



REGLAS LOCALES 2021



FUERA DE LÍMITES (Regla 18)

Definido por la valla blanca y su base de cemento que lo rodea y, dentro de ella, por estacas blancas que se conectan dejando fuera la zona de CasaClub, edificaciones y Driving-Range..

ÁREAS DE PENALIZACION (Regla 17)

Áreas de penalización **amarillas**, marcadas con estacas y/o líneas amarillas proporcionan al jugador dos opciones de alivio [(Reglas 17,1d(1) y (2)].

Áreas de penalización **rojas**, marcadas con estacas y/o líneas rojas proporcionan al jugador una opción extra de alivio lateral [(Reglas 17,1d(3)], además de las dos opciones de alivio disponibles para las áreas de penalización amarillas.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO - Alivio (Regla 16)

Terreno en Reparación

- Cualquier área con línea o puntos blancos.
- Surcos en los bunkers producidos por la acción del agua.
- Árboles jóvenes y plantas ornamentales, con su alcorque, con menos de dos drivers de altura.
- Roderas y surcos hechos con la maquinaria.
- Las raíces de los árboles en una parte del área general cortada a ras, sólo para una bola situada en ellas, no si únicamente interfieren en la colocación.
- Zanjas recebadas, cubiertas con arena o con grava.
- Tepes de hierba nuevos o juntas de tepes, grietas en el suelo.
- Agujeros producidos por el arrastre de agua de las cañerías de drenaje.
- Desperfectos causados por jabalíes.
- Las grietas en el suelo en partes del área general cortadas a la altura de la calle o menos serán terreno en reparación. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b. Igual si la bola reposa en o toca una junta de tepe de césped colocado para reparar. Pero la interferencia no existe si la grieta o la junta solamente interfiere en la colocación (stance) del jugador.

Obstrucciones Inamovibles

- Pinchos y cuerdas de protección de zonas sensibles (greens)
- Todos los caminos asfaltados o de piedra o grava.
- Torrenteras artificiales de piedra fuera de áreas de penalización.
- Las zonas ajardinadas que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única condición anormal del campo.
- Todas las estacas, tanto marcas de áreas de penalización como de información de distancia deben considerarse inamovibles en el campo y se tratan como obstrucciones inamovibles de las cuales se permite el alivio sin penalidad según la Regla 16.1. No se permite el alivio bajo la Regla 15.2.

ALIVIO EN LINEA HACIA ATRAS, Jugar desde Fuera del Área de Alivio

La Regla Local Modelo E-12 está en vigor al tomar alivio en línea hacia atrás de acuerdo con cualquier Regla: "Cuando se toma Alivio en Línea Hacia Atrás, no hay penalización adicional si un jugador juega una bola que fue dropada en el área de alivio contemplada en la Regla pertinente (Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b o 19.3b) pero que quedó en reposo fuera del área de alivio, siempre y cuando la bola, cuando se juegue, se encuentre dentro de la longitud de un palo del punto donde tocó el suelo por primera vez cuando se dropó".

SUSTIYUCION DE UN PALO Regla Local Modelo G-9

"La Regla 4.3a se modifica de la siguiente manera: Si el palo de un jugador es "roto o dañado considerablemente" durante la vuelta por el jugador o su caddie, excepto en casos de abuso, el jugador puede sustituir el palo con cualquier palo de acuerdo con la Regla 4.1b(4).

Cuando sustituya un palo, el jugador debe inmediatamente declarar el palo roto o dañado considerablemente fuera de juego, usando el procedimiento contenido en la Regla 4.1c(1).

REGLA de INVIERNO (RL Modelo E-3)

(Exclusivamente en competiciones en las que el Comité autorice la **colocación de bola**): 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 solo una vez, colocando la bola **original**, y jugándola en esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: El largo de una tarjeta de resultados 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 punto de reposo para colocar la bola y usar los procedimientos para reponer una bola de acuerdo a las Reglas 14.2b y 14.2e.

Penalización por Jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General según la Regla 14.7a

SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Regla 5.7)

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

- | | |
|---|--|
| a) Suspensión inmediata por peligro inminente | - un toque prolongado de sirena. |
| b) Suspensión por una situación no peligrosa | - tres toques cortos consecutivos de sirena. |
| c) Reanudación del juego | - dos toques cortos consecutivos de sirena. |

Teléfonos Móviles: En modo "silencioso". Su uso se atenderá al sentido común de no estorbar ni molestar a los demás.

RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

a) **Tiempo máximo permitido** El primer grupo en comenzar una ronda (campeonato) se considerará "fuera de posición" si, en cualquier momento durante la ronda, el tiempo acumulado del grupo excede la previsión lógica de tiempo máximo asignado en el Campo de Golf Meis para completar los primeros **9 hoyos** que es de **2 horas 15 minutos** y los **18 hoyos** que es de **4 horas y 30 minutos**.

El Comité dará por cerrada la prueba pasado ese tiempo si no ve motivos razonables - "Demora Irrazonable" (Regla 5.6)-.

b) **El tiempo máximo asignado por golpe es de 40 segundos.** Se permiten 10 segundos adicionales para el primer jugador juegue. El tiempo comenzará cuando un jugador haya tenido tiempo suficiente para alcanzar la bola, es su turno de jugar y puede jugar sin interferencias ni distracciones. El tiempo necesario para determinar la distancia y seleccionar el palo contará como el tiempo empleado para el siguiente golpe si ya se está en turno de juego.

En el green, el tiempo comenzará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reemplazar la bola, reparar el daño que interfiere con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de juego. El tiempo dedicado a mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y / o detrás de la bola contará como parte del tiempo empleado para el siguiente golpe. Para los siguientes grupos se aplicará el criterio de fuera de posición:

Definición de fuera de posición para los siguientes grupos (partidas)

Se considerará fuera de posición toda pérdida de tiempo que lleve a retrasar el partido que viene detrás o a perder su posición en el campo respecto al partido que va delante.

Por ello no hay que perder de vista al grupo que va delante. Si no hay grupo delante (salidas al tiro), se aplica lo indicado para el primer grupo de la vuelta.

La posición del grupo (partida) en el campo viene determinada por el ritmo del grupo que nos precede (la partida que va delante), **NO POR EL GRUPO QUE VIENE DETRÁS. ¡NO PERDER DE VISTA AL GRUPO QUE VA DELANTE!**

Un grupo debe estar atento a las siguientes señales cuando llega al lugar de salida de un hoyo.

- -En un par tres, si el grupo que le precede ya ha dejado el tee del siguiente hoyo.
- -En un par cuatro, si el grupo que le precede ya ha dejado el green del hoyo a jugar.
- -En un par cinco, si el grupo que le precede ya ha llegado al green del hoyo a jugar.

Cuando se produzcan estas situaciones, por el motivo que sea, el grupo debe ser consciente de que esta FUERA DE POSICIÓN y de que es su responsabilidad recuperar de forma inmediata el espacio perdido jugando más rápido o andando más rápido.

El árbitro o el Comité tendrán plena autoridad para prevenir el juego lento y si lo considera puede controlar a un jugador o a un grupo. No se avisará de que se está realizando el control ni hay obligación de advertir al jugador o a la partida de que están fuera de posición.

Si en una partida de cuatro es un jugador quien juega lento, es conveniente que sea advertido por sus compañeros, pues muchas veces no es consciente de ello y si este no hace ningún esfuerzo para ayudar a mantener al grupo en posición debe advertirse al árbitro o al comité para que realice un control individual para no penalizar a todo el grupo.

El Comité, si considera que un jugador o todos los integrantes del grupo infringen el ritmo de juego, podrá aplicar la penalidad correspondiente, que será:

- Primer aviso: Un golpe de penalización.
- Segundo aviso: Dos golpes de penalización.
- Reincidencia: Descalificación.

CÓDIGO DE CONDUCTA

- A) El Comité y/o el árbitro rechazará todo comportamiento o actitud que a su juicio no sea la idónea que se exige a todo deportista.
- B) Se referencian las siguientes conductas que podrían ser penalizadas durante una vuelta:
- b.1. Poner en peligro la integridad física de cualquier personal que éste en el campo.
 - b.2. 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.
 - b.3. Utilizar un lenguaje ofensivo o insultante.
 - b.4. Hacer uso del teléfono móvil molestando a otros jugadores.
 - b.5. El menosprecio o falta de respecto a cualquier persona que esté en el campo.
 - b.6. Causar daños o golpear el equipamiento, así como lanzar palos.
 - b.7. No reponer chuletas, no alisar bunkers, no repasar piques de bola, o causar daños innecesarios al campo.
- C) Y en general, cualesquiera otros actos, que a juicio del Comité y el árbitro merezcan la calificación de conducta antideportiva.
- D) Penalización por infracción del código de conducta: primera infracción: un golpe de penalización; segunda infracción: penalización general; tercera infracción: descalificación.
- E) El Comité podrá descalificar a la primera infracción si se considera muy grave.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general

Juego por Hoyos: Pérdida del hoyo.

Juego por Golpes: Dos golpes.