



XVII CAMPEONATO INTERNACIONAL DE MENORES 2023

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

GENERAL

El juego se regirá por las Reglas de Golf, incluyendo las especificaciones sobre Palos y Pelotas, aprobadas por la R&A Rules Limited en su edición vigente, y las Reglas Locales suplementarias, aprobadas por la Comisión del Campeonato, las cuales se aplican para este campo de golf.

Los participantes deberán guardar los estándares de conducta, establecidas en la Regla 1.2 del Libro de Reglas de Golf publicado por R&A y el Código de Conducta del Campeonato.

AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA

1. COMISIÓN DE CAMPEONATO: Actuará de acuerdo a la Regla 20 (El Comité).
2. ÁRBITROS: Tendrán la función de informar sobre cuestiones de hecho y de Reglas de Golf que les sean planteadas por los jugadores. En caso de controversia tienen derecho a solicitar la presencia de un miembro de la Comisión de Campeonato.

MODALIDAD

El torneo se juega a 54 hoyos de juego por golpes en el campo de Lima Golf Club.

FECHAS DE JUEGO

Día de juego	Fecha
Primer día de juego	Miércoles 18 de enero
Segundo día de juego	Jueves 19 de enero
Tercer día de juego	Viernes 20 de enero

CATEGORÍAS

Categoría	Año de Nacimiento	Tee de Salida
Juvenil Caballeros	2005 a 2007	Negro
Juvenil Damas	2005 a 2007	Blanco
Pre Juvenil Caballeros	2008 a 2010	Dorado
Pre Juvenil Damas	2008 a 2010	Blanco

PREMIOS

- CAMPEONATO: Se premiará a los cuatro integrantes del Equipo que sume el mejor gross acumulado del torneo luego de los 54 hoyos de competencia, considerando todas las tarjetas del equipo – Juvenil Damas y Caballeros y Prejuvenil Damas y Caballeros – para los tres días de juego.
- DOBLES MIXTOS: Se entregará el premio al 1er y 2do puesto gross de cada categoría – Juvenil y Pre Juvenil – luego de los 54 hoyos, considerando todas las tarjetas de la pareja para los tres días de juego.

- INDIVIDUAL: Se premiara al 1er y 2do puesto gross de cada categoría luego de la sumatoria de 54 hoyos.

EMPATES

- CAMPEONATO: En el caso que exista empate en el Campeonato en la suma de puntos, se resolverá a muerte súbita hoyo a hoyo, jugando los hoyos 18 y 10, y así sucesivamente. El delegado o capitán de cada equipo elegirá un jugador/a que representará a todo el equipo, este podrá ser de cualquier categoría (JUVENIL, PREJUVENIL). El jugador/a saldrá de su área de salida correspondiente.
- DOBLES MIXTOS: En el caso que exista empate en el 1er o 2do Puesto en las Categorías Juvenil o Pre-Juvenil, se definirá en forma automática:
 - a) El score más bajo del último día de juego de uno de los jugadores de la pareja.
 - b) El segundo score más bajo del último día de juego de uno de los jugadores de la pareja.
 - c) Se decidirá siguiendo los puntos a y b para el segundo y primer día de juego.
 - d) Si el empate continúa se decidirá por sorteo público.
- INDIVIDUAL: En caso que exista empate en el 1er. puesto en la Categoría Individual, se resolverá a muerte súbita jugando los hoyos 18 y 10, y así sucesivamente.
En caso que exista empate en el 2do puesto, se resolverá:
 - a) Score más bajo de los últimos 18 hoyos
 - b) Score más bajo de los Últimos nueve hoyos
 - c) Si los jugadores empatados han hecho igual score para los últimos nueve hoyos, se determinará sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el último hoyo.
 - d) Si el empate continúa se decidirá por sorteo público.

CONSEJO

Ningún entrenador o profesor, familiar, acompañante o espectador deberá acercarse o tener contacto con los jugadores durante el transcurso de una vuelta. Deberán mantenerse a una distancia prudencial, CAMINANDO POR LOS LATERALES DEL FAIRWAY y deberán en todo momento evitar conversar reservadamente con los jugadores. La inobservancia de lo enunciado configurará una fuerte presunción de quebrantamiento de la regla 10.2 sobre "Consejo" que establece una penalización de dos golpes

ENTREGA DE TARJETAS DE SCORE

Los jugadores, al terminar el juego de la vuelta estipulada, deberán depositar la tarjeta de score, debidamente revisada y firmada por el Marcador 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.

HORARIOS DE SALIDA (REGLA 5.3) y RESULTADOS:

Los jugadores son responsables de tomar conocimiento de su hora de salida. Se recomienda a los jugadores llegar al tee 10 minutos antes de su Salida. La hora válida será la del reloj del área de salida (Hora del Starter).

PRÁCTICA

Antes de una ronda de 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.

Penalización por quebrantar la Regla:

- *Penalidad 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.

CANCHA DE PRÁCTICA

Durante el campeonato, los jugadores solo podrán practicar por 30 minutos antes de su salida y a las horas indicadas en el horario de salidas.
Terminado de jugar podrán practicar libremente.

CIERRE DE LA COMPETENCIA

Los resultados de la competencia se consideran anunciados oficialmente y la competencia cerrada, cuando el trofeo es entregado al ganador.

RITMO DE JUEGO

Se recomienda a todos los jugadores jugar "Ready Golf"

(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 primer grupo en comenzar 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. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

(c) Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

- i. Los árbitros monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está "fuera de posición" debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una bola perdida, una bola injugable, etc. Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un árbitro 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.
- ii. 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 tiro de approach al green y
 3. un chip o un putt.

Se iniciará la toma de tiempo 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.

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

(c) **Penalización por quebrantar la Regla**

Los malos tiempos se acumulan durante toda la competencia. Un jugador que recibe un mal tiempo en la 1^{ra} ronda, tendrá un golpe de penalización en su siguiente mal tiempo, si este es en la 1^{ra} ronda u otra subsiguiente.

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

Cuatro Malos Tiempos Descalificación

USO DE CELULARES

Durante la competencia se prohíbe el uso de celulares.

Penalización por quebrantar la Regla: 2 golpes

USO DE CADDIES

Los participantes de las categorías Juvenil y Pre Juvenil **NO** podrán usar caddies

USO DE CARRITOS DE GOLF

No está permitido el uso de carritos de golf para los participantes del torneo.

Los jugadores podrán usar carretas para jalar/empujar (no motorizados).

TRANSPORTE

Durante una vuelta, un jugador caminará toda la vuelta y no deben viajar en ninguna forma de transporte excepto si es autorizado o aprobado por el Comité. Está en vigencia el modelo de Regla Local G-6.

DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA - DMD

Un jugador podrá obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo medidor de distancia.

Si durante una vuelta estipulada, un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (p. ej. gradiente, velocidad del viento, etc.) el jugador está quebrantando la Regla 4.3a, e incurre en la siguiente penalización:

- Primera infracción: Dos golpes
- Segunda infracción: Descalificación

PREVENCIONES

Cualquier deficiencia o vacío que contengan las presentes Bases, serán corregidas o subsanadas por la Comisión de Campeonato, así como modificar las fechas y cancha por razones de fuerza mayor.

COMISIÓN DEL CAMPEONATO 2023

