



CIRCULAR 004 / 2026
POLITICA de RITMO de JUEGO FGPA 2026



Además de lo dispuesto en las Reglas de Golf, y en las Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición de la FGPA, de acuerdo con lo establecido en la Regla 5.6b(3), en todas las competiciones organizadas por la FGPA serán de aplicación las siguientes directrices sobre

RITMO DE JUEGO – JUEGO LENTO

1. Se considerará demora irrazonable toda pérdida injustificada de tiempo que lleve a retrasar al partido que viene detrás o a perder su posición en el campo respecto al grupo que va delante.
Definición de fuera de posición: El primer grupo en comenzar se considerará "fuera de posición" si, en cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente se considerará "fuera de posición" si está detrás del grupo que le precede a más tiempo que el intervalo de salida y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.
Se debe tener presente que la posición de la partida en el campo está detrás del grupo de delante y no delante del grupo de atrás. Es responsabilidad de cada jugador ser consciente de su posición en el campo. Incluso si la razón por la que el grupo está fuera de posición es el resultado de una bola perdida, una búsqueda prolongada o una decisión y/o ruling, sigue siendo responsabilidad del grupo volver a la posición tan pronto como sea posible.
2. El tiempo máximo permitido para la vuelta estipulada y para cada hoyo es determinado por el Comité de la prueba y será publicado en las Reglas Locales de la competición y en el tablón oficial de anuncios.
Es responsabilidad de cada grupo jugar dentro de los tiempos máximos permitidos y mantener la posición con el grupo de delante. El tiempo máximo permitido para la vuelta estipulada y para cada hoyo será rigurosamente aplicado en el caso de que un grupo se encuentre fuera de posición.
El tiempo máximo para jugar un golpe es de cincuenta (50) segundos cuando es el primero en jugar y cuarenta (40) segundos para los restantes jugadores del grupo. Quien exceda de este tiempo, se considerará que ha tenido un "mal tiempo" y que ha incumplido la condición de ritmo de juego. A los tiempos máximos asignados se les permitirá una tolerancia de 5 segundos.
El tiempo se tomará desde el momento en que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador: comenzará cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a la bola, es su turno para jugar y puede jugar sin interferencia o distracción. El tiempo necesario para determinar la distancia y seleccionar un palo contará como el tiempo empleado para el siguiente golpe. En el green, el tiempo comenzará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar el daño que interfiere con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de putt. El tiempo dedicado a mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y / o detrás de la bola contará como parte del tiempo empleado para el siguiente golpe.
3. Por regla general un partido está fuera de posición, en las siguientes situaciones:
 - Al comenzar un par 3, si el grupo que le precede ya ha dejado el tee del siguiente hoyo.
 - Al comenzar un par 4, si el grupo que le precede ya ha dejado el green del hoyo a jugar.
 - Al comenzar un par 5, si el grupo que le precede ya ha llegado al green del hoyo a jugar.Cuando se produzcan estas circunstancias, el grupo debe ser consciente de que está fuera de posición y que es su responsabilidad recuperar el espacio perdido.
4. Cuando un grupo está fuera de posición, se le dará una **ADVERTENCIA OFICIAL** para acelerar el ritmo de juego, y el grupo será monitorizado. La monitorización es una oportunidad para recuperar la posición sin consecuencias ni penalizaciones, salvo que algún jugador incurriera en un tiempo excesivo previsto en el apartado 7.
El límite máximo de monitorización para un grupo será de tres hoyos, en función de las circunstancias que concurran a juicio del árbitro o el Comité, y en el caso de no recuperar la posición en el intervalo concedido, todos los jugadores del grupo incurrirán en la penalización correspondiente a un mal tiempo. Cuando, a juicio del Comité y/o los árbitros, algún

jugador del grupo no ha hecho un esfuerzo adecuado para ayudar a mantener su posición, se podrá limitar la penalización a ese jugador/es de forma individual.

Cuando el grupo no ha recuperado su posición podrá ser **cronometrado**, en cuyo caso será informado de que continúa “fuera de posición” y que está siendo cronometrado. El cronometraje cesa cuando el grupo vuelve a estar en posición, y los jugadores serán informados de ello.

Asimismo, a criterio del árbitro o el Comité un cronometraje podrá comenzar para un grupo que pierde la posición por segunda vez en la vuelta, para un jugador que ha hecho un Mal Tiempo o si el árbitro observa que no se han tomado medidas para recuperar la posición o se ha perdido más tiempo mientras está siendo monitorizado. En todos los casos, el árbitro podrá decidir cronometrar únicamente a algún jugador individual del grupo.

5. **Los “malos tiempos” y la aplicación de las penalizaciones se mantienen durante todo el campeonato por golpes.** Por ello, si un jugador recibe un mal tiempo en una vuelta, recibirá un golpe de penalización si obtiene un segundo mal tiempo posteriormente en la misma o cualquier vuelta posterior del campeonato. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo antes de ser informado de un mal tiempo previo.

En el juego por hoyos (match play), los malos tiempos solo aplican al partido específico.

6. Procedimiento Cuando un Grupo o un Jugador Está Nuevamente Fuera en Posición:

Si un mismo grupo está “fuera de posición” más de una vez durante una vuelta o en una vuelta posterior de la competición, o hay algún jugador en el grupo que ha recibido una advertencia oficial en una vuelta anterior, el procedimiento previsto en el apartado 4 se aplicará en cada ocasión.

7. Asimismo, cualquier jugador que haya empleado **el doble del tiempo permitido** para ejecutar un golpe (es decir, 80 segundos o 100 segundos si es el primero en jugar), se considerará que ha incumplido la condición de ritmo de juego, recibiendo la penalización que corresponda a un “Mal Tiempo”, y ello **con independencia de que su grupo esté en posición o no.**

8. La penalización por infringir la condición de ritmo de juego será:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación



Comité de Reglas y Arbitros

Gijón, a 02 de febrero de 2026