



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

El Comité establecerá un tiempo máximo para completar la vuelta en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

2. Fuera de posición

Para el primer grupo, estar por encima del tiempo permitido por el Comité para los hoyos completados. Para el resto de los grupos, se considerará “fuera de posición” si en cualquier momento se encuentra más retrasado respecto al grupo que le precede, que el intervalo de salida con el grupo anterior.

3. Procedimiento cuando un grupo está “Fuera de posición”

- i) Un grupo “fuera de posición” será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.
- ii) Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está “fuera de posición”. A discreción del árbitro se cronometrará a todos o sólo a alguno de los jugadores.

4. Tiempo permitido para un golpe

- i) El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
 - a) El golpe de salida en un par 3
 - b) Un golpe de aproximación a green
 - c) Un golpe de chip o un putt.
- ii) El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.
- iii) El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.
- iv) En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

5. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

6. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización.	Dos golpes de penalización.	Descalificación.
Match Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

7. Procedimiento cuando se vuelve a estar “fuera de posición” en la misma vuelta

Si un grupo vuelve a estar “fuera de posición” durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán acumulados hasta el final de la vuelta.

8. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no “en posición”). Si su tiempo para un golpe excede de 60 segundos el jugador recibirá un “aviso”. Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.



CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta recoge las normas esenciales de comportamiento que se espera de los participantes en los torneos y campeonatos auspiciados por la RFEG. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, de entenderlo y de cumplir estas normas esenciales en todo momento.

1. Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a:

- a) Cuidado del Campo, por ejemplo:
 - i. No reparar los piques
 - ii. No rastrillar los búnkers
 - iii. No reponer chuletas
 - iv. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greenes.
- b) Expresiones inaceptables
- c) Maltrato de palos o del Campo
 - i. Tirar o romper palos
 - ii. Mover o dañar la señalización del campo
 - iii. Dañar el equipamiento del campo. (marcas de salida, banderas, rastrillos etc.)
- d) Falta de respeto a otros jugadores, al Comité de la Prueba, a los árbitros o a los espectadores.
- e) Mal uso de las Redes Sociales.
 - i. Falta de respeto a los demás o a la RFEG a través de cualquier medio de comunicación o plataforma social.
 - ii. Uso continuado de las redes sociales durante la vuelta
- f) Actuar en forma contraria al espíritu del juego.
- g) Vestimenta no acorde al jugador de golf.

2. Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

1ª Infracción	Advertencia Verbal
2ª Infracción	Un golpe de penalización
3ª Infracción	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier Grave Falta de Conducta	Descalificación

Notas:

1. Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta serán acumulativas para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato.
2. El incumplimiento del Código de Conducta por el caddie será aplicable al jugador.

3. La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.