

8º TORNEO DE LA CUERDA CLUB AMIGOLF 2018 (Golf del Sur)

Sábado, 17 de noviembre de 2018

Modalidad TEXAS SCRAMBLE por parejas, SIN HÁNDICAP (para eso está la cuerda).

Bases:

- 1) Es por parejas, por tanto necesitas un compañero/a. (SI NO TIENES TE LO BUSCAMOS).
- 2) Dos salidas en cada hoyo.
- 3) Para el segundo golpe se elige la bola que más convenga al equipo. Se juega la bola elegida sin tocarla, tal y como reposa. La 2ª bola a jugar se coloca en el punto más cercano de donde se jugó la primera, en una distancia máxima de una tarjeta, sin ganar distancia a la bandera y sin que le moleste la huella dejada por su compañero.
- 4) En caso de que la bola elegida se encuentre en ROUGH y/o OBSTÁCULO de agua: O se juega, sin tocar ni apoyar el palo, tanto la elegida, como la segunda, que se dejará caer como dropando, pero sin penalidad, o ambas se DROPAN, LO MÁS CERCA POSIBLE de dónde se encuentre la bola elegida, (con penalidad) sin que, en el caso de la segunda bola, le moleste la huella dejada por su compañero. NO SE PUEDE COLOCAR.
- 5) Así se continua hasta el GREEN, jugando los dos, eligiendo siempre la mejor para el equipo.
- 6) En GREEN, antes de jugar el primero, se marca en la distancia máxima de UNA CABEZA DE PUTT, para luego poder jugar el segundo. Vale la primera bola que se emboque en el hoyo.

¿Cómo aplicamos el hándicap?

En este torneo se cambiarán los puntos de hándicap de la pareja (suma de ambos) **al 30 %**, por **metros de cuerda**, que cada equipo utilizará como crea conveniente.

Ejemplo:

EQUIPO de 2 jugadores de hándicap 7 y hándicap 22, suma $29 \times 30\% = 8,7$.

Dicho equipo recibirá **9 metros de cuerda**, que utilizará para mejorar su situación en cualquier lugar del campo, para salvar algún obstáculo natural y para poder jugar mejor a GREEN, **excepto con bola fuera de límites, y/o en obstáculo de agua, y/o injugable.**

En el GREEN servirá para **acercarse a la bandera o embocar**, si el EQUIPO considera que gastando un poco de cuerda se puede ahorrar un golpe. Cuando la cuerda se acabe se jugará SCRATCH hasta terminar. Por ello hay que controlar muy bien donde gastar la cuerda, pues una vez agotada ya no hay más.

Nota: Para el cálculo de los metros de cuerda, **si el 30% pasa de 0.5** se otorga 1 metro más, **si es 0.5 o menos** el metro anterior.

Cada EQUIPO, deberá traer unas tijeras o un cutter para ir cortando los trozos de cuerda que se vayan gastando.