

**2009 TOUR DE LAS AMERICAS**  
**TOURNAMENT RULES CARD**

En caso de surgir dudas o controversias sobre el significado de cualquier regla de Golf, Condición de la Competencia o Reglas Locales del Tour de Las Americas, la Regla se interpretara con arreglo a la edición en Inglés de Las Reglas de Golf y de la Condiciones de Competencia y de la tarjeta de Reglas Locales del Tour de Las Americas.

**Las siguientes Condiciones de Competición y Reglas Locales tienen validez para todos los torneos del Tour de Las Americas. Para el texto completo de las condiciones y Reglas Locales, por favor consulte la edición actual de las Reglas de Golf tal y como son publicadas por R&A Rules Limited en las paginas indicadas.**

**SECCION A – CONDICIONES DE LA COMPETENCIA**

**1. Lista de Cabezas de Driver Conformes**

Cualquier driver que el jugador lleve, deberá tener una cabeza, identificada por modelo y por ángulo, que aparezca en la Lista Actualizada de cabezas de Driver publicada por R&A.

**Penalidad por incumplir la Condicion - Descalificacion**

**2. Especificacion de la Bola (Nota a Regla 5-1)**

a. Lista de Bolas Conformes – Pagina 142

b. **Condicion de “Una Bola”** – Pagina 142 - 143 (Excepcion: esta condicion no sera aplicable para los jugadores Profesionales o Amateurs en eventos Pro Am.)

**3. Horario de Salida (Nota a Regla 6-3a) – Pagina 143**

**4. Ritmo de Juego (Nota 2 a Regla 6-7) – Pagina 144**

En ausencia de circunstancias mitigantes, un grupo podrá ser cronometrado si se excede del tiempo permitido y en el caso de ser el Segundo grupo o grupo posterior, si se encuentra fuera de posición. Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador se excede de 50 segundos en un “primero en jugar un golpe” (incluyendo el golpe de salida en un par 3), chip o putt. O 40 segundos si es un golpe de salida o un “Segundo o tercero en jugar un golpe” se considerara que ha tenido un mal tiempo.

El tiempo permitido será determinado por el Arbitro Jefe y será publicado en la cartelera oficial de anuncios. Fuera de posición se define como estar más atrás del intervalo de salida con respecto al grupo delantero. A un jugador cuyo grupo está siendo cronometrado, se le contará un mal tiempo durante la vuelta aunque subsecuentemente su grupo vuelva a estar en posición o vuelva a estar dentro del tiempo permitido.

**Penalidad por infraccion de esta Condicion:**

Un Tiempo Malo - Aviso verbal del Oficial

Dos Tiempos Malos - Un golpe de penalidad y US\$200 multa

Tres Tiempos Malos - Dos golpes de penalidad y US\$300 multa

Cuatro Tiempos Malos - Descalificación y US\$500 multa

1) No se avisará a los jugadores que se les está tomando el tiempo.

2) Los tiempos se tomarán desde que el oficial considere que es el turno de jugar.

3) En adición lea por favor el Manual de Miembros.

4) En circunstancias excepcionales, un solo jugador, o dos jugadores dentro de un grupo de tres, podrán ser cronometrados en vez del grupo completo.

**5. Suspension de juego por Situacion Peligrosa (Nota a Regla 6-8b) – Paginas 144-145**

**6. Practica entre hoyos prohibida (Nota 2 a Regla 7) – Pag 145** (Esta condición no aplica a Pro Ams precedentes a Torneos o en torneos bajo la modalidad de Match Play). NB: Esta condición incluye rodar una Bola en el Putting Green del último hoyo jugado.

**7. Transporte – Pag 146 (Excepcion:** Cuando sea permitido el transporte por el Comité de Reglas)

**8. Anti-Dopaje.**

Se exige a los jugadores cumplir y limitarse a la normativa anti dopaje del TLA. Nota: los jugadores deberán tener conocimiento de que, bajo la Normativa Anti Dopaje, podrá afrontar una descalificación de tanto en el Torneo en el que se le ha hecho la prueba (o de otra manera cometida la violación) como de cualquier otro torneo posterior en el que haya participado hasta la suspensión provisional o hasta que se le haya hecho inelegible bajo esta Normativa. La descalificación en estos casos, incluye la pérdida de todos los puntos, resultados y dotación en premios.

**9. Resolver Empates**

a. En caso de empate para el primer puesto, Habrá un desempate, hoyo por hoyo para determinar el ganador.

b. En caso de empates en las escuelas clasificatorias en cualquier puesto, el lugar se determinará por el Score de la última vuelta, y en caso de seguir el empate los últimos 9 hoyos, 6 hoyos, 3 hoyos.

**10. Resultados de la Competición –** Cuando la hoja de resultados finales sea colocado en la cartelera, el resultado de la competencia será considerado oficial

**SECCION B – REGLAS LOCALES**

Las siguientes Reglas Locales, junto con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique TLA, se aplicarán hasta nueva orden en todos los Torneos que se celebren bajo los auspicios de TLA:

**1.- Fuera de Límites (Regla 27)**

Más allá de cualquier muro, cerca o estacas blancas que definen el límite del campo.

**Nota:**

A. Cuando el Fuera de Límites está definido por estacas blancas o postes de las cercas (excluyendo soportes en ángulo), la línea que une los puntos internos más cercanos a nivel del terreno, de dichas estacas o postes definen el límite. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre dicha línea.

B. Cuando existe una línea Blanca continua o colidante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.

**2.- Obstáculos de Agua (incluidos los obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26)**

Los obstáculos de agua se definen por marcas amarillas. Cuando existan líneas amarillas, estas definen el margen.

Los obstáculos de agua lateral se definen por marcas rojas. Cuando existan líneas rojas estas definen el margen.

**Nota: Zonas de Dropeo para Obstáculos de Agua**

Cuando existan zonas de dropeo para los obstáculos de agua, se podrá jugar una bola bajo la Regla 26, o se podrá dropear una bola, bajo la penalidad de un golpe, en la zona de dropeo más cercana al punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo. Al dropear una bola en una zona de dropeo, la bola dropeada no se volverá a dropear si acaba dentro de la distancia de dos palos del punto donde golpeó por primera vez una parte del campo aunque la misma vaya a reposar fuera de los límites de la zona de dropeo o más cerca del hoyo.

**3.- Terreno en Reparación (Regla 25)**

*Todas las áreas indicadas como Terreno en Reparación (Regla 25 -1)*

- Todas las áreas delimitadas por líneas blancas, incluyendo los puntos de cruce para el público que estén limitados por líneas blancas.

- Zanjias para cables cubiertas con hierba.

- Juntas de transplante de gramas – pag 134.

- Zanjias de drenaje rellenas de grava (French Drains).

*Agujero hecho por animal excavador (Regla 25-1 Nota)*

Se denegará el alivio por interferencia con la colocación de un agujero, desecho o senda hecho por un animal excavador, un reptil o un pájaro.

*Marcas de Distancia Pintadas*

Se podrá conseguir alivio, para la posición de la bola o el área de swing pretendido, de cualquier marca de distancia pintada en áreas cortadas a corte bajo en el Fairway. Nota: esto no incluye las distancias marcadas en los hoyos para medir el drive más largo.

**4.- Bola Enterrada en su propio pique (Rule 25 -2)– Alivio extendido a “A través de la Cancha” –Pag 131**

**5.- Piedras en los Bunkers – Pag 134**

Las piedras en los Bunkers son considerados obstrucciones móviles.

**6.- Obstrucciones Inamovibles (Regla 24-2)**

- Las zonas de líneas blancas adjuntas a zonas definidas como obstrucciones inamovibles, se considerarán, como parte de la obstrucción y no como terreno en reparación.

- Zonas de jardín rodeadas por una Obstrucción son parte de dicha Obstrucción.

- Las esteras sujetas al suelo y las rampas de plástico para cubrir cables son obstrucciones inamovibles.

**7.- Tapones de hierba en el Green.**

En cualquier Green, tapones de hierba de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que las tapas de los hoyos viejos y pueden ser reparados amparados en la Regla 16-1c

**8.- Partes Integrales de la Cancha**

- Cables o protecciones artificiales cuando estén pegadas a árboles u otros objetos permanentes.

- Muros de contención y pilones cuando estén situados en obstáculos de agua.

**9.- Cables elevados permanentemente**

El golpe de un jugador debe ser cancelado y repetido sin penalidad (Regla 20-5) si su golpe impacta una línea de tensión, línea de teléfono o cable. Si la bola no puede ser recuperada inmediatamente, se podrá sustituir por otra.

**Exception:** No se repetirá una bola que golpee un cable elevado que parta desde el suelo.

**10.- Obstrucciones Temporales Inamovibles – Pag 135 -140**

**Nota:** “A Traves de la Cancha” cuando la bola de un jugador reposa dentro, sobre o que bajo una obstrucción temporal inamovible o tan cerca de la obstrucción que esta interfiere con el stance del jugador o el área de swing pretendido y se requiere alivio, el jugador puede proceder bajo cualquiera de las opciones disponibles bajo la Regla, o si se han marcado zonas de dropeo, como opción adicional, el jugador puede dropear la bola, sin penalidad en la zona de dropeo más cercana.

**PENALIDAD POR INFRACCION DE UNA REGLA LOCAL**

Match Play – Pérdida del Hoyo

Stroke Play – Dos Golpes