



LIMA GOLF CLUB - RITMO DE JUEGO – RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

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.

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:
 - en un hoyo par tres;
 - en un golpe de aproximación al green; y
 - en un chip o putt.
- El cronometraje comienza casi en el momento en que llega a su bola.
- 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 120 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. 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.