



CNIJ
Comité Nacional
Infantil Juvenil

Campeonatos de la Federación Mexicana de Golf

Política de Ritmo de Juego

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 en stroke play y en match play, preguntándole al árbitro. El hoyo está terminado cuando el último jugador del grupo levanta la bola del hoyo.

- Los jugadores deben jugar las rondas a un ritmo rápido.
- En Stroke Play, se recomienda a los jugadores que jueguen "ready golf", de manera segura y responsable (Regla 6.4b).
- En Match Play, los jugadores pueden acordar jugar fuera de turno para ahorrar tiempo (este acuerdo aplica solamente al golpe ejecutado fuera de turno y no a todo el match).

"Fuera de Posición"

Un grupo está **fuera de posición** cuando llegan a la siguiente salida arriba del tiempo permitido y no han ejecutado un golpe:

- a) En un par 3 antes que **todos** los jugadores del grupo de enfrente hayan jugado desde el área de salida del siguiente hoyo.
- b) En un par 4 antes que **todos** los jugadores del grupo de enfrente hayan embocado.
- c) En un par 5 antes que **cualquiera** de los jugadores en el grupo de enfrente haya ejecutado un golpe al green.

Amonestación/"Cronometraje"/"Mal Tiempo"

Cuando el Comité determina que un grupo está fuera de posición, el grupo puede recibir una amonestación o ser puesto inmediatamente en el reloj (esto es, ser cronometrado) y el Oficial de Reglas notificará a los jugadores.

- Cuando son amonestados, se espera que el grupo gane posición con el grupo de enfrente lo antes posible. Si el grupo no recupera tiempo o gana posición, el grupo será puesto en el reloj y le informará el Oficial de Reglas.
- Mientras están en el reloj, cualquier jugador del grupo que incurra en un mal tiempo será informado lo antes posible.
- Mientras están en el reloj, el Comité puede evaluar y dar un mal tiempo a un jugador que retrase el juego entre golpes u Hoyos.
- Un Oficial de Reglas no informará al grupo cuando haya ganado su posición y que ya no está en el reloj. Un jugador puede preguntar cuál es la situación del grupo en cualquier momento.



CNIJ

Comité Nacional
Infantil Juvenil

- Si el grupo en cuestión recupera su posición correcta en el campo, cualquier mal tiempo anterior se seguirá teniendo en cuenta para el resto de esa ronda.
- Sin importar la posición, si el Comité determina que un jugador o jugadores en el grupo están retrasando el juego de su grupo o de un grupo anterior, o de la competencia en general (que incluye un desempate en stroke play y hoyos extra en match play):
 - El grupo o un jugador puede ser amonestado y/o puesto en el reloj por un Oficial de Reglas en cualquier momento.
 - La penalidad por infracción a la Regla 5.6a (Demora Irrazonable en el Juego) puede ser aplicada.

Tiempo Permitido para Ejecutar un Golpe

Se considera que un jugador ha incurrido en un mal tiempo cuando el jugador excede 40 segundos para ejecutar un golpe.

- Un extra de 10 segundos (para un total de 50 segundos) se le permitirán al jugador que juegue primero:
 - Un golpe en un par 3
 - Un segundo golpe en un par 4 o par 5
 - Un tercer golpe en un par 5
 - Un golpe alrededor del green
- El cronometraje de un golpe de un jugador empieza cuando es el turno del jugador para jugar sin interferencia o distracción. El tiempo que se utilice para determinar el yardaje y otras condiciones, como el viento, contará como parte del tiempo necesario para ejecutar golpe.
 - **En el green**, las acciones permitidas bajo la Regla 13.1 no se incluyen en el cronometraje del golpe del jugador, siempre y cuando no haya un retraso irrazonable del juego. Sin embargo, el tiempo que se utilice para ver la línea de juego desde cualquier ángulo contará también como tiempo para ejecutar el golpe.

Penalizaciones

Los siguientes son las penalidades, en orden, para un jugador que tiene un mal tiempo mientras está siendo cronometrado:

MAL TIEMPO	STROKE PLAY	MATCH PLAY
1er mal tiempo	No hay penalidad	No hay penalidad
2º mal tiempo	1 golpe de penalidad	1 golpe de penalidad
3er mal tiempo	2 golpes de penalidad adicionales	Pérdida de un hoyo adicional
4º mal tiempo	Descalificación	Descalificación