

ES RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR CONOCER LAS REGLAS DE GOLF, LAS CONDICIONES DE LA COMPETENCIA Y LAS REGLAS LOCALES.

Regirán las Reglas de Golf de la USGA así como las siguientes Condiciones de Competencia y Reglas Locales, mismas que dejan sin efecto otras utilizadas en otros torneos y/o documentos incluyendo las propias del Score Card del Club así como convocatorias, invitaciones o posters publicitarios.

Se designa a Fernando Martínez Uribe, como Juez del Torneo. Nextel 811 808 7194.

A menos que esté mencionada en alguna otra parte, la penalidad por infringir alguna de las presentes Condiciones de Competencia o Reglas Locales será de dos golpes.

1. HANDICAPS (R6): De acuerdo con la Regla 6-2, es el jugador quién está obligado a revisar que el hándicap con el que está registrado esté correcto y por ende esté jugando en la categoría que le corresponde. El Comité podrá, en cualquier momento, revisar el número y contenido de las tarjetas que se hayan tomado en cuenta así como el procedimiento y fórmulas utilizadas para el cálculo del hándicap. De acuerdo con las Reglas de Hándicap, será necesario tener al menos 5 tarjetas para que el hándicap de un jugador sea hándicap oficial.

2. HORA DE SALIDA (R6): Los jugadores deberán estar en su mesa de salida, listos para jugar, a la hora estipulada independientemente del orden en que les toque salir. Si el jugador se presenta hasta con cinco minutos de retraso a su mesa de salida, tendrá dos golpes de castigo. Si el jugador se presenta después de los cinco minutos, será descalificado.

3. RETRASO INJUSTIFICADO (R6): Los grupos deberán jugar sin demora. El par time para 18 hoyos es de 4:40 hrs. La penalidad por retraso injustificado de juego es de un golpe en primera infracción, dos golpes en segunda y descalificación en tercera. En el caso de que un grupo se retrase en su juego, el tiempo para ejecutar su golpe es de 55 segundos al primer jugador en turno y de 45 segundos cada jugador restante.

4. ENTREGA DE SCORES (R6): El jugador deberá entregar la tarjeta lo más pronto posible; el tiempo máximo para entregar la tarjeta al Comité, una vez que el grupo haya terminado su ronda y aclarado cualquier duda con respecto a su score, será de 20 minutos. La tarjeta deberá ser legible e incluir dos firmas; la del jugador y la del testigo y deberá ser entregada por el jugador.

5. MESAS DE SALIDA Y FORMA DE JUEGO: Stroke Play individual a 36 hoyos.

Camp y AA	Azules	Hcp 0
A y B	Blancas	Hcp 0
C	Doradas	Hcp 0
D	Doradas	Hcp 80% Max. Score 68.
Damas	Rojas	Hcp 80% Max. Score 68.

En caso de tener un score menor para el primer día, se hará un ajuste de handicap para el segundo, manteniendo su categoría.

6. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORALES: Todas las instalaciones de publicidad, anuncios y gradas, que no se puedan mover, así como los vehículos en exhibición instalados especialmente para este Torneo, se consideran Obstrucciones Temporales Inamovibles y podrán tener alivio sin castigo de interferencia en: stance, posición de la bola, swing y/o línea de juego. Hay zonas de Drop de TIO en los hoyos 9, 15 y 18.

7. PIEDRAS DENTRO DE LOS BUNKERS (R23): Las piedras dentro de los bunkers son obstrucciones movibles y no impedimentos sueltos por lo que pueden quitarse.

8. EQUIPOS PARA MEDIR DISTANCIA: Los equipos para medir distancia podrán ser utilizados siempre y cuando éstos solamente estén equipados para éste fin. Si se utiliza un equipo que puede ejecutar otras funciones como altitud, temperatura, dirección y velocidad del viento, humedad, etc., el jugador será descalificado aun cuando no haya utilizado las otras funciones.

9. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (R24): Caminos con superficie artificial; Las jardineras dentro de los caminos se consideran parte de los caminos. Oasis de los hoyos 10 y 15, controles de riego, aspersores, bancas de descanso, tapas de registro de cemento y metal. Cuando una zona en reparación se junte con un camino, se consideran como la misma condición. La manguera de los hoyos 4, 5, 11 y 12 si no existe interferencia por alguna otra obstrucción. Mojoneras de concreto fijas. Toma de agua hoyo 6. Hay círculo de drop opcional en oasis del hoyo 10 y 5 según el hoyo que se esté jugando.

NO HAY BABY TREES: Los arbolitos marcados con rojo no son baby trees para éste torneo, se consideran parte integral del campo.

10. PARTE INTEGRAL DEL CAMPO (R33): Los árboles marcados con pintura roja como cualquier otro árbol, todos los cajetes de árboles, muros de contención y escaleras (de las mesas de salida). Las zonas de tierra de los hoyos 16 (lado derecho del fairway) y 18 (atrás y al lado derecho del green) no son bunkers (estaca azul).

11. ASPERSORES ALREDEDOR DE LOS GREENES: Cuando en la línea de juego exista intervención por un aspersor que se encuentra dentro de dos bastones de la bola y dentro de dos bastones del green, habrá alivio sin castigo dropeando la bola lo más cerca posible de su posición original, en una posición que a) no se acerque al hoyo, b) evite la intervención y c) no esté en un obstáculo ni en el Green.

12. TERRENO EN REPARACION (25): Áreas que estén encerradas con líneas blancas definen terreno en reparación. Agua ocasional. Los montículos de tierra junto a los hoyos de los topes. Los hormigueros y senderos hechos por hormigas.

13. BOLA ENTERRADA (R25): Una bola tendrá alivio sin castigo si lo fue por su propio impacto y en pasto cortado a la altura de la pista o menos.

14. OBSTÁCULOS DE AGUA LATERAL (R26): Se encuentran identificados por estacas y/o líneas pintadas de rojo (lateral). Los cordones de concreto se consideran parte del obstáculo. Las líneas tienen prioridad sobre las estacas. Hay zonas de Drop en los hoyos 2, 3, 8 y 15.

15. FUERA DE LÍMITES (R27):

Lado Izquierdo: 1, 8, 9, 13, 16.

Lado Derecho: 1, 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 16 y 18.

Los límites del lado izquierdo del 13 y 16 son únicamente para esos hoyos (ob interno). Está marcado en la parte inferior interna con bardas, postes de cerca de alambre y ciclónica, estacas y líneas blancas. Las líneas tienen prioridad sobre cualquier otra cosa.

16. CIERRE DE LA COMPETENCIA: La Competencia se considera cerrada en el momento del inicio de la ceremonia de premiación.

16.-OTRAS RECOMENDACIONES: Recuerde que las Reglas contemplan:

- Marque su bola para identificación.
- **No hay dadas, hay que embocar.**
- No se puede cambiar la bola sobre el Green o en ninguna otra parte.
- No se pueden usar más de 14 bastones.
- Solo podrá contratar a un caddie a la vez.
- No se puede dar o recibir consejo.

18.-DESEMPATES:

Para decidir cualquier empate, se utilizará el sistema conocido como "retrogresión", los últimos 9 hoyos son del 10 al 18.

En el caso de las categorías con hándicap, se otorgará el porcentaje de acuerdo con el número de hoyos contemplados.