



COPA ALIANZA DEL PACIFICO
REGLAS LOCALES Y CONDICIONES
DE LA COMPETENCIA
PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN: Dos golpes



Las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competencia, así como las Reglas Locales Adicionales en la página oficial del evento y entregadas al jugador antes de salir a jugar, serán válidas para el Campeonato.

Si es que no se ha establecido diferente, la Penalización Por Infracción De Reglas Locales es - **Dos golpes**

1. Bola Fuera de Límites (Regla 18.2)

- a) Una bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier pared, cerco o línea de estacas blancas que definan el límite del campo.
- b) Una bola está fuera de límites cuando está sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina el límite del campo.
- c) Puertas unidas a las paredes y cercos de fuera de límites son parte del objeto de límite. No se permite alivio de dicho portón bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Una puerta abierta no es tratada como un objeto de límite y puede ser cerrada o movida a una posición distinta.

Nota: Cuando el Fuera de Límite se define por las estacas blancas o postes de cerco (excluyendo los soportes en ángulo), la línea de fuera de límites está determinada por los puntos interiores más cercanos de las estacas o postes de la cerca a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa más allá de esta línea.

2. Áreas de Penalización (Regla 17)

Las Áreas de Penalización definidas por estacas o líneas amarillas le dan dos opciones de alivio, (Reglas 17.1d (1) y (2))

Las Áreas de Penalización definidas por estacas o líneas rojas, le dan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las áreas de penalización amarilla.

Nota: Zonas de Drop para Áreas de Penalización

En las Zonas de Drop para Áreas de Penalización, una bola puede ser jugada de acuerdo a la Regla 17, o puede dropearse en la zona de drop más cercana al lugar donde la bola original cruzó el límite del área de penalización, sin acercarse al hoyo, y recibir una penalización de un golpe. La zona de dropeo es un área de alivio según la Regla 14.3. Se debe dropear una bola en el área de alivio y esta debe ir a reposar en el área de alivio.

3. Terreno en Reparación (Regla 16.1)

- a) Los surcos que rodean las áreas de salida.
- b) Cualquier área marcada por una tiza blanca.
- c) En caso alguno de los terrenos en reparación interfiera con el área del stance o del swing pretendido, o si la bola descansa en el terreno en reparación, el jugador puede obtener alivio sin penalización, dropeando una bola dentro de la longitud de un palo desde el punto de alivio más cercano, sin acercarse al hoyo y que esté en la misma área del campo que la bola. Si la bola está en el green, se debe colocar en el punto de alivio más cercano, que puede estar en el green o en el área general.
- d) Cualquier área de terreno dañada que el árbitro considere anormal (por ejemplo, causado por el movimiento de multitudes o vehículos).
- e) Se podrá obtener alivio, en caso de interferencia a la posición de la bola o el área de swing a realizar, de cualquier marca de distancia pintada en áreas de corte bajo a ras en el área general. No existe interferencia si las marcas pintadas interfieren con el stance del jugador.

4. Obstrucción Inamovible (Regla 16.1)

- a) Las áreas delimitadas por líneas de tiza blanca adyacentes a cualquier área definida como Obstrucción Inamovible se considerarán como parte de la obstrucción y no como terreno en reparación.
- b) Jardineras rodeadas por una Obstrucción son parte de dicha obstrucción.

5. Objetos Integrales del Campo

- (a) Cables o carteles publicitarios estrechamente unidos a objetos que definen los límites del campo.
- (b) Alambres, cables, protectores u otros objetos cuando están estrechamente unidos a árboles u otros objetos permanentes.
- (c) Muros de contención artificiales y pilotes cuando están situados en Áreas de Penalización.
- (d) Los Liners de los bunkers en su posición prevista

6. El jugador puede Quitar Animales que No Estén Definidos como Impedimentos Suelto de Cerca a la Bola



COPA ALIANZA DEL PACIFICO
REGLAS LOCALES Y CONDICIONES
DE LA COMPETENCIA
PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN: Dos golpes



Un jugador puede quitar un animal, que no sea uno definido como impedimento suelto, que esté tocando o esté cerca de su bola sin penalización y puede hacerlo de cualquier manera.

Si la bola de un jugador se mueve mientras está removiendo una obstrucción movable:

- No hay penalización, y
- La bola ha de reponerse en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2)

7. Alivio por Uniones de Panes de Pasto

Si la bola de un jugador reposa en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área de swing pretendido por el jugador:

- a) **Bola en el área General.** El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b
- b) **Bola en el Green.** El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.
- c) **En cualquier Green,** los panes de pasto de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que los tapones de los hoyos viejos y pueden ser reparados de acuerdo a la Regla 13.1

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador. Todas las juntas dentro del área son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que, si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de dropear la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la Regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

8. Líneas Eléctricas o Cables Temporarios

Está en vigencia el Modelo de Regla Local F-22 y está modificada de la siguiente manera: Los tapetes que están asegurados y las rampas que protegen cables son obstrucciones inamovibles.

9. Obstrucciones Temporales Inamovibles

Se definirá en la Reglas Locales Adicionales el tratamiento que se les dará a las mismas, según modelo de Regla Local F-23.

10. Equipamiento

- a) **Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas:** Está en vigencia el Modelo de Regla Local G-1.
- b) **Especificación de Ranura y Marcas de Punzón:** Está en vigencia el Modelo de Regla Local G-2.
- c) **Lista de Bolas de Golf Aprobadas:** Está en vigencia el Modelo de Regla Local G-3.

Penalización por ejecutar un golpe con un palo incumpliendo esta Regla Local: Descalificación

Nota: Una Lista Actualizada de Bolas y Palos de Golf Aprobados está disponible en la página web de The R&A (www.randa.org).

11. Ready Golf

En el juego por golpes todo jugador debería jugar "**Ready Golf**", pero de una forma **responsable y prudente**. Básicamente es "**jugar cuando esté listo**", esto es no esperar hasta que el jugador que se encuentre más lejos del hoyo haya pegado, siempre que no interfiera con el juego de aquel o de otro jugador.

Por ejemplo, un jugador debería jugar "**Ready Golf**":

- Cuando el jugador que se encuentra más lejos del hoyo tiene un golpe difícil y está evaluando sus opciones;
- Cuando un pegador largo tiene que esperar que el green esté libre o en situaciones similares, por ejemplo, el segundo golpe en un par 5;
- En el sitio de salida, cuando el jugador con el honor se encuentra demorado;
- Siempre dentro de la cortesía que debe regir el juego del golf, el jugador debería pegar antes de ayudar a buscar una bola perdida.

Aunque no hayan sido aún advertidos por un árbitro, **debería jugarse "Ready Golf" si un grupo pierde distancia**. Preferentemente y/o cuando sea posible, el jugador debería avisar a sus co-competidores que jugará primero.

12. Ritmo de Juego

Ver la Política de Ritmo de Juego aprobada para el Torneo.

13. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas

Se utilizarán las siguientes señales para suspender y reanudar el juego:

- a) Suspensión inmediata por peligro inminente – un toque prolongado de sirena.
- b) Suspensión para una situación no peligrosa – tres toques consecutivos de sirena
- c) Reanudación del juego – dos toques consecutivos de sirena



COPA ALIANZA DEL PACIFICO
REGLAS LOCALES Y CONDICIONES
DE LA COMPETENCIA
PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN: Dos golpes



Nota: Cuando se suspenda el juego por peligro inminente, todas las áreas de práctica serán cerradas

14. Práctica

Antes de una ronda en juego, un jugador puede practicar en las áreas de práctica designadas. La Regla 5.2 que cubre la práctica se modifica de esta manera: un jugador no puede practicar en el campo de la competencia antes de una ronda, o entre rondas cuando las mismas sean en días consecutivos.

Penalización por quebrantar la Regla:

- *Penalización General para la primera infracción.*
- *Descalificación para la segunda infracción.*

Nota: Todas las áreas de práctica reconocidas dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por jugadores antes del juego para práctica en cualquier día de la competencia.

15. Transporte

Para todos los participantes durante una vuelta, un jugador caminará toda la vuelta y no debe viajar en ninguna forma de transporte excepto si es autorizado o aprobado posteriormente por el Comité. Está en vigencia el modelo de Regla Local G-6.

Penalización por quebrantar la regla:

El jugador recibe la penalización general por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.

16. Carros De Golf

No está permitido el uso de carros de golf para los jugadores ni sus caddies durante toda la semana, salvo que sea autorizado por el Comité Organizador. Los carritos eléctricos de golf no están autorizados para el uso de los espectadores. Únicamente los árbitros, el Presidente del Club y el Comité Organizador podrán hacer uso de los carritos eléctricos de golf. Los jugadores y sus caddies podrán usar carretas de golf manuales para jalar o empujar, pero no se permitirá el uso de carretas autopropulsadas.

17. Uso de Dispositivos de Comunicación Móviles

Durante la disputa de una ronda competitiva, no está permitido el uso de dispositivos móviles de comunicación, a excepción de estos casos:

- a) para consultar la app de las Reglas de Golf,
- b) para solicitar la presencia de un Oficial de Reglas, o
- c) para llamados de estricta urgencia.

El no cumplimiento de esta disposición será considerado **una falta al Código de Conducta** vigente.

18. Elegibilidad

Los jugadores deberán cumplir con las condiciones de elegibilidad establecidas en las Bases de la Competencia.

19. Entrega de Tarjetas de Juego

La Tarjeta de Juego se considera entregada oficialmente al Comité cuando la tarjeta de juego haya sido depositada en el buzón previsto para esto.

20. Cómo Decidir Empates

El método para decidir los empates está detallado en las Bases de la Competencia.

21. Resultados de Partidos o Competencias – Competencia Cerrada

La competencia se considera cerrada cuando se han anunciado los ganadores en la Ceremonia de Premiación o cuando se haya entregado el Trofeo al ganador si es que no hay Ceremonia de Premiación.

Comité de Campeonato
Enero 2025