



XXVIII TORNEO ANUAL LAS MISIONES C.C. CONDICIONES DE LA COMPETENCIA Y REGLAS LOCALES del 22-29 de abril 2023

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

Se ha designado a Victor Adames y a Gina Mendoza como jueces del torneo.

Regirán las Reglas de Golf de la USGA adoptadas por FMG, 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 o cualquier otro documento.

A menos que se indique otra cosa, el castigo por violar una Regla Local es de dos golpes.

Handicaps (R3.3): El jugador está obligado a revisar que el hándicap con el que está registrado esté correcto y 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 y este deberá estar generado con el nuevo sistema Mundial de Handicaps. Será necesario tener al menos 10 tarjetas para que el hándicap de un jugador sea hándicap oficial.

Equipo Para Medir Distancia (R4.3.1): Está permitido. No deberá utilizarse cualquier función adicional que pueda medir altura, humedad, temperatura o similar. Penalidad de descalificación.

Hora De Salida (R5.3a): Los jugadores deberán estar en su Área 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 en Juego por Golpes o se le restarán dos puntos de los obtenidos en Stableford. Si el jugador se presenta después de los cinco minutos, será descalificado.

Ritmo de Juego: Cada ronda debe jugarse a un ritmo rápido. Los jugadores deberían reconocer que su ritmo de juego puede afectar el tiempo de las rondas de otros jugadores, incluyendo los de su propio grupo y a los jugadores de los grupos detrás. Ready Golf; se permite y se recomienda que todos los jugadores lo apliquen. Ritmo de Juego: Será de 5 horas en los 18 hoyos y cada jugador tendrá máximo 40 segundos para efectuar su golpe.

Aplicaremos la política de ritmo de juego publicada para este torneo.

Condiciones Anormales del Campo: Cualquier agujero de animal, áreas delimitadas con líneas blancas (terreno en reparación), obstrucciones inamovibles, agua temporal, hormigueros y senderos de hormigas, material apilado para ser removido, hoyos o zanjas hechas por personal de mantenimiento, drenaje french (zanjas rellenas con piedra) y cualquier otra que cumpla con la definición. Incluye zonas de zanjas cubiertas con tierra, cascara de nuez o con pasto recién sembrado por introducción del sistema de riego. Alivio sin penalidad bajo la Regla 16 (drear la bola dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio completo).

Lies Preferentes: RL- E3

Cuando cualquier parte de la bola de un jugador toca una parte del fairway, el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola desde esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El sitio de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Longitud de un bastón desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones:
 - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
 - Debe estar en el área general.

Uniones de Pasto Recién Plantado: Si la bola de un jugador reposa o toca una unión de pasto recién plantado o la unión interfiere con el área de intención de swing del jugador:

Bola en el área general: El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b (drear la bola dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio completo).

Bola en el Green: El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d Sin embargo, NO EXISTE interferencia de las uniones de pasto si estas sólo interfieren con el stance del jugador.

*Todas las uniones dentro del área de pasto recién plantado son tratadas como una misma al tomar alivio.

Bola Provisional: Si una bola puede estar perdida fuera de un área de penalidad o fuera de límites, para ahorrar tiempo deberías jugar una bola provisional

Cualquier publicación de otras Reglas Locales diferentes a las aquí estipuladas NO TIENEN NINGÚN EFECTO.

Ranuras Cerca De Los green (RI-9): Se podrá tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1b (drear la bola dentro del largo de un bastón del punto más cercano de alivio completo, pero no en green. No hay alivio si la ranura solo interfiere con el stance del jugador.

Bola Enterrada (R16.3b): Una bola tendrá alivio sin castigo si está enterrada por su propio impacto a través del campo en área general, puede tomar alivio sin penalidad según la Regla 16.3b, drear la bola dentro del largo de un bastón del punto de referencia, usando como punto de referencia el punto justo detrás de donde está enterrada la bola.

Zonas De Juego Prohibido: Todas las jardineras con estaca azul, Alivio Obligatorio sin Castigo, al punto de alivio más cercano más un bastón sin acercarse al hoyo.

Green Provisional Hoyo 2:, Es Un Green Equivocado, Una Zona De Juego Prohibido (R 2.4): Alivio sin castigo obligatorio al punto de alivio más cercano más un bastón sin acercarse al hoyo.

Cables De Energía Eléctrica (RI-E11): Si la bola de un jugador es desviada por cables eléctricos de alta tensión, el golpe no cuenta y el jugador debe realizar el golpe nuevamente.

Obstrucciones Inamovibles Alrededor De Los Greens (RI F-5): Cuando en la línea de juego exista intervención por una obstrucción que se encuentra dentro de dos bastones de la bola y que está dentro del largo de dos bastones del green, el jugador podrá tomar alivio bajo la Regla 16.1b (drear la bola dentro del largo de un bastón del punto más cercano de alivio completo) (Regla local 8F-5).

Objetos Integrantes: Se consideran objetos integrantes todos los muros de contención en áreas de salida y áreas de penalidad.

Obstrucciones Inamovibles (R16): Caminos con superficie artificial y jardineras rodeadas por estos; drenajes pegados a los caminos en hoyos 6, 7, 8, 11 y 13, controles de riego, aspersores, bancas de descanso, casetas de bombeo, tapas de registro de cemento, metal, tensores de Árboles.

Obstrucciones Temporales Inamovibles (RI F-23): Abanicos en los Greens. Todas las instalaciones de publicidad, anuncios y carpas, que no se puedan mover, así como los vehículos en exhibición instalados especialmente para este Torneo, se consideran Obstrucciones Temporales Inamovibles y podrán



XXVIII TORNEO ANUAL LAS MISIONES C.C. CONDICIONES DE LA COMPETENCIA Y REGLAS LOCALES del 22-29 de abril 2023

tener alivio sin castigo incluyendo la línea de juego, alivio a cualquier lado de la obstrucción.

Áreas De Penalidad (R17): Se encuentran identificados por estacas y/o líneas pintadas de rojo (lateral). Los cordones de concreto o piedra se consideran parte integrante del campo. Las líneas tienen prioridad sobre las estacas.

Zonas o Círculos De Dropeo (RI E-1): Existen círculos o Zonas de dropeo para las Áreas de Penalidad en los hoyos 3, 4, 11 y 16, estos son una opción adicional de alivio a la Regla Aplicable.

Fuera de límites (r18.2a): Está marcado en la parte inferior interna con estacas, líneas blancas, bardas, cercas o calles públicas. Las líneas tienen prioridad sobre cualquier otra cosa., si una bola cruza una calle publica y reposa en otra área del campo está fuera de límites (RL A-3), con la excepción de la calle publica del hoyo 5 que es una obstrucción.

Bola Movida Accidentalmente Sobre el Green (R13 D): Una bola que estaba en reposo sobre el green y que fue movida accidentalmente, debe recolocarse sin castigo.

Práctica en el Green Recién Jugado. Los jugadores no podrán practicar en el green del último hoyo jugado.

Entrega De Scores Stroke Play (3.3): El jugador deberá entregar la tarjeta física lo más pronto posible; el tiempo máximo para entregar la tarjeta, una vez que el grupo haya terminado y aclarado cualquier duda con respecto a su score, será de 15 minutos. En el momento de calcular los resultados de la categoría, se considerarán como abandono los jugadores que no hayan entregado su tarjeta y ya hayan transcurrido los 15 minutos. La tarjeta deberá incluir el **score Gross** de cada hoyo, dos firmas y deberá ser entregada por el jugador personalmente.

Cierre De La Competencia: La Competencia se considera cerrada al iniciar la ceremonia de premiación.

Desempates: Para Corte: Se tomará la tarjeta de la última ronda previa a la final, para desempatar por comparación de tarjetas contando el score del último día jugado (últimos 18 hoyos - 9 hoyos - 6 hoyos - 3 hoyos), la última vuelta se considerará del 10 al 18. En caso de persistir el empate se utilizará el sistema de "Retrogresión" iniciando por el hoyo 18 hasta encontrar al ganador. En las categorías que se juega con hcp los desempates se definen con el score neto.

Para Trofeos: Sólo para el primer lugar Gross ó Neto se jugará a muerte súbita por el hoyo que el Director de Reglas designe y se hará el desempate bajo la misma modalidad de juego.

El resto de los empates se harán por comparación de tarjetas contando el score del último día jugado (últimos 18 hoyos - 9 hoyos - 6 hoyos - 3 hoyos), la última vuelta se considerará del 10 al 18. En caso de persistir el empate se utilizará el sistema de "Retrogresión" iniciando por el hoyo 18 hasta encontrar al ganador. En las categorías que se juega con hcp los desempates se definen con el score neto.

Suspensión: En caso de ser necesaria la Suspensión de la ronda esta será avisada por medio de cornetas de aire comprimido, al igual que la reanudación de la misma.

Un Toque de sirena – Suspensión inmediata. Marcar su bola y buscar refugio.

Tres toques de sirena – Suspensión por razones no peligrosas. Los jugadores pueden terminar el hoyo que se encuentren jugando; al terminarlo no podrán iniciar otro hoyo. En su caso, marcar su bola y regresar a la casa club.

Penalidad por no incumplimiento a las señales de suspensión: Descalificación.

Dos toques de sirena – reanudación.

Se jugarán Rondas Oficiales de 9 Hoyos.

Valor de los Puntos en Stableford:

Bogey	1 punto
Par	2 puntos
Birdie	3 puntos
Águila	4 puntos
Doble águila	5 puntos

Otras Recomendaciones: Recuerde que las Reglas contemplan:

- Poner marcas de identificación en su bola.
- **No acomodar la bola en ningún momento.**
- **No hay dadas, hay que embocar.**
- En Stableford, si tu bola ya no cuenta para obtener puntos, puedes levantarla (en este caso te recomendamos hacerlo).
- No se puede cambiar la bola sobre el Green o en ninguna otra parte a menos que una Regla lo permita.
- No se pueden usar más de 14 bastones.
- Solo podrá tener un caddie a la vez.
- No se puede dar o recibir consejo.

Bastones Dañados Durante la Ronda: "La Regla 4.1b(3) se modifica de la siguiente manera: Si un bastón de un jugador se "rompe o daña considerablemente" durante la ronda por el jugador o el caddie, excepto en casos de abuso, el jugador puede sustituir el bastón por cualquier otro bajo la Regla 4.1b(4).

Oficiales de Reglas:

Director de Reglas Victor Adames 55 4340 8236

Cecilia Rangel: 55 4451 0205 (a partir del domingo 23 de abril).