

REGLAS LOCALES

III Copa Los Volcanes 2022, Guatemala, 16-19 de junio

INFORMACIÓN PARA LOS COMPETIDORES

Este torneo será regido por las reglas 2019 de la Royal & Ancient of St. Andrews, y donde sea aplicable por las reglas locales. Únicamente que este determinado de otra manera, la penalidad por romper una regla local, **será de 2 golpes.**

FORMATO DE LA COMPETENCIA Y DIAS DE JUEGO

Formato: Stroke Play / 18 hoyos por día.

Damas (3 por equipo)

Ronda	Formato
1	Una pareja Four-Ball y un resultado individual Gross
2	Los mejores dos resultados Gross
3	Una pareja Four-Ball y un resultado individual Gross
4	Los tres resultados Gross cuentan

Caballeros (5 por equipo)

Ronda	Formato
1	dos parejas Four-Ball y un resultado individual Gross
2	Los mejores tres resultados Gross
3	dos parejas Four-Ball y un resultado individual Gross
4	Los cinco resultados Gross cuentan

CONSEJO EN FOUR-BALL

Solo durante las rondas de juego en formato Four-Ball, se permite el consejo entre los jugadores y caddies del mismo bando.

MARCAS DE SALIDAS

Las marcas de salida según la categoría serán las siguientes:

DAMAS	ROJAS	
CABALLEROS	AZULES	

PRÁCTICA

La práctica en el Green del último hoyo jugado está prohibida.

La práctica en el campo entre rondas de la competencia está prohibida.

TRANSPORTE

se prohíbe el uso de carrito.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO

Se permite el alivio sin penalización por condiciones anormales del campo, **excepto cuando la bola reposa en un área de penalización.**

Las condiciones anormales del campo son:

- Terreno en reparación (marcados con líneas blancas), incluyendo; drenajes franceses, arboles protegidos con tutor y jardineras marcadas con una estaca azul.
- Agua ocasional (que se pueda ver a simple vista antes y después que el jugador toma su stance, sin presionar excesivamente el suelo.
- Agujero de animal.
- Obstrucciones inamovibles tales como; rótulos de distancias en los tees, basureros, limpiadores de bolas y bancas en los tees, carrileras construidas con superficie artificial, edificios como los kioscos dentro del campo, tapaderas de drenajes y aspersores de riego.

Se obtendrá alivio dropeando, en el área de alivio de un palo desde el punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORALES (OIT)

Las obstrucciones inamovibles temporales en el campo, tales como; ballas publicitarias, banderolas, toldos etc. se consideran obstrucciones inamovibles, y se obtendrá liberación sin penalización si existiera interferencia de las mismas. **además**, si estas obstrucciones cumplen con la condición de las **OIT** también se obtendrá liberación por línea de juego, dropeando una pelota en el área de alivio de un palo del punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES SERCA DEL GREEN

Se permite el alivio por interferencia en la línea de juego, solo cuando una obstrucción esta a dos palos o menos del Green y la pelota del jugador reposa a dos palos o menos de la obstrucción. Si se cumple con estas dos condiciones, el jugador podrá aliviarse sin penalización, dentro de la longitud de un palo del punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo.

CADDIES

El uso de caddie personal es obligatorio y la tarifa mínima será de **30 dólares o su equivalente en quetzales.**

ESPECTADORES

Los espectadores deberán permanecer a una distancia de no menos de 40 yardas de los jugadores.

CAPITAN/CONSEJERO

Cada país/equipo deberá nombrar a una sola persona como capitán o consejero a quien los jugadores podrán pedir consejo y de quien pueden recibir consejo durante la ronda.

- El equipo deberá identificar ante el comité a su consejero antes de que comience la ronda.
- El equipo puede cambiar de consejero durante la Ronda, pero debe informar al comité cuando lo haga.
- El Capitán podrá ser un jugador del equipo, pero solo podrá cumplir con su función de capitán o consejero si ya finalizó su ronda de juego.
- Queda prohibido que el Capitán/consejero camine y de consejos dentro del Green.

POLITICA DE RITMO DE JUEGO

Todos los jugadores deben esmerarse a jugar a un ritmo de juego rápido. Y será monitoreado de la siguiente manera:

Se le dará un promedio de 15 minutos por hoyo a cada grupo, para un total de 4 horas con 30 minutos para completar la ronda de 18 hoyos.

1. Si se estima que el grupo va de 5 a 9 minutos atrasado en relación al promedio, se le colocara una bandera amarilla en su próximo tee de salida.
2. Si se estima que el grupo va atrasado 10 minutos o más, se le colocara una bandera roja en su próximo tee de salida, el jugador que este retrasando al grupo recibirá una llamada la atención verbal. Si persiste la demora se le penalizara con un golpe, si aun así persiste la demora se le penalizara con 2 golpes.

El ritmo de juego de cada jugador será monitoreado en base a los siguientes criterios:

- El tiempo que se tarda en trasladarse del último Green jugado al próximo tee de salida.
- El tiempo que se tarda en llegar de un punto a otro (de tiro a tiro).
- El tiempo que se tarda en ejecutar un golpe incluida la rutina **NO MAS DE 40 SEGUNDOS.**

MEDIDORES DE DISTANCIA

El uso de medidores de distancia está permitido, pero, estos no deben medir el slope de la cancha.

WASTE AREA

Las áreas con arena y/o material rustico en el hoyo 3 de lado derecho entre la zona arbolada cerca de los tees de salida del hoyo 5, y hoyo 4 del lado derecho cerca de kiosco, serán tratadas como área general.

PALOS DAÑADOS DURANTE LA RONDA

Si uno de los palos del jugador es roto o dañado considerablemente durante la ronda por el jugador o su caddie, **excepto en caso de abuso**, se permite reemplazar el palo por cualquier otro.

SURCOS/CORTES A LOS ALREDEDORES DE LOS GREENES

Si la bola de un jugador reposa en un surco o lo toca o un surco interfiere en el área del swing pretendido:

Bola en el área general. El jugador podrá tomar alivio sin penalización, en el área de alivio de un palo desde el punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo.

Bola en el Green. El jugador podrá tomar alivio sin penalización colocando la pelota en el punto más cercano de alivio.

TOCONES/TRONCOS DE ÁRBOL CORTADO

Se Permite el alivio por interferencia de los tocones de árbol cortado que se encuentran dentro del campo, **Excepto** los que se encuentran dentro de las áreas de penalidad.