

POLÍTICA DE RITMO DE JOGO

É estabelecido um tempo máximo para o jogador completar cada buraco baseado nos respetivos comprimentos e dificuldade. O tempo máximo estabelecido para o jogador completar 18 buracos está disponível no Secretariado da Competição ou no Cartão de Resultados do jogador ou da equipa.

Regra de Golfe 5.6b Ritmo Rápido de Jogo

“Uma volta convencional de golfe é suposta ser jogada a um ritmo rápido.

Cada jogador deve ter em conta que o seu ritmo de jogo poderá afetar o tempo que os outros jogadores levam para jogar as suas voltas convencionais, incluindo os do próprio grupo do jogador e os dos grupos seguintes.

Os jogadores são encorajados a deixar passar os grupos mais rápidos.”

Recomendações de Ritmo de Jogo.

O jogador deve jogar a um ritmo rápido durante a volta convencional, incluindo o tempo usado para:

- Preparar e executar cada pancada,
- Deslocar-se de um lugar para outro entre pancadas, e
- Deslocar-se para a próxima área de partida após terminar um buraco. Um jogador deve preparar-se antecipadamente para a próxima pancada e estar preparado para jogar quando for a sua vez.

Quando for a vez do jogador jogar:

- Recomenda-se que o jogador execute a pancada em não mais que 40 segundos depois de poder (ou poderia) jogar sem interferência ou distração, e
- O jogador deve normalmente ser capaz de jogar mais rápido que isso e é encorajado a fazê-lo.

Jogar Fora da Vez para Ajudar Ritmo de Jogo: os jogadores podem jogar "ready golf" de forma segura e responsável (ver Exceção à Regra 6.4b).

Política de Ritmo de Jogo

Para encorajar e impor um jogo sem demoras, a Comissão Técnica adota uma Regra Local definindo uma Política de Ritmo de Jogo. Esta Política de Ritmo de Jogo define um tempo máximo para completar a Volta convencional, um buraco e uma pancada e estabelece penalidades para o seu não cumprimento.

Tempo Máximo Permitido

O tempo máximo permitido é o tempo máximo considerado necessário pela Comissão Técnica para um grupo concluir a sua volta convencional. Isto é expresso num formato de tempo por buraco e total e inclui todo o tempo associado com jogar o jogo, e.g., para decisões e tempos de caminhada entre buracos.

O seguinte procedimento aplica-se apenas se um grupo está "fora de posição."

Definição de Fora de Posição

O primeiro grupo a começar vai ser considerado "fora de posição" se, a qualquer altura durante a volta convencional, o tempo acumulado do grupo exceder o tempo permitido para o número de buracos jogados. Qualquer grupo seguinte vai ser considerado fora de posição se estiver com um

buraco par 4 ou par 5 livre antes do grupo chegar à área de partida desse buraco e excedeu o tempo permitido para o número de buracos jogados.

Procedimento Quando Grupo está Fora de Posição

1. Os árbitros vão monitorizar o ritmo de jogo e decidir se um grupo que está "fora de posição" deve ser cronometrado. Será feita uma avaliação sobre se há quaisquer circunstâncias atenuantes recentes, e.g. uma decisão demorada, bola perdida, bola injogável, etc.

Se for tomada uma decisão para cronometrar os jogadores, cada jogador no grupo será sujeito a cronometragem individual e um árbitro pode avisar cada jogador que estão "fora de posição" e que estão a ser cronometrados.

Em circunstâncias excecionais, um jogador individual, ou dois jogadores num grupo de três, podem ser cronometrados em vez de todo o grupo.

2. O tempo máximo atribuído por pancada é 40 segundos. São permitidos 10 segundos extra para o primeiro jogador jogar:

- a) uma pancada de partida num buraco de par 3;
- b) uma pancada de aproximação ao green; e
- c) um chip ou putt.

A contagem começa quando um jogador teve tempo suficiente para chegar à bola, é a sua vez de jogar e ele é capaz de jogar sem interferência ou distração. O tempo gasto para determinar a distância e escolher um taco conta como tempo gasto para a próxima pancada.

No green, a contagem começa quando o jogador teve uma quantidade de tempo razoável para levantar, limpar e recolocar a bola, reparar dano que interfere com a linha de jogo e mover impedimentos soltos da linha de jogo. O tempo gasto a olhar para a linha de jogo para lá do buraco e/ou atrás da bola conta como parte do tempo gasto para a próxima pancada.

As contagens de tempo são tiradas a partir do momento que é decidido pelo árbitro que é a vez do jogador jogar e ele é capaz de jogar sem interferência ou distração.

3. A contagem de tempo pára quando um grupo volta à posição e os jogadores são avisados em conformidade.

Penalidade por Infração à Regra Local:

- Penalidade por **primeira infração**: aviso verbal.
- Penalidade por **segunda infração**: **uma Pancada de Penalidade**.
- Penalidade por **terceira infração**: **Penalidade Geral** aplicada além da penalidade pela primeira infração.
- Penalidade por **quarta infração**: **Desclassificação**.

Até um jogador ter sido avisado de um mau tempo, ele não pode incorrer num outro mau tempo.

Procedimento Quando Novamente Fora de Posição Durante a Mesma Volta Convencional:

Se um grupo está "fora de posição" mais do que uma vez durante uma volta convencional, o procedimento acima aplica-se em cada ocasião. Maus tempos e a aplicação de penalidades na mesma volta convencional serão transitados até a volta convencional ser concluída. Um jogador não será penalizado se ele tiver um segundo mau tempo antes de ser avisado do mau tempo anterior."

Nota: Os tempos serão tomados desde o momento em que o Árbitro considera que é a vez do jogador jogar.