



COPA DE D. JUAN ANTONIO MACAYA

23 de noviembre de 2023

Además de las Reglas de Golf, Locales Permanentes de la FGM serán de aplicación las siguientes:

REGLAS LOCALES

1.- FUERA DE LÍMITES (R-18.2)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla, estacas o líneas blancas que definen el campo. Cuando los límites están indicados por una línea blanca, una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.

2.- CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO (R-16)

• TERRENO EN REPARACIÓN

- Todas las áreas **delimitadas** por estacas azules y/o líneas blancas.
- Marcas de Pintura.
- Los árboles con tutores o marcados con pintura azul y sus alcorques
- Zanjas para cables cubiertas con césped
- Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras)
- Juntas de tepes.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán tales las impresiones superficiales.

• OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

- Los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y zanjas de drenaje de cemento adyacentes a estos y bordillos.

• OBJETO INTEGRANTE DEL CAMPO

- Resto de los caminos, incluidos los cubiertos de grava.
- Anillos protectores de malla situados en la base de los árboles.
- Caminos y pisadas de caballo.

3.- SE COLOCA BOLA

4.- DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA (Regla 4.3)

Durante una vuelta, el jugador, puede obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico que mida exclusivamente distancias. Si se midiera otra condición la penalización será la siguiente: **Primera infracción: Penalización general. Subsiguientes infracciones: Descalificación.**

5.- ENTREGA DE TARJETAS

Los jugadores deberán depositar la tarjeta al acabar su vuelta en el buzón habilitado al efecto, situado junto a la Tienda del Club.

6.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego en la oficina del Torneo. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA POLITICA:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

Notas importantes:

ZAPATOS DECLAVOS - Queda prohibida la utilización de clavos metálicos.

Fuentes de Agua Potable en Hoyos: 1, 3, 5, 6, 8, 11 y 14

Máquinas de Bebida en Hoyos: 3, 11 y 15

SUSPENSIÓN DEL JUEGO:

Procedimiento

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad.

La señal para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

Interrumpir el Juego inmediatamente: Un cohete

Interrumpir el Juego: Dos cohetes / toque de sirena

Reanudar el Juego: Dos cohetes

Abandonar el Campo: Tres cohetes

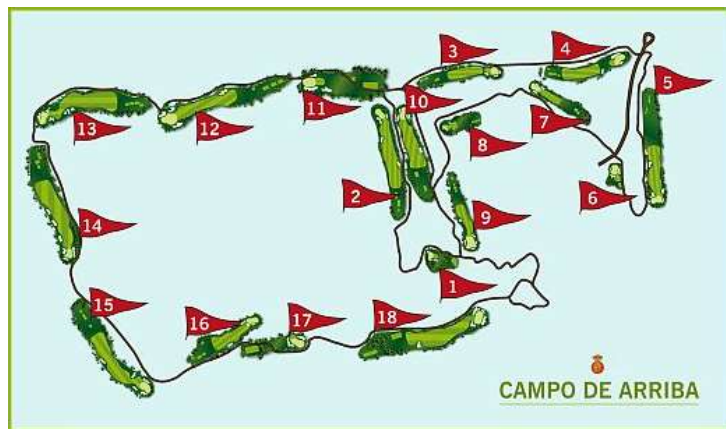
PLAN DE EVACUACIÓN

Puntos de Concentración: 1, 2, 3,

1.- Hoyos 1, 2, 3, 8, 9, 10, 11, 17 y 18 Casa Club

2.- Hoyos 12, 13, 14, 15 y 16 Caseta del Green del 8

3.- Hoyos 4, 5, 6 y 7 Portería de Miraflores





COPA DE D. JUAN ANTONIO MACAYA

23 de noviembre de 2023

Además de las Reglas de Golf, Locales Permanentes de la FGM serán de aplicación las siguientes:

REGLAS LOCALES

1.- FUERA DE LÍMITES (R-18.2)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla, estacas o líneas blancas que definen el campo. Cuando los límites están indicados por una línea blanca, una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.

2.- CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO (R-16)

• TERRENO EN REPARACIÓN

- Todas las áreas **delimitadas** por estacas azules y/o líneas blancas.
- Marcas de Pintura.
- Los árboles con tutores o marcados con pintura azul y sus alcorques
- Zanjas para cables cubiertas con césped
- Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras)
- Juntas de tepes.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán tales las impresiones superficiales.

• OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

- Los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y zanjas de drenaje de cemento adyacentes a estos y bordillos.

• OBJETO INTEGRANTE DEL CAMPO

- Resto de los caminos, incluidos los cubiertos de grava.
- Anillos protectores de malla situados en la base de los árboles.
- Caminos y pisadas de caballo.

3.- SE COLOCA BOLA

4.- DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA (Regla 4.3)

Durante una vuelta, el jugador, puede obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico que mida exclusivamente distancias. Si se midiera otra condición la penalización será la siguiente: **Primera infracción: Penalización general. Subsiguientes infracciones: Descalificación.**

5.- ENTREGA DE TARJETAS

Los jugadores deberán depositar la tarjeta al acabar su vuelta en el buzón habilitado al efecto, situado junto a la Tienda del Club.

6.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego en la oficina del Torneo. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA POLITICA:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

Notas importantes:

ZAPATOS DECLAVOS - Queda prohibida la utilización de clavos metálicos.

Fuentes de Agua Potable en Hoyos: 1, 3, 5, 6, 8, 11 y 14

Máquinas de Bebida en Hoyos: 3, 11 y 15

SUSPENSIÓN DEL JUEGO:

Procedimiento

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad.

La señal para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

Interrumpir el Juego inmediatamente: Un cohete

Interrumpir el Juego: Dos cohetes / toque de sirena

Reanudar el Juego: Dos cohetes

Abandonar el Campo: Tres cohetes

PLAN DE EVACUACIÓN

Puntos de Concentración: 1, 2, 3,

1.- Hoyos 1, 2, 3, 8, 9, 10, 11, 17 y 18 Casa Club

2.- Hoyos 12, 13, 14, 15 y 16 Caseta del Green del 8

3.- Hoyos 4, 5, 6 y 7 Portería de Miraflores

