



REGLAS LOCALES

Nota: Cuando no se indica una penalización específica, corresponde la Penalización General.

Se recuerda que **NO SE ENCUENTRA VIGENTE** la Regla Local Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Fuera de Límites o Pérdida.

Las zanjas o acequias que estén o no IDENTIFICADAS CON ESTACAS ROJAS, NO OTORGAN ALIVIO SIN PENALIDAD.

1. Límites del Campo

La línea entre los puntos internos de las estacas blancas.

2. Áreas de Penalización Roja o Amarilla

Rojas hoyos: 5; 6; 7; 13; 14; 15 y 18

Nota: en los hoyos 7 y 15 se habilitó una zona de dropeo (Z.D.) opcional.

Amarillas: 8; 12

Nota: En el hoyo 8 se habilitó una zona de dropeo optativo con lie mejorado

3. Condiciones Anormales del Campo

Terrenos en Reparación:

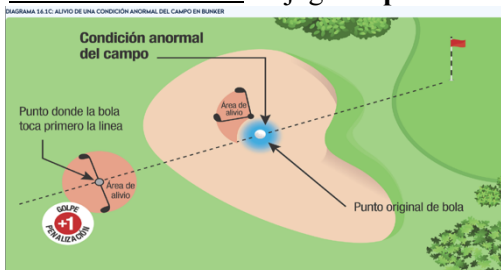
Las áreas pueden estar identificadas por una estaca azul para marcar el límite del terreno en reparación.

Las salidas del drenaje de bunkers, canteros, ligustrinas, cortaderas del green del hoyo 4 y todas las otras cosas que están previstas en su definición como agujeros hechos por mantenimiento, material apilado para remoción, nido de pájaros, Tee de salidas en remodelación 2, 3, 4, 9, 14, 16 y 17. Zona del vivero de green y viejo green del hoyo 8.

Obstrucciones Inamovibles:

Son todos los objetos artificiales fijos que se encuentran en el campo como bebederos, aspersores o tapas de riego, rejillas, sifones, etc....

Bunkers inundados: El jugador **puede** tomar alivio de acuerdo con la regla 16.1c.



- Cuando hay interferencia por una condición anormal del campo en un bunker, se puede tomar alivio sin penalización en el bunker según la Regla 16.1b o se puede tomar alivio en línea hacia atrás afuera del bunker, con un golpe de penalización.
- El alivio afuera del bunker se toma dropeando una bola en un punto que mantiene el sitio de la bola original entre el hoyo y ese punto.
- El área de alivio es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde el punto donde la bola primero tocó el suelo al ser dropeada.

4. Partes integrantes del campo de juego

La pared de la laguna del hoyo 15

5. Protección de plantaciones Jóvenes

Las plantaciones jóvenes con **protectores de PVC** son zonas de juego prohibido. Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar del campo salvo en un área de penalización y reposa, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el stance o área del swing pretendidos, el jugador **debe** tomar alivio según la Regla 16.1f.

Si la bola reposa en un *área de penalización*, y existe interferencia de esa plantación con el *stance* o el área del swing pretendidos por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e (1) o sin penalización según la Regla 17.1e (2).

6. Práctica

La Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.

Propósito: 5.5b permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar golpes con el putter o chips en o cerca



Ford Golf
Invitational
presentado por ZURICH

del green del hoyo recién completado. Sin alterar el ritmo de juego.

Penalización por la primera infracción: Penalización General (aplicada en el primer hoyo del jugador).

Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

7. Suspensión y reanudación del juego

Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por un toque de sirena prolongado. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por tres toques de sirena. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por dos toques cortos de sirena. Ver Regla 5.7b.

8. Ritmo de Juego

Se le ha asignado a cada hoyo un tiempo máximo para completarlo basado en su largo y dificultad; asimismo el tiempo máximo otorgado para completar la vuelta.

CONSEJOS:

- Jugar rápido no es cortesía es una obligación
- Anote el score en la tarjeta en el próximo tee de salida
- Camine a su bola mientras otros juegan si no lo hace está demorando el juego
- Ubique su bolsa en dirección al siguiente tee de salida
- En el golf tradicional no se pierde tiempo evite los rituales

Una **Tabla de Ritmo de Juego** con dicha información como así también una copia de la **Política de Ritmo de Juego** está publicada en la Pizarra de Información del Campeonato.

Penalización por quebrantar la Política de Ritmo de Juego

Un tiempo excedido: un golpe de penalización

Dos tiempos excedidos: dos golpes de penalización

Tres tiempos excedidos: descalificación.

9. Áreas de salida según condiciones de competencia que se defina en el Comité de Torneos.

Oficiales del día: Comité de Torneos

Tener en cuenta antes de iniciar la competencia:

1. Ser matriculado en la A.A.G.
2. Condiciones de la competencia publicada en cartelera.
3. Entrega de tarjetas dentro de los cinco minutos de haber finalizado su último hoyo.

REPARE LOS PIQUES EN LOS GREENS - ARREGLE LOS BUNKERS - REPONGA LOS DIVOTS - CUIDE LA LIMPIEZA

Teléfonos de utilidad: Móvil WhatsApp +54 9 387 4732190 | Fijos 0387-439/2001/5158/3549

RITMO DE JUEGO							
Tee hoyo 1				Tee hoyo 10			
Hoyo	Par	Demora	Suma	Hoyo	Par	Demora	Suma
1	4	00:14	00:14	10	4	00:13	00:13
2	3	00:12	00:26	11	4	00:15	00:28
3	5	00:17	00:43	12	3	00:12	00:40
4	4	00:15	00:58	13	4	00:15	00:55
5	5	00:18	01:16	14	3	00:15	01:10
6	4	00:16	01:32	15	5	00:15	01:25
7	5	00:17	01:49	16	4	00:12	01:37
8	3	00:12	02:01	17	4	00:17	01:54
9	4	00:14	02:15	18	3	00:14	02:08
10	4	00:13	02:28	1	4	00:14	02:22
11	4	00:15	02:43	2	3	00:12	02:34
12	3	00:12	02:55	3	5	00:17	02:51
13	4	00:15	03:10	4	4	00:15	03:06
14	3	00:15	03:25	5	5	00:18	03:24
15	5	00:15	03:40	6	4	00:16	03:40
16	4	00:12	03:52	7	5	00:17	03:57
17	4	00:17	04:09	8	3	00:12	04:09
18	3	00:14	04:23	9	4	00:14	04:23

CIRCUITO 3