

Algunos Puntos De Reglas A Tener En Cuenta Para La Copa De Oro 2024

CAMBIOS EN LOS LIMITES DEL CAMPO

- Toda la zona de practica que incluye el driving range y los putting green y el bunker junto al driving range están fuera del campo. El límite del campo pasa por detrás del tee del hoyo 1 de caballeros, luego es la malla del driving range, el muro de piedra al final del driving range detrás del green del hoyo 8) y continúa con la malla del driving range por el hoyo 9. Cuando acaba el driving range el límite del campo continúa por la derecha de las plantas que bordean el nuevo camino de adoquines que va hasta la cafetería detrás del hoyo 9. Y luego el límite continúa por el borde del camino de adoquines hasta unirse al cerco que está alrededor de todo el campo. La bola está fuera del campo cuando más allá de la malla - está dentro del área de práctica.
- La malla, las columnas y el zócalo de cemento que rodea el driving range son objetos de límite y no dan alivio.
- A la izquierda del hoyo 10, la bola está fuera del campo cuando está mas allá del cerco que está a la izquierda de la salida de este hoyo.
- Los bordes de concreto que limitan la zanja a la derecha del hoyo 4 e izquierda de los hoyos 16, 17 y 18 son objetos de límite y no dan alivio.

PRACTICA: La Regla 5.2a se modifica:

1. Un jugador no puede practicar en el campo de la competición antes de su vuelta o entre vueltas.
2. 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; tampoco podrá probar la superficie de ese green raspando el green o haciendo rodar una bola.

La primera infracción será penalizada con Penalización General (Pérdida del hoyo, aplicada en el primer hoyo del jugador), la penalización por la segunda infracción es la Descalificación.

El terminar el juego de un hoyo NO se considera práctica.

CONSEJO

Excepto cuando juegan juntos como compañeros en un Foursome, un jugador no debe pedir o dar consejo a un miembro de su equipo (Regla 24.4c).

El capitán es el único que puede dar consejos a los jugadores del equipo en persona, y no bajo ningún otro medio. No puede dar consejo en el green y tampoco ingresar al green.

INICIO DEL JUEGO

1. La hora de inicio es la establecida en el horario publicado. Y la hora valida es la del reloj que está en el tee de salida. Si un jugador no está listo para jugar a su hora, pero llega dentro de los 5 minutos, pierde el primer hoyo y puede jugar su partido desde el hoyo 2, estando 1 abajo. El jugador que, si estaba y pegó su salida, puede jugar el hoyo 1 y no se considera práctica.
2. Si un jugador juega desde fuera del área de salida, el contrario puede inmediatamente cancelar el golpe y decirle que repita el golpe sin penalización. Prestar atención que cuando juega con dos jugadores, puede que uno le cancele el golpe y el otro no. En ese caso jugará una bola contra cada jugador.
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 infringe la Regla 5.3.

USO DE TELEFONOS CELULARES

Esta prohibido su uso durante el juego. Solo se pueden usar para una emergencia o llamar al árbitro.

RECLAMOS

Para que un reclamo sea considerado por el árbitro o el Comité, este debe ser presentado a tiempo. Esto significa lo siguiente:

- En el caso que sea durante el juego de un hoyo, el reclamo se debe presentar antes de que salga del siguiente hoyo
- En el caso de que sea el último hoyo, el reclamo se debe presentar antes de que se anuncie el resultado.

ALIVIO DE OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES QUE ESTÉN CERCA DEL GREEN Y EN LA LÍNEA DE JUEGO DEL JUGADOR

El Modelo de Regla Local F-5.2 está en vigencia. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b, cuando su bola y una obstrucción inamovible cumplen lo siguiente:

1. Ambos están en el Área General cortada a la altura de fairway o menor,
2. La obstrucción inamovible está en la línea de juego,
3. La obstrucción inamovible está dentro de la longitud de dos palos del green, y
4. La obstrucción inamovible está dentro de la longitud de dos palos de la bola

Excepción - No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego claramente irrazonable.

BOLA QUE ES LEVANTADA PENSANDO QUE ESTABA CONCEDIDA, PERO NO LO ESTABA

- Si un jugador levanta la bola pensando que estaba concedida y no lo estaba, la puede reponer con un golpe de penalización en el lugar donde la levantó y acabar el hoyo. Esto se puede dar cuando al jugar contra dos clubes, un club concede el golpe y el otro no. En este caso la bola se debe reponer con un golpe de penalización y acabar el hoyo para jugar contra el segundo club.
- Si un jugador la levanta pensando que estaba concedida y no lo estaba por una confusión razonable, la puede reponer SIN penalización en el lugar donde la levantó y acabar el hoyo.

ORDEN DE JUEGO

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

USO DE CARRITOS

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

Comisión de Reglas