



## HARD CARD 2024

Las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competencia, así como las Reglas Locales Adicionales publicadas por el Comité aplican. Por favor referirse a la Guía Oficial de Reglas vigente desde enero 2023 y las Clarificaciones actualizadas periódicamente por The R&A y la USGA. A menos que esté especificado de una manera diferente, la penalización por infringir una Regla Local es de dos golpes.

### 1. Bola Fuera de Límites (Regla 18.2)

- Más allá de cualquier pared, cerco o línea de estacas blancas que definan el límite del campo.
- Sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina el límite del campo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa más allá de esta línea.
- Dentro o más allá de cualquier zanja que defina el límite del campo.

*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 amarillas.

### 3. Terreno en Reparación (Regla 16.1)

- Cualquier área marcada por una línea azul o blanca o estacas azules.
- Cualquier área de terreno dañada que el árbitro considere anormal (por ejemplo, causado por vehículos).
- Juntas de Panes de Pasto; la regla local F-7 está en vigencia, dando alivio sin penalización por bola que descansa en junta de panes de pasto.

### 4. Obstrucción Inamovible (Regla 16.1)

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

### 5. Objetos Integrales del Campo

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

### 6. Panes de Pasto en el Green

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

## 7. Obstrucciones Temporales Inamovibles

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

## 8. Equipamiento

- a) Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-1.
- b) Especificación de Ranura y Marcas de Punzón. La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-2.
- c) Lista de Bolas de Golf Aprobadas La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-3.

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

## 9. Ritmo de Juego

a) Tiempo Permitido: Para cada hoyo se ha determinado un tiempo máximo permitido para ser completado, dependiendo del largo y dificultad del hoyo. El tiempo máximo establecido para completar los 18 hoyos estará disponible antes de cada juego en la oficina de campeonato. Asegúrese de estar informado de la política de Ritmo de Juego, ya que la misma se aplicará durante el torneo.

b) Definición de Fuera de Posición: El grupo será considerado fuera de posición si, en algún momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Mientras que la de arriba es la definición estricta, para una guía adicional si un grupo está manteniendo su posición con el grupo de adelante, no lo está si:

- I. Al llegar a un hoyo par-3, este está libre y todos los jugadores en el grupo de adelante han pegado su golpe de salida del siguiente hoyo;
- II. Al llegar a un hoyo par-4 o par-5 que no está libre, este se queda libre antes de que todos los jugadores del grupo peguen su golpe de salida.
- III. Al llegar a un hoyo par-4 o par-5 que está libre para jugar.

Nota: Si un fallo o alguna otra demora razonable ocurre que hace que el grupo en cuestión pierda posición en el campo, se esperará que el grupo recupere su posición lo antes posible.

Se permite y se alienta a que los jugadores jueguen fuera de turno aplicando "Ready Golf" de una manera segura y responsable como lo establece la Regla 6.4b(2) en cualquier momento, pero en especial cuando han perdido posición en el campo.

c) Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición:

- I. Si un grupo está fuera de posición se le dará una advertencia oficial de que apure su juego y recupere su posición en el campo.
- II. Si el grupo no recupera su posición en el campo y se decide que el grupo debe ser cronometrado, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual por un árbitro. Se le informará a cada jugador que están fuera de posición y que se les controlará el tiempo. En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.
- III. El máximo tiempo asignado por golpe es de 40 segundos. Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar:
  - 1. un tiro de salida en un hoyo par 3;
  - 2. un segundo tiro en un hoyo par 4 o par 5;
  - 3. un tercer tiro en un hoyo par 5;
  - 4. un golpe alrededor del green;
  - 5. el primer golpe en el green.

La toma de tiempo se iniciará cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo golpe.

En el green, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños que interfieren con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de juego. El tiempo utilizado para mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo golpe. Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el árbitro que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

IV. El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

#### **PENALIZACION POR QUEBRANTAR LA REGLA**

- Un Mal Tiempo: El jugador recibirá una advertencia verbal del árbitro y se le informará que será penalizado si recibe otro mal tiempo.
- Dos Malos Tiempos: Un Golpe de Penalización
- Tres Malos Tiempos: Dos Golpes adicionales de Penalización
- Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

d) Procedimiento en caso se repita el Fuera de Posición en la misma vuelta: Si un grupo esta “fuera de posición” más de una vez durante la vuelta, el procedimiento anterior se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalizaciones en la misma vuelta seguirán hasta que se complete la misma. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo sin que se le informe previamente que ha tenido un mal tiempo antes.

e) Los malos tiempos se acumulan durante toda la competencia.

#### **10. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas**

Regla local modelo J-1 está en vigencia. La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de corneta de aire. La señal para todas las demás suspensiones será tres toques consecutivos de corneta de aire, repetidos. En ambos casos, la señal para la reanudación del juego será dos cortos toques de corneta de aire, repetidos.

#### **11. Práctica**

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

#### **PENALIZACION 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 y después del juego para práctica en cualquier día de la competencia.

#### **12. Uso de Dispositivos de Comunicación Móviles**

Durante la disputa de una ronda de juego, 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.

#### **13. Horario de Salida**

Los horarios de salida para cada día podrán ser consultados en

<https://sudamericanodamassenior.filegolf.com> . Para el propósito de la Regla 5.3a, la hora del teléfono de los jugadores del grupo provee la hora oficial para el comienzo del juego de un grupo.

#### **14. Entrega de Tarjetas de Juego**

Los jugadores, al terminar el juego de la vuelta estipulada, deberán depositar la tarjeta de score, debidamente revisada y firmada por el marcador y el jugador en el buzón, que para el efecto dispondrá la Comisión de Campeonato. La tarjeta se considerará entregada oficialmente una vez que el jugador la deposite en el buzón ubicado detrás del green del hoyo 18. El plazo para la entrega es hasta 1 hora luego de entregada la primera tarjeta.

#### **15. Empates**

El método para decidir los empates está detallado en las Reglamento de la FSGDS relevante.

#### **16. Competencia Cerrada**

Los resultados de la competencia se consideran anunciados oficialmente y la competencia cerrada, cuando el trofeo ha sido entregado al ganador, o si no se lleva a cabo una ceremonia de entrega de premios, cuando el Comité haya aprobado todos los scores