



## **Campeonatos de la Federación Mexicana de Golf Política de Ritmo de Juego**

*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).*

### **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 el tablero de avisos o en la tarjeta de score.

- El **tiempo máximo permitido** de un grupo empieza a la hora de salida asignada o, si se demora la salida, a la hora de salida ajustada.
- Los tiempos relacionados con el juego, como la dificultad del campo y las distancias entre hoyos, se incluyen en el **tiempo máximo permitido**.

### **Definición de “fuera de posición”**

Un grupo estará **fuera de posición** cuando:

- Ha completado un hoyo (lo que significa que la bola del último jugador del grupo en embocar ha sido levantada del hoyo) después del tiempo máximo permitido estipulado, (consulte el cuadro o la tarjeta de score), **y**:
  - a) El grupo llega a un par 3 o un par 4 que está libre para jugarse.
  - b) El grupo llega a un par 5 que no está libre para jugarse, pero que queda libre antes de que todos los jugadores del grupo hayan ejecutado sus golpes desde el área de salida.
  - c) El grupo llega a un par 5 que está libre para jugarse.

**Nota:** Si por una Regla o alguna otra demora justificada que ocurra causa que el grupo en cuestión esté fuera de posición, se espera que el grupo recupere su posición en un tiempo razonable.

Se permite y se recomienda a los jugadores que jueguen fuera de turno (“ready golf”) de manera segura y responsable bajo la Regla 6.4b(2) en cualquier momento, pero especialmente cuando su grupo está fuera de posición.

### **Cronometraje**

Cuando el Comité determina que un grupo (o un jugador) sea cronometrado, el Oficial de Reglas notificará esto a todos los jugadores del grupo (o a ese jugador en específico).



**Excepto en el green**, 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 ejecutar el siguiente golpe.

**En el green**, el tiempo del golpe del jugador empieza cuando es su turno para jugar y puede hacerlo sin interferencia ni distracciones y después de que el jugador ha completado las acciones permitidas bajo la Regla 13.1, siempre y cuando con esto no esté retrasando el juego irrazonablemente. El tiempo que se utilice para ver la línea de juego desde cualquier ángulo contará también como tiempo para ejecutar el golpe.

Se le permite al jugador un máximo de **40 segundos** para ejecutar un golpe y 10 segundos adicionales (un total de 50 segundos) para que el primer jugador en jugar realice lo siguiente:

- a) Un golpe en un par 3.
- b) Un segundo golpe en un par 4 o par 5.
- c) Un tercer golpe en un par 5.
- d) Esto se aplica a los alrededores del green; y
- e) En el green.

Si cualquier jugador en un grupo que esté siendo cronometrado excede el tiempo máximo permitido para ejecutar un golpe, el Oficial de Reglas se lo informará tan pronto como sea posible.

*El Oficial de Reglas no informará a un grupo que ha recuperado su posición correcta en el campo y que ya no está siendo cronometrado.*

**Nota:** El Comité se reserva el derecho de cronometrar a un grupo en cualquier momento cuando lo considere necesario. Además, si el Comité determina que un jugador está retrasando el juego de manera injustificada, se le puede cronometrar individualmente a discreción del Comité, independientemente de si el grupo está fuera de posición. Los jugadores también deben saber que el Comité puede evaluar un “mal tiempo” de un jugador en un grupo que está fuera de posición si el jugador no hace ningún esfuerzo para ayudar al grupo a recuperar su posición. Un ejemplo de esto sería un jugador que retrasa el juego entre golpes o entre hoyos.

### **Castigos por no respetar el ritmo de juego**

Los siguientes son los castigos, en orden, para cualquier jugador que esté siendo cronometrado y que exceda el tiempo máximo permitido para ejecutar un golpe:

- Primer mal tiempo en que se excede el tiempo permitido: Amonestación  
Segundo mal tiempo: Un golpe de castigo  
Tercer mal tiempo: Castigo adicional de dos golpes  
Cuarto mal tiempo: Descalificación

**Nota:** Si un grupo que está siendo cronometrado recupera su posición en el campo, cualquier “mal tiempo” anterior, se seguirá teniendo en cuenta para el resto de esa ronda en caso de que ese grupo requiera monitoreo adicional. Cualquier jugador que tenga registrado un mal tiempo (s), se le recordará si el jugador o el grupo requieren ser cronometrado adicionalmente durante la ronda.