



## REGLAMENTO DE JUEGO TORNEO DE GOLF

- 1) COMITÉ DE REGLAS: A cargo de PRO. ARNULFO ROMERO GONZALEZ (CEL 2291019043).
- 2) REGLAMENTO: Se jugará de acuerdo con las Reglas de Golf, DE LA USGA ADOPTADAS POR LA FEDERACION MEXICANA DE GOLF.

Además de la siguientes Reglas Locales.

- 3) TRANSPORTACION AUTOMOTRIZ Y GALERIA: los jugadores y sus caddies tienen permitido el uso de carrito de golf, así como los jugadores de 13 años o más.

- 4) CADDIES: Sera permitido el caddie en todas las categorías. **PARA LOS JUGADORES PRINCIPIENTES EL USO DEL CADDIE ES OBLIGATORIO.**

- 5) SISTEMA DE JUEGO: Stroke Play. Juego por golpes individual en las siguientes categorías: 7 y menores, 8-9 años, 10-11 años, 12-13 años, 14-15 años y 16-18 años en ambas ramas varonil y femenil. Las categorías 7 y menores y 8-9 años ambas ramas jugaran 9 hoyos, de la categoría 10-11 años a la cat 16-18 años jugaran 18 hoyos.

- 6) RONDA ESTIPULADA: 9 hoyos para las categorías de 18 hoyos. 5y 4 hoyos para las categorías de 9 hoyos.

- 7) ENTREGA DE SCORES: Entregar de forma individual inmediatamente después de haber terminado su ronda y hayan sido aclaradas las dudas sobre procedimiento o Reglas. Después de 30 minutos se considera que el jugador ha abandonado la competencia.

- 8) HORA DE SALIDA: Si el jugador se presenta hasta con cinco minutos de retraso a su mesa de salida, deberá agregar dos golpes en su score del primer hoyo. Después de estos 5 minutos, se anotará 10 golpes en cada uno de los hoyos que el grupo ya haya jugado y se integrará en su grupo en el hoyo que siga. El jugador no podrá incorporarse cuando su grupo se encuentre en el juego de un hoyo.

- 9) RETRASO INJUSTIFICADO: Los grupos deberán jugar sin demora.

El par time para 18 hoyos es de 4:40 horas. 15.5 minutos por hoyo en promedio Mantener el grupo adelante a la vista.

- 10) SUSPENSION DE JUEGO: Suspensión de juego: un sonido como cohete o sirena. Todos los jugadores deberán suspender el juego de forma inmediata y dirigirse a los refugios en el campo o casa club.

- 11) MAXIMO DE 4 GOLPES ARRIBA DEL PAR POR HOYO: Cuando un jugador haya ejecutado su 4TO golpe arriba del par, deberá levantar su bola y anotar + 4 arriba del par en ese hoyo. Este procedimiento es obligatorio, no hacerlo puede considerarse como retraso de juego injustificado.

(EN CASO DE NO LEBANTARSE SERA CASTIGADO CON 2 GOLPES ADICIONALES)

12)NO HAY PENALIDAD POR DESCALIFICACION: Cuando un jugador haya incurrido en una falta cuya penalidad es de descalificación, la penalidad será modificada por 10 golpes en el hoyo u hoyos donde se haya cometido la falta. Exceptuando el caso de una falta grave de Etiqueta donde el Comité determinará si procede la descalificación.

13)OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DEL GREEN (Alivio sin penalidad):

Cuando una bola reposa en el área general y existe una obstrucción inamovible dentro de dos bastones del green y la bola. Dropear dentro del largo de un bastón al punto de alivio mas cercano.

14)CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO (Alivio sin penalidad):

\*Caminos de concreto. \*Las jardineras que se encuentran dentro de un camino se consideran parte de este camino. \*Marcas de distancia en el fairway \*Aspersores \*Hormigueros y senderos de hormigas. Hormigas sólo cuando representen peligro para el jugador. \*Terreno marcado con pintura blanca. \*Escaleras para ingresar a mesas de salida o greens Zanjas alrededor del green: Entre green y fringe: Alivio colocando dentro o fuera del Green en el punto de referencia, sin acercarse al hoyo. Entre fringe y área general: Alivio dropeando dentro del largo de un bastón del punto de referencia.

Cuando una obstrucción inamovible se junte con otra condición anormal de terreno, se considera como una misma condición, para efectos de buscar el punto de alivio más cercano.

15)BOLA ENTERRADA POR SU PROPIO IMPACTO: Alivio en el área general que tenga pasto o no.

16)PARTE INTEGRAL DEL CAMPO (No hay alivio): \*Baby Trees

\*Cajetes de árboles \*Objetos pegados a árboles \*Muros de contención.

17) CRITERIO DE DESEMPATES: Por el 1ro, 2do y 3er lugar será comparando los últimos 9 hoyos (hoyos 10 al 18) en caso de las categorías de 18 hoyos, si continua últimos 6(hoyos 13 al 18), si continua la mejor suma de los últimos 3 hoyos (16al 18) y si continua el mejor score del hoyo 18.

En caso de los que juegan 9 hoyos será de los últimos 6, últimos 3 y el score del hoyo 9.

17.5) Se permite medidor de distancia

18)CIERRE DE LA COMPETENCIA: Al inicio de la premiación de cada categoría.

19) OTRAS RECOMENDACIONES: Recuerde que las Reglas contemplan:

20) QUEDA PROHIBIDO SALTAR HOYOS, PENALIDAD POR ESTE HECHO ES DE 10 GOLPES POR EL HOYO SALTADO.

21) PREMIOS DE O ´YES A LAS MEJORES TRES MEDIDAS GENERALES DE LOS HOYO 3 Y 12 PARA LAS CATEGORIAS QUE JUEGAN 9 HOYOS.

PARA LOS JUGADORES QUE JUEGAN 18 HOYOS, LA OPORTUNIDAD PARA EL PREMIO DE O´YES SOLO APLICARA EN EL HOYO 3.

-Marque su bola para identificación.

-No hay bolas dadas, hay que embocar.

-No se puede cambiar la bola sobre el green o en ninguna otra parte.

-No se pueden traer en la bolsa más de 14 bastones.

-Solo podrá contratar a un caddie a la vez.

-No se puede dar o pedir consejo entre jugadores.

REGLAS DEL CADDIE:

1. EVITAR DAR CLASES AL JUGADOR DURANTE LA RONDA
2. **CONTAR TODAS LAS PALOMAS A LOS JUGADORES**
3. APOYAR A LLEGAR RAPIDO A LA BOLA
4. NO ESTA PERMITIDO ALINEAR AL JUGADOR EN LA LINEA DE TIRO, SI PUEDE ALINEAR LA BOLA A LA CAIDA DEL JUGADOR
5. APOYAR A ESTAR LISTO PARA JUGAR CUANDO ES SU TURNO
6. APOYAT A JUGAR EN TIEMPO EL TIEMPO PROMEDIO POR HOYO SERA DE 15.5 MINUTOS
7. ARREGLAR BUNKERS
8. ARREGLAR TODOS LOS DIVOTS QUE EL JUGADOR HAGA
9. ARREGLAR PIQUES Y OTROS DAÑOS EN GREENES.

REGLAS PARA LA GALERIA

1. SOLO PUEDEN CAMINAR POR EL CARPARTH O ROUGH
2. NO SE PUEDEN SUBIR A LOS GREENES
3. NO PUEDEN DAR CONSEJOS A LOS JUGADORES
4. SOLO SE PERMITEN PALABRAS DE ALIENTO

