



# Ranking Metro 2021



## CATEGORÍAS INICIAL, PRINCIPIANTES y PROMOCIONAL (estas categorías no llevarán ranking anual)

### CONSIDERACIONES CATEGORÍA INICIAL “ NIVEL 1”

- Participarán de esta categoría los chicos/as que recién comienza la práctica del golf, que no han participado de torneos, que necesitan hacer las primeras experiencias en el campo y que comience a conocer el deporte.
- Jugará junto a un acompañante que podrá ser un familiar, un jugador, un profesor, etc.; ejecutarán golpes alternados.
- El acompañante solo llevará tres palos, un hierro, un sand y un putter.
- Como concepto general y objetivo primordial de esta categoría es que el nene/a conozca el juego, se divierta y la pase bien.
- El que juega es el niño, NO EL ADULTO, así que debe tratarse de ayudarlo y hacer que en todo momento esté participando.
- No se publicarán scores de esta categoría por lo tanto no habrá un primero, segundo o último, lo fundamental es que todos sean GANADORES.
- En las salidas que serán de las bochas rojas siempre ejecutará el golpe el acompañante, el siguiente el nene/a y así alternadamente uno cada uno.
- En el Green es ideal que emboque el niño, por lo que se puede alterar el orden.

### CONSIDERACIONES CATEGORÍA PRINCIPIANTES “NIVEL 2”

- Objetivo: Es que los chicos empiecen a participar en forma individual, tratando de manejarse en el campo.
- Hoyos: La cantidad de hoyos no será superior a seis
- Scoring: No se publicarán scores de esta categoría por lo tanto no habrá un primero, segundo o último, lo fundamental es que todos sean GANADORES.
- Ayuda: Los chicos podrán recibir todo tipo de ayuda por parte de los padres, consejos, llevarle los palos, etc.
- Sitios de Salidas: El starter le indicará a cada jugador/a de que bochas deberá salir
- Máximo de Golpes: El máximo de golpes por hoyo será de 9, por lo que si al octavo golpe no embocó, se levanta la pelota y se sigue en el hoyo siguiente.
- Máximo de Golpes en el Bunker: Serán dos, si al ejecutar el segundo golpe la pelota sigue en el bunker, colocará la pelota en el Green lo más cercano al bunker posible.
- Pelota Perdida o Fuera de Límites: Si la pelota se encuentra fuera de límites o no es encontrada dentro de los 3 minutos, repondrá una pelota en el lugar más cercano estimado donde descansaría la pelota original.
- Golpe errado (papa aérea): No se computan.
- Green: Se jugará “putt corrido”, es decir el jugador que juega el primer putt sigue haciéndolo hasta embocar.

### CONSIDERACIONES CATEGORÍA PROMOCIONAL “NIVEL 3”

- Objetivo: Es que los chicos empiecen a participar en forma individual, tratando de manejarse en el campo y que sea el paso previo a participar en 9 hoyos de las categorías Albatros, Águilas y Birdies.
- Ayuda: Los chicos podrán recibir todo tipo de ayuda por parte de los padres, consejos, llevarle los palos, etc.
- Sitios de Salidas: El starter le indicará a cada jugador/a de que bochas deberá salir
- Máximo de Golpes: El máximo de golpes por hoyo será de 9, por lo que si al octavo golpe no embocó, se levanta la pelota y se sigue en el hoyo siguiente.
- Scoring: Se computarán scores y se premiarán a los primeros, segundos y terceros.
- Máximo de Golpes en el Bunker: Serán dos, si al ejecutar el segundo golpe la pelota sigue en el bunker, dropeará la pelota al costado del bunker a una distancia máxima de dos palos.
- Pelota Perdida o Fuera de Límites: Si la pelota se encuentra fuera de límites o no es encontrada dentro de los 3 minutos, con **DOS golpes** de penalidad repondrá una pelota en el lugar más cercano estimado donde descansaría la pelota original.