

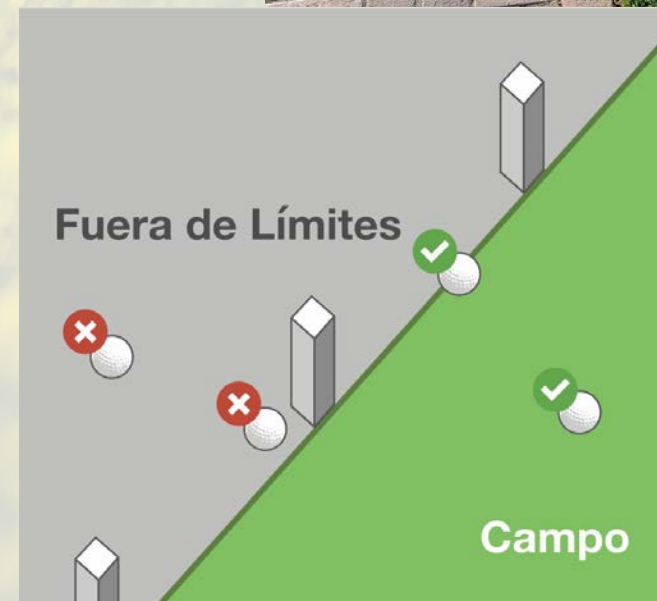
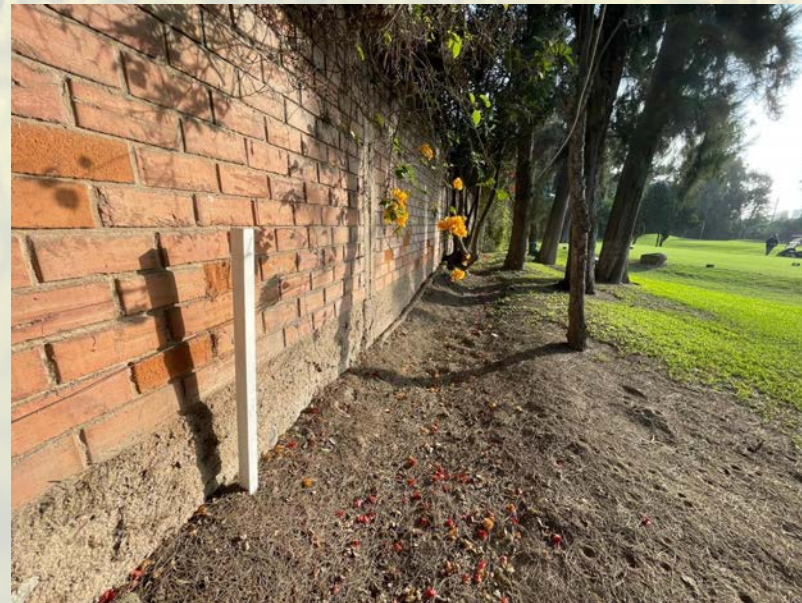
golf  Perú

**COPA DE ORO 2023**

**LOS INKAS GOLF CLUB**

# Límites del Campo

1. Estacas blancas, o por líneas blancas pintadas en el piso,
2. Los bordes del camino de adoquines detrás del hoyo 18 y del tee del hoyo 10, y al lado derecho y posterior del tee del hoyo 1
3. La pared detrás del green del hoyo 8.



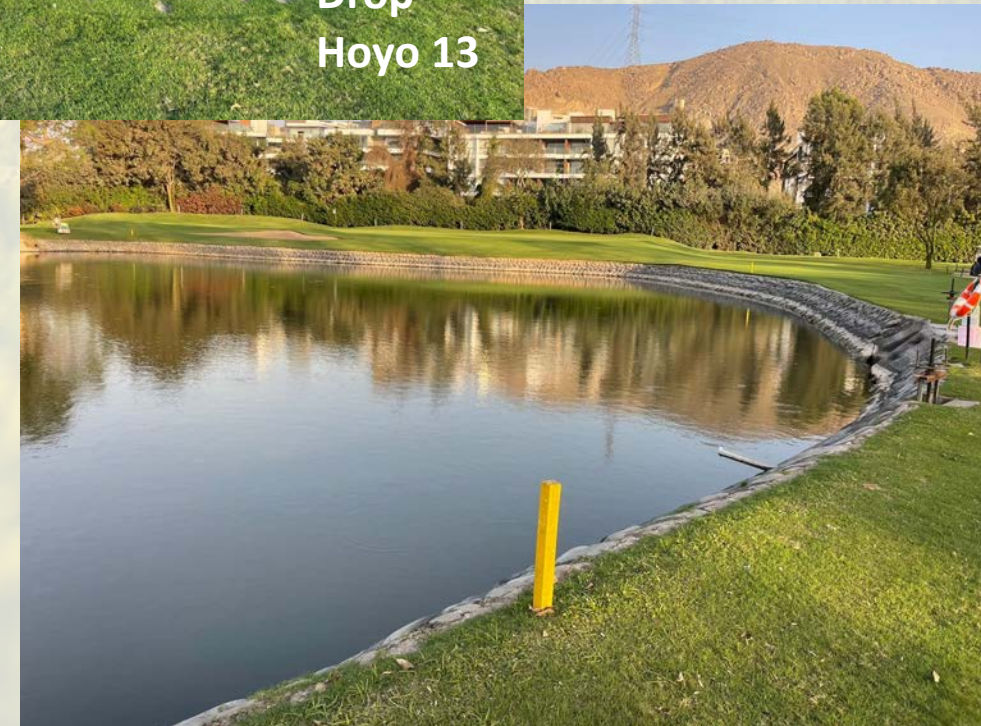
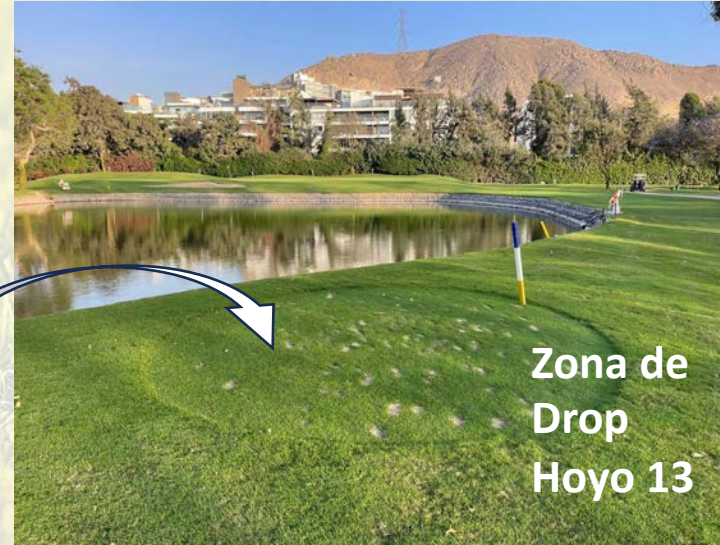
# Áreas de Penalización

- Cuando una pared artificial rodea el borde de un cuerpo de agua, el área de penalización está definida por el borde exterior de la pared o pintura cuando hubiera.
- En las áreas de penalización a la izquierda del hoyo 16, el borde de la misma hacia este hoyo está delimitado por estacas rojas.
- En los demás casos las estacas rojas o amarillas son referenciales.



# Áreas de Penalización

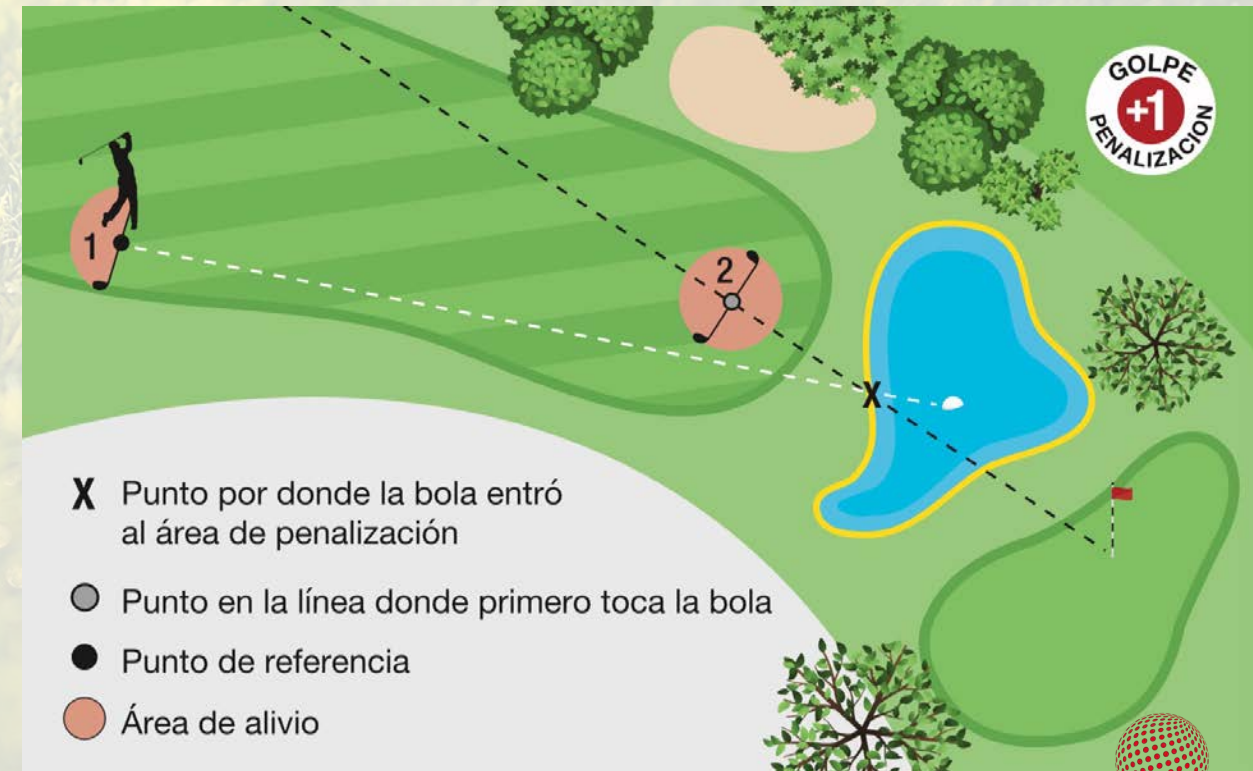
- Como una opción adicional, en el hoyo 13 se podrá dropear la bola original u otra bola en la zona de drop sumando un golpe de penalización. La zona de drop está definida por una estaca tricolor y dos palos a su alrededor y es un área de alivio según la Regla 14.3.
- Al jugar cualquier otro hoyo del campo, el área de penalización amarilla en el hoyo 13 debe ser considerada como área de penalización roja.
- El área de penalización roja en el hoyo 11 se extiende hasta el margen del fuera de límites y coincide con el mismo.



# Áreas de Penalización Amarilla

## Áreas de Penalización Amarilla:

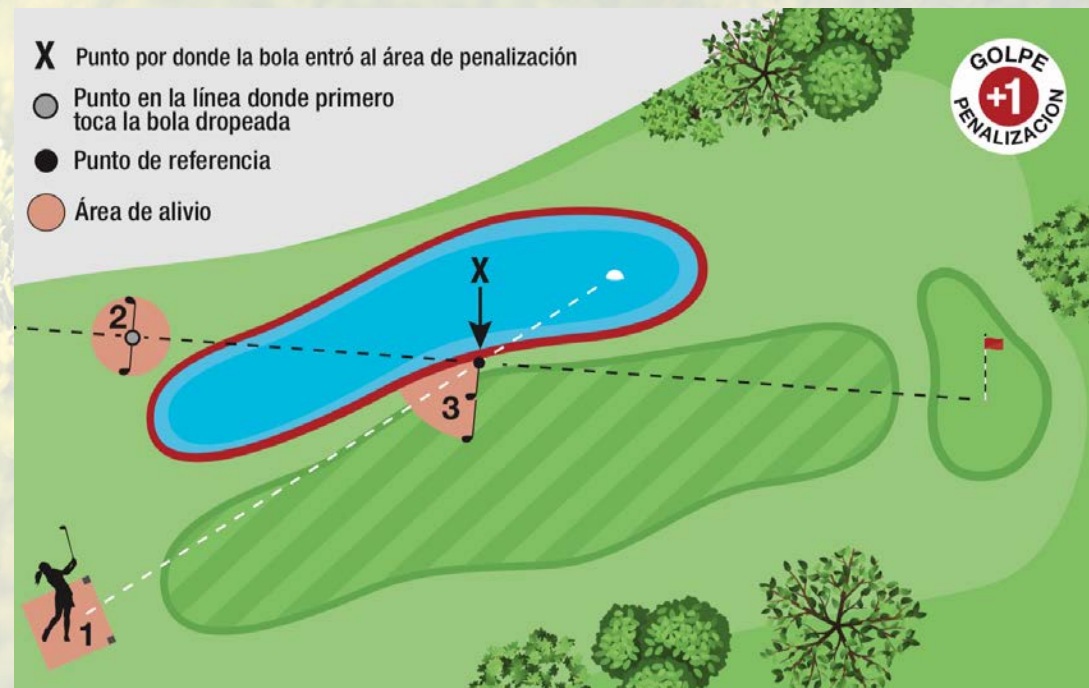
1. Alivio según Golpe y Distancia – puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el golpe anterior
2. Alivio en Línea Hacia Atrás – puede dropear la bola original u otra bola fuera del área de penalización dejando el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización entre el hoyo y el sitio donde la bola es dropeada (sin límite de distancia hacia atrás donde la bola puede ser dropeada). El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al dropearse crea un área de alivio que es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto.



# Áreas de Penalización Roja

## Áreas de Penalización Roja:

1. Alivio según Golpe y Distancia – puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el golpe anterior
2. Alivio en Línea Hacia Atrás – puede dropear la bola original u otra bola fuera del área de penalización dejando el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización entre el hoyo y el sitio donde la bola es dropeada (sin límite de distancia hacia atrás donde la bola puede ser dropeada). El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al dropearse crea un área de alivio que es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto.
3. Alivio Lateral – puede dropear la bola original u otra bola dentro de esta área de alivio lateral:
  - Punto de Referencia: Punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja.
  - Tamaño del Área de Alivio: La longitud de dos palos



# Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

Las áreas definidas por estacas de color rojo con la punta negra, a la izquierda de los Hoyos 1, 6 y 7, y a la derecha de los Hoyos 1 y 2.



# Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

- La Bola dentro del área de juego prohibido no debe ser jugada como reposa.
- Se debe tomar alivio de la interferencia por la zona de juego prohibido dropeando una bola fuera del área de penalización, usando como referencia el punto por donde cruzó la bola el área de penalización por última vez.
- **Un golpe de penalización**





# Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

- Cuando la Zona de Juego Prohibido interfiere con el Stance o Swing, y la Bola está fuera del Área de Penalización, no debe ser jugada como reposa y el jugador debe aliviarse:
- Dropeando una bola dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio a la bola, fuera de la zona de juego prohibido y sin acercarse al hoyo. El stance tiene que salir del área de penalización.
- Sin penalización

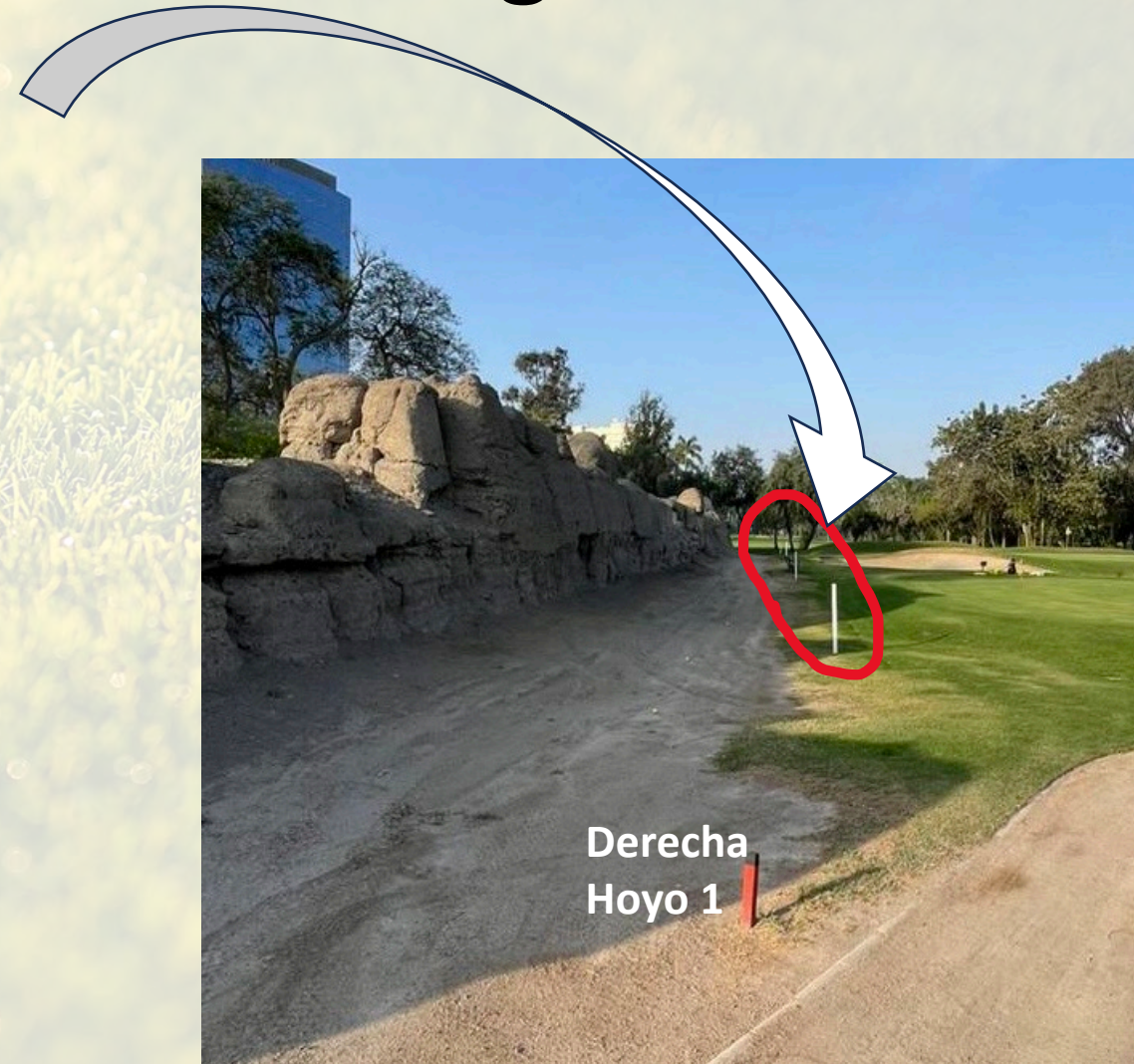


# Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

Si la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja con juego prohibido a la derecha del Hoyo 1:

**Opción de alivio adicional** el jugador puede dropear la bola original u otra bola en el lado opuesto del área de penalización:

- **Punto de Referencia**: El punto estimado en el margen opuesto del área de penalización que está a la misma distancia del hoyo que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja, de tal forma que una línea recta entre estos dos puntos estimados no cruce por afuera del área de penalización.
- **Tamaño**: La longitud de dos palos
- **Un golpe de penalización**



# Condiciones Anormales del Campo

Estas son:

- Las Obstrucciones inamovibles
- Los Terrenos en Reparación

El jugador puede jugar la bola desde donde reposa.

Para tener alivio sin penalización, el jugador tiene que tener interferencia cuando:

- La bola toca o está sobre la condición
- La condición interfiere físicamente con el área del stance o del swing pretendidos por el jugador,

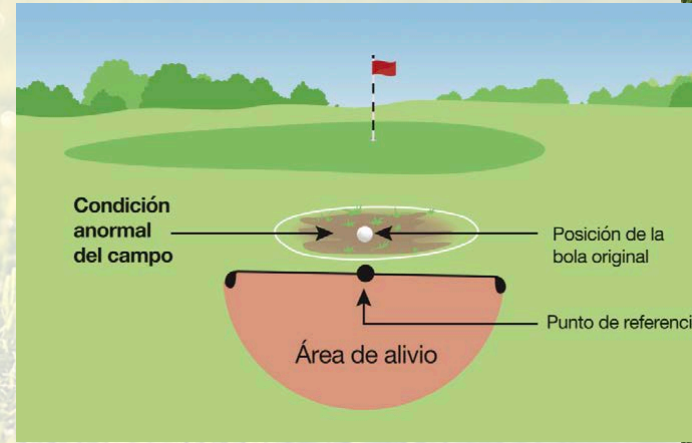
Se alivia, sin penalización, dropeando una bola dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano a la bola, sin acercarse al hoyo y que esté en la misma área del campo que está la bola.



# Obstrucciones Inamovibles

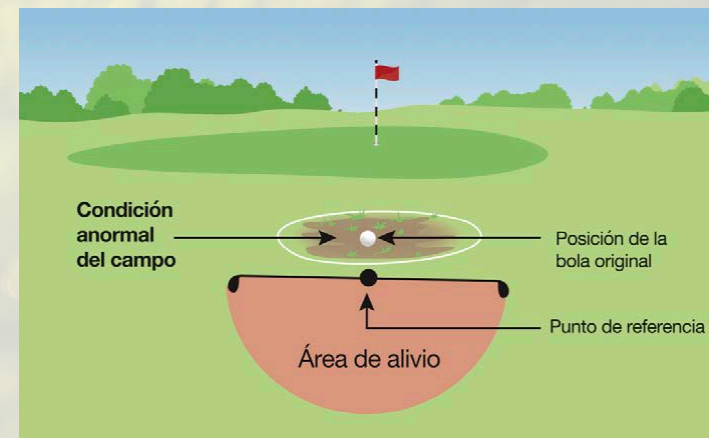
Ejemplos de estas son:

- Los accesorios del sistema de riego.
- Los indicadores de distancia de las áreas de salidas.
- Los bancos de descanso en las áreas de salidas.
- El cuarto de bombas de la salida del hoyo 15.



# Terreno en Reparación

Cualquier área marcada por una línea azul continua o intermitente, y / o estacas azules.



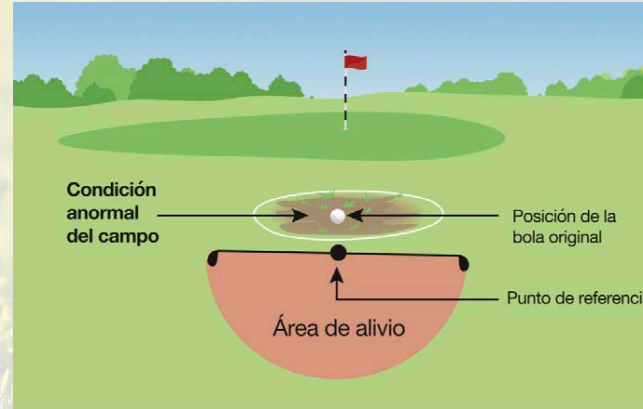
# Plantaciones Jóvenes

Las plantaciones jóvenes identificadas por estacas azules son zonas de juego prohibido.

El jugador **DEBE** tomar alivio **sin penalización**

- La bola toca o está sobre la plantación joven.
- La plantación interfiere físicamente con el área del stance o del swing pretendidos por el jugador,

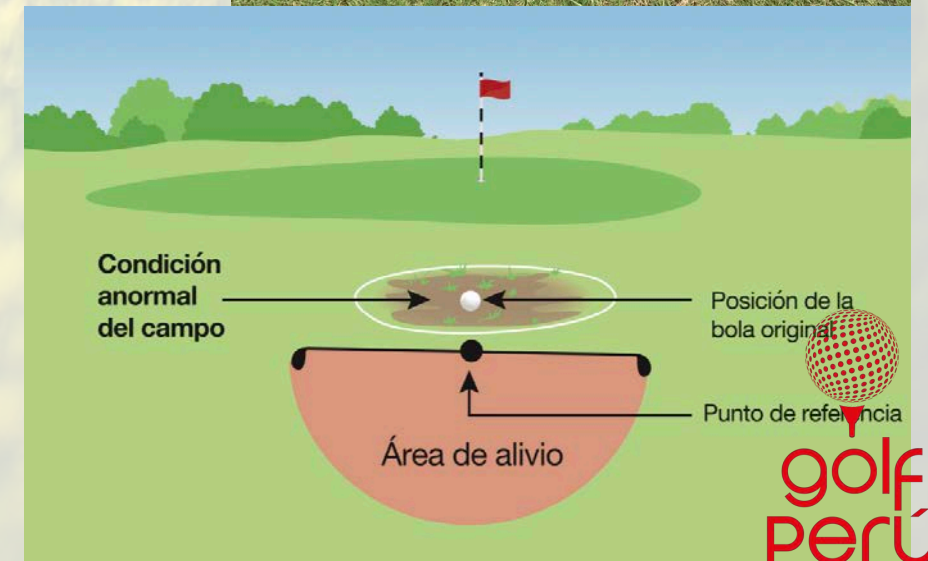
Se alivia, sin penalización, dropeando una bola dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano a la bola, sin acercarse al hoyo y que esté en la misma área del campo que está la bola.



# Panes de Pasto

Hay interferencia, si la bola

- Está en el Área General
- La bola toca o está sobre una unión (junta) de panes de césped, o
- La unión de panes interfiere con el área del swing pretendido por el jugador
- Pero **NO existe interferencia** si la junta interfiere solamente con el stance del jugador.
- Todas las uniones (juntas) dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier unión (junta) luego de dropear la bola, el jugador debe volver a dropear, incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.
- Se alivia dropeando una bola dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano a la bola, sin acercarse al hoyo.



# Obstrucción Inamovible – Alivio solo por bola

Los caminos de tierra se consideran Obstrucción Inamovible, pero **NO existe interferencia** si el camino de tierra interfiere solamente con el stance del jugador.

Para tener alivio sin penalización, el jugador tiene que tener interferencia cuando:

- La bola toca o está sobre el camino de tierra.
- El camino de tierra interfiere físicamente con el área del swing pretendidos por el jugador.

Se alivia dropeando una bola dentro del largo de un palo del punto de alivio más cercano a la bola – este punto puede tener los pies del jugador en el camino – y sin acercarse al hoyo.





# Obstrucciones Inamovibles Temporales

En las áreas de salida de los hoyos 1, 9, 10 y 15, se encuentran banners de publicidad considerados Obstrucciones Inamovibles Temporales. La Regla Local F-23 está en vigencia, dando alivio por ambos lados.

El jugador tiene alivio por:

- Lie de la bola,
- interferencia con el stance o área del swing pretendidos y
- Línea de visión - la OIT está ubicada en la línea recta entre la bola y el hoyo
- La bola está dentro de la longitud de un palo, medida sobre un arco equidistante desde el hoyo, de un sitio donde la OIT estaría en la línea de visión directa del jugador al hoyo

NO hay alivio:

- Cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a algo
- Cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de stance o swing, o una dirección de juego que es claramente irrazonable



# Objetos Integrantes

Son objetos en el campo que no tienen alivio sin penalización.

- Las paredes artificiales que rodean las áreas de penalización
- Los Tutores (cañas), cintas, alambres y otros objetos que estén adheridos o próximos a árboles u objetos de límites;



# CADDIE

## PERMITIDO

El caddie **NO** está parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola, cuando el jugador comienza a tomar el stance para el golpe y, siempre que el caddie no se mueva a dicha posición antes de que el golpe sea realizado, **NO** hay penalización

## PROHIBIDO

**NO** está permitido que el caddie esté parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola, cuando el jugador comienza a tomar el stance para el golpe. Si el jugador **NO** sale de su posición y empieza de nuevo sin que el caddie esté en esa zona, el jugador pierde el hoyo.

## EVITA PENALIZACIÓN

Si el jugador y el caddie salen de sus lugares y el jugador comienza a tomar el stance para el golpe sin ayuda del caddie en esa zona.



# REGLAS VARIAS

- **PELOTA NO CONCEDIDA QUE ES LEVANTADA**

Si el jugador levanta una bola, cuando no estaba concedida, el jugador la puede volver a colocar en el lugar donde la levantó y acabar el hoyo con un golpe de penalización

- **JUEGO DE HOYO LUEGO DE CONCESIÓN – NO ES PRÁCTICA**

Los golpes ejecutados por un jugador jugando un hoyo cuyo resultado ya está decidido no se consideran práctica, siempre que no se haya levantado la bola.

- **FOURSOME – ORDEN DE JUEGO**

Si los jugadores de un Foursome juegan en orden incorrecto, pierden el hoyo.

- **ORDEN DE JUEGO**

En match play el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su contrario puede cancelar el golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.

- **JUGANDO DESDE FUERA DEL ÁREA DE SALIDA O DE ÁREA DE SALIDA EQUIVOCADA**

No hay penalización, pero el contrario puede cancelar el golpe y hacer que el jugador juegue de nuevo del área de salida correcta.

# CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

## 1. LLEGADA TARDE AL TEE

- La hora válida será la del reloj del área de salida
- Si un(a) jugador(a) se presenta al área de salida dentro de los 5 minutos posteriores a su hora de salida podrá jugar su Match aplicándosele como penalización la Perdida del Primer Hoyo (Regla 5.3).
- En el caso de los Foursomes, ambos jugadores deben estar en el tee de salida para comenzar el juego, o el jugador que comienza puede estar en el tee de salida y el segundo jugador puede estar a lo largo del hoyo cerca de donde espera quede en reposo la bola jugada desde el área de salida. Sino se infrige la Regla 5.3.

## 2. PRACTICA – MODIFICACIONES DE REGLA 5.2 Y 5.5

- Un jugador NO puede practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas. (1ª Infracción: Perdida del hoyo,; 2ª Infracción: Descalificación)
- Entre el juego de dos hoyos, un jugador NO debe hacer ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo recién terminado, o en cualquier Green de práctica; (Pérdida del siguiente hoyo)
- NO debe probar la superficie de ese green raspando el green o haciendo rodar una bola. (Perdida del hoyo)

# CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

## 3. RECLAMOS

- Si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar un fallo, notificando al contrario que lo solicitará cuando esté disponible un árbitro.
- La presentación de un Reclamo debe hacerse cuando el jugador toma conocimiento de los hechos y antes de que cualquier jugador ejecute un golpe para comenzar otro hoyo, o en el caso del último hoyo, antes de que el resultado del match sea final.

## 4. UNIFORME

Todos los(as) participantes de un club deben estar correctamente uniformados y jugar con el mismo color de uniforme (las tonalidades pueden variar, pero el color no). El jugador que se presenté a su Área de Salida sin el uniforme de su club no podrá salir a jugar y perderá por walk over.



# CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

## 5. CADDIES

- Para los jugadores visitantes el uso de caddie será obligatorio. Para los jugadores socios del club sede el uso del caddie será opcional. Si se da el caso en el que todo el grupo son socios(as) del club sede y nadie tiene caddie, el grupo deberá llevar un caddie.
- Para la Categoría Scratch el uso de caddie será opcional.
- Los participantes que no llevan caddie deben asegurarse con dar adecuado mantenimiento al campo después de ejecutar cada golpe. Un jugador que no cumpliera con esta disposición quedará obligado a contratar los servicios de un caddie desde el momento que se le comunique la decisión del Comité. Se considera que esa conducta es una infracción al Código de Conducta de golfPerú quedando sujeto a sus procedimientos.

## 6. USO DE CARRITOS

- 2 por club, con máximo 2 personas, para Capitanes y Asesores.
- Permitido para Categorías con Handicap durante el juego
- Prohibido para Categoría Scratch
- Deben ser regresados al club house al finalizar partidos



# CONDUCTA – VARIOS

1. Todos los jugadores, los Capitanes de los equipos y sus asistentes están sujetos al Código de Conducta de GolfPerú, publicado en la web de GolfPerú.
2. El uso de teléfonos o dispositivos móviles y radios estará totalmente prohibido para los jugadores que se encuentran disputando sus partidos en el campo.  
Solo se pueden usar, previo aviso a los demás jugadores del grupo, para :
  - Llamar al árbitro
  - Emergencia
3. La ingesta de licor o drogas alucinógenas durante las rondas de juego y/o la asistencia al evento bajo tales efectos, serán causas de descalificación inmediata.
4. Cualquier celebración inadecuada para la conducta deportiva, que incluya gritos, ademanes y actuaciones grotescas o similares, la que podrá ser motivo de descalificación inmediata.

El incumplimiento del Código de Conducta implica que:

1. Advertencia
2. Un golpe de penalización
3. Perdida del hoyo
4. Descalificación

