

golf  Perú

COPA DE ORO 2023

COUNTRY CLUB DE VILLA

Límites del Campo

- a) El borde del camino de adoquines que está por detrás del área de salida del hoyo 1, detrás del green del hoyo 9 y 18 y detrás del área de salida del hoyo 10
- b) Las estacas blancas
- c) Las bases del cerco a la izquierda del hoyo 1



Límites del Campo Interno

Fuera de Límites Interno en el hoyo 18. Durante el juego del hoyo, al lado izquierdo del hoyo, definido por estacas blancas, es fuera de límites. El fuera de límites va desde las estacas dobles al lado del área de salida del tee blanco y termina en las estacas dobles en el hoyo 10.

Estas estacas son consideradas objetos de límites durante el juego del hoyo 18. Para todos los otros hoyos, las estacas son obstrucciones inamovibles.



Áreas de Penalización

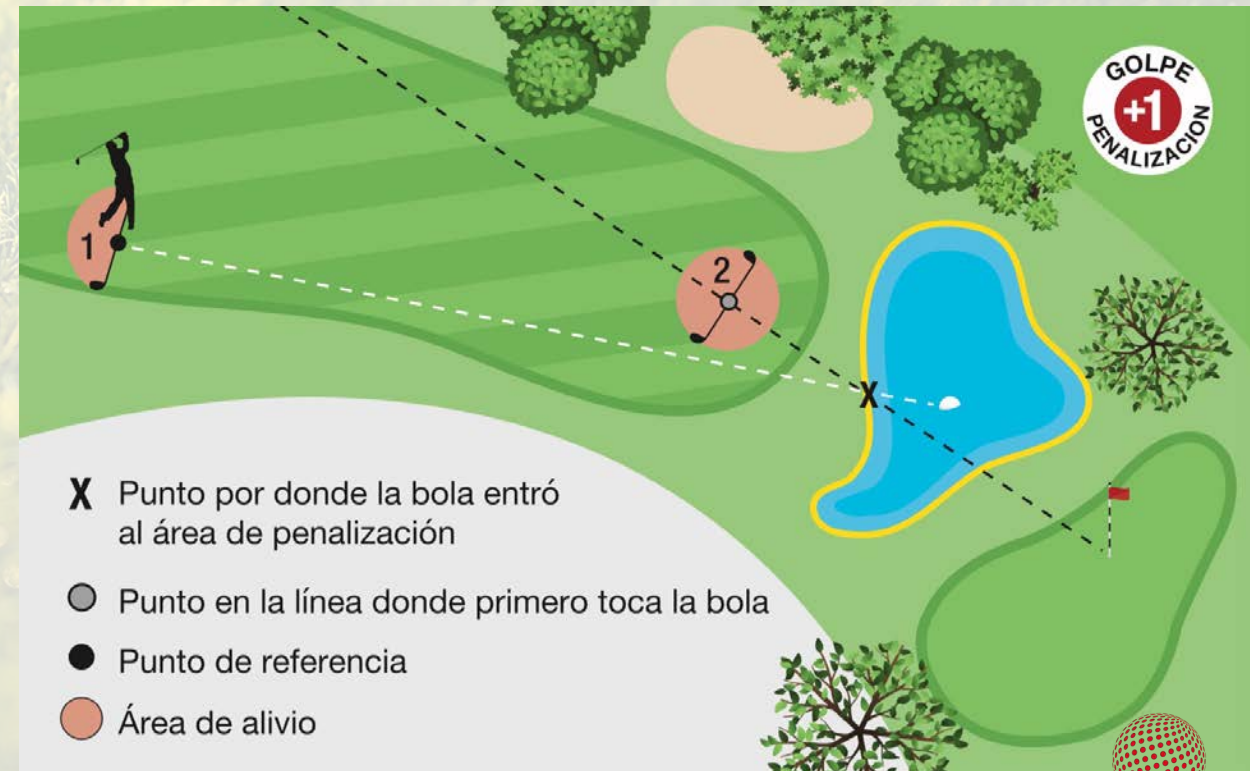
Están marcadas por estacas de color rojo o amarillo. El jugador puede jugar la bola como reposa y hacer lo mismo que en el área general (fairway), pero si no la quiere jugar tiene las siguientes opciones de alivio:



Áreas de Penalización Amarilla

Áreas de Penalización Amarilla:

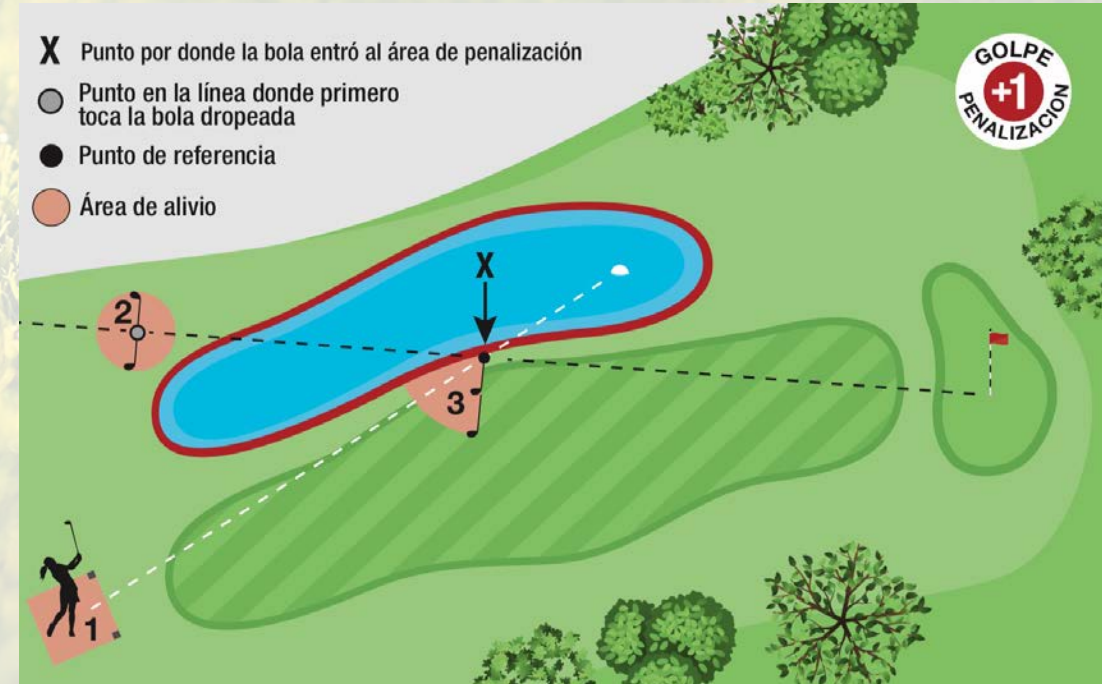
1. Alivio según Golpe y Distancia – puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el golpe anterior
2. Alivio en Línea Hacia Atrás – puede dropear la bola original u otra bola fuera del área de penalización dejando el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área 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,
4. Área de Alivio – Opción adicional de alivio, para una bola que ingresa al área de penalización detrás del green del hoyo 12.



Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

Entre los hoyos 5 y 7, y los hoyos 7 y 8 se encuentra una zona de penalización marcada con **estacas rojas con punta verde**. Dentro de esta área de penalización, está el área de vivero de pasto cortado bajo y es considerada una zona de juego prohibido.



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.



Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

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



Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

- Si la bola está dentro del área de penalización, pero no tiene interferencia con el área de juego prohibido,
- El jugador puede jugarla de donde reposa, o
- Aliviarse con un golpe de penalización, usando como referencia el punto por donde cruzó la bola el área de penalización por última vez.



Área de Penalización con Zona de Juego Prohibido.

- Si la bola está fuera del área de penalización y los pies dentro, esta se juega como reposa



Obstrucciones Inamovibles

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.

Ejemplos de estas son:

- Los accesorios del sistema de riego
- Los carteles indicadores y las bancas de las áreas de salidas
- Las marcaciones de distancia, estacas y discos en los fairways
- Los caminos adoquinados o fabricados con troncos
- Toda obra civil como casetas, baños, alcantarillas y desagües



Terreno 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 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.

Estas zonas son:

- a) Los surcos que rodean las áreas de salida
- b) El área entre el hoyo 8 y hoyo 15 identificada con estacas azules
- c) El área a la derecha de la salida del hoyo 7 identificada con estacas azules
- d) Cualquier área marcada por una tiza blanca



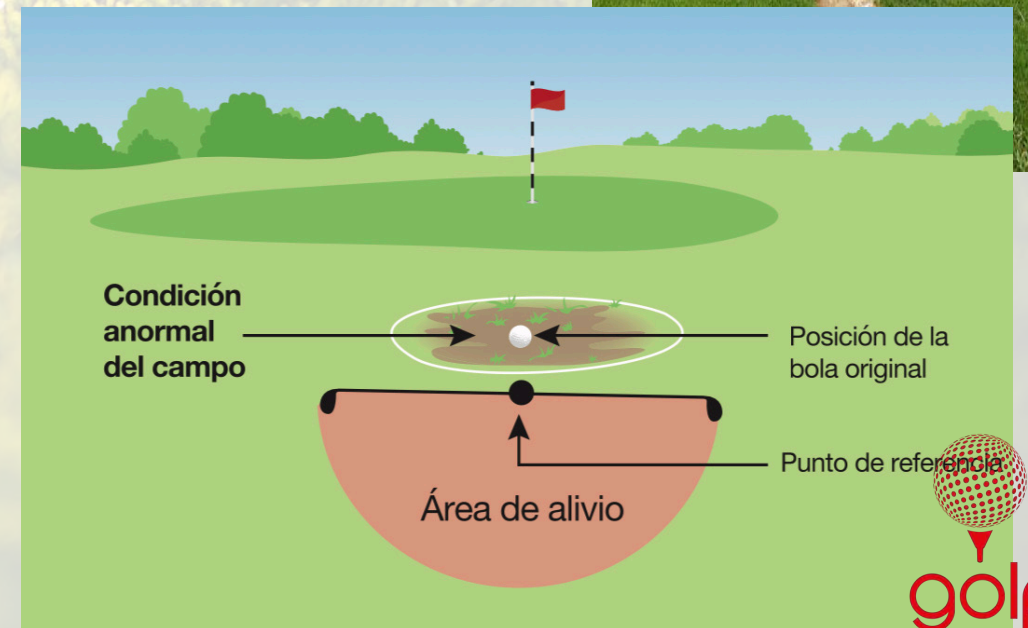
Terreno en Reparación – Alivio solo por bola

Sólo si la bola descansa sobre los surcos o zanjas de pasto seco o poco pasto que están entre el fairway y el rough de los hoyos 1, 10, 11, 15 y 17, el jugador puede tomar alivio sin penalización.

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 swing pretendidos por el jugador.
- No hay Alivio por stance

Se alivia 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.



Terreno en Reparación en el Green

Si la bola está en el green, 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,
- La condición está en la línea de juego.

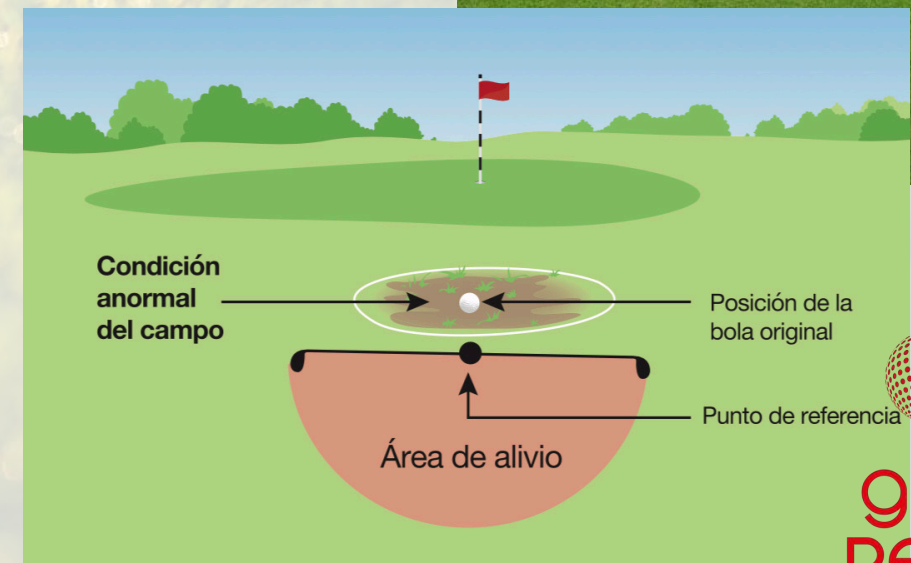
El jugador puede jugar la bola como está o puede tomar alivio sin penalización, colocando una bola en el punto de alivio más cercano. Este punto puede estar en el green o en el área general.



Panes de Pasto

Hay interferencia, si la bola

- Está en el Área General
- Reposo en o toca una unión (junta) de panes de césped, o
- Esta situación interfiere con el área del swing pretendido por el jugador
- NO hay interferencia si la situación solamente interfiere 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 y que esté en la misma área del campo que está la bola.

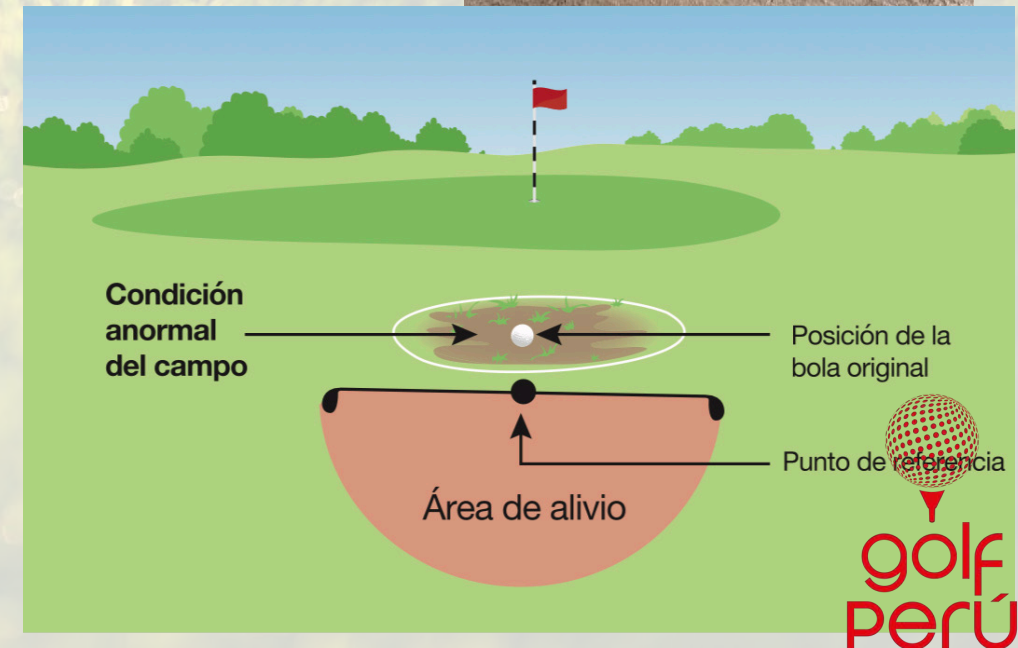
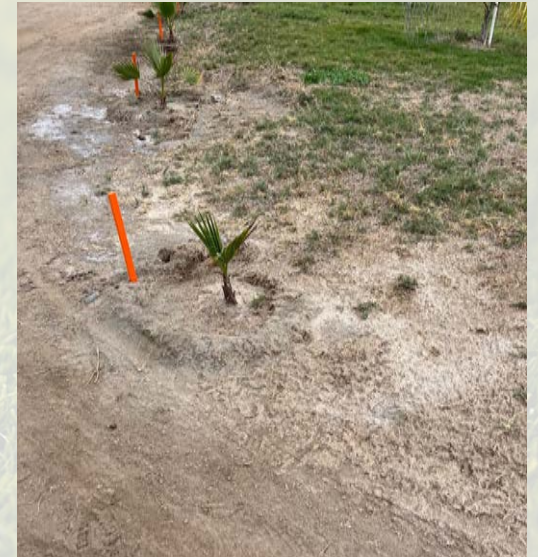


Plantaciones Jóvenes

Las plantaciones jóvenes y la taza a su alrededor identificadas por estacas naranjas son zonas de juego prohibido. El jugador **DEBE** aliviarse si:

- 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.



Condición Anormal del Campo- Escalón

El escalón que se forma en el área general, entre el fairway y las zonas de arena en todos los hoyos del campo es una condición anormal del campo.

El jugador puede jugar la bola desde donde reposa. Para tener alivio sin penalización, el jugador tiene que tener interferencia cuando:

- La bola toca la condición
- La condición interfiere físicamente con el swing pretendidos por el jugador,
- NO hay interferencia si la situación solamente interfiere con el stance del jugador.



Condición Anormal del Campo- Escalón

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.

Al tomar alivio bajo la Regla 16.1, el punto de referencia y el área de alivio tienen que estar del mismo lado de la condición anormal del campo que donde reposaba la bola.



Obstrucciones Inamovibles Temporales

En las áreas de salida de los hoyos 1, 9, 10 y 18, se encuentran banners de publicidad considerados Obstrucciones Inamovibles Temporales. La Regla Local F-23 está en vigencia.

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

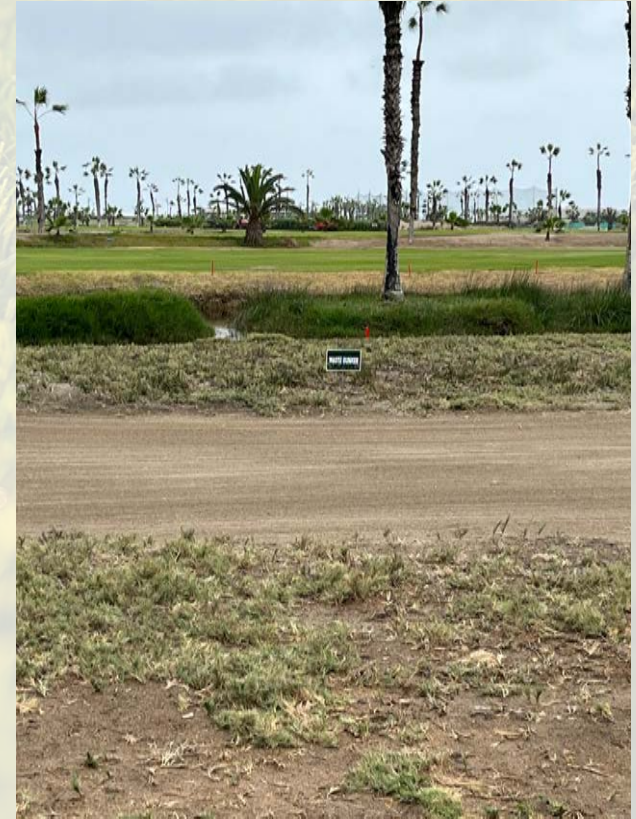
NO hay alivio:

- 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



“Waste Bunker”

Las áreas de arena que tienen el cartel de “waste bunker” son parte del área general y **NO** son bunker.



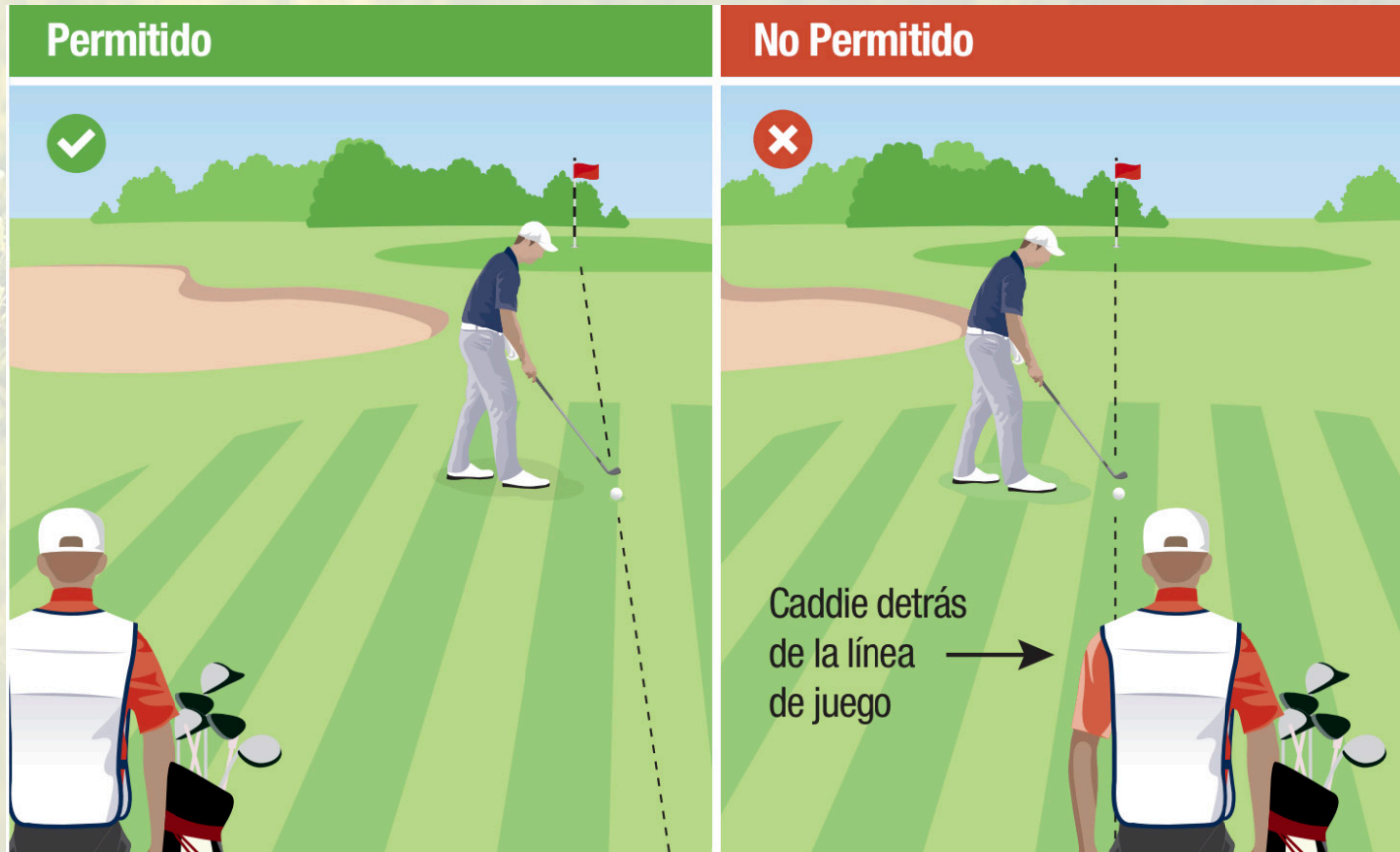
CADDIE

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. 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, **NO** hay penalización.



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)

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.



CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

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 presentó a su Tee de Salida sin el uniforme de su club no podrá salir a jugar y perderá por walk over.

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 las categorías scratch y profesionales 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 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

