



## SUSPENSIÓN DEL JUEGO Y PLAN DE EVACUACIÓN RGCZ

[Reglas 5.3a](#) y [Regla 5.7](#)

Las señales para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

- **Suspensión inmediata (Por peligro inminente):** Un toque prolongado de sirena/bocina.
- **Suspensión normal (Lluvia o Falta Luz):** Tres toques cortos consecutivos de sirena/bocina.
- **Reanudación del Juego:** Dos toques cortos consecutivos de sirena/bocina.

*Nota: Durante una suspensión inmediata por peligro inminente todas las áreas de práctica están cerradas.*

### PROCEDIMIENTO

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si las personas que están participando en la competición de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité.

Si una persona que están participando en la competición no interrumpe el juego inmediatamente será **descalificada**, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de acuerdo con la [Regla 5.7b](#).

### PLAN DE EVACUACIÓN

En caso de evacuación del campo, las personas que se encuentren en él, deberán dirigirse al punto de concentración más cercano, donde esperarán para recibir más información.

Asimismo, estarán pendientes de su reincorporación a dichos puntos.



**1.- Cuarto Palos:** Todas las personas que están participando en la competición ubicadas en la parte oeste del campo (izquierda de la línea amarilla del plano). (H) 1/10, 6/15, 7/16, 8/17 y 9/18.

**2.- Refugio Tee 5:** Todas las personas que están participando en la competición ubicadas en la parte este del campo (derecha de la línea amarilla del plano). (H) 2/11, 3/12, 4/13, 5/14.