

COPA MARISCAL SUCRE - COPA LIMA GOLF CLUB

REGLAS LOCALES

1. Bola Fuera de Límites (Regla 18-2)

El fuera de límites está definido por el cerco que rodea el campo y, cuando corresponda, por:

- Las estacas blancas;
- A la izquierda del hoyo 16 y 17 el borde de cemento de la acequia hacia el campo; las estacas solo son referenciales;
- A la izquierda del hoyo 17, el borde izquierdo del camino de adoquines; las estacas son referenciales;
- Detrás del green del hoyo 18 y del área de salida del hoyo 10, el borde del camino de adoquines hacia el campo.

Cuando se usan estacas, la línea del límite del campo está dado por la línea que corre entre las cara interiores de las estacas blancas, a nivel del suelo. Cuando está definida por un camino o acequia el borde del camino o acequia es el límite de la cancha. La acequia está fuera de límites. Cuando se usa el cerco, el mismo está fuera de límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa fuera de límites.

El cerco es parte del fuera de límites y no da alivio sin penalización. El camino de adoquines es una obstrucción inamovible dentro del campo.

NOTA: La Regla Local que brinda una alternativa para una bola fuera de límites o perdida, **NO** está en vigencia. Si una bola esta perdida o fuera de límites, el jugador **DEBE** jugar una bola desde donde jugó el tiro anterior agregando **UN** golpe de penalización.

2. Áreas de Penalización (Regla 17)

Cuando una pared artificial rodea el borde de un cuerpo de agua, el área de penalización está definida por el borde exterior de la pared o las estacas o línea de pintura cuando hubiera.

Las Áreas de Penalización amarillas le dan dos opciones de alivio, (Reglas 17.1d (1) y (2)). Las Áreas de Penalización rojas, le dan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las áreas de penalización amarillas.

3. Obstrucción Inamovible con Prohibición de Juego (Regla 16.1f)

El área de práctica a la izquierda del hoyo 1, detrás del green del hoyo 8 y a la izquierda del hoyo 9, definida por estacas azules con punta negra, es una Obstrucción Inamovible con prohibición de juego. Si la bola reposa en o tiene interferencia por el área de práctica, la bola **NO** debe jugarse como reposa, sino que el jugador debe aliviarse según las Regla 16.1b, buscando el punto más cercano de alivio total, y dropeando la bola dentro del área de alivio de un palo de longitud desde el punto más cercano de alivio total.

NOTA:

Para aquellos jugadores jugando el hoyo 8, si la bola va a reposar en el área de práctica, deben tomar alivio sin penalización dropeando la bola original u otra bola en la zona de dropeo que se encuentra a la izquierda del green del hoyo 8. La zona de dropeo está definida por una estaca tricolor y un palo a su alrededor y es un área de alivio según la Regla 14.3.

4. Terreno en Reparación (Regla 16.1)

Cualquier área marcada por estacas o líneas azules. Los Viveros de los hoyos 1, 2 y 8 demarcados con estacas azules.

5. Plantaciones Jóvenes. (Regla 16.1)

Las plantaciones jóvenes y la taza a su alrededor identificadas por estacas azules son zonas de juego prohibido:

- (a) Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el campo salvo en un área de penalización y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el stance o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- (b) Si la bola reposa en un área de penalización, y existe interferencia de esa plantación con el stance o el área del swing pretendidos por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2).

6. Juntas de Panes de Pasto.

Si la bola de un jugador reposa en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador:

- (a) Bola en el Área General . El jugador puede tomar alivio según la Regla 16 .1b .
- (b) Bola en el Green . El jugador puede tomar alivio según la Regla 16 .1d .

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador .

Todas las juntas dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de dropear la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la Regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia

7. Obstrucción Inamovible (Regla 16.1)

- (a) Los accesorios del sistema de riego.
- (b) Los carteles indicadores y las bancas de las áreas de salidas.
- (c) Las marcaciones de distancia, estacas y discos en los fairways
- (d) Los caminos adoquinados
- (e) La caseta de riego a la derecha del hoyo 12 y a la izquierda del Green del hoyo 16 demarcada con estacas azules.
- (f) Toda obra civil como casetas, baños, alcantarillas y desagües

8. Objetos integrantes del campo

Los siguientes son objetos integrantes del campo de los cuales NO hay alivio sin penalización:

- Los caminos del campo que no tienen cobertura de adoquines.
- Los Liners de los bunkers en su posición prevista
- Las paredes artificiales que rodean las áreas de penalización.
- Los Tutores (cañas), cintas, alambres y otros objetos que estén adheridos o próximos a árboles.

9. Práctica

Antes de una ronda en juego por golpes, un jugador puede practicar en las áreas de práctica designadas. La Regla 5.2b que cubre la práctica en juego por golpes se modifica de esta manera: un jugador no puede practicar en el campo de la competencia antes o entre rondas.

Nota: Todas las áreas de práctica reconocidas dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por jugadores antes y después del juego para práctica en cualquier día de la competencia.

Penalidad por quebrantar la Regla:

- Penalidad General para la primera infracción.
- Descalificación para la segunda infracción.

10. Palo Roto o Significativamente Dañado (Regla 4.1)

La Regla 4.1b(3) es modificada de la siguiente manera:

Si el palo de un jugador es “roto o significativamente dañado” por el jugador o caddie durante la vuelta, excepto en casos de uso abusivo, el jugador puede sustituir el palo cualquier otro según la Regla 4.1b(4). Al sustituir un palo, el jugador inmediatamente debe declarar fuera de juego el palo roto o significativamente dañado, utilizando el procedimiento de la Regla Rule 4.1c(1).

Para los propósitos de esta Regla Local, un palo está “roto o significativamente dañado” cuando:

- la vara se rompe en pedazos, se astilla o está doblada (pero no cuando la vara está solamente abollada)
- el área de impacto en la cara del palo está visiblemente deformada (pero no cuando solo está rayada)
- la cabeza del palo está visible y significativamente deformada
- la cabeza del palo está desprendida o separada de la vara, o
- el grip está suelto.

Excepción: La cara o la cabeza de un palo no está “rota o significativamente dañada” solo porque esté agrietada.

11. Ritmo de Juego

Se recomienda a todos los competidores jugar “Ready Golf”

(a) Tiempo Permitido:

Para cada hoyo se ha determinado un tiempo máximo permitido para ser completado, dependiendo del largo y dificultad del hoyo. El tiempo máximo establecido para completar los 18 hoyos estará disponible antes de cada juego en la oficina de campeonato. Asegúrese de estar informado de la política de Ritmo de Juego, ya que la misma se aplicará durante el torneo.

(b) Definición de Fuera de Posición

El primer grupo en comenzar será considerado “fuera de posición” si, en algún momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

(c) Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

- i. Los árbitros monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una bola

perdida, una bola injugable, etc. Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un árbitro le informará a cada jugador que están “fuera de posición” y que se les controlará el tiempo. En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

ii. El máximo tiempo asignado por golpe es de 40 segundos. Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar:

1. un tiro de salida en un hoyo par 3;
2. un tiro de approach al green y
3. un chip o un putt.

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo golpe. En el green, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños que interfieren con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de juego. El tiempo utilizado para mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo golpe. Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el árbitro que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción. El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

PENALIZACION POR QUEBRANTAR LA REGLA

Un Mal Tiempo	El jugador recibirá una advertencia verbal del árbitro y se le informará que será penalizado si recibe otro mal tiempo.
	Juego por Golpes
Dos Malos Tiempos	Un Golpe de Penalización
Tres Malos Tiempos	Dos Golpes adicionales de Penalización
Cuatro Malos Tiempos	Descalificación

iii. **Procedimiento en caso se repita el Fuera de Posición en la misma vuelta:**

Si un grupo está “fuera de posición” más de una vez durante una vuelta, el procedimiento anterior se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalizaciones en la misma vuelta seguirán hasta que se complete la misma. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo sin que se le informe previamente que ha tenido un mal tiempo antes.

12. Ready Golf

En el juego por golpes todo jugador debería jugar “Ready Golf”, pero de una forma responsable y prudente. Básicamente es “jugar cuando esté listo”, esto es no esperar hasta que el jugador que se encuentre más lejos del hoyo haya pegado, siempre que no interfiera con el juego de aquel o de otro jugador.

Por ejemplo, un jugador debería jugar “Ready Golf”:

- Cuando el jugador que se encuentra más lejos del hoyo tiene un golpe difícil y está evaluando sus opciones;
- Cuando un pegador largo tiene que esperar que el green esté libre o en situaciones similares, por ejemplo, el segundo golpe en un par 5;
- En el sitio de salida, cuando el jugador con el honor se encuentra demorado;
- Siempre dentro de la cortesía que debe regir el juego del golf, el jugador debería pegar antes de ayudar a buscar una bola perdida.

Aunque no hayan sido aún advertidos por un árbitro, debería jugarse “Ready Golf” si un grupo pierde distancia. Preferentemente y/o cuando sea posible, el jugador debería avisar a sus co-competidores que jugará primero.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE REGLAS LOCALES: Penalización General - Dos golpes