

## **CAMPEONATO INTERNO DE GOLF POR PAREJAS**

### **“MATCH PLAY 2024 CON VENTAJAS”**

#### **DIRECTOR DEL TORNEO:**

Juan David Ortiz

#### **COMITÉ DE LA COMPETENCIA:**

Juan David Ortiz, Mario Franco y Sebastián López

#### **JUEZ DEL TORNEO:**

Ali Berrio

#### **FECHAS:**

- Ronda de clasificación: septiembre 10, 11, 12, 13, 14 y 15.
- Primera ronda de eliminación: septiembre 22.

#### **A. GENERALIDADES:**

El presente Torneo se registrará por las reglas de Golf aprobadas por la R&A, The United States Golf Association, la Federación Colombiana de Golf, las reglas locales, y en particular cumpliendo lo estipulado en el Reglamento del Club Lagos de Caujaral vigente.

El Torneo promueve el respeto a los principios fundamentales del juego y el participar actuando con integridad, cumpliendo con las reglas, aplicando todas las penalizaciones, y siendo honestos en todos los aspectos del juego. Cuidando el campo, reponiendo divots, arreglando bunkers, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al campo.

#### **B. PARTICIPANTES:**

Podrán participar todos los golfistas **mayores de 15 años**, socios del Club Lagos de Caujaral que tengan certificado de ventaja vigente de la Federación Colombiana de Golf. Los golfistas menores de 15 años que quieran participar deben tener la previa autorización por parte del director de la academia.



### C. INSCRIPCIONES:

- Las inscripciones se recibirán de manera virtual mediante el siguiente link: <https://forms.gle/uer957raBmMM9TCV6>
- El valor de la inscripción por cada jugador es de: \$100.000 (**NO INCLUYE EL VALOR DEL GREEN FEE**).
- Las inscripciones se cerrarán el domingo 08 de septiembre.

### D. MODALIDAD DE JUEGO:

1. Fase clasificatoria: **Medal Play**.
2. Fase de eliminatorias: **Match Play**.

### NOTAS:

- Las parejas pueden ser conformadas por 2 hombres, 2 mujeres, o pueden ser mixtas (hombre-mujer).
- Todas las parejas participantes deben realizar una ronda de clasificación de 18 hoyos con corte, para ello, los jugadores tendrán la posibilidad de elegir uno de los 5 días disponibles para este fin (10, 11, 12, 13, 14 y 15 de septiembre). **El grupo debe ser conformado por 2 parejas para que la ronda tenga validez.**
- Las rondas eliminatorias Match Play se realizarán en cuadros de completos de 8, 16 y 32 jugadores.
- En las categorías con ventajas, durante la fase clasificatoria como en la fase eliminatoria, el score se definirá teniendo en cuenta la mejor bola neta de cada pareja en cada hoyo jugado.
- Las categorías se realizarán con ventajas, las cuales se definirán teniendo en cuenta el 70% del hándicap de cada jugador (en cada hoyo los puntos se asignarán de acuerdo con la ventaja correspondiente), exceptuando la primera categoría de caballeros, la cual se jugará sin ventajas en las dos fases de competencia.
- Las parejas defensoras del título en cada categoría estarán exentas de jugar la ronda de clasificación, ellas entrarán de forma directa a los enfrentamientos de Match Play como siembra uno en el cuadro principal de su categoría.
- Los **empates** que se presenten en la ronda de Clasificación se decidirán comparando las tarjetas, para determinar en su orden el ganador de los últimos 9, 6, 3 o último hoyo jugado. Si el empate persiste, se decidirá a la suerte. Por los últimos 9 hoyos, siempre se entiende del 10 al 18.



- Los **empates** en las eliminatorias directas (Match Play), se definirán por muerte súbita, iniciando la ronda desde el Hoyo 1, siguiendo el orden de la vuelta hasta que haya una pareja ganadora.

#### E. HORARIO DE SALIDAS:

La primera hora de salida en la ronda eliminatoria será a las 7:00 a.m. la cual podrá variar por decisión del Comité de la Competencia. (en la ronda de clasificación cada jugador deberá separar su tee time en la app del club en el horario comprendido entre las 6:00 a.m. y la 1:00 p.m.).

En el caso de los partidos Match Play el Club publicará los horarios de salida el día anterior a cada jornada de juego. Es responsabilidad de cada jugador enterarse de su horario de salida. El jugador debe iniciar su juego a la hora establecida por el Comité.

#### F. CATEGORÍAS Y MARCAS DE SALIDA:

Las categorías se definirán por el promedio del índice de la pareja de juego. Se conformarán las siguientes categorías:

CATEGORIA	PROMEDIO INDEX	MARCAS DE SALIDA
1ª CATEGORIA	Menor a 9.0	Caujaro
2ª CATEGORIA	9.1 hasta 16.0	Naranjuelo
3ª CATEGORIA	16.1 hasta 31.0	Bonga
CATEGORIA SENIOR	50 años hasta 64	Bonga
CATEGORIA DAMAS	Desde 0 hasta 36.0	Bonga/Olivo

**\*Los índices serán calculados con base en el corte del 31 de agosto.**

#### NOTA:

- Cada categoría deberá estar conformada por mínimo 8 parejas. El comité podrá modificar la estructura de las categorías y la cantidad de ellas de acuerdo a la cantidad de parejas inscritas. Los jugadores de la categoría Senior de 65 años en adelante deberán salir desde las marcas de **Olivo**. Las damas con índice menor a 22.0 deberán salir de las marcas de **Bonga**, y las damas con índice de 22.1 en adelante deberán salir de las marcas de **Olivo**.
- Los jugadores de todas las categorías que registren índice mayor a **31.0** podrá participar en el torneo acogiéndose al límite de índice estipulado y su hándicap será liquidado sobre **36**



## **G. PREMIOS:**

En todas las categorías se premiarán con trofeos y artículos deportivos a los campeones y subcampeones de evento. Los premios se entregarán en la clausura de la copa presidente.

## **H. TIEMPO DE JUEGO:**

### **5.6b Ritmo de Juego Rápido**

Una ronda debe jugarse a un ritmo rápido. Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego puede afectar a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus rondas, incluyendo los de su propio grupo y a los de los que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

**(1) Recomendaciones de Ritmo de Juego.** El jugador debería jugar a un ritmo rápido durante la ronda, incluyendo el tiempo que tarda en:

- Preparar y ejecutar cada golpe,
- Desplazarse de un sitio a otro entre golpes,
- Desplazarse a la siguiente área de salida después de completar un hoyo.

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente golpe y estar listo para jugar cuando es su turno.

Cuando es el turno de juego del jugador:

- Se recomienda que el jugador ejecute el golpe en no más de 40 segundos, después de que pueda (o debiera poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador normalmente debería poder jugar más rápido que ello y se recomienda que así lo haga.

**(2) Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego.** Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

- En match play, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Regla 6.4a).
- En juego por golpes, los jugadores pueden jugar “ready golf” de una manera segura y responsable (ver Excepción a la Regla 6.4b).

**(3) Política de Ritmo de Juego del Comité.** Para fomentar un ritmo de juego rápido, el Comité debería adoptar una Regla Local con una Política de Ritmo de Juego.



Esta política puede establecer un tiempo máximo para completar una ronda, un hoyo o una serie de hoyos, y un golpe, y puede establecer penalizaciones por no cumplir con lo establecido.

#### **I. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA:**

Se permite dispositivos para medir yardaje tales como láseres, teléfonos celulares y relojes. Es prohibido el uso de dispositivos que midan brisa e intensidad de la misma, dirección, humedad y slope, etc.

#### **J. FACULTADES COMITÉ DE LA COMPETENCIA:**

El Comité estará facultado para modificar las fechas, horarios y número de categorías y trofeos en caso que existan razones de “fuerza mayor”.

#### **5.7b Qué Tienen que Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego**

Hay dos tipos de suspensiones de juego que el Comité puede ordenar, cada uno con requisitos diferentes sobre cuándo los jugadores deben interrumpir el juego.

(1) **Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente).** Si el Comité declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deberán interrumpirlo inmediatamente y no deben ejecutar ningún golpe hasta que el Comité ordene reanudarlo. El Comité debería utilizar un método inequívoco para comunicar a los jugadores la suspensión inmediata.

(2) **Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o Campo Injugable).** Si el Comité suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- **Entre dos Hoyos:** Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben ejecutar ningún golpe para comenzar otro hoyo hasta que el Comité autorice reanudar el juego.

- **Mientras Juegan un Hoyo.** Si un jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir interrumpir el juego o completar el hoyo.

- A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir interrumpir o continuar el juego del hoyo.

- Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden completarlo o interrumpirlo antes de hacerlo.

- Una vez que los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro golpe hasta que el Comité reanude el juego bajo la Regla 5.7c. 53

Si los jugadores no están de acuerdo sobre qué hacer:



➤ Match Play: Si el oponente interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el Comité reanude el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será sancionado con la penalización general (pérdida del hoyo).

