



Comité Técnico de Reglas

PLAN PARA COMBATIR EL JUEGO LENTO

La Real Federación Española de Golf, a través de su Comité Técnico de Reglas, ha promovido un plan para intensificar los controles de juego en las competiciones de carácter profesional y amateur de mayor rango que se celebran en España con objeto de evitar el juego lento, un problema de intensidad creciente en nuestro país.

La medida, que cuenta con el apoyo de los distintos Comités Técnicos Deportivos de la RFEG y de la Asociación de Profesionales de Golf (APG), ya se ha puesto en práctica en distintas competiciones celebradas a lo largo de 2005 con un resultado objetivamente muy positivo, siendo preciso en cualquier caso incidir en la necesidad de la colaboración de todos los estamentos y organismos, al margen de los jugadores/as, que rodean el mundo del golf.

Por citar un par de ejemplos, en la Escuela de Clasificación del Peugeot Tour de Golf 2005 disputada en Alicante y en el Campeonato Peugeot de Sevilla celebrado en el Real Club de Golf de Sevilla, el resultado del cronometraje de tiempos fue un éxito, hasta el punto de que los jugadores concluyeron los recorridos con antelación al horario previsto en el primero de los casos, registrándose ligeros retrasos en Sevilla debido a fuertes rachas de viento, una demora asimismo muy satisfactoria si se tienen en cuenta estas dificultades.

METODOLOGÍA

Por el momento, durante el año 2005, el Plan de Cronometraje y Tiempos para combatir el juego lento se va a implantar en la mayor parte de las competiciones del Calendario Nacional de la RFEG, anunciándose en todos los casos antes del comienzo de la prueba, estando previsto extenderlo al resto de los campeonatos en un futuro próximo.

Reglas Locales de la RFEG

Las Reglas Locales de la RFEG establecen en relación con el **RITMO de JUEGO**, al margen de otras consideraciones, lo siguiente:

1º.- Un grupo podrá ser cronometrado si se excede del tiempo permitido o si se encuentra fuera de posición.

2º.- El tiempo permitido será determinado por el JUEZ ÁRBITRO PRINCIPAL (de acuerdo con las características del campo).

3º.- Fuera de posición significa estar retrasado en relación con el intervalo de salida o con el grupo que le precede.

4ª.- Los tiempos de cronometraje varían en una horquilla de 40 y 50 segundos para cada golpe. Si se excede este tiempo se considera un mal tiempo

5º.- Las penalidades por infracción son:

Un mal tiempo: advertencia verbal del Árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalidad

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalidad

Cuatro malos tiempos: descalificación

6º.- No se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos, que se establecerán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

Cómo se cronometra

El método establecido para cronometrar el tiempo de juego de los jugadores es el que se aplica en la actualidad en las competiciones del máximo nivel. La operativa básica es la siguiente:

Cuando se observe que un grupo está fuera de posición, será acompañado por el árbitro de la zona durante un par de hoyos para observar su actitud. Si el grupo va recuperando tiempo y recupera la posición, no será cronometrado. Si no recupera o aumenta la diferencia sin que haya habido algún motivo para ello, tal como un rulling prolongado, etc., el grupo que se coloca 'Fuera de Posición' estará sujeto a **cronometrajes individuales sin aviso verbal del Árbitro**. El grupo en cuestión continuará siendo cronometrado hasta que recupere su posición.

El Árbitro realizará cronometrajes individuales de todos los jugadores del grupo.

Para golpes desde el lugar de salida y en el recorrido, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, estableciéndose una cuenta de tres segundos a partir de entonces. Si un jugador es distraído por sus compañeros-competidores, caddies o una causa ajena durante la preparación de su golpe, se parará el cronómetro y no se reiniciará hasta que el jugador haya llegado de nuevo al momento de su preparación en el que fue previamente distraído. **Las condiciones meteorológicas tales como viento o lluvia no se considerarán distracciones permisibles y el cronómetro continuará en marcha.**

A qué se llama Tiempo suficiente

Es el tiempo que cuesta andar a paso normal hacia la bola o lugar de salida. Por tanto, si un jugador camina rápidamente hacia su bola, se le permite tener tiempo adicional para prepararse, mientras que un jugador que pasea lentamente hacia su bola tendrá menos tiempo, ya que el cronómetro ya estará en marcha.

Por lo que se refiere al green, los cronometrajes individuales comenzarán una vez que:

1.- El jugador haya tenido oportunidad de reponer su bola y todas las demás bolas hayan sido marcadas.

2.- El jugador haya tenido tiempo suficiente para mirar su putt desde un lado y de retirar impedimentos sueltos de su línea de putt.

3.- Si un jugador decide mirar la línea desde otro lado, por ejemplo desde el lado opuesto, se le dará tiempo para llegar a dicho lado y agacharse a mirar la línea (Tres segundos a partir de entonces)

4.- Sin embargo, en un putt de menos de 2 metros, el cronometraje comenzará tan pronto como el jugador se levanta tras haber repuesto su bola (o haber tenido tiempo suficiente para hacerlo), estableciéndose una cuenta de tres segundos a partir de entonces.

Si un jugador de un grupo que está siendo cronometrado excede el tiempo permitido, tendrá un 'Mal tiempo'.

Excepto en el green, el Árbitro, tan pronto como sea factible, avisará a ese jugador de que ha obtenido un 'Mal tiempo' y le preguntará si conoce la condición de ritmo de juego, asegurándose así de que el jugador es consciente de que otro mal tiempo implicará la aplicación de un golpe de penalidad.

En el green o golpe corto, se avisará al jugador oportunamente de camino hacia el siguiente lugar de salida.

Un jugador no será penalizado si ha hecho un segundo 'mal tiempo' antes de haber sido avisado por su primero.

Es muy importante tener en cuenta que **cualquier mal tiempo será arrastrado durante el resto de la vuelta estipulada, aunque el grupo recupere su posición.**

NO HAY APELACIÓN CONTRA NINGUNA PENALIDAD QUE SE APLIQUE BAJO ESTA CONDICIÓN DE LA COMPETICIÓN.

La decisión de un árbitro es final, por lo que ante cualquier eventualidad al respecto el jugador tiene 20 segundos para efectuar el golpe bajo penalidad de 2 golpes por demora indebida. Si considera que debe presentar una reclamación, lo

hará por escrito ante la oficina del torneo, con explicación detallada de los hechos.

En respuesta a los problemas que genera el juego lento, el Comité Técnico de Reglas de la RFEG esta dispuesto a ayudar en lo posible a remediar el problema del juego lento, aplicando todas las armas que nos permiten las Reglas y para ello contamos con un equipo de árbitros formado específicamente para atender esta demanda.

Qué puede hacer el jugador para combatir el juego lento

La implicación del jugador para combatir este problema se puede desarrollar de muchas y muy variadas formas, especialmente:

- 1.- Siendo consciente de su posición con respecto al grupo de delante.
- 2.- Si cree que su grupo se está quedando rezagado, avisando a sus compañeros
- 3.- Si su grupo está rezagado, intentando recuperar rápidamente.
- 4.- No esperar a que sea su turno de juego para ponerse el guante.
- 5.- No esperar a que sea su turno de juego para calcular la distancia.
- 6.- Mirar su propia línea de putt mientras sus compañeros miran las suyas.
- 7.- No preocuparse del grupo de detrás, es responsabilidad del Árbitro.

40 segundos es tiempo suficiente para dar un golpe. Si un jugador ya está preparado antes de que sea su turno de juego, **NO** tendrá que darse prisa en golpear en absoluto.