

1.- FUERA DE LÍMITES (Reglas 2.1 y 18.3 y Modelo RL A-4)

El *Fuera de Límites* es definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas blancas y postes de vallas que delimitan el *Campo*.

Entre los **Hoyos 11 y 17** existen unas estacas blancas y verdes que señalizan el *Fuera de Límites* interno cuando se juega el *Hoyo 17*. Estas estacas son consideradas *Objetos de Límites* durante el juego del *Hoyo 17* y *Obstrucciones Inamovibles* en el juego del *Hoyo 11*.

2.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1)

2.1.- TERRENO EN REPARACIÓN

Marcado con estacas azules o líneas blancas. Además, se considera *Terreno en Reparación*:

- Las **zanjas de drenaje** hechas por trabajadores del campo
- Las **rodadas profundas** causadas por vehículos o maquinaria
- Los **surcos en los bunkers** producidos por la acción del agua
- Los **tocones** de árboles talados
- Los desperfectos causados por **jabalíes y pájaros**
- El **pastor eléctrico** (ver 2.4)

2.2.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

- Los **caminos asfaltados** y sus **zanjas adyacentes** de evacuación de agua
- Todos los **muros de piedra** (no son *Objetos de Límites*, tienen alivio sin penalización)
- La valla de madera que delimita el **Camino de Santiago (Hoyo 10)**

2.3.- PLANTACIONES JÓVENES (Regla 16.1f y Modelo RL E10.1)

Las plantaciones jóvenes identificadas con un lazo azul (como en en el **Hoyo 9**) son *Zonas de Juego Prohibido*. Si la bola de un jugador reposa en el *Área General* y toca tal plantación o la plantación interfiere con el *Stance* o el área del *swing* pretendidos, el jugador debe tomar alivio si penalización según la Regla 16.1b.

2.4.- PASTOR ELÉCTRICO (Regla 16.1f y Modelo RL F24)

El pastor eléctrico debe ser protegido y no ser dañado por lo que se considera *Zona de Juego Prohibido*. Si la bola de un jugador reposa en el *Área General* y toca el pastor o este interfiere con el *Stance* o el área del *swing* pretendidos, el jugador debe tomar alivio si penalización según la Regla 16.1b. En el caso de que la bola se encuentre en un *Área de Penalización* y el jugador tenga interferencia con el pastor, el alivio sin penalización está autorizado bajo la Regla 16.1b. debiendo aliviarse totalmente dentro del *Área de Penalización* a un palo y sin ganar distancia.

3.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17, Modelo RL E-1.1)

Las **Zonas de Dropaje** son una opción **adicional** bajo la penalización de un golpe. La Zona de Dropaje es un *Área de Alivio* según la Regla 14.3, lo que significa que una bola debe droparse dentro del *Área de Alivio* y quedar en reposo dentro de la misma y pudiéndose después colocar. Existen Zonas de Dropaje en:

- El **Hoyo 5** para las bolas que vayan al *Área de Penalización Amarilla*
- El **Hoyo 6** para las bolas que vayan a cualquier *Área de Penalización Amarilla*

- Los **Hoyos 15, 16 y 17** para las bolas que vayan a un *Área de Penalización Amarilla*

Cuando un *Área de Penalización* coincida con un *Fuera de Límites*, el borde *Área de Penalización* se extiende y coincide con el *Fuera de Límites*.

4.- COLOCACIÓN DE BOLA (Modelo RL E-3)

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *Área General* cortada a la altura del *fairway* (calle) o menor, el jugador **puede tomar alivio sin penalización** sólo una vez, colocando la bola original u otra bola a la distancia de 20 cm del sitio donde reposaba la bola original (punto de referencia), con las siguientes limitaciones: no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el *Área General*.

5.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

El Comité podrá establecer un tiempo máximo para completar una *Vuelta*. Se penalizará el juego lento según la Regla 5.6a.

6.- CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

El Comité rechazará todo comportamiento o actitud que a su juicio no sea la idónea que se exige a todo deportista. Se referencian las siguientes conductas que podrían ser penalizadas durante una *Vuelta*:

- No reponer chuletas, no alisar bunkers, no reparar piques de bola, causar daños innecesarios al campo, pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greens, mover o dañar la señalización del campo, dañar el equipamiento del campo (marcas de salida, banderas, rastrillos etc.)
- Poner en peligro la integridad física de cualquier persona que esté en el campo
- Utilizar tácticas de distracción mientras otro jugador toma su *Stance* o ejecuta un golpe, como hablar, moverse, o permanecer cerca o directamente detrás de la bola o del hoyo
- Utilizar un lenguaje ofensivo o insultante
- Hacer uso del teléfono móvil molestando a otros jugadores
- El menosprecio o falta de respeto a cualquier persona que esté en el campo
- Causar daños o golpear el equipamiento, así como lanzar palos

Y en general, cualesquiera otros actos, que a juicio del Comité merezcan la calificación de conducta antideportiva.

Penalización por infracción del código de conducta: primera infracción: un golpe de penalización; segunda infracción: penalización general; tercera infracción: descalificación.

El Comité podrá descalificar a la primera infracción si se considera muy grave.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

La infracción de cualquier Regla Local que no tenga penalización específica se penalizará con la general (dos golpes en Juego por Golpes (*Stroke Play*) y pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (*Match Play*)).

COMITÉ DE COMPETICIÓN
Miño, 11 de marzo de 2024