



SANTAMARIA

GOLF & COUNTRY CLUB - MARBELLA

Santa María Golf Club & Country Club

LIBRO DE COMPETICIONES

31/01/2022

INDICE

1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN

- 1.a. Reglas locales.
- 1.b. Códigos de conducta & vestimenta.
 - 1.b.1 Código de conducta.
 - 1.b.2 Código de vestimenta.
- 1. c. Condiciones generales de competición.
 - 1. c. 1. Participantes.
 - 1. c. 2. Categorías.
 - 1. c. 3. Barras de salida.
 - 1. c. 4. Inscripciones.
 - 1. c. 5. Derechos de inscripción.
 - 1. c. 6. Orden y horario de salidas.
 - 1. c. 7. Ritmo de juego.
 - 1. c. 8. Desempates.
 - 1. c. 9. Penalizaciones.
 - 1. c. 10. Excesos de inscritos y listas de espera.
 - 1. c. 11. Transporte.
 - 1. c. 12. Criterios sobre premios.
 - 1. c. 13. Comité de la prueba.
 - 1. c. 14. Resultados de la competición – competición cerrada.

2. OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

- 2.a. Eclectic.
- 2.b. Greensome.
- 2.c. Greensome Chapman.
- 2.d. Scramble.

3. COMPETICIONES SOCIALES

4. OTRAS COMPETICIONES

ANEXOS

ANEXO 1 – POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

ANEXO 2 – INTERRUPCIÓN DEL JUEGO & EVACUACIÓN

1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN

1.A. REGLAS LOCALES

Las competiciones organizadas al amparo del Comité de Santa María Golf Club son todas las que se celebran en el club con la excepción de competiciones federativas o de índole similar que puedan tener reglas locales distintas dictadas por el respectivo comité de la prueba así como las partidas amistosas fuera de competición, se regirán por las Reglas Locales Permanentes, el Código de Conducta y la Política de Ritmo de Juego de la Real Federación Andaluza de Golf en sus versiones vigentes en cada momento (que se pueden consultar en www.rfga.org), con las siguientes modificaciones y reglas locales adicionales:

Fuera de límites.

Definido por vallas (cercas con telas metálicas), estacas o líneas blancas. En caso de coexistir más de un objeto de límites, las líneas prevalecen sobre las otras dos y las estacas sobre las vallas. Se recuerda que el fuera de límites está definido por los puntos más cercanos al campo a nivel del suelo de estacas o postes de vallas, y que todos los objetos de límites son inamovibles por definición y no otorgan alivio sin penalización.

Objetos integrantes (No otorgan alivio sin penalización).

Camino limítrofe con hoyo 7, detrás del green, y a la derecha de los hoyos 15 y 16 se considerarán caminos de servicio y por tanto partes integrantes del campo.

Si la bola de un jugador cae en una zona de calle donde hay presencia notable de raíces de árboles, éstas se considerarán como terreno en reparación y se aplicará la regla 16.1b. La obstaculización no existirá si las raíces de los árboles afectan únicamente a el posicionamiento del jugador.

Áreas de penalización.

Solo son áreas de penalización las que están marcadas o identificadas como tales. Toda bola que caiga en un bunker dañado por la lluvia se tratará bajo la regla 16.1a, y si la bola cae en zona dañada por jabalís ésta se tratará como zona en reparación, haya sido marcada o no.

Toda bola que caiga en la zanja de desagüe a la derecha de la calle del hoyo 4 puede ser recogida, limpiada y colocada a una distancia de un palo desde el borde de la zanja, pero no más cerca del hoyo, sin penalidad. Se aplicará la regla 16.1a.

El jugador puede obtener alivio bajo la regla 16.1a cuando aspersores, drenajes, etc estén en la línea de juego, con la bola alrededor de green siempre que la bola repose dentro de dos palos de distancia a la obstrucción y dicha obstrucción esté dentro de la distancia de dos palos del green.

Un golpe de salida desde el tee18 que cruce la zona de penalidad de la izquierda y descanse en el hoyo 1 se considerará fuera de límites.

Colocación de la bola (NO se coloca).

Es de aplicación la Regla Local Modelo E-3, Lie preferido, NO se coloca a una tarjeta.
La conocida como regla de invierno o de colocación de la bola (Regla Local Modelo E-3) NO está vigente en ninguna de las competiciones del club salvo que se indique expresamente lo contrario.

Nota para competiciones den modalidad greensome.

En el caso de que las bolas de ambos compañeros puedan estar fuera de límites o perdidas fuera de un área de penalización tras el golpe de salida, solo se podrá jugar una bola provisional por uno de los compañeros de bando. Esa bola provisional se jugará desde la misma área de salida desde la que se jugó la bola con relación a la que se juega la provisional.

Política de transporte.

Se modifica la regla local permanente de la RFGA en el sentido de que en el reglamento de cada torneo se indicarán las condiciones en las que esté o no permitido el uso de medios de transporte (buggies y demás).

Penalización por infracción de la regla local, salvo para aquella regla que tengan su propia penalización:

Primera infracción:

Penalización general dos golpes en stroke play.
Pérdida del hoyo en match play.

Segunda infracción: Descalificación.

1.B. CÓDIGOS DE CONDUCTA Y VESTIMENTA

1.b.1 Código de conducta

Es de aplicación el código de conducta de la RFGA con las siguientes normas adicionales:

- ✓ No arrancar flores, plantas ni frutos.
- ✓ Mantener los buggies en caminos, en rough y alejados de greens y tees. No circular por zonas húmedas o en reparación.
- ✓ Hacer uso correcto de papeleras y no arrojar al campo restos de ningún tipo, papeles, colillas, etc.
- ✓ Dejar pasar siempre a las partidas más rápidas que las propias, independientemente del número de jugadores de esas partidas. Recordemos que el paso se da, no se pide.
- ✓ Ubicar las bolsas en las salidas de los greens hacia los tees siguientes, no permaneciendo en las proximidades más tiempo del necesario. No se anotan los resultados en el green sino en el tee siguiente.
- ✓ Atender en todo momento las instrucciones de empleados del club y Marshall. No llevar a cabo ningún tipo de actividad molesta en las instalaciones.
- ✓ No disponer de material del club para uso distinto del establecido.
- ✓ No circular con vehículos de motor fuera de las zonas autorizadas. El uso de coches de golf queda restringido a mayores de 18 años.

1.b.2 Código de vestimenta

El golf, como cualquier deporte, requiere una vestimenta adecuada tanto en el campo como en las zonas de prácticas, no estando permitido el uso de chándal, traje de baño, indumentaria paramilitar, pantalón de deporte, pantalón multi bolsillos, pantalón pirata, camiseta sin cuello o cuello redondo, camiseta sin mangas para caballeros y zapatos que no sean específicos para el juego del golf, así como el uso inadecuado de la vestimenta (ver cuadros expuestos en el club).

Este código de vestimenta se considera parte del código de conducta a efectos de penalizaciones

1.C. CONDICIONES GENERALES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones generales de competición serán de aplicación en todas las competiciones celebradas en Santa María Golf Club, salvo que existan condiciones específicas para una prueba, en cuyo caso las condiciones generales serán de aplicación con carácter supletorio.

1.c.1. Participantes

Los reglamentos de las pruebas establecerán las condiciones que han de reunir los jugadores para poder participar en la prueba, si bien bastará para ello con publicar el resumen de las condiciones especiales de cada una de ellas, siendo de aplicación para todo lo demás lo contenido en este Libro de Competiciones.

El número mínimo de inscripciones para realizar una prueba será de 15 jugadores para competiciones individuales y 8 parejas para dobles.

El número máximo de participantes en una competición queda al arbitrio del comité de competición. En caso de que el reglamento de una prueba incluya un número máximo de participantes en su reglamento, el comité de la prueba estará facultado para ampliar o disminuir dicho número si las circunstancias así lo aconsejan.

Salvo que en las condiciones particulares de una prueba se exprese lo contrario, las competiciones estarán limitadas a handicap 26,4 para caballeros y 36,0 para señoras.

1.c.2. Categorías

En las pruebas individuales, las categorías vienen definidas por el handicap exacto de los jugadores, distribuyendo equitativamente el número de participantes entre el número de categorías que se hayan establecido.

En las pruebas por parejas y/o equipos, las categorías vendrán definidas por la suma de handicaps exactos de la pareja y/o equipo, distribuyendo el número de participantes equitativamente entre el número de categorías que se hayan establecido.

El Comité de la prueba estará facultado para modificar las categorías dependiendo del número de participantes.

1.c.3. Barras de salida

Las condiciones particulares de cada prueba determinarán las barras usadas, siendo por defecto barras amarillas para caballeros y barras rojas para señoras.

No obstante, lo anterior, y en concordancia con lo señalado en la circular 52/2017 de la RFEG, un jugador podrá solicitar que se le autorice a usar un área de salida distinta a las señaladas en las condiciones de la competición para su categoría siempre que el campo esté debidamente valorado para esas barras alternativas. Esta opción no será válida para pruebas scratch o para premios scratch en pruebas handicap.

1.c.4. Inscripciones

El plazo de inscripción se abrirá con anterioridad suficiente y se cerrará a las 12:00 horas, dos días antes del inicio de la prueba.

Serán de aplicación penalizaciones por la no presentación a los torneos.

El Comité de Competición podrá, a su discreción, considerar una ausencia como justificada y no sujeta a sanción.

Hasta la publicación de las listas de salidas cualquier jugador puede anular su inscripción. Una vez publicadas las listas el jugador no podrá anular su salida, considerándose cualquier ausencia (motivada o no) como primera, segunda o tercera ausencia según proceda.

El jugador que no esté inscrito y no aparezca en la lista de juego no jugará la competición con opción a premio, pudiendo existir una reserva de salidas para estos jugadores, a discreción del comité. En estos casos, la vuelta se considerará válida a efectos de handicap.

Podrán realizarse inscripciones a través de los siguientes canales:

- 1.- Página web del club www.santamariagolfclub.com.
- 2.- Mediante correo electrónico a caddymaster@santamariagolfclub.com.
- 3.- Por teléfono en el 952831036 (siendo responsabilidad del jugador comprobar su correcta inscripción con este medio antes de las 12:00 de la antevíspera del torneo).
- 4.- En pruebas con sponsor, éste podrá inscribir a sus invitados, hasta un máximo de 5 grupos de tres jugadores, enviando la lista de los mismos antes de las 12:00 horas de la antevíspera del torneo.

Mientras duren los efectos de la pandemia por Covid-19 no habrá listados en papel para inscripciones, debiendo usarse únicamente los medios reseñados.

Inscripciones fuera de plazo:

De forma excepcional, podrán aceptarse, si se pudieran acoger, a jugadores sin alterar grupos de salidas ni horarios. Estas inscripciones, sin más limitación de plazo que las de índole práctico, deberán contar con la autorización expresa del comité de competición.

1.c.5. Derechos de inscripción

La cuota de inscripción será estipulada por el Comité de Competición en cada competición y publicado en las condiciones particulares de la competición, debiendo ser abonado antes de iniciar la vuelta estipulada y de acuerdo con las directrices que se indiquen. El no cumplimiento implica su retirada automática de la prueba y contará como ausencia.

Los derechos de juego para los inter-clubs y otros torneos que se celebren en Santa María Club de Golf serán determinados por los responsables de los mismos y refrendados por el Comité de Competición.

Mientras duren los efectos de la pandemia por Covid-19, se preferirá siempre el pago por medios electrónicos.

1.c.6. Orden y horarios de salida

El horario de salida se efectuará por orden ascendente de hándicap del más bajo al más alto en competiciones de un día y por orden inverso a la clasificación el segundo día para las competiciones de dos o más días. Sin perjuicio de que se intentará, en la medida de lo posible, complacer solicitudes de agrupaciones de jugadores siempre con autorización del comité.

En caso de existir alguna ausencia, ésta no se suplirá (no se correrá puesto), salvo que el grupo quede con un sólo jugador (dos en caso de ser grupos de cuatro jugadores), en cuyo caso se suplirá con el primer jugador del siguiente grupo de la lista.

En competiciones por pareja se correrá turno. En todo caso, los horarios de salidas serán responsabilidad del comité de competición a su discreción.

En ocasiones excepcionales se podrán agrupar jugadores para compartir buggies por causa justificada a discreción del comité.

Los sponsors podrán solicitar grupos de tres jugadores para sus invitados y se intentará, en la medida de lo posible, agruparlos en el horario más conveniente.

De ser necesarias modificaciones en horarios y grupos de salidas, estas deberán contar con la autorización expresa del comité de competición en cada ocasión

1.c.7. Ritmo de juego

Será de aplicación la Política de Ritmos del Juego de la Real federación Andaluza de Golf. De esta manera, y en el caso particular de Santa María Golf Club se establece:

Tiempo estimado para la vuelta 4 horas y 28 minutos

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par	4	5	4	4	4	4	3	5	5
	0:13	0:17	0:14	0:15	0:13	0:14	0:16	0:16	0:16
	0:13	0:30	0:44	0:59	1:12	1:26	1:42	1:58	2:14

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	4	3	5	4	3	4	3	4
	0:13	0:17	0:14	0:15	0:13	0:14	0:16	0:16	0:16
	2:27	2:44	2:58	3:13	3:26	3:40	3:56	4:12	4:28

ENTREGA DE TARJETAS: Los jugadores entregarán las tarjetas sin demora. Pasados 20 minutos después de que haya terminado el último grupo no se aceptarán más tarjetas y el jugador será descalificado.

1.c.8. Desempates

Salvo que el reglamento de la prueba lo disponga de otro modo, en caso de empate para los primeros puestos se resolverá a favor del jugador que tenga en la prueba el handicap de juego más bajo para el premio handicap y más alto para el premio scratch.

Caso de persistir el empate se recurrirá a la fórmula de los mejores 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos para competiciones a 18 hoyos, y de los mejores 18, 24, 30, 32, 34 y 35 últimos hoyos para competiciones a 36 hoyos. De persistir el empate se decidirá por sorteo.

En las pruebas en las que el reglamento prevea un desempate (play-off), éste se realizará jugando hoyo por hoyo los suficientes hasta deshacer el empate. En caso de que no se hayan designado hoyos para el desempate antes del inicio de la última vuelta, se jugará en el orden normal de la vuelta estipulada (hoyos 1, 2, etc.).

En el caso de que se trate de un desempate en una prueba handicap, los puntos de handicap se aplicarán de acuerdo con los Índices de Puntos de Handicap de la tarjeta.

En competiciones por bandos en las que no exista un handicap único para el bando, como por ejemplo en Four Balls, se decidirán de la forma siguiente:

- ✓ En caso de empate para el premio Scratch, ganará el bando con mejor resultado Handicap.
- ✓ En caso de empate para el premio Handicap, ganará el bando con mejor resultado Scratch.

En ambos casos, de persistir el empate se recurrirá a la fórmula de mejores últimos hoyos, y de persistir el empate, se sorteará.

1.c.9. Penalizaciones

Serán aplicadas por no presentarse a los torneos:

- ✓ Primera ausencia: amonestación y pago de los derechos de juego.
- ✓ Segunda ausencia: pago de los derechos de juego y un mes sin jugar competiciones del club.
- ✓ Tercera o posteriores ausencias: pago de los derechos de juego y seis meses sin jugar competiciones del club.

Las penalizaciones prescribirán transcurridos seis meses sin haberse producido una ausencia posterior, a efectos de la consideración de la primera, segunda, tercera o posterior ausencia.

El Comité de Competición podrá, a su arbitrio, considerar una ausencia como "justificada", en función de las circunstancias particulares, en cuyo caso no se aplicará penalización alguna.

1.c.10. Exceso de inscritos y lista de espera

En caso de que el número de inscritos supere el número de plazas disponibles, para un turno o para la competición completa, se dará prioridad a los inscritos según el siguiente orden:

1. Socios/abonados del club, por handicap de menor a mayor.
2. No socios.
3. No presentados en torneos anteriores sin causa justificada a discreción del comité.

Los socios de clubes con correspondencia no podrán hacer uso de las ventajas aplicables durante la celebración de competiciones salvo que figurara lo contrario en el acuerdo respectivo.

En los casos de socios /abonados que queden sin seleccionar serán tratados de forma preferente en la siguiente competición, a discreción del Comité de Competición.

Podrán elaborarse listas de espera para suplir posibles ausencias en las condiciones que determine el comité en cada caso.

1.c.11. Transporte – Uso de buggies

Se modifica la regla local permanente 11 de la RFGA en el sentido de que cada competición determinará en sus condiciones particulares el uso de buggies, siendo, con carácter general, la siguiente:

- ✓ Queda autorizado el uso de coches en los campeonatos sociales, excepto para los jugadores de categoría junior y en todas aquellas pruebas en las que su reglamento expresamente lo prohíba.
- ✓ Cuando los jugadores juniors compitan con opción a premio con jugadores mayores en una misma categoría, estarán sujetos a la misma condición de transporte que se haya establecido para los mayores, con la salvedad de que no podrán conducir el coche hasta alcanzar la edad de 16 o más años, por razón de las pólizas de responsabilidad civil de los vehículos.

1.c.12. Criterios sobre premios

Los premios por clasificación no serán acumulables. En caso de que un mismo jugador o equipo lograse un premio scratch y un premio handicap, se le otorgará aquel que corresponda a una mejor posición (1º, 2º, 3º, etc), y en caso de coincidir las posiciones en la clasificación scratch y handicap, se le otorgará el premio scratch, con preferencia sobre el handicap.

Tendrán derecho a premio por sorteo todos los competidores que asistan a la entrega de premios, salvo que el reglamento de la prueba establezca otra cosa.

Si el premiado no se encontrase presente en la entrega se guardará el trofeo por un plazo de 30 días, quedando a disposición del comité de competición para su empleo en torneos benéficos y similares transcurrido dicho plazo.

Sin embargo, el regalo dematerial deportivo complementario, si lo hubiera, no se guardará disponiendo de él el comité de la prueba según su propio criterio, sorteándolo a continuación o guardándolo para otra ocasión.

Salvo excepciones debidamente justificadas a criterio del comité, sólo el propio jugador podrá retirar el trofeo o regalo, incluso en las competiciones por parejas o equipos.

Cuando el sponsor reparta premios/regalos sin trofeo, el jugador deberá estar presente en la entrega corriendo turno en la clasificación hasta otro que sí esté presente.

1.c.13. Comités de las pruebas

Estarán designados por el Comité de Competición del Club, debiendo sus miembros ser en número impar y pudiendo ser, de considerarse oportuno, una sola persona.

De entre sus miembros, el comité de competición designará un presidente, que tendrá voto de calidad en caso de disparidad de criterios.

Salvo publicación expresa en contra, por defecto, actuará como miembro único del comité de la prueba el presidente del comité de competición de club asistido por el personal de Santa María Golf Club.

Los miembros del comité están autorizados para adoptar decisiones individualmente, salvo aquellas que entrañan la descalificación de un equipo o algún miembro de un equipo en aplicación de la Regla 1.2b.

Los marshalls y demás personal de Santa María Golf Club colaborarán con el comité de la prueba en aquello que sea necesario, y en particular, en el control del ritmo de juego. A efectos de la condición de ritmo de juego, las manifestaciones y amonestaciones de los marshalls tendrán el mismo valor que si proviniesen de un miembro del comité de la prueba, pudiendo ser modificadas tan sólo en circunstancias excepcionales a considerar por el comité de la prueba.

La decisión del comité de la prueba es final.

El comité de la prueba podrá modificar e interpretar en todo momento el reglamento y condiciones de la competición para el correcto desarrollo de la competición.

1.c.14. Resultados de la competición – Competición cerrada

Cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón oficial del club, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada, otorgándose un plazo de al menos, diez minutos, para solventar posibles reclamaciones y corregir errores, sin perjuicio de lo dispuesto al efecto en las reglas de golf.

A todos los efectos, mientras dure el periodo de restricciones provocadas por la Covid-19, y con vocación de permanecer en el futuro, se intentará, dentro de lo posible, que no haya más que la más indispensable documentación en papel, por lo que, entre otras cosas, el tablón oficial de las pruebas será el que figure en la nube y sea accesible a través de la web del club y de cualquiera otra que será debidamente anunciada.

2. OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

Se permitirá la celebración de competiciones en todas las formas de juego presentes en las reglas de golf además de las otras modalidades de juego siguientes:

2.a. Eclectic

- ✓ *Scratch*. Única modalidad de juego en pruebas individuales en la que cada jugador juega dos vueltas o más al recorrido, puntuando para el resultado definitivo, el mejor logrado en cada hoyo en las vueltas jugadas.

Dado que hay que mejorar los mismos hoyos, se deberá mantener las mismas posiciones de las banderas y las barras de salida, durante todos los días de que consta la prueba.

- ✓ *Handicap*. Prueba similar a la scratch pero en la que el jugador participa con su Hándicap de Juego, por lo que su resultado se obtiene comparando los Golpes Netos en lugar de los Brutos.

2.b. Greensome

Cada uno de los jugadores que forman una pareja ejecutan el golpe de salida en cada uno de los 18 hoyos, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la pareja, alternando posteriormente los golpes hasta terminar cada hoyo.

Reglas particulares para el Greensome:

La modalidad Greensome no está regulada por las Reglas de Golf. De esta manera, es necesario determinar una serie de reglas que serán de aplicación cuando dicha modalidad se esté jugando.

1. Se aplican las Reglas de Golf.
Salvo por las normas específicas de esta modalidad, se aplican las Reglas de Golf, en particular, aquellas referentes a la modalidad Foursome (Regla 22) en tanto en cuanto sean compatibles con estas reglas específicas.
2. Bola provisional al iniciar el juego de un hoyo. (Regla 18.3).
Al iniciar el juego de un hoyo:
 - i. Una bola provisional solamente puede ser jugada cuando AMBAS bolas pueden estar perdidas fuera de un área de penalización o fuera de límites.
 - ii. SOLO UNO de los jugadores puede jugar una bola provisional y la bola provisional debe ser jugada después de que los dos jugadores han efectuado el golpe de salida.
 - iii. La bola provisional debe ser jugada desde el área de salida del compañero propietario de la bola elegida (en caso de Greensome indistinto).
 - iv. Si AMBAS bolas originales son encontradas dentro de límites o están perdidas en un área de penalización, la bola provisional debe ser abandonada.
 - v. Si TAN SOLO UNA de las bolas originales es encontrada dentro de límites o está perdida en un área de penalización, el juego se continuará con ésta, y la bola provisional debe ser abandonada.
 - vi. Si se juega una bola provisional de otra forma distinta a la establecida en esta regla, esta bola no es bola provisional y se considera jugada por el procedimiento de golpe y distancia (Regla 18.1).

3. Selección de bola en juego.

Excepto en lo referente al juego de bola provisional establecido en la regla anterior, la selección de bola se hará antes de que los jugadores tomen ninguna acción con las bolas originales (ejemplos: bola injugable, alivio por condición anormal del campo, etc.).

Si los jugadores toman alguna acción con una de las bolas antes de que haya sido seleccionada una de las bolas jugadas desde el área de salida, aquella bola se entenderá seleccionada, y la otra deberá ser abandonada.

4. Orden de juego (Regla 6.4).

Para determinar el orden de juego se atenderá a las bolas que hayan sido efectivamente seleccionadas por los bandos que juegan juntos. Sin perjuicio de ello, la selección de bola se realizará sin demorar el juego (Regla 5.6).

5. Bola equivocada (Regla 6.3c).

Para el caso de jugar una bola que haya de ser abandonada conforme a las reglas anteriores, se aplica la Regla 6.3c.

2.c. Greensome Chapman

Se trata de una variante del Greensome en la que los dos jugadores de cada bando ejecutan con su bola la salida de cada hoyo y juegan ambos el segundo golpe con la bola de su compañero para, después de ejecutados estos segundos golpes, continuar el juego con una de las dos bolas, libremente elegida, alternando los golpes.

Las reglas particulares para greensome son de aplicación también para esta modalidad.

2.d. Scramble

Es una prueba por equipos de 2, 3 ó 4 jugadores. Todos los jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.

Si la bola escogida está en la calle, todos los jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al agujero, del lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está en el rough o en un obstáculo, esta se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella del golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Cuando la bola escogida está en el green, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rough o en un obstáculo, no podrá ser movida.

Es obligatorio que cada jugador juegue su propia bola. En cada prueba se determinará el número de salidas obligatorias por cada jugador y que contarán para que el resultado sea válido, y esto será determinante para calcular el handicap del equipo (*).



El jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

Handicap de juego del equipo – Salvo que se determine otra cosa en las condiciones particulares de la prueba, se aplicará el siguiente porcentaje a la suma de los hándicaps de juego:

EQUIPO DE 4 JUGADORES	10%
EQUIPO DE 3 JUGADORES	15%
EQUIPO DE 2 JUGADORES	30%

* Si no hubiera un número obligado de salidas a elegir para cada jugador, ningún equipo podrá jugar con un handicap más alto que el del jugador del equipo de menor handicap.

3. COMPETICIONES SOCIALES

Todos los reglamentos de competiciones sociales o sus condiciones particulares que complementan a estas generales se publicarán en la página web del club: www.santamariagolfclub.com.

4. OTRAS COMPETICIONES

Cualquier competición deberá ser presentada para su aprobación al Comité de Competición con suficiente antelación.

Por norma general, habrá de reunir los siguientes requisitos:

APROBACIÓN DE TORNEOS & SPONSORS

Se formalizará acuerdo por escrito con el sponsor. En todo lo no dispuesto expresamente en dicho acuerdo se estará a lo dispuesto en las condiciones generales de este libro de competición, y cualquier imprevisto será resuelto por el personal del club y el comité de competición. Las reuniones entre sponsor y comité habrán de realizarse, preferiblemente, con dos meses de antelación.

En caso de ser necesario una flota adicional de buggies, se comunicará con 4 meses de antelación. El comité de competición, a su discreción, podrá suspender cualquier torneo si hubiera circunstancias excepcionales que así lo aconsejaran, incluidas las de índole climática.

DIFUSIÓN DEL TORNEO

Se dará la máxima difusión a los torneos con, al menos, seis semanas de antelación. Correrán por cuenta del sponsor: cuñas de radio, anuncios en prensa, cartelería y otros medios de promoción que dicho sponsor desee usar.

El material publicitario expuesto en el campo no podrá ir fijado con ganchos o piquetas. Los coches y otro material publicitario que se ubique en zonas de césped natural o artificial será ser retirado a la mayor brevedad tras el torneo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

El número de participantes será decidido por el comité de competición conforme a los criterios ya señalados con anterioridad.

ANEXO 1. POLÍTICA DE RITMOS DE JUEGO



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

Cada hoyo tiene un tiempo máximo para ser completado en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

2. Fuera de posición

Se considerará “fuera de posición” a cualquier grupo que, en cualquier momento durante la vuelta, acumule un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados y que, además, se encuentre más retrasado del grupo que le precede que el intervalo de salida que tenía con respecto al mismo.

3. Procedimiento cuando un grupo está “Fuera de posición”

- Un grupo “fuera de posición” será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.
- Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está “fuera de posición”. A discreción del árbitro se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.

4. Tiempo permitido para un golpe

- El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
 - El golpe de salida en un par 3;
 - Un golpe de approach a green; o
 - Un golpe de chip o un putt.
- El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.
- El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.
- En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

5. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

6. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización. <u>Stableford</u> : se deduce un punto del total	Dos golpes de penalización. <u>Stableford</u> : se deducen dos puntos del total	Descalificación. <u>Stableford</u> : descalificación
Match Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

7. Procedimiento cuando se vuelve a estar “fuera de posición” en la misma Vuelta

Si un grupo vuelve a estar “fuera de posición” durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán acumulados hasta el final de la vuelta.

8. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no “en posición”). Si su tiempo para un golpe excede de 80 segundos el jugador recibirá un “aviso”. Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.

ANEXO 2. INTERRUPCIÓN DEL JUEGO & EVACUACIÓN

Las siguientes señales se usarán **cuando se suspenda el juego**:

INTERRUMPIR EL JUEGO INMEDIATAMENTE: UN TOQUE PROLONGADO DE SIRENA

Cuando el juego es suspendido por el Comité **debido a una situación peligrosa**, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, **deben interrumpir el juego inmediatamente** y no reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 5.7b.

Durante la suspensión del juego por situación peligrosa, no se usarán las áreas de práctica.

LOS JUGADORES PUEDEN MARCAR Y LEVANTAR SU BOLA Y **DEBEN DIRIGIRSE INMEDIATAMENTE A LA CASA CLUB** Y ESPERAR INSTRUCCIONES.

INTERRUMPIR EL JUEGO: TRES TOQUES PROLONGADOS DE SIRENAS

Si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si han comenzado el juego de un hoyo, pueden interrumpir el juego inmediatamente o continuar el juego del hoyo, siempre que lo hagan sin demora. Si los jugadores eligen continuar el juego del hoyo, están autorizados para interrumpir el juego antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe interrumpirse después de terminado el hoyo.

LOS JUGADORES PUEDEN MARCAR Y LEVANTAR SU BOLA Y **DEBEN PERMANECEREN EL CAMPO** A LA ESPERA DE INSTRUCCIONES.

REANUDAR EL JUEGO: DOS TOQUES CORTOS DE SIRENA

Se informará a los jugadores sobre cómo y cuándo se reanudará el juego. El juego debe ser reanudado desde donde fue interrumpido, incluso si la reanudación ocurre en un día posterior. Los jugadores deben reanudar el juego cuando el comité haya ordenado la reanudación.

Antes de reanudar el juego, se instruirá a los jugadores para que vuelvan a sus posiciones en el campo y se proporcionará tiempo suficiente para ello. Si es posible, el Comité proporcionará también tiempo adicional para calentar.

Puede obtener más información sobre el procedimiento de suspensión y reanudación del juego en la Regla