



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO CON ESTACIONES DE TIEMPO

STROKE PLAY

Los jugadores deberían jugar las rondas a un ritmo rápido. Se permite y se recomienda a los jugadores que jueguen “ready golf”, de manera segura y responsable (Regla 6.4b) y deberían ejecutar cada golpe en no más de 40 segundos (Regla 5.6b).

GENERAL

El Comité designará seis (6) hoyos en el campo como estaciones de tiempo. Hoyos 3, 7, 9, 12, 16 y 18. Cuando un grupo ha sido notificado por un oficial de tiempo que se ha perdido el hoyo con estación de tiempo (fuera de posición), se espera que el grupo vuelva a su posición antes de la siguiente estación de tiempo.

TIEMPO MÁXIMO PERMITIDO

El tiempo máximo permitido es el tiempo MÁXIMO que el Comité considera necesario para que un grupo complete su ronda. Este tiempo máximo se indica para cada hoyo y el tiempo sumado en el cuadro que estará publicado en la tarjeta de score.

FUERA DE POSICIÓN

Un grupo está fuera de posición cuando:

- Toma más tiempo que el tiempo máximo permitido para terminar un hoyo con estación de tiempo y
- Completa el juego de ese hoyo en más de 14 minutos después del grupo delante de ellos.

Un hoyo con estación de tiempo ha sido completado cuando la bola del último jugador del grupo en embocar ha sido levantada del hoyo.

El primer grupo o grupos de cada vuelta es medido solo contra el tiempo máximo permitido hasta que estén con 14 minutos del grupo enfrente de ellos.

CRONOMETRAJE/MALOS TIEMPOS

- Si un grupo marca mal tiempo en una estación de tiempo, estos serán considerados para determinar las penalidades.
- A cada jugador se le permite un máximo de 40 segundos para ejecutar un golpe. Un jugador es considerado hacer un mal tiempo, solo cuando el jugador excede los 40 segundos, más un 10% adicional de margen.
- El tiempo del golpe del jugador empieza cuando es su turno para jugar y puede hacerlo sin interferencia ni distracciones. El tiempo que se utilice para determinar el yardaje y otras condiciones, como el viento, contará como parte del tiempo necesario para el golpe.
- En el green, las acciones permitidas por la Regla 13.1 no se incluyen en el tiempo del golpe del jugador, siempre y cuando el jugador no retrase el juego irrazonablemente. Sin embargo, el tiempo que se utilice para ver la línea de juego desde cualquier ángulo contará como tiempo para ejecutar el golpe.
- Un jugador o grupo puede preguntar sobre sus malos tiempos en cualquier momento durante la ronda a un oficial de reglas o en las estaciones de tiempo.

MONITOREO Y CRONOMETRAJE POR UN OFICIAL DE REGLAS

- Cualquier jugador o jugadores preocupados por la velocidad de otro jugador o jugadores en el grupo debe solicitar que un Oficial de Reglas monitoree al grupo ya que de no encontrar a un jugador en particular lento y cuando el grupo marque mal tiempo se castigará al grupo completo.
- Cualquier grupo que esté fuera de posición podrá ser monitoreado por un Oficial de Reglas quien cronometrará individualmente los golpes de un jugador o jugadores.
- Sin importar la posición, si el Comité de Reglas determina que un jugador o jugadores en un grupo están retrasando el juego de su propio grupo, de los grupos que le siguen o de la competencia en general:
 - o Se hablará con el jugador o jugadores y/o se cronometrarán.
 - o La penalidad por infringir la Regla 5.6a (Demora Irrazonable en el Juego) se puede aplicar.
- Malos tiempos (ver arriba) y otra información recabada en cualquier momento, incluyendo tiempo tomado por una Regla, será considerada durante el proceso de revisión.

PÉRDIDA DE UN HOYO U HOYOS CON ESTACIÓN DE TIEMPO

(PENALIDADES)

Las siguientes son las penalidades que aplican a jugadores en un grupo que han perdido tiempo en hoyos con estación de tiempo:

- 1 hoyo con estación de tiempo perdido – amonestación
- 2 hoyos con estación de tiempo perdidos – un golpe de penalidad
- 3 hoyos con estación de tiempo perdidos – dos golpes de penalidad adicionales
- 4 hoyos con estación de tiempo perdidos – descalificación

Si un grupo marca tiempo perdido en múltiples hoyos con estación de tiempo, pero termina la ronda debajo de su tiempo máximo permitido, el grupo es todavía sujeto a una penalidad ya que retrasó el juego durante la ronda en algún punto y afectó a los grupos detrás.

Cualquier golpe o golpes de penalidad que sean aplicados a la tarjeta de score de un jugador o jugadores, son aplicados en el hoyo u hoyos con estación de tiempo donde fueron sujetos de penalidad.

PROCESO DE REVISIÓN

Las revisiones de Ritmo de Juego no se harán durante la ronda. El Comité de Reglas revisará los hoyos con estación de tiempo perdidos sólo en el área de recepción de scores (antes de entregar las tarjetas de score) y determinará si se evalúan o no las penalidades en base al sistema de ritmo de juego y los tiempos registrados.

Un grupo solo podrá evitar las penalidades si después de la segunda falta se muestra una recuperación de tiempo constante y no vuelve a tener otra falta. Si las faltas ocurren en la última estación de tiempo se aplicará esta política conforme se describe.

TODO GRUPO QUE ATRASA EL JUEGO DEBE RECUPERAR SU TIEMPO Y MOSTRAR MEJORÍA ACELERANDO SU JUEGO, LOS GRUPOS ATRASADOS DEBERÁN SIEMPRE ESTAR A NO MAS DE 14 MINUTOS DEL GRUPO ENFRENTA SI NO QUIERE TENER MALOS TIEMPOS EN LAS ESTACIONES DE TIEMPO.