



Club Campestre Tampico

CLUB CAMPESTRE DE TAMPICO

99 TORNEO ANUAL

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA Y REGLAS LOCALES

Del 28 de marzo al 4 de abril, 2026



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.

Juez del torneo: **Fernando Martínez Uribe 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 penalidad general.

1 HANDICAPS: Durante una ronda bajo el sistema Juego Por Golpes (Stroke Play) se considera **Score Extraordinario** 67 (-5) en **primera o segunda ronda** o 137 (-7) en la suma de las **dos primeras** rondas. Cuando eso suceda, el Comité tendrá la facultad de revisar el hándicap del jugador. Entonces determinará si tiene un hándicap válido. Cuando un jugador tenga Score Extraordinario y **no tenga un hándicap válido, será descalificado.**

2 RONDA ESTIPULADA: Rondas de 9 hoyos.

3 HORA DE SALIDA: 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 castigo de **Penalidad General**. Si el jugador se presenta **después** de los cinco minutos, será **descalificado**.

Los jugadores **no** podrán ponerse de acuerdo para jugar en **horarios diferentes** a los publicados. Un jugador **descalificado** en etapa de clasificación estará **fuera de la competencia**, incluyendo Match Play.

4 RETRASO INJUSTIFICADO: Los grupos deberán jugar cumpliendo el par time para 18 hoyos de **4:40 horas**. Penalidad por retraso **injustificado** de juego; **amonestación** en primera infracción, **2 golpes** en segunda infracción y **descalificación** en tercera. Grupo con retraso en su juego; el tiempo para ejecutar su golpe es de 55 segundos al primer jugador en turno y 45 segundos cada jugador restante.

5 TIEMPO PARA BUSCAR UNA BOLA: **3 minutos** a partir de que el jugador o el caddie empiezan a buscar. Cuando un grupo **no sepa** cuanto tiempo lleva buscando su bola, se considera que los 3 minutos **han expirado**. La bola estará perdida a partir de ese momento aun cuando sea encontrada posteriormente.

6 ENTREGA DE SCORES: El jugador deberá entregar **personalmente** su tarjeta; el tiempo **máximo** para entregar la tarjeta, una vez que haya terminado su ronda y aclarado cualquier duda con respecto a su score, será de **30 minutos**, después de ese tiempo se considerará que el jugador ha **abandonado** la competencia. En la competencia Match Play, es el **ganador** el responsable de dar aviso del resultado de su partido.

7 CONDICION ANORMAL DE TERRENO: *Las jardineras que están dentro de un camino son parte del camino. La jardinera atrás del hoyo 5. *Cuando dos CAT se junten, se consideran como una misma. *Restos de árboles caídos en hoyo 3. *Hormigueros y senderos de hormigas. *Terreno en reparación

marcado con estacas o líneas blancas. *Daños en fairway por animales. *Escaleras hoyo 6 pero no las jardineras alrededor.

Las ranuras alrededor de los greens son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de la ranura solamente de la cuadratura del jugador no se considera interferencia.

Greens provisionales marcados con puntos en hoyos 11 y 15, son greens equivocados, está prohibido jugar desde allí (incluye bola y postura).

Cables de alta tensión: Cuando una bola haya golpeado cables eléctricos de alta tensión, el golpe se cancela y se repite.

Zona de drop en lado izquierdo del hoyo 3 (alrededor de 120 yards).

8 OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORALES: Todas las instalaciones, gradas hoyo 4, 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 **línea de juego**.

9 OBSTRUCCIONES ALREDEDOR DE LOS GREENES:

Cuando en la **línea de juego** exista intervención por una obstrucción inamovible que se encuentra dentro de **dos bastones** de la bola y dentro del largo de **dos bastones** del Green, tendrá 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.

10 PARTE INTEGRAL DEL CAMPO: *Los **muros de contención** de cualquier construcción del campo. *Los **escalones** de las mesas de salida. *Los **caminos de tierra** hechos por carritos. ***No hay "baby trees"** ni alivio sin castigo de cajetes o jardineras. Material **unido** a árboles (como anillos de plástico o similar) se considera **parte del árbol**. *Jardineras alrededor de escaleras de hoyo 6. ***WASTE AREAS** están marcadas con estacas azules, **no son BÚNKERS** hoyos 7, 13 y 15.

11 ZONAS DE PENALIDAD: 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. **Zonas de drop en hoyos 12, 14 y 16.**

12 FUERA DE LÍMITES: 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.**

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

14 DESEMPATES: Los desempates que requieran resolverse por tarjeta se harán con el sistema de retrogresión. Se consideran los hoyos del 10 al 18 los últimos 9 independientemente del hoyo donde hayan empezado su ronda.

15 HOLE IN ONE: Para ser elegible a los premios de Hole In One en los hoyos 2 y 10, el jugador deberá ser mayor de edad. Para el hoyo 14, todos los jugadores son elegibles.



Fernando Martínez Uribe

RULES HOTLINE

