

# REGLAS LOCALES

## 1. FUERA DE LÍMITES, (Regla 18.2)

Muros, vallas, líneas blancas o estacas blancas que definan el límite del campo.

Las líneas blancas prevalecerán sobre el resto de marcas, seguidamente las estacas blancas, y de no existir ninguna de estas, prevalecerá la marca más cercana al campo.

Penalidad: Golpe y distancia. Si su bola cae en fuera de límites, se repetirá el golpe desde la posición anterior con un golpe de penalización.

- Hoyos 2 y 3: estanque de agua lateral del green.
- Hoyo 3: fondo del green.
- Hoyo 4: fondo green.
- Hoyo 8: lateral derecho del green.
- Hoyo 12: lateral izquierdo y fondo de green.
- Hoyo 13: la zanja lateral izquierda pegada a la valla.

**Se recomienda jugar una bola provisional en caso de duda para mayor agilidad del juego.**

## 2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN, (Regla 17)

Área desde la cual está permitido el alivio con un golpe de penalización. Si la bola reposa en el área de penalización roja (marcadas con estacas o líneas rojas), proporcionan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (1), (2) y (3)).

- Hoyo 1: lago al fondo de green.
- Hoyo 2: si la bola cae en el área de penalización principal, dropaje opcional en salida recorrido naranja.
- Hoyo: 5: lateral calle.
- Hoyo 8: lateral calle.
- Hoyo 9: lateral calle.
- Hoyo 14: fondo de green, dropaje obligatorio en la estaca azul.
- Hoyo 16: Zona lateral izquierdo, dropaje obligatorio en la estaca azul. Lago derecho se aplica la regla 17.

## 3. COLOCACIÓN DE LA BOLA

**Se podrá colocar la bola en calle aplicando la NORMA DE INVIERNO.**

#### 4. **CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO**

- **Terreno en reparación:** todas aquellas zonas cerradas marcadas de azul (Regla 16).
- **Árboles jóvenes:** todos los árboles con tutor. Si existe interferencia con el árbol o su alcorque, la bola deberá ser levantada sin penalidad, y dropada conforme al procedimiento descrito en la Regla 16.1b. Ningún árbol o planta sin tutor o marca azul tendrá la consideración de árboles jóvenes.
- **Obstrucciones móviles:** rastrillos de los búnkers. Quitar obstrucción móvil, sin penalización, reponiendo la bola en su lugar original. Si esto no fuera posible, dropar con un palo de longitud desde el punto de referencia (Regla 15.2a).
- **Obstrucciones inamovibles.** Tendrán consideración de obstrucción inamovible: papeleras, tees de salida (marcos y paneles), las estaciones de carga y los automowers, las redes de protección (ej. hoyo 1), bancos, estacas, las tapas y los aspersores de riego. Aliviarla longitud de un palo desde el punto de referencia (Regla 16.1b).
- Si la bola golpea un robot automower, deberá de jugarse donde repose.

### **POR FAVOR:**

- ARREGLE LOS PIQUES DE LOS GREENES.
- ARREGLE LAS CHULETAS DE LAS CALLES.
- RASTRILLE LOS BÚNKERS.
- NO TIRE COLILLAS NI PAPELES AL CAMPO.
- ESTÁ PROHIBIDO JUGAR CON BOLAS DE PRÁCTICAS EN EL CAMPO.
- ESTÁ PROHIBIDO SALTAR LAS VALLAS. EXISTEN PUERTAS PARA SALIR.
- ESTÁ PROHIBIDO COGER BOLAS DE LOS LAGOS DISTINTAS DE LA QUE SE ESTÁ JUGANDO EN PARTIDA.