posición o no.**

7.- La penalización por infringir la condición de ritmo de juego será:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

21 de septiembre de 2019.