



MORELIA OPEN 2016

Segunda Etapa US KIDS GOLF TOUR MEXICO

16 y 17 de julio, 2016

CONDICIONES DE COMPETENCIA Y REGLAS LOCALES



Estas Condiciones de Competencia y Reglas Locales tienen prioridad en este torneo sobre otras reglas locales anteriormente usadas, incluyendo las de la tarjeta de puntuación o "Score Card" regular de club.

Juez de la Competencia: Se designa a **Fernando Martínez Uribe (811-808-7194)** como Oficial de Reglas de la Competencia.

REGLAMENTO: Se jugará de acuerdo a las Reglas emitidas por la USGA, las políticas de US Kids y estas Reglas Locales.

TRANSPORTACION AUTOMOTRIZ Y GALERIA: *Se permite galería y podrá circular en carrito. *Los jugadores deben caminar. *Los carritos solo pueden circular por los caminos.

SISTEMA DE JUEGO: STROKE PLAY. Juego por golpes individual.

RONDA ESTIPULADA: 9 hoyos para las categorías 9 y mayores. 5 y 4 hoyos para las categorías 9 femenino y 8 y menores en ambas ramas.

ENTREGA DE SCORES: Es responsabilidad del jugador entregar su tarjeta (Regla 6-6). Ésta deberá entregarse en un lapso de 30 minutos a partir del momento en el que el grupo haya terminado de jugar y hayan sido aclaradas las dudas sobre procedimiento o Reglas. Las tarjetas se entregarán en las mesas de recepción ubicadas al salir de los hoyos 9 y 18.

HORA DE SALIDA (Regla 6-3): 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, 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.

RETRASO INJUSTIFICADO (Regla 6-7): Los grupos deberán jugar sin demora. El par time para 18 hoyos es de 4:40 hrs. Mantener el grupo adelante a la vista. Ver política de ritmo de juego de US Kids.

SUSPENSION DE JUEGO (Regla 6-8): Suspensión de juego: Un sonido. Los jugadores que ya habían iniciado el juego de un hoyo, podrán terminarlo si prefieren. No podrán iniciar juego del siguiente hoyo.

Suspensión de juego inmediato: Tres sonidos. Todos los jugadores deberán suspender el juego de forma inmediata. En este caso, la zona de práctica se mantendrá cerrada.

DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS: Los equipos para medir distancia están permitidos siempre y cuando los aparatos tengan únicamente esa función. La penalidad por utilizar un equipo que tenga otras funciones, aun cuando estén desactivadas, es de 10 golpes por cada hoyo en que se usó.

MÁXIMO DE 10 GOLPES: Cuando un jugador haya ejecutado su noveno golpe, podrá levantar su bola y anotar 10 en el score de ese hoyo.

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.

OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 24-1) (Mover sin penalidad):

*Las estacas que definen los obstáculos de agua. *Rastrillos de los bunkers.

*Mangueras. *Letreros de publicidad móviles. *Piedras en los bunkers.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 24-2) (alivio sin penalidad):

*Los caminos de cubiertos con superficie artificial para el tránsito de carritos.

*Las bombas, satélites y aspersores de riego. *Las jardineras y cajetes de árboles cubiertas con grava, marcadas con estaca azul. *Las piedras (rocas) que marcan las yardas. *Drenaje francés (zanjas rellenas con piedra).

NOTA 1: Los muros de contención se consideran como parte integral del campo por lo que no tienen alivio sin castigo.

NOTA 2: Cuando una obstrucción inamovible se junte con una condición anormal de terreno, se considera como una misma condición, para efectos de buscar el punto de alivio más cercano.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DEL GREEN (24-2) (Alivio sin penalidad):

Si una bola reposa fuera del green, pero no dentro de un obstáculo y existe una obstrucción inamovible dentro de dos bastones de la bola y la obstrucción se encuentra a dos bastones del Green, de existir interferencia en la línea de juego entre la bola y el hoyo el jugador podrá tomar alivio como sigue:

Se deberá levantar la bola y dropear lo más cerca posible de donde se encontraba, que (a) no se acerque al hoyo, (b) evite la intervención, y (c) no

esté en un obstáculo, ni en el green. La bola puede ser limpiada al ser levantada.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORALES: Todas las instalaciones de publicidad y anuncios, que no se puedan mover, 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. La Regla Local prescrita en el Apéndice I está en efecto.

CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO (Regla 25) (alivio sin penalidad):

*Áreas en reparación circundadas con líneas blancas o acordonadas. *Agua

ocasional. *Hoyos hechos por animales cuando estos sean madrigueras.

*Hormigueros y senderos de hormigas. *Material apilado para ser removido.

*Hoyos hechos por personal de mantenimiento.

EN LOS HOYOS 10, 15 y 16 HAY ZONAS SIN PASTO POR APLICACIÓN DE HERBICIDA, ÉSTAS SE CONSIDERAN ZONA EN REPARACION.

Cuando una CAT se una a una obstrucción inamovible, se considera como la misma condición para efectos de buscar el punto de alivio más cercano.

CONDICION DE MARCAR, LIMPIAR Y RECOLOCAR: Cuando la bola esté sucia, en pasto cortado a la altura del fairway o menos, la bola podrá ser limpiada y deberá ser colocada en el mismo lugar por lo que habrá de marcarse antes de ser levantada.

BOLA ENTERRADA: A través del campo.

OBSTACULOS DE AGUA Y OBSTACULOS DE AGUA LATERAL (Regla 26): Están identificados por estacas y definidos por líneas amarillas y rojas respectivamente. Las líneas tienen prioridad sobre las estacas. Los muros de retención que se encuentren dentro de estas condiciones se consideran parte integral del campo.

Círculos de Drop opcional en los hoyos 3, 5, 13, 14, 15 y 18.

FUERA DE LÍMITES (Regla 27): Definen los límites del campo; *Parte inferior interna de estacas blancas. *Parte inferior, a nivel de terreno de bardas o postes de las cercas de alambre o malla ciclónica. *Parte inferior interna de muros. *Líneas blancas delimitando los límites del campo.

ZANJA ALREDEDOR DEL GREEN (33-8/24): Las ranuras alrededor de los Greens son terreno en reparación; Sin embargo, la interferencia se limita a la bola en reposo dentro o encima de la ranura o si ésta interfiere en el área de intención del swing, puede tomar alivio bajo la Regla 25-1. Procedimiento: *Dropea sin castigo dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano sin acercarse al hoyo. Dicho punto no debe estar en un obstáculo o en el Green. Cuando la bola se dropea dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, la bola debe tocar primero una parte del campo en el punto donde evite la interferencia de la condición y que no esté en un obstáculo o en el Green.*

BABY TREES (ÁRBOLES JÓVENES) Y CAJETES DE LOS ÁRBOLES: No hay Baby Trees. Los cajetes son parte integral del campo.

CRITERIO DE DESEMPATES:

Por el 1er lugar, se resolverá a muerte súbita (máximo 3 hoyos). En el caso de persistir el empate o de no ser posible por condiciones de luz o clima, se utilizará el sistema de retrogresión comenzando por el hoyo 10 del 2º día de competencia para los que jueguen 36 hoyos y por el hoyo 1 o 9 del 2º día de competencia, según sea el caso, para los que jueguen 18 hoyos.

2do y 3er lugar desempatarán por tarjeta bajo el sistema de retrogresión comenzando por el hoyo 10 del 2º día de competencia para los que jueguen 36 hoyos y por el hoyo 1 o 9 del 2º día de competencia, según sea el caso, para los que jueguen 18 hoyos.

OTRAS RECOMENDACIONES:

Recuerde que las Reglas contemplan:

-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 recibir consejo.

