



## **GOLF PERU- RITMO DE JUEGO – RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR**

Es importante que los jugadores que participan en los Campeonatos organizados por GolfPeru y sus entrenadores comprendan la Política de Ritmo de Juego de GolfPeru antes de competir en los mismos.

Este documento complementa la información incluida en la [Política de Ritmo de Juego de GolfPeru](#), por lo que le rogamos que la lea antes de leer este documento. Esta política se aplicará estrictamente en los Campeonatos de GolfPeru. También puede ver un vídeo informativo para jugadores [aquí](#).

### **¿Por qué GolfPeru tiene una Política de Ritmo de Juego?**

- Las Reglas de Golf exigen que el deporte se juegue a un ritmo ágil y recomiendan que los jugadores realicen cada golpe en no más de 40 segundos una vez que puedan jugar sin interferencias ni distracciones.
- El Comité del Campeonato Amateur de The R&A exige que el ritmo de juego sea aceptable para todos los jugadores y que aquellos jugadores particularmente lentos no enlentezcan el juego ni distraigan a sus compañeros al tomarse demasiado tiempo para ejecutar sus golpes.
- El objetivo de la Política de Ritmo de Juego es animar a todos los jugadores a jugar a un buen ritmo durante toda la ronda, reduciendo así el tiempo medio de golpe en todo el campo y reduciendo los tiempos medios de ronda.

### **Sus responsabilidades**

- Estar siempre preparado para jugar cuando sea su turno.
- Jugar dentro de los tiempos máximos publicados y mantener el ritmo del grupo que va delante.
- Incluso si se pierde una bola, hay una búsqueda prolongada o se necesita una decisión arbitral, sigue siendo responsabilidad de su grupo:
  - jugar dentro del tiempo programado, y
  - volver a la posición correcta lo antes posible.
- Si su grupo mantiene el ritmo del grupo de delante, no será cronometrado.

### **Ready Golf (Juego por golpes)**

- En el juego por golpes, se debe aplicar el concepto de “Ready Golf”, pero de forma segura y responsable.
- Por ejemplo, se debe jugar Ready Golf:
  - cuando el jugador más alejado tiene un golpe difícil y está evaluando opciones;
  - cuando un jugador de pegada larga tiene que esperar a que se despeje el green;
  - en el tee si el jugador con el honor se retrasa;
  - jugando su golpe antes de ayudar a buscar una bola perdida.
- Un árbitro le animará a jugar “Ready Golf” si su grupo se retrasa.
- Siempre que sea posible, avise a los demás jugadores de que va a jugar primero.
- No realice el golpe de salida hasta que todos los jugadores de su grupo hayan terminado de embocar en el green anterior y estén en posición de verle ejecutar su salida.

### **¿Qué significa el término «fuera de posición» y cómo sé si me he excedido del tiempo asignado o si estoy fuera de posición?**

Su grupo se considerará «fuera de posición» cuando tarde más del tiempo asignado para los hoyos que ha jugado y haya perdido tiempo con respecto al grupo que le precede (es decir, no haya mantenido el intervalo inicial con el grupo que le precede).

Para cada hoyo se ha determinado un tiempo máximo permitido para ser completado, dependiendo del largo y dificultad del hoyo. El tiempo máximo establecido para completar los 18 hoyos estará disponible antes de cada juego en la oficina de campeonato. Asegúrese de estar informado de la política de Ritmo de Juego, ya que la misma se aplicará durante el torneo.

### **Cuando su grupo está fuera de posición**

- Un árbitro pedirá a su grupo que vuelva a la posición correcta (pero si el grupo está significativamente fuera de posición, el árbitro puede comenzar a cronometrar inmediatamente).
- Si su grupo no vuelve a la posición correcta en un plazo de dos hoyos, o no hace ningún esfuerzo tras un hoyo, el grupo será cronometrado.

### **Procedimiento cuando está siendo cronometrado**

- El tiempo máximo asignado por golpe es de 40 segundos. Se permiten 10 segundos adicionales si usted es el primer jugador en jugar:
  - un golpe desde el área de salida;
  - un tiro al green en un hoyo par 4 o par 5;
  - un golpe de acercamiento en un hoyo par 5;
  - un golpe desde alrededor del green;
  - y el primer golpe en el green
- El cronometraje comienza en el momento en que llega a su bola y deja su bolsa sea su turno de juego y pueda jugar sin interferencias o distracciones.
- La medición de la distancia y la elección del palo están incluidas en el tiempo asignado para su golpe.
- Si excede el tiempo asignado, recibe un “mal tiempo”.
- Si ejecuta su golpe dentro de los 40 segundos, no puede recibir un mal tiempo.

### **Exceso de tiempo por golpe cuando no está fuera de posición**

- Puede ser cronometrado sin previo aviso, incluso cuando su grupo no esté fuera de posición.
- En estos casos de “cronometraje aleatorio” sin aviso previo, corre el riesgo de recibir un mal tiempo si excede los 90 segundos para ejecutar un golpe.

### **Penalizaciones por malos tiempos**

- 1er mal tiempo = advertencia.
- 2do mal tiempo = penalización de un golpe.
- 3er mal tiempo = penalización adicional de dos golpes.
- 4to mal tiempo = descalificación.

**Nota:** Los malos tiempos se acumulan a lo largo del Campeonato de juego por golpes. Por ejemplo, un jugador que reciba una advertencia por mal tiempo en la Ronda 1 recibirá un golpe de penalización si obtiene un segundo mal tiempo más adelante en la Ronda 1 o



durante cualquier ronda posterior del Campeonato. En el caso de Match Play, solo se acumulan por lo que dura la vuelta.

**Los jugadores que tienen al grupo que va delante que está siendo cronometrado oficialmente o reciben advertencia de juego lento.**

En primer lugar, como una cortesía, los árbitros avisan que el grupo de adelante está al reloj o ha recibido advertencia de juego lento, para que sepan que se está tomando alguna medida con respecto al grupo que va más lento. En segundo lugar, es probable que el grupo que va delante juegue más rápido, lo que significa que su grupo también tendrá que jugar más rápido para poder seguirles el ritmo