

# REGLAS LOCALES

## **1. FUERA DE LÍMITES (regla 18)**

- a) Los fuera de límites están marcados por estacas blancas, en su defecto por los postes del pastor eléctrico, por la valla cinégetica más cercana al campo o a falta de de los anteriores por el vallado que delimita la propiedad.
- b) Fuera de límites internos:
  - En el HOYO 1: todo el lateral izquierdo, delimitado por estacas blancas, así como el área ocupada por los hórreos o edificaciones, delimitada también por estacas blancas.
  - En el HOYO 2: todo el lateral izquierdo, delimitado por estacas blancas.
  - En el HOYO 3: en el lateral izquierdo delimitado por estacas blancas. Dichas estacas se consideran obstrucciones inamovibles cuando se juega un hoyo diferente al hoyo 3.
  - En el HOYO 4: todo el lateral izquierdo delimitado por estacas blancas. Dichas estacas se consideran obstrucciones inamovibles cuando se juega un hoyo diferente al hoyo 4.
  - En el HOYO 6: todo el lateral izquierdo.
  - En el HOYO 7: Todo el lateral derecho, así como el área ocupada por los hórreos o edificaciones, delimitada también por estacas blancas.
  - En el HOYO 11: en el lateral izquierdo delimitado por estacas blancas. Dichas estacas se consideran obstrucciones inamovibles cuando se juega un hoyo diferente al hoyo 11.
  - En el HOYO 15: en el lateral izquierdo delimitado con estacas blancas, lateral derecho, delimitado por estacas blancas, salvo el tramo comprendido entre dos jalones blancos, en cuyo caso, el fuera límites queda determinado por el borde derecho del camino.
  - En el HOYO 16: todo el lateral derecho delimitado por estacas blancas, y en su defecto por los postes del pastor eléctrico.

## **2. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (regla 16)**

Además de lo marcado con líneas blancas y/o estacas azules se considera terreno en reparación:

- a) las rodadas profundas causadas por la maquinaria.
- b) Zanjas de drenaje y evacuación de agua cubiertas o no de grava.

**2.1. TERRENO EN REPARACIÓN DONDE ESTÁ PROHIBIDO EL JUEGO** El vivero situado a la derecha de los HOYOS 1 y 8 (alivio según regla 16)

## **3. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (regla 16)**

- a) Los caminos asfaltados u hormigonados, así como los construidos de superficie artificial. No se consideran camino construido las sendas o zonas desgastadas por el paso de maquinaria o jugadores.
- b) Todos los muros de piedra, excepto los que puedan indicar fuera de límites.
- c) Los tutores o vientos de sujeción de los árboles, así como los árboles marcados con cinta blanca y los acebos (carrascos)

## **4. CABLES ELEVADOS PERMANENTES**

Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 14-6 (Ejecutar el golpe siguiente desde donde se jugó el golpe anterior).  
Las torres y postes de sujeción del tendido eléctrico son obstrucciones inamovibles.

## **5. COLOCACION DE BOLA – REGLA DE INVIERNO**

En las fechas que autorice el Comité de Competición, y en su defecto en el período comprendido entre el 1 de octubre y el 30 de abril, una bola que reposa en el área general en una zona de césped segada a ras, puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro de la longitud de una tarjeta y no más cerca del agujero de donde reposaba originalmente, que no esté en un área de penalización, ni en un bunker, ni en un green.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES  
(Excepto las que tienen asignada su propia penalidad)  
Juego por Hoyos: Pérdida del Hoyo - Juego por Golpes: Dos Golpes

## Procedimiento en caso Suspensión del Juego (Nota a la Regla 6-8b)

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores 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 un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de acuerdo con la R. 33-7.

La señal para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

**Interrumpir el Juego inmediatamente:** Un toque prolongado de la sirena.

**Interrumpir el Juego:** Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

**Reanudar el Juego:** Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

## Plan de Evacuación

En caso de evacuación del campo, los jugadores deberán dirigirse al punto más cercano de los marcados en el plano.

Asimismo estarán pendientes de su reincorporación a dichos puntos.



### **Puntos de Concentración**

- 1.- **CASA CLUB:** Hoyos 1, 2, 8, 9, 11 y 18
- 2.- **MOLINO HOYO 6:** Hoyos 3, 6, 7 y 10
- 3.- **TEE DEL HOYO 4:** Hoyos 4 y 5
- 4.- **TEE DEL HOYO 15:** Hoyos 12, 13 y 14
- 5.- **GREEN HOYO 17:** Hoyos 15, 16 y 17