



REGLAS LOCALES

1.-Fuera de Límites (Regla 18.2)

Más allá de cualquier valla, postes galvanizados, estacas o líneas blancas que definan el límite del campo. Además, existen los siguientes fueros de límites internos:

Durante el juego del hoyo 1, a la derecha de dicho hoyo, identificado por líneas o estacas blancas. Una bola está fuera de límites cuando reposa antes de la línea recta, prolongada indefinidamente, que une los dos pinos cuyos troncos se encuentran pintados de color blanco y situados a la derecha del hoyo 1 y a la izquierda del hoyo 5.

Durante el juego del hoyo 5, a la izquierda de dicho hoyo, identificado por líneas o estacas blancas.

2.-Condiciones Anormales del Campo, Obstrucciones Inamovibles y Objetos integrantes (Regla 16)

Se consideran Condiciones Anormales del Campo:

Todas las áreas cerradas por estacas azules y/o líneas azules.

Las juntas de tepes

No existe interferencia si un agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador.

Se consideran Obstrucciones Inamovibles:

Las marcas que definen el área del lugar de salida de todos los hoyos

Los bancos, papeleras y pequeñas vallas de madera que impiden el paso por alguna zona en el campo, así como los carteles fijos de señalización de los hoyos.

Las estacas que indican la distancia a green y las estacas de zona de dropaje.

Las estacas que marcan los Fuera de Límites internos de los hoyos 1 y 5 son consideradas objetos de límites durante el juego del hoyo 1 y hoyo 5. Para todos los otros hoyos, las estacas son obstrucciones inamovibles.

Los caminos pavimentados con mallas rígidas de polietileno, incluso si estas están cubiertas de césped.

Aspersores, mangueras y bocas de riego.

El muro de cemento que bordea el green de los hoyos 9 y 18

Todos los caminos y sus cunetas se consideran objeto integrante del campo no pudiendo obtener alivio sin penalización.

Se considera obstrucción inamovible cada una de las plataformas base de los robot, en las subidas de los hoyos 2/11, 3/12 y 8/17 tengan o no tengan en la superficie dicho robot. Los robot mientras estén realizando su función en el área general serán considerados como influencia externa a efectos de lo contemplado en la regla 11.1

3.-Colocación de bola (Lie Preferido) (Regla Local Modelo E-3)

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:

Punto de Referencia: El punto de la bola original.

Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Una tarjeta desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio: No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y debe estar en el área general.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de reponer una bola según las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

4.-Zona de Dropaje hoyos 2/11 (Regla Local Modelo E-1.1)

Existe un *área de penalización* (marcada con estacas naranjas), a la izquierda del green de los hoyos 2/11 y el comienzo de los hoyos 3/12 que se extiende hasta el margen del *fuera de límites* y coincide con el mismo. Si una bola reposa en el área de penalización, el jugador tiene estas opciones de alivio, **cada una con un golpe de penalización**:

Tomar alivio según la Regla 17.1; o

Como una opción adicional, dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje en la esquina de hierba artificial existente al fondo del hoyo 2/11, marcada como Zona de Dropaje. La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3.

5.-Zona de Dropaje hoyos 7/16 y 9/18 (Regla Local Modelo E-1.1)

Si una bola está en el área de penalización de los hoyos 7/16 y el área de penalización junto al green de los hoyos 9/18, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola no encontrada terminó reposando en dichas áreas de penalización, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**: Tomar alivio según la Regla 17.1, o Como una opción adicional, dropar la bola original u otra bola en las respectivas zonas de dropaje que se encuentran en la parte anterior al green, ambas señalizadas al efecto. La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3.

Excepción: NO está permitido el alivio en la zona de dropaje anteriormente mencionada si es conocido o virtualmente cierto que la bola reposa en el riachuelo que comienza en el tee y termina en el lago del hoyo 9/18.

6.-Green compartido hoyos 2/11 y 4/13 (Regla Local Modelo D-3.2)

El green que se utiliza en los hoyos 2/11 y 4/13 se considera como dos greens separados y están divididos por una línea de puntos o estacas de color. Un jugador que tiene interferencia con la parte del green del hoyo que no está jugando está en un green equivocado y debe tomar alivio según la Regla 13.1f. No existe interferencia si el green equivocado sólo interfiere con el stance del jugador. La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera: Cuando la bola de un jugador reposa en el green del hoyo 2/11, no existe interferencia al stance del jugador en el green del hoyo 4/13 o al revés.

7.-Zonas de juego prohibido (Regla Local Modelo E-8.1)

El perímetro ajardinado que rodea la caseta o refugio situado entre el hoyo 4/13 y la salida del 5/14 y el alcorque del olivo junto al green de los hoyos 2/11 y 4/13, marcadas con estacas azules, son zonas de juego prohibido que deben ser tratadas como condición anormal del campo. Si la bola de un jugador reposa en o toca dichas áreas o interfiere con el stance o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.

8.- Condiciones metereológicas Cuando las Administraciones Públicas declaren condiciones atmosféricas adversas por viento, lluvia o nieve, y se decrete alerta amarilla o superior, se procederá al cierre del campo de forma inmediata.

9.-Ritmo de juego (Regla 5.6) –

Tiempos máximos de recorrido para cuatro bolas.
A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos es la que se detalla a continuación. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está fuera de posición.

CUADRO DE TIEMPOS

		minutos	acumulado
hoyo	1	16	0h 16´
hoyo	2	12	0h 28´
hoyo	3	15	0h 43´
hoyo	4	13	0h 56´
hoyo	5	17	1h 13´
hoyo	6	14	1h 27´
hoyo	7	10	1h 37´
hoyo	8	15	1h 52´
hoyo	9	13	2h 05´
hoyo	10	16	2h 21´
hoyo	11	12	2h 33´
hoyo	12	15	2h 48´
hoyo	13	13	2h 11´
hoyo	14	16	3h 27´
hoyo	15	14	3h 41´
hoyo	16	10	3h 51´
hoyo	17	16	4h 07´
hoyo	18	13	4h 10´