



TOUR LATINOAMERICA
LONG DRIVE



REGLAS OFICIALES 2018

TABLA DE CONTENIDOS

REGLA 1 EL JUEGO

1.1	Definición.....	5
1.2	Jugadores.....	5
1.3	Reglas.....	5
1.4	Penalización.....	6
1.5	Equipamiento.....	6
1.6	Campo.....	8
1.7	Registro.....	8
1.8	Federaciones y/o Asociaciones	8

REGLA 2 FORMA DEL JUEGO

2.1	Definición.....	9
2.2	Categorías.....	9
2.3	Tiempo de competencias.....	9
2.4	Practica.....	10
2.5	Las condiciones climáticas del juego.....	10
2.6	Ronda de clasificación.....	10
2.7	Match play.....	11
2.8	Torneos.....	11
2.9	Sistema de puntuación.....	12
2.10	Juego por equipos.....	13

2.11 Formato Campeonato latinoamericano.....	13
--	----

REGLA 3 ETIQUETA

3.1 Introducción.....	14
-----------------------	----

3.2 El espíritu de juego.....	14
-------------------------------	----

3.3 La seguridad.....	14
-----------------------	----

3.4 Código de vestimenta.....	15
-------------------------------	----

3.5 Antes de comenzar la competencia.....	15
---	----

3.6 Durante la competencia.....	15
---------------------------------	----

REGLA 4 COMITÉ ORGANIZADOR

4.1 Definición.....	16
---------------------	----

4.2 Delimitación del campo.....	16
---------------------------------	----

4.3 Área de practica.....	16
---------------------------	----

4.4 Campo injugable.....	17
--------------------------	----

4.5 Hora de inicio y Orden.....	17
---------------------------------	----

4.6 Conformidad del equipo.....	17
---------------------------------	----

4.7 Sincronización.....	17
-------------------------	----

4.8 Decisión de contiendas.....	18
---------------------------------	----

4.9 Anuncio y registro de los puntajes.....	18
---	----

4.10 Pena de descalificación.....	18
-----------------------------------	----

4.11 Reclamaciones.....	18
4.12 Final de la competencia.....	18
4.13 Decisión del árbitro; Decisión del Comité.....	18

REGLA 5 DEFINICIONES

5.1 Definiciones.....	19
5.2 Arbitro.....	19
5.3 Área de Salida.....	19
5.4 Bola en juego.....	19
5.5 Bola fuera de límites.....	20
5.6 Comité.....	20
5.7 Encargado de los clubes.....	20
5.8 Grilla.....	20
5.9 LD / LDTL.....	20
5.10 Línea de juego.....	21
5.11 Match Play.....	21
5.12 Oficial de campo.....	21
5.13 Reglas.....	21

REGLA 1 EL JUEGO

1.1 Definición

Long Drive es lograr la mayor distancia posible a una pelota en una *grilla* marcada en el campo, haciendo un golpe con un driver desde el lugar de salida y de acuerdo con las reglas que se establecen en el presente.

1.2 Jugadores

Profesional: Es el jugador registrado para jugar como profesional de LD y que saldrá de las posiciones finales de la categoría amateur adultos de cada país. Puede ser galardonado con premios monetarios en los campeonatos de *LDTL*.

Aficionado: es el jugador registrado para jugar como Aficionado y sin opción de ganar / ser galardonado con premios monetarios en los campeonatos de *LDTL*. El Comité verificará edad en momento anotarse.

Cualquier aficionado es elegible para la competencia de *LDTL*.

La organización del evento, en conjunto con las federaciones nacionales de *LD*, determinaran luego de cada temporada, quienes deben pasar a la división *LD PRO* cada año.

1.3 Reglas

Las reglas son todas las interpretaciones contenidas en el presente

Si un competidor se niega a cumplir con una regla que afecta los derechos de otro competidor, quedará descalificado.

Los jugadores no deben aceptar excluir la operación de ninguna regla ni renunciar a ninguna penalización incurrida.

Si algún punto en disputa no está cubierto por las reglas, el comité organizador, tomara la decisión de acuerdo con el principio de equidad.

1.4 **Penalización**

Si una pelota se juega infringiendo una regla, la penalización general es la cancelación del golpe. El jugador no tiene derecho a repetir el golpe en este caso.

Si se comete una infracción antes de jugar una bola, la penalización general es la reducción de la cantidad de intentos que el jugador tiene en un set. El *Comité* puede, en las condiciones de una competencia, aumentar la penalidad a dos intentos por infringir una regla antes de jugar una pelota en el set (la penalización predeterminada es un intento).

Si una regla proporciona una penalización específica, esta debe aplicarse.

1.5 **Equipamiento**

PALOS

Los palos de golf deben aparecer en la Lista de Conformidad de la USGA® o de la R&A. y deben cumplir con las Reglas de Golf, que limitan la longitud del palo de golf a un máximo de cuarenta y ocho pulgadas (48 "). Los palos de golf deben ser declarados el día de la competencia y verificados por el oficial de campo responsable.

BOLAS

Los jugadores deben usar las bolas de golf establecida por *LDTL* en todos los eventos.

TEE

Cualquier tee está permitida en la competencia LDTL.

1.6 **Campo**

Los *oficiales de campo* realizarán el marcado del mismo previo a la competencia con los equipos tecnológicos adecuados. Formaran una *grilla* que permitirá establecer el ancho de la cancha y servirá para establecer la distancia recorrida por la bola.

Dicho ancho estará entre las 40 y 70 yardas dependiendo del campo.

En los eventos y clasificaciones donde se utilizan ayudas electrónicas de rango láser, los oficiales de campo colocados a lo largo de los lados de la *grilla* verificarán la distancia más larga para cada jugador.

Un oficial de campo registrará la distancia desde el área de salida hasta la ubicación física de la pelota dentro de los perímetros establecidos.

Los oficiales de campo también marcaran el área de salida donde se podrá colocar el tee de salida.

Todo lo que está fijo o creciendo no debe romperse, doblarse o moverse.

Los impedimentos sueltos, el rocío y los objetos artificiales extraíbles se pueden mover, modificar o eliminar.

1.7 Registro

Todos los jugadores deberán ser miembros del *LDTL* para jugar el campeonato nacional, abonando anualmente el monto establecido por la organización. Los clubes podrán abonar un cargo fijo por miembros.

Todos los jugadores deben completar un formulario de inscripción oficial en el evento y pagar la tarifa de inscripción en el momento de la inscripción. El registro cubre la entrada a la ronda clasificatoria y final. Los jugadores que no califiquen pueden intentar calificaciones adicionales (si el tiempo lo permite) completando y (pagando) una entrada adicional después de su intento inicial (o último) y antes de otro intento de calificación. Los jugadores pueden intentar calificar tantas veces como lo permita el tiempo. Los oficiales de campo en el sitio determinarán si los límites de tiempo.

1.9 Federaciones y/o Asociaciones

Todas las Federaciones y/o Asociaciones que deseen inscribirse para la organización y fiscalización de los torneos nacionales en cada país, deberán:

- a) Inscribirse con su documentación que lo acredita como tal.
- b) Firmar Convenio con la organización del *LDTL*.
- c) Ajustarse a lo establecido en el presente reglamento.
- d) Coordinar con la Organización el número de torneos que se realizaran durante el año.
- e) Coordinar, asistir y fiscalizar los respectivos torneos que se jueguen durante el año.

f) Llevar el ranking nacional en conjunto con la organización de *LD*.

REGLA 2 FORMA DEL JUEGO

2.1 Definición

El juego se dividirá por categorías y durante la competencia habrá dos rondas: clasificatoria y match play.

Será abierto para todos los jugadores de acuerdo con la categoría correspondiente.

2.2 Categorías

Las categorías de LDTL incluirán jóvenes, adultos y mayores tanto mujeres como hombres y profesionales de LD. Los profesionales de LD de todas las edades competirán en una sola división.

Jóvenes: 14 a 17

Adulto 18 a 44

Senior 45 +

Profesionales LD

2.3 Tiempo de competición

Habrà un orden de competencia. Es responsabilidad de los jugadores estar preparados para competir cuando se llame su nombre al Tee, y si no lo hacen en un lapso de 2 minutos se descalificarà de la competencia.

En una ronda clasificatoria, un jugador descalificado por este motivo puede "volver a registrarse" (ver "Registro") e intentar calificar.

Los jugadores tendrán dos (2) minutos para intentar seis (6) golpes.

2.4 **Practica**

La ronda de práctica en el área de salida no está permitida en el momento de competición. El *Comité* definirá un área de practica los días de competencia.

2.5 **Las condiciones climáticas de juego**

El *LDTL* no puede garantizar condiciones climáticas o condiciones de juego constantes como resultado del clima. Se hará todo lo posible para completar todas las competiciones y garantizar la seguridad de los competidores. Si las condiciones no se pueden reproducir, *LDTL* y el *Comité* se reservan el derecho de acortar o alterar el formato para completar una competencia oficial. El *LDTL* no emitirá reembolsos a ningún jugador si las condiciones climáticas severas acortan o alteran el formato de la competencia.

2.6 **Ronda clasificatoria**

Es la ronda de juego donde todos compiten contra todos en sus diferentes categorías y determinarán quienes pasan a la ronda match play.

Solo se medirá y registrará la distancia más larga de un jugador en los 6 tiros.

2.7 Match Play

Se jugará entre los 16 mejores de cada categoría en sistema de eliminación.

El sistema establecido de *Match Play* para la ronda final determinará quien pasa a los cuartos, semi y finales. Los cuatros primeras posiciones serán establecidas de acuerdo con los ganadores de los match respectivos. Desde la 5ta a la 8va posición por mayor distancia obtenida en la ronda final.

En cada *Match Play*, se sorteará que jugador lanza primero.

Cuando dentro de una ronda final de división la distancia de la mejor bola entre jugadores sea de seis pulgadas (6 ") o menos una de la otra se considera un empate. En el caso de que haya empates, esos jugadores golpearán (2) bolas adicionales en un minuto (1:00) (Playoff) para determinar el ganador. El desempate continuará hasta que se determine un ganador. Si uno de los jugadores no está presente para el desempate, el jugador presente será considerado el ganador.

2.8 Torneos

Se realizará un calendario anual que permita un sistema de puntuación en cada categoría y/o clasificación por eventos a una final que determine los campeones nacionales. La organización del *LDTL* coordinará con la asociación, federación y/o *Comité* respectivo en cada país a fin de fijar las fechas de los torneos a disputar.

Los campeones de cada categoría quedaran automáticamente clasificados para disputar el Campeonato Latinoamérica en lugar y fecha determinados por la organización de *LDTL*.

Cada torneo se jugará durante el mismo día, pero cuando el número de participantes sea muy elevado o las condiciones climatológicas lo impidan, podrá tener una duración máxima de 2 días.

El primer día será la ronda clasificatoria donde se establecerá las 16 mejores distancias individuales de cada categoría, que pasaran a la ronda final.

La ronda final (*Match Play*) se realizará con un sistema de match (por sorteo) en la primera vuelta y acorde al programa establecido en cruzamientos hasta finalizar con los finalistas de cada categoría.

2.9 Sistema de puntuación

Cada jugador recibirá una puntuación en función al sistema de puntuación que se determina en el presente.

1er. Puesto 100 pts.

2do. Puesto 75 pts.

3ro. puesto 50 pts.

4to. Puesto 30 pts.

5to al 8vo. puesto 20 puntos.

Clasificación a la ronda final 10 puntos.

Mayo distancia durante el evento tendrá 50 pts. extras.

2.10 **Juego por equipos**

El equipo es un conjunto de jugadores que estarán determinados en cada país por el club que representan (1 Pro, 1 adulto, 1 senior, 1 dama) y en la final por el país que representan.

La competencia por equipos se establecerá de acuerdo con las mejores distancias individuales en cada división que jueguen la ronda clasificatoria y final. La suma de esas distancias en cada división determinara el puntaje del equipo en cada torneo.

2.11 **Formato del Campeonato Latinoamericano de Long drive**

Ronda de Competición 1 (individual): Todos los jugadores en cada división competirán individualmente con el sistema establecido en el reglamento de clasificación.

Los primeros 16 finalistas en cada división avanzarán a los *Match Play* de sus respectivas divisiones. Todos los demás serán eliminados de la competencia.

Ronda de Competencia 2 (equipo): Cada miembro del equipo participarán y la sumatoria de las mejores distancias de cada uno establecerán el orden de clasificación, avanzando los 4 mejores países. Todos los demás serán eliminados de la competencia.

Los 4 equipos finalista competirán sistema *Match Play* para determinar campeón.

El ganador individual en cada división se coronará como "Campeón Latinoamericano de la división de Long drive".

Nota: En el evento final del campeonato los horarios pueden modificarse según lo establezca el canal de televisión en vivo.

REGLA 3 NORMAS DE ETIQUETA

3.1 Introducción

Esta sección proporciona pautas sobre la manera en que debería jugarse el juego de Long Drive. Si se siguen, todos los jugadores obtendrán el máximo disfrute del juego.

3.2 El espíritu del juego

El principio primordial es respetar las normas de Etiqueta del golf.

El jugador debe respetar a otros jugadores y mostrar cortesía y deportividad, estando siempre listo para jugar.

3.3 La seguridad

El jugador debe asegurarse de no lastimar a las personas durante un golpe o un swing de práctica.

Los jugadores y público presente deben comportarse de manera responsable en todo momento.

En ningún momento se tolerará la conducta desordenada, el lenguaje abusivo, la intoxicación, la posesión de armas de fuego y / o la posesión de cualquier sustancia ilegal.

Las violaciones de esta sección serán causa de expulsión inmediata de las competencias de *LDTL* y la pérdida de todo el dinero pagado, si lo hay.

El público presente deberá podrá alentar cuando los jugadores estén listos. Deberán seguir las indicaciones de los ayudantes de campo.

El *LDTL* tiene el derecho de rechazar el servicio a cualquier jugador o invitado por una etiqueta inapropiada.

3.4 **Código de vestimenta**

En todas las competencias, *LDTL* aplicará estrictamente un código de vestimenta sin excepciones. Se requieren camisas con cuello. No se permiten los pantalones vaqueros y/o el dril de algodón (jogging).

3.5 **Antes de comenzar la competencia**

- Leer las condiciones de la competencia
- Verificar que los drivers con que juega estén declarados y sean consistentes con las reglas.

3.6 **Durante la competencia:**

- No juegue ningún tiro de práctica durante el juego.
- No use dispositivos artificiales o equipos inusuales, a menos que estén específicamente autorizados por las condiciones de la competencia.

REGLA 4 COMITÉ ORGANIZADOR

4.1 Definición

La organización designará el *Comité* que organizará el tour nacional. Dicho comité debe establecer acorde al presente reglamento, las condiciones bajo las cuales se jugará una competencia.

El *Comité* estará integrado por miembros de la Asociación y/o Federación. En caso de que esta no exista, se designarán 4-6 miembros entre los clubes participantes.

4.2 Delimitación del campo

El *Comité* debe definir con los *encargados de los clubes*:

- los límites del lugar de salida,
- los límites de la *grilla*,
- los aspectos de seguridad y control
- los *Oficiales de campo*

4.3 Área de práctica

El *Comité* define con los *encargados de los clubes* el área y otras condiciones en las que los jugadores pueden practicar cualquier día de la competencia. El *Comité* permitirá la práctica en el lugar de salida o en la dirección de la pista de la competencia el día antes de la competencia. También les informará los tiempos a los jugadores.

4.4 **Campo injugable**

Si el *Comité* considera que, por cualquier motivo, el campo no se puede jugar o que existen circunstancias que imposibilitan el juego adecuado del juego, puede ordenar una suspensión temporal del juego o, de lo contrario, declara el juego como nulo y cancela todos los puntajes del conjunto en cuestión. Cuando se cancela un conjunto, todas las penalizaciones incurridas en ese conjunto se cancelan.

4.5 **Hora de inicio y orden**

El *Comité* con los *encargados de los clubes* debe establecer las horas de inicio y organizar el orden de las categorías en los que los competidores deben jugar.

4.6 **Conformidad del equipo**

El *Comité* debe verificar el cumplimiento de los equipos del jugador, especialmente la pelota y los palos. El *Comité* puede imponer un control sistemático y la grabación de todo o parte del equipo de cada jugador.

El *Comité* debe informar la fecha, hora y modalidades de dicho procedimiento.

Nota: El *Comité* normalmente no debería permitir, después del comienzo de la competencia, el préstamo de palos entre jugadores.

4.7 **Sincronización**

El *Comité* y *encargados de los clubes* debe especificar las señales utilizadas y ayudas electrónicas para indicar el comienzo y el final.

4.8 **Decisión de contiendas**

El *Comité* debe anunciar la manera en que se definirá un juego, en cuanto a número de jugadores y match play, cuando la cantidad de participantes sea menor a 16 por categoría.

4.9 **Anuncio y registro de los puntajes**

El *Comité* debe organizar y controlar la medición de distancia y el cálculo del puntaje de cada jugador y equipos. El *Comité* debe anunciar y registrar el puntaje de cada jugador al final de cada torneo.

4.10 **Pena de descalificación**

El *Comité* es el organismo encargado de imponer las sanciones.

4.11 **Reclamaciones**

Los jugadores podrán reclamar durante la competencia y todo reclamo será atendido y fiscalizado por el *Comité* de manera que se resuelva en equidad.

4.12 **Final de la competencia**

Una competencia se cierra cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente.

4.13 **Decisión del árbitro; Decisión del Comité**

Si un *árbitro* ha sido designado por el comité, su decisión es definitiva.

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o punto dudoso sobre las reglas debe remitirse al *Comité*, cuya decisión es definitiva.

REGLA 5 DEFINICIONES

5.1 Definiciones

Las definiciones se enumeran alfabéticamente y, en las propias reglas, los términos definidos están en cursiva.

La definición de cualquier término marcado con una estrella * en esta sección es idéntica a la definición proporcionada en las Reglas de Golf.

5.2 Arbitro

Un "árbitro" es la persona designada por el *Comité* para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar en caso de incumplimiento de una Regla que observe o le informe.

5.3 Área de Salida

Es el área delimitada por 4 puntos donde el jugador se dispone a realizar su tiro. Es determinada y marcada por el *oficial de campo*. Tendrá una superficie de 4 pies por 6 pies.

5.4 Bola en juego

Una bola está "en juego" cuando, una vez realizado el golpe, se encuentra dentro de los límites establecidos para la competencia "grilla" y no haya picado primero en un lugar fuera. La pelota permanece en juego hasta que oficial de campo la mida.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición, estipular que una pelota no está en juego si no ha alcanzado una distancia específica.

5.5 Bola fuera de límites

Una pelota está "fuera de límites" cuando:

(i) se paró fuera de la *grilla*; o

(ii) antes de que se pare, toca el suelo fuera de la pista; o

(iii) su trayectoria se ve modificada por cualquier cosa que se encuentre fuera de la pista a excepción del viento y el agua en un fenómeno climático natural.

5.6 Comité

Es la Asociación, federación y/o miembros asignados de cada país, designados a cargo del torneo nacional para garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en la presente.

5.7 Encargados de los clubes

Es la persona responsable del club que organizará el evento en coordinación con el *Comité*.

5.8 Grilla

Es el área establecida por el comité donde se jugará la bola determinando los límites mínimos y laterales.

5.9 LD / LDTL

Long drive / Long Drive Tour Latinoamérica

5.10 Línea de juego

En caso de que la distancia adquirida por una bola supera el máximo marcado por la grilla la línea de juego continuara las líneas laterales de la grilla.

5.11 Match Play

Se denomina así al sistema de juego entre 2 personas en un grupo que comienza con 16 participantes, eliminándose por distancia y pasando a la siguiente ronda hasta finalizar en la final entre 2 jugadores.

5.12 Oficial de campo

Son las personas designadas por el Comité y los encargados de los clubes para ayudar al árbitro en la realización del evento.

5.13 Reglas

El término «reglas o reglas» incluye:

- Las reglas de Long Drive y sus interpretaciones contenidas en las Decisiones
- Las Reglas de Golf mencionadas en las reglas de Long Drive y sus interpretaciones contenidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf"; y
- Cualquier condición de competencia establecida por el Comité
- Las especificaciones sobre los palos y las bolas en los Apéndices II y III de las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en "Una guía de las regs sobre palos y bolas", publicada por R & A y U.S.G.A.