



CLUB CAMPESTRE DE REYNOSA

XXXIV TORNEO ANUAL

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA Y REGLAS LOCALES

Del viernes 16 al domingo 18 de octubre, 2015



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 incluyendo las propias del Score Card del Club.

Comité de Reglas: Se designa a Fernando Martínez Uribe como Juez de la competencia.

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.

En caso de duda y en ausencia del Juez, podrá aplicarse la Regla 3-3 que permite el juego de una segunda bola. Tal acción deberá ser reportada SIEMPRE.

1. HANDICAPS (R6): De acuerdo con la Regla 6-2, es el jugador quién está obligado a revisar que el hándicap registrado en su tarjeta esté correcto. Además, 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 ordenen 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. Penalidad por retraso injustificado de juego, una vez que el grupo fue avisado de su condición, de amonestación en primera infracción, dos golpes de castigo en segunda y descalificación en tercera. En caso de que un grupo se retrase en su juego, el tiempo de cada jugador 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 15 minutos, después de éste tiempo, el jugador será descalificado. La tarjeta deberá ser legible e incluir dos firmas; la del jugador y la del testigo. Ésta deberá ser entregada por el jugador.

5. MESAS DE SALIDA Y FORMA DE JUEGO:

Ronda Estipulada; 9 hoyos. Hándicap del mes de octubre.

AA 0-7 (Corte 12 más empates); 54 hoyos, corte a 36. Azules. Stroke Play Neto (hcp 80%)

A (8-11), B (12-15), C (16-20), D (21-25) y E (26-30) (Corte 12 más empates); 54 hoyos, corte a 36. Blancas. Stroke Play Gross y Neto (hcp 80%).

Súper Seniors (0-36); 36 hoyos. 65 años, doradas. Stroke Play Neto (hcp 80%)

Damas (0-36); 36 hoyos. Rojas. Stroke Play Neto (hcp 80%).

6. EQUIPOS PARA MEDIR DISTANCIA (R14): 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.

7. BOLA EQUIVOCADA O SUSTITUTA (R15): El jugador deberá embocar la misma bola que jugó desde la mesa de salida. Si la sustituye cuando no es permitido, tendrá dos golpes de castigo. No se permite el cambio de bola en el green o en algún otro lado.

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

9. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (24): Se considera interferencia si lo hay de swing, posición de la bola y stance. Cuando un camino y una zona de terreno en reparación se unan, el jugador deberá considerarles como una misma zona para determinar su punto de alivio más cercano cuando requiera alivio sin castigo. Se consideran Obstrucciones Inamovibles los caminos de concreto para el tránsito de carritos, las bombas, satélites, válvulas y aspersores de riego, el área completa de casetas de descanso y snack, las marcas de yardaje en el centro del fairway, anuncios panorámicos, postes encordados delimitando zonas.

10. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORALES: Todas las instalaciones de publicidad y anuncios, que no se puedan mover, así como los vehículos instalados

especialmente para este torneo se consideran obstrucciones temporales inamovibles y podrán tener alivio sin castigo de cualquier interferencia; stance, posición de la bola, swing y/o línea de juego.

11. OBSTRUCCIONES 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 que está fuera de una obstrucción y dentro del largo 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. PARTE INTEGRAL DEL CAMPO: Los muros de contención de cualquier construcción del campo, incluyendo las de los Obstáculos de Agua y los escalones de las mesas de salida. Los caminos de tierra hechos por el tránsito de carritos. No hay "baby trees". Las zonas a través del campo cubiertas con piedritas o zonas sin pasto.

13. TERRENO EN REPARACION (R25): Áreas que estén encerradas con líneas o puntos blancos definen terreno en reparación.

Las áreas marcadas como terreno en reparación, que terminan en caminos con superficie artificial, tienen la misma condición que los caminos, es decir, son obstrucciones y no terreno en reparación.

Las ranuras alrededor de los collarines de los greens son terreno en reparación. Sin embargo la interferencia de la ranura solamente de la cuadratura del jugador no se considera interferencia bajo la Regla 25. Si la bola se encuentra dentro de o tocando la ranura, o la ranura interfiere con el área de intención del swing, se puede obtener alivio bajo la Regla 25.

Los hormigueros y senderos de hormigas.

14. BOLA ENTERRADA (R25): Una bola tendrá alivio sin castigo si lo fue por su propio impacto a través del campo excepto en zonas que no tienen pasto o zonas de arena. La bola deberá encontrarse o será considerada como bola perdida.

15. OBSTACULOS DE AGUA (R26): Se encuentran identificados por estacas y/o líneas amarillas y rojas. Las líneas tienen prioridad sobre las estacas. Si la bola toca la condición, se considera en ésta. Las estacas son obstrucciones móviles.

16. FUERA DE LÍMITES (R27): Está definido por la parte inferior interna de estacas blancas, muros y cercas, además de caminos pintados con líneas blancas. En las cercas, son los postes los que definen los límites del campo. Si la bola toca parte del campo, se considera en el campo. La línea del OB está fuera del campo. Las estacas son fijas, no se pueden mover excepto cuando se trate de una estaca que marca un OB interno de otro hoyo; en ese caso se consideran obstrucciones móviles para el juego del hoyo del que no son parte.

17. SUSPENSION DE JUEGO: Regular: 1 sonido, Inmediata: 3 sonidos (Tormenta eléctrica o peligro de algún otro tipo). Reanudación: 2 sonidos.

18. DESEMPATES: Por trofeo será a muerte súbita sin ventajitas.

19. CIERRE DE COMPETENCIA: Al iniciar la ceremonia de premiación.

20. PREMIOS: Un jugador descalificado no podrá participar en los siguientes hoyos donde haya premios al oyes. Sin embargo, en caso de resultar ganador de algún premio de oyes hecho previo a su descalificación, le será respetado.

El jugador que realice un Hole in One, en cualquiera de los hoyos con premio al HIO, será acreedor al premio estipulado en la convocatoria y en caso de haber un segundo Hole in One en el mismo hoyo, se considera como mejor O'yes.

Nota 1: Un jugador podrá ganar uno o más Hole In One, en caso de haberlos hecho en diferentes hoyos.

Nota 2: Ningún jugador tendrá derecho a obtener más de un premio por hacer más de un O'yes. Si hiciera más de uno, renunciará al premio o a los premios de menor valor, y si fueran del mismo valor, se le otorgará el premio del hoyo donde la bola hubiese quedado más cerca.

21. OTRAS RECOMENDACIONES: Recuerde que las Reglas contemplan:

- Marque su bola para identificación.
- La bola se juega como se encuentra.
- No hay dadas, debe embocarse siempre.
- 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.