

Política de ritmo de juego

Regla 5.6b - Una ronda de golf debe jugarse a un ritmo rápido. Cada jugador debe reconocer que es probable que su ritmo de juego afecte el tiempo que tardarán otros jugadores en jugar sus rondas, incluidos los del propio grupo de jugadores y los de los grupos siguientes. En *match play*, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo. En *stroke play*, los jugadores pueden jugar "golf listo" de una manera segura y responsable.

Tiempo asignado

Se espera que los grupos jueguen a no más tiempo del asignado publicado para el evento. El tiempo asignado es de 4 horas y 30 minutos para la ronda de 18 hoyos o 15 minutos por hoyo, a menos que se indique lo contrario en el Aviso a los Jugadores.

Definición de "Fuera de Posición"

El primer grupo en comenzar se considerará fuera de posición si, en cualquier momento durante la ronda, el grupo se retrasa en el tiempo asignado.

Cualquier grupo siguiente se considerará fuera de posición si, a) está tardando más del tiempo asignado para jugar, **y b)** llega al tee de un hoyo par 3 y el hoyo está despejado, no logra despejar el tee de un hoyo par 4 antes de que el grupo anterior despeje el green **o** llega al lugar de salida de un hoyo par 5 cuando el grupo anterior está en el green. **Tanto a) como b) deben solicitar que un grupo esté fuera de posición.**

Notificación de grupo

Los grupos **PUEDEN** ser notificados cuando están fuera de posición y se les da la oportunidad de recuperar su posición. Si se produce una resolución o algún otro retraso legítimo que haga que un grupo en cuestión pierda su posición, se espera que ese grupo recupere su posición en un plazo razonable (dentro de dos hoyos). Si un grupo no recupera su posición, se le notificará y se le sujetará a un cronometraje.

Cronometraje

Un grupo puede ser monitoreado o cronometrado para el cumplimiento dentro de esta pauta de ritmo de juego si está "fuera de posición". Cuando un grupo está "fuera de posición", se espera que un jugador del grupo juegue cualquier golpe dentro de los 40 segundos.

Aparte del green, el tiempo del golpe de un jugador comenzará cuando haya tenido una oportunidad razonable de alcanzar su bola, sea su turno de jugar y pueda jugar sin interferencias o distracciones. El tiempo dedicado a determinar las yardas contará como parte del tiempo que se tarda en el siguiente golpe.

En el green, el tiempo comenzará después de que a un jugador se le haya permitido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y colocar su bola, reparar su marca de bola y otras marcas de bola en su línea de putt y eliminar los impedimentos sueltos en su línea de putt. El tiempo dedicado a mirar la línea desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo necesario para el siguiente golpe.

NOTA: El Comité se reserva el derecho, en cualquier momento, de cronometrar un grupo cuando el Comité lo considere necesario. Los jugadores también deben tener en cuenta que el Comité puede evaluar un "mal momento" para un jugador en un grupo que está fuera de posición si el jugador no hace ningún esfuerzo para ayudar a su grupo a volver a la posición. Un ejemplo de esto sería un jugador que retrasa indebidamente el juego entre tiros.

Penalizaciones por ritmo de juego

Las siguientes son las penalizaciones, en secuencia, para cualquier jugador de un grupo fuera de posición que tarde más de 40 segundos en jugar un golpe cuando sea su turno de jugar:

- 1ª mala sincronización que excede el tiempo asignado – **Advertencia**
- 2º mal momento – **penalización de 1 golpe**
- 3º mal momento – **Penalización adicional de 2 golpes**
- 4º mal momento - **Descalificación**