

COPA MARISCAL SUCRE

Lima Golf Club 2019

1. GENERAL

El juego se regirá por las Reglas de Golf, incluyendo las especificaciones sobre Palos y Pelotas, aprobadas por la R&A Rules Limited en su edición vigente y las Reglas Locales aprobadas por el Comité. El arbitraje estará a cargo de los Oficiales de Reglas designados.

Los participantes deberán guardar los estándares de conducta, establecidas en la Regla 1.2 del Libro de Reglas de Golf publicado por R&A.

Este torneo se jugará durante tres días en la modalidad STROKE PLAY – FULL HANDICAP, por equipos, conformado cada uno por un máximo de dos parejas en cada una de las cuatro categorías.

Un jugador no debe pedir o dar consejo a un miembro de su equipo que está jugando en el campo, a menos que estén jugando juntos como compañeros.

2. CATEGORÍAS:

CATEGORÍA	INDEX	HANDICAP
Primera	Hasta 8.3	Hasta 9
Segunda	De 8.4 a 13.5	9 a 15
Tercera	De 13.6 a 18.8	15 a 21
Cuarta	18.9 a 24.9	21 a 28 (máximo)

Slope Rating del Campo: 127

3. HANDICAP:

Es responsabilidad del jugador, que el handicap anotado en su tarjeta sea el correcto para la cancha donde se está jugando el torneo.

4. MODALIDADES DE JUEGO

a. Primer día: SCRAMBLE

Es una partida donde dos jugadores juegan como compañeros, cada uno jugando con su propia bola, de acuerdo con la Regla 23 (Four Ball Stroke Play), con las siguientes modificaciones (sección 9C de la Guía Oficial de Reglas):

Un scramble es jugado por un equipo de dos personas. Cada jugador juega desde el área de salida, se selecciona uno de los tiros y ambos jugadores juegan sus segundos tiros desde dentro del largo de una tarjeta de ese sitio, no mas cerca del hoyo. Entonces se selecciona uno de los segundos tiros, y ambos jugadores hacen sus terceros tiros desde dentro del largo de una tarjeta de ese sitio, no más cerca del hoyo y así sucesivamente hasta embocar la bola. ☒

El menor hándicap de los compañeros será el hándicap de la pareja. Se anotará únicamente el score gross de cada hoyo y la mesa de control será la encargada de la aplicación del hándicap y la suma de los scores.

b. Segundo día: FOUR BALL

Es una partida donde dos jugadores juegan como compañeros, cada uno jugando con su propia bola, de acuerdo con la Regla 23 (Four Ball Stroke Play). La mejor bola de la pareja es el score para el hoyo. El marcador, al registrar el mejor score gross, que va a contar para el hoyo, identificará al jugador que lo hizo, de lo contrario la pareja quedará DESCALIFICADA. La mesa de control será la encargada de la aplicación del hándicap y la suma de los scores. No hay penalización si un jugador deja de concluir el juego de un hoyo. Una pareja puede estar representada por un solo jugador durante una parte o la totalidad de la vuelta. El otro jugador podrá incorporarse entre el juego de dos hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

c. Tercer día: GREENSOME (FOURSOME)

Es una partida donde dos jugadores juegan como compañeros, con una sola bola según la Regla 22 (Threesomes y Foursomes), modificada así (Sección 9B de la Guía Oficial de Reglas):

Ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los dos tiros de salida. El compañero cuyo tiro no fue elegido juega entonces el siguiente golpe y cada golpe subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea embocada. Por ejemplo, Si el tiro de salida del Jugador A es elegido en el primer hoyo, el Jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación juega el Jugador A y así hasta que la bola sea embocada. Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite hasta terminar la vuelta.

La pareja jugará con un hándicap igual a la suma de ambos hándicaps dividida por dos. Se anotará únicamente el score gross de cada hoyo y la mesa de control será la encargada de la aplicación del hándicap y la suma de los scores.

5. USO DE CADDIES:

El uso de caddies es obligatorio.

Penalidad Por Quebrantar La Condición:

Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes. En el caso de una infracción en el juego entre dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Un jugador en infracción a esta condición debe asegurarse, inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción, que cumplirá con esta condición durante el resto de la vuelta estipulada. De otro modo, el jugador está descalificado.

6. TRANSPORTE

Durante una vuelta de juego, los participantes de las categorías y sus caddies caminarán toda la vuelta y no deben viajar en ninguna forma de transporte excepto si es autorizado o aprobado por el Comité del Campeonato. Para esto es necesario la presentación de un certificado médico que respalde esta situación.

7. RESULTADOS Y DESEMPATES

La tarjeta se considera entregada cuando los jugadores han depositado la tarjeta en el buzón y han salido del área de registraci3n.

Los resultados de la torneo se aprobarán en el congreso de Presidentes del día Viernes 31 de Mayo y se considerará la competencia cerrada.

a. Competencia por Equipos.

Cada día de juego se computará, en cada categoría, solamente el mejor score neto de una pareja de cada país y se le asignará el puntaje. Para la asignación de puntajes se usará la siguiente tabla: 5 puntos al mejor score neto, 4 al siguiente y así sucesivamente hasta otorgar 1 punto a la pareja del país que quede en 5to lugar en cada categoría.

Para los casos de empate en el score neto de 2 o más parejas, por categoría, se sumará el puntaje de los puestos correspondientes y este se dividirá entre el número de parejas que hayan empatado.

En el caso de empate en el resultado final para determinar al país campeón de la Copa Sucre se definirá de la siguiente manera:

- I. Se confrontará el puntaje obtenido por día de los equipos de los países empatados. Para cada día, al país que haya obtenido el mayor puntaje en el día se le asignara 2 puntos, en caso de empate 1 punto y al perdedor 0 puntos. La sumatoria de estos puntos para los 3 días determinará al ganador del torneo.
- II. Si continuase el empate, se considerará la diferencia de puntos obtenidos por día entre los equipos de los países empatados en cada día. La sumatoria mayor obtenida determinará al ganador del torneo.
- III. En caso que éste sistema no produzca un desempate, se determinará el mismo por sorteo.

b. Mejor Score Gross del Torneo y Mejor Score Neto por Categoría.

En caso de empate para definir el mejor score neto por categoría y el mejor score gross del torneo se definirá por el mejor score neto o gross según sea el caso. Los empates se determinarán sobre la base del mejor score para los últimos dieciocho hoyos. Si las parejas empatadas han hecho igual score para los últimos dieciocho hoyos, se determinarán sobre la base del mejor score para los últimos nueve hoyos. Si las parejas empatadas han hecho igual score para los últimos nueve hoyos, se determinará sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el hoyo 18. Por tratarse de una competencia con hándicap se asignarán los golpes de hándicap en los hoyos correspondientes. Los últimos nueve hoyos comprenden los hoyos No. 10 al No. 18. En caso que éste sistema no produzca un desempate, se determinará el mismo por sorteo.

8. PREMIOS

El país ganador de acuerdo a las normas establecidas, se hará custodio de la Copa Mariscal Sucre por un año hasta el próximo Bolivariano, al menos que el país haya conseguido ganar la Copa Sucre en tres ocasiones. En este caso se quedara en forma definitiva con el Trofeo y el siguiente país anfitrión tendrá la obligación de presentar uno nuevo para el siguiente encuentro.

Cada uno de los integrantes del equipo del país ganador se hará acreedor a un trofeo.

También se premiará a la pareja que tenga el mejor score gross del torneo, así como a las parejas que tengan el mejor score neto en cada una de las cuatro categorías.

9. PREVENCIONES:

Cualquier deficiencia o vacío que contengan las presentes Bases, serán corregidas o subsanadas por la Comisión de Campeonato, así como modificar las fechas y cancha por razones de fuerza mayor.