



# REGLAS LOCALES

## **FUERA DE LÍMITES**

- Definido por la valla que delimita el campo en su parte interna a nivel del suelo; pero donde haya una valla anti-jabalies delante de la valla perimetral, esa será el límite del campo.
- La Casa Club, los putting greens situados al lado de la cafetería y frente al cuarto de palos, y el campo de prácticas, definidos por estacas y/o líneas blancas, están fuera de límites.

## **CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO**

### **TERRENO EN REPARACION OBRA DE RIEGO**

Todas las zanjas de las obras de riego marcadas o no, se consideran terreno en reparación. El jugador podrá obtener alivio de conformidad a la Regla 16-1B.

### **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (REGLA 16)**

- Todos los caminos del campo con superficie artificial (incluidos los caminos del hoyo 1, la bajada del green del 3 al tee del 4, la bajada del green del 4 al green del 6, el camino del tee del hoyo 16 y los caminos de gravilla a la izquierda de los hoyos 11,12 y 13).
- Las estacas y cuerdas que se han puesto con objeto de evitar el paso de los coches y los carros en diferentes partes del recorrido. El jugador podrá obtener alivio de conformidad con la Regla 16-1 B.

**ÁREA DE MANTENIMIENTO** Situada entre los hoyos 13 y 15 e identificada con estacas azules y/o blancas, se considera terreno en reparación. El jugador podrá obtener alivio de acuerdo con la Regla 16-1B

**HOYO 7** Queda sin efecto el área de penalización que estaba situada a la izquierda del hoyo 7, formando ahora parte del área general. El muro de piedra que discurre a lo largo del camino de buggies es una obstrucción inamovible y el jugador podrá obtener alivio de acuerdo con la regla 16 1B, cuando exista interferencia por reposo de la bola, área de stance o área de swing, pero no está permitido el alivio cuando solo exista interferencia en la línea de juego.

### **BOLA EMPOTRADA**

- La Regla 16.3 se modifica en el siguiente sentido: No se permite alivio sin penalización para una bola empotrada en una pared de tepes del búnker.

## **ZONAS DE DROPAJE**

Se han establecido zonas de dropaje (marcadas con ZD), en los siguientes hoyos:

- 2, 5 y 14, como opción adicional a las establecidas en la Regla 17, para toda bola que vaya a reposar a las áreas de penalización existentes en dichos hoyos. En el hoyo 14 la zona de dropaje está definida por una alfombrilla.
- 7 y 13, para toda bola que sea declarada injugable por interferencia de la valla de límites existente en la parte posterior del green de dichos hoyos, como opción adicional a las establecidas en la Regla 19.

En todos estos casos, el jugador podrá proceder bajo cualquiera de las opciones de la regla que aplique o, adicionalmente, podrá dropar una bola en la Zona de Dropaje correspondiente.

Las Zonas de Dropaje son un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que la bola debe ser dropada dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

## **BOLA PROVISIONAL:**

**HOYO 14.** Cuando un jugador no sabe si su bola está en el área de penalización, el jugador puede jugar una bola provisional de acuerdo a la Regla 18.3, la cual es modificada de la siguiente manera:

Cuando la bola original no es encontrada dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos o es conocido o virtualmente cierto que está en el área de penalización: la bola provisional se convierte en la bola en juego del jugador.

## **REGLA DE INVIERNO:**

**Cuando el comité lo determine:** una bola que repose en una zona de césped segada al ras puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Una bola debe ser colocada en un punto dentro de 20 cm. de donde reposaba y no más cerca del

hoyo y que no esté en un área de penalización, ni en green, ni en búnker. El jugador puede colocar una bola solamente una vez y está en juego una vez colocada. Si el jugador no cumple con el procedimiento de esta regla, incurre en la penalidad de un golpe, y si juega desde fuera del área de alivio juega desde lugar equivocado, incurriendo en la penalidad general de dos golpes.

**PENALIZACION POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:**  
**PENALIZACION GENERAL**

**RITMO DE JUEGO:**

El Comité anunciará el tiempo máximo de juego de cada competición en atención a las características de la prueba. En tales circunstancias, si el Comité considera que un grupo o jugador ha invertido un tiempo excesivo en jugar cualquier parte del campo, dicho jugador o grupo podrán ser sancionados por Demora Irrazonable (R.5.6).

**TIEMPO MÁXIMO DE JUEGO: 4 HORAS Y 30 MINUTOS**  
**PENALIDAD - 2 GOLPES/REITERACIÓN – DESCALIFICACIÓN**

**Para ser penalizados, además de superar las 4 horas 30 minutos de juego, tendrán que pasar más de 10 minutos entre la entrada del equipo y el inmediatamente anterior.**

**Nota: Cualquier comportamiento antideportivo será motivo de descalificación.**