



**XVIII
TORNEO INTERNACIONAL
DE MENORES 2024
COPA ENRIQUE GRAU M.**



CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

1. 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.

2. AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA

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

3. 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 7 de febrero
Segundo día de juego	Jueves 8 de febrero
Tercer día de juego	Viernes 9 de febrero

4. CATEGORÍAS

Categoría	Año Nacimiento	de	Tee Salida	de
Juvenil Caballeros	2006 a 2008		Negro	
Juvenil Damas	2006 a 2008		Blanco	
Pre Juvenil Caballeros	2009 a 2011		Dorado	
Pre Juvenil Damas	2009 a 2011		Blanco	

5. 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 premiará al 1er y 2do puesto gross de cada categoría luego de la sumatoria de 54 hoyos.

6. 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.



**XVIII
TORNEO INTERNACIONAL
DE MENORES 2024**
COPA ENRIQUE GRAU M.



- **INDIVIDUAL:** En caso de 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 de 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.

7. 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 mencionado configurará una fuerte presunción de quebrantamiento de la regla 10.2 sobre "Consejo" que establece una penalización de dos golpes

8. 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 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.

9. HORARIOS DE SALIDA (REGLA 5.3):

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).

10. 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.

11. USO DE CADDIES

Los participantes **NO** podrán usar caddies

12. 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).

13. 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.

14. CIERRE DE LA COMPETENCIA

Los resultados de la competencia se consideran anunciados oficialmente y la competencia cerrada, cuando el trofeo ha sido entregado al ganador, o sino se lleva a cabo una ceremonia de entrega de premios, cuando el Comité haya aprobado todos los scores.

15. 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.



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 el movimiento de multitudes o vehículos).
- Zanjas para cables cubiertas de hierba.
- Juntas de Panes de Pasto; la regla local F-7 está en vigencia.
- 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)

- 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

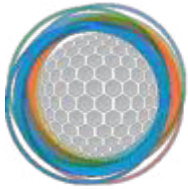
En cualquier Green, los panes de pasto de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que los tapones de los hoyos viejos y pueden ser reparados de acuerdo a la Regla 13.1

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

- 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. Nota: La Lista Actualizada de



Cabezas de Drivers Aprobadas está disponible en la página web de la golfPerú (www.golfperu.pe) en la sección Reglas.

- 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: La Lista Actualizada de Bolas de Golf Aprobadas está disponible en la página web de The R&A.

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 primer 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. 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. 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. 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

III 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.

iv 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. 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.

PENALIZACION POR QUEBRANTAR LA REGLA

El jugador recibe la penalidad 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.

13. 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.

14. Uso de Dispositivos Medidores de Distancia – DMD

Un Jugador podrá obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo medidor de distancia (DMD). Si durante una vuelta estipulada, un jugador utiliza un DMD para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (ej. Gradiente, velocidad del viento, etc), el jugador quebranta la Regla 4.3a.

15. Horario de Salida

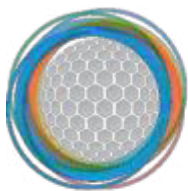
Para el propósito de la Regla 5.3a, el reloj en el área de salida provee la hora oficial para el comienzo del juego de un grupo.

16. 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.

17. 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.



CODIGO DE CONDUCTA

El Lima Golf Club tiene el orgullo de poder llevar a cabo una competencia deportiva de esta importancia contando con la participación de destacados jugadores nacionales e internacionales. De manera que todos disfruten de esta competencia, los competidores deben cumplir en todo momento el CÓDIGO DE CONDUCTA. Este código aplica a todos los jugadores, tanto en los días de competencia como de práctica. El propósito de este Código es delinear expectativas y aclarar acciones que se consideran violaciones para que los jugadores sean conscientes de las consecuencias de sus acciones. La Regla 1.2 Estándares de Conducta del Jugador es aplicable y los jugadores deben familiarizarse con su contenido.

Los siguientes puntos se considerarán infracciones al Código de Conducta:

- Conducta antideportiva, incluyendo lenguaje inapropiado, maltrato de palos o equipo, ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros, espectadores, voluntarios, ocasionar daño al campo u omisión en su cuidado (reparar divots, piques de bolas, rastrillar bunkers).
- Intimidación, acoso y discriminación.
- Consumo de bebidas alcohólicas, fumar o mascar productos de tabaco, drogas recreativas en el campo de competición o en cualquier área de práctica designada o posesión de cualquier sustancia ilegal.
- No vestir ropa para la práctica del golf, como por ejemplo polos sin cuello, pantalones jean, shorts o bermudas de baño.
- Cualquier otra conducta impropia de un jugador.

Penalizaciones por quebrantar el Código de Conducta:

- Primera infracción: Advertencia Verbal
- Segunda infracción: Un golpe de Penalización.
- Tercera infracción: Penalización General.
- Cuarta infracción o una inconducta seria: Descalificación.

Los Árbitros podrán dar una Advertencia Verbal o una Penalización de un golpe, mientras que el Comité de la Competencia será la única autoridad con facultades para aplicar una Penalización General o la Descalificación. Corresponde a ellos en cada caso determinar qué conductas constituyen infracciones al CÓDIGO y podrá penalizar a un jugador basado en la severidad y frecuencia de las infracciones.

Si el Árbitro o el COMITÉ consideran que corresponde una penalización, se lo comunicará al jugador involucrado tan pronto como le sea posible, incluso durante su juego. Cualquier inconducta seria que resulte en una Penalización General o en una Descalificación motivará una carta escrita al jugador, con copia a la entidad que represente. El Comité determinará la gravedad de la sanción después de revisar todos los materiales presentados, incluyendo la versión del oficial de torneo o personal del torneo involucrados.

DERECHO DE APELACIÓN:

Los jugadores tienen derecho a apelar las sanciones incurridas durante la ronda estipulada, para ello deben invocar su derecho antes de entregar su Tarjeta de Score. Si la penalización se aplicase con posterioridad a estos dos actos detallados, se le otorgará un plazo de una hora para ejercer su derecho de apelación tomado desde el momento de la notificación verbal por parte del Comité. Este derecho no aplica a inconductas serias que resulten en Descalificación directa.

Dos miembros del Comité revisarán la o las penalizaciones en conjunto con el jugador y los árbitros involucrados, y si fuese necesario con los otros jugadores del grupo. De no estar presentes los miembros del Comité en el lugar de los hechos, se podrá establecer una comunicación por cualquier medio disponible en un corto plazo. La decisión final quedará a discreción del Comité.

Toda inconducta de un jugador que el Comité haya considerado de gravedad quedará sujeta a la evaluación de la Junta Directiva de Lima Golf Club, que podrá iniciar otras acciones de considerarlo necesario.