



COPA ALIANZA DEL PACIFICO POLITICA DE RITMO DE JUEGO



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

La siguiente política de ritmo de juego está en vigencia para la IV Copa Alianza del Pacífico 2025.

Se recomienda a todos los competidores jugar "Ready Golf"

1. Tiempo Permitido:

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.

2. Definición de Fuera de Posición

El primer grupo en comenzar será considerado "fuera de posición" si, en algún momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Mientras que la de arriba es la definición estricta, para una guía adicional si un grupo está manteniendo su posición con el grupo de adelante, no lo está si:

- a) Al llegar a un hoyo par-3, este está libre y todos los jugadores en el grupo de adelante han pegado su golpe de salida del siguiente hoyo;
- b) Al llegar a un hoyo par-4 o par-5 que no está libre, este se queda libre antes de que todos los jugadores del grupo peguen su golpe de salida.
- c) Al llegar a un hoyo par-4 o par-5 que está libre para jugar.

Nota: Si un fallo o alguna otra demora razonable ocurre, que cause que el grupo en cuestión esté fuera de posición, se espera que el grupo recupere su posición dentro de un tiempo razonable.

3. Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

- I. Si un grupo está fuera de posición se le dará una advertencia oficial para acelerar el juego y recuperar su posición en el campo.
- II. Si el grupo no vuelve a su posición y se toma la decisión de cronometrar al grupo, cada jugador del grupo será cronometrado individualmente por un árbitro. Se informará a cada jugador del grupo de que está "fuera de posición" y que están siendo cronometrados.
- III. El tiempo máximo asignado por tiro es de 40 segundos. Se concederán 10 segundos adicionales para el primer jugador en jugar:
 - un golpe en un hoyo par 3;
 - un segundo golpe en un hoyo par 4 o par 5;
 - un tercer golpe en un hoyo par 5;
 - un golpe desde alrededor del green;
 - y el primer golpe en el green
- IV. El cronometraje comenzará cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para alcanzar su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin interferencias o distracciones. En el green, el cronometraje comenzará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar daños y mover impedimentos sueltos en su línea de



COPA ALIANZA DEL PACIFICO POLITICA DE RITMO DE JUEGO



- juego. El tiempo empleado en mirar la línea desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola y alineando la bola contará como parte del tiempo empleado para el siguiente golpe.
- V. El cronometraje cesará cuando un grupo vuelve a su posición y se avisará a los jugadores en consecuencia.

Nota: En algunas circunstancias, un jugador individual, o dos jugadores dentro de un grupo de tres, pueden ser cronometrados, en lugar de todo el grupo.

Penalización por incumplir la Política de Ritmo de Juego

Los "Tiempos Malos" en juego por golpes, se acumulan a lo largo del todo el Campeonato. Por ejemplo, si un jugador recibe un Tiempo Malo en la primera ronda (advertencia), recibirán 1 golpe de penalización si reciben un segundo Tiempo Malo mas tarde en la primera ronda o en cualquier otra ronda del Campeonato.

Un Tiempo Malo	El jugador recibirá una advertencia verbal del árbitro y se le informará que será penalizado si recibe otro mal tiempo.	4.
Dos Tiempos Malos	Un Golpe de Penalización	
Tres Tiempos Malos	Dos Golpes adicionales de Penalización	
Cuatro Tiempos Malos	Descalificación	

Procedimiento en caso se repita el Fuera de Posición en la misma vuelta:

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento anterior se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalizaciones en la misma vuelta seguirán hasta que se complete la misma. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo sin que se le informe previamente que ha tenido un mal tiempo antes.