



## RITMO DE JUEGO

EL COMITÉ DE LA PRUEBA ESTIMA QUE EL TIEMPO MÁXIMO PARA COMPLETAR LA VUELTA ESTIPULADA NO DEBE EXCEDER DE **4 HORAS 40 MINUTOS** PARA GRUPOS DE 4 JUGADORES FOURBALL Y DE **4 HORAS 0 MINUTOS** PARA GRUPOS DE 4 JUGADORES FOURSOME. TODO JUGADOR O GRUPO DE JUGADORES QUE PIERDA SU POSICIÓN EN EL CAMPO PODRÁ SER CRONOMETRADO Y PENALIZADO DE ACUERDO CON LAS CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN DE LA F.G.

### RITMO DE JUEGO

*"Salvo en caso de circunstancias atenuantes, un grupo que exceda el tiempo determinado por el COMITÉ DE LA PRUEBA, y permitido para jugar en cualquier parte del campo, y en el caso de ser el segundo grupo o grupo posterior esté fuera de posición (2), podrá ser cronometrado sin previo aviso, de la siguiente forma:*

*Si desde que comienza a controlarse el tiempo (1), algún jugador excede de 50 segundos cuando es él "primero en jugar" un golpe de approach (incluido el golpe de salida de un par 3), chip o putt, ó 40 segundos si es un golpe de salida, ó si es segundo ó tercero en jugar un golpe, se considerará que se ha infringido la citada regla".*

**Penalidad por infracción de ésta condición:**

- Un mal tiempo: **ADVERTENCIA VERBAL DEL ÁRBITRO**
- Dos malos tiempos: **1 GOLPE DE PENALIZACIÓN**
- Tres malos tiempos: **2 GOLPES DE PENALIZACIÓN**
- Cuatro malos tiempos: **DESCALIFICACIÓN**

*Nota:*

*(1) El tiempo empezará a contar desde el momento que se considere que es su turno de jugar para el jugador.*

*(2) Fuera de posición se define como estar más atrás del intervalo de salida con respecto al grupo de delante.*

*(3) En algunas circunstancias un solo jugador o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.*