

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente *golpe* y estar dispuesto para jugar cuando es su turno.

Cuando es su turno de juego:

- Se recomienda que el jugador realice el *golpe* en no más de 40 segundos después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador debería, normalmente, poder jugar más rápido que en ese tiempo y se anima a que así lo haga.

(2) **Jugar Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego.** Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

- En *match play (juego por hoyos)*, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Excepción a la Regla 6.4a).
- En *stroke play (juego por golpes)*, los jugadores pueden jugar conforme a “listos para jugar” o “ready golf” de una manera segura y responsable (ver Regla 6.4b).

(3) **Política de Ritmo de Juego del Comité.** Para fomentar y hacer cumplir el juego rápido, el *Comité* debería adoptar una Regla Local que establezca una Política de Ritmo de Juego.

Esta Política puede establecer un tiempo máximo para completar una *vuelta*, un hoyo o una serie de hoyos y un *golpe*, y puede establecer penalizaciones por no cumplir con la Política establecida.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5H (recomendaciones sobre el contenido de la Política de Ritmo de Juego).

5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego

5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Durante una *vuelta*, un jugador no debe interrumpir el juego, **excepto** en estas situaciones:

- **Suspensión por el Comité.** Todos los jugadores deben interrumpir el juego si el *Comité* lo suspende (ver Regla 5.7b).
- **Interrumpir el Juego por Acuerdo en Match Play (Juego por Hoyos).** En un *match*, los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan interrumpir el juego y posteriormente un jugador quiere reanudar el juego, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego.

- **Un Jugador Individual Interrumpe el Juego por Rayos.** Un jugador puede interrumpir el juego si cree razonablemente que hay peligro de rayos, **pero** debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible.

Abandonar el *campo* no es, en sí mismo, interrumpir el juego. La demora en el juego por parte de un jugador está contemplada en la Regla 5.6a, no por esta Regla.

Si un jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla o no informa al *Comité* cuando está obligado a hacerlo, el jugador está **descalificado**.

5.7b. Qué Deben Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego

Hay dos tipos de suspensiones de juego que el *Comité* puede ordenar, cada una con diferentes requisitos sobre cuándo los jugadores deben interrumpir el juego.

- (1) **Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente).** Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, un jugador no debe realizar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego.

El *Comité* debería utilizar un método inequívoco de comunicar la suspensión inmediata a los jugadores.

- (2) **Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o Campo Injugable).** Si el *Comité* suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- **Entre Dos Hoyos.** Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben realizar un *golpe* para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* reanude el juego.
- **Mientras Juegan un Hoyo.** Si cualquier jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir si interrumpen el juego o acaban el hoyo.
 - » A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir interrumpir el juego o acabar el hoyo.
 - » Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden continuar hasta completar el hoyo o pueden interrumpirlo antes de completarlo.
 - » Una vez los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben realizar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre lo que van a hacer:

- » **Match Play (Juego por Hoyos).** Si el *contrario* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que

el *Comité* reanuda el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será penalizado con la **penalización general (pérdida del hoyo)**.

- » Stroke Play (Juego por Golpes). Cualquier jugador del grupo puede elegir interrumpir el juego o continuar jugando el hoyo, sin importar lo que los demás del grupo decidan hacer, **excepto** que el jugador puede continuar jugando solo si el *marcador* del jugador permanece con el jugador para seguir su resultado.

Penalización por Infringir Regla 5.7b: Descalificación.

Excepción – No Hay Penalización si el Comité Decide que el No Interrumpir el Juego Fue Justificado: No se infringe esta Regla y no hay penalización si el *Comité* decide que las circunstancias existentes justificaron que el jugador no interrumpiera el juego cuando se le requirió hacerlo.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo J-1** (maneras recomendadas mediante las que el *Comité* puede comunicar a los jugadores la suspensión inmediata o normal del juego).

5.7c. Qué Deben Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego

- (1) **Dónde Reanudar el Juego.** Un jugador debe reanudar el juego desde donde lo interrumpió en un hoyo o, si estaba entre dos hoyos, en la siguiente *área de salida*, incluso si el juego se reanuda un día después.

Si un jugador reanuda el juego desde un punto diferente a donde lo interrumpió, ver Reglas 6.1b y 14.7.

- (2) **Cuándo Reanudar el Juego.** El jugador debe estar presente en la situación identificada en (1) y listo para jugar:

- A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
- El jugador deberá reanudar el juego a (y no antes) esa hora.

Si la posibilidad de reanudar el juego se retrasa por cualquier motivo (como cuando los jugadores del grupo que va delante tienen que jugar primero y luego despejar la zona), no hay infracción de esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando su grupo pueda reanudar el juego.

Penalización por Infringir la Regla 5.7c (2): Descalificación.

Excepciones a la Descalificación por No Reanudar el Juego a la Hora Establecida: Se aplican también aquí las Excepciones 1, 2 y 3 de la Regla 5.3a y la Excepción a la Regla 5.7b.

5.7d. Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego; Reponer y Sustituir la Bola al Reanudar el Juego

(1) Levantar la Bola Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego.

Al interrumpir el juego de un hoyo bajo esta Regla, el jugador puede *marcar* el punto de reposo de su bola y levantarla (ver Regla 14.1).

Antes o al reanudar el juego:

- Cuando Se Levantó la Bola del Jugador al Interrumpir el Juego. El jugador debe *reponer* la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
- Cuando No Se Levantó la Bola del Jugador al Interrumpir el Juego. El jugador puede jugar la bola como reposa o *marcar* el punto de reposo, levantar la bola (ver Regla 14.1), y *reponer* esa bola u otra bola en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *lie* de la bola se altera como resultado de levantar la bola, el jugador debe *reponer* esa bola u otra bola como exige la Regla 14.2d.
- Si el *lie* de la bola se altera después de levantar la bola y antes de *reponer* una bola, la Regla 14.2d no se aplica:
 - » La bola original u otra bola debe ser *repuesta* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
 - » **Pero** si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* fueron empeoradas durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

(2) Qué Hacer Si la Bola o Marcador de Bola es Movido Mientras el Juego Estaba Interrumpido. Si la bola o el *marcador de bola* del jugador es movido de alguna manera antes de que el juego se reanude (incluyendo por *fuerzas naturales*), el jugador debe:

- *Reponer* la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto de reposo original, y posteriormente *reponer* la bola original u otra bola en ese punto (ver Reglas 14.1 y 14.2).

Si las *condiciones que afectan al golpe* del jugador fueron empeoradas mientras el juego estaba interrumpido, ver Regla 8.1d.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 5.7d: Penalización General bajo la Regla 14.7a.