



REGLAS LOCALES 2022



FUERA DE LÍMITES

Definido por la valla blanca y base de cemento que lo rodea el Campo y, dentro de este, por **estacas blancas** consideradas "**objetos de límites**" que se conectan dejando fuera la zona de Casa Club, edificaciones y Driving-Range.

ÁREAS DE PENALIZACION *NOVEDAD 2022

Las áreas de penalización **amarillas**, marcadas con estacas y/o líneas amarillas, se considerarán áreas de penalización rojas cuando entren en juego, durante el juego de un hoyo distinto.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO - (Regla 16)

Terreno en Reparación

- 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 que reposa en ellas o le afecta el área del swing, NO si únicamente interfieren en la colocación.
- Zanjas recebadas, cubiertas con arena o con grava.
- Tepes de hierba nuevos o juntas de tepes.
- 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, Pero la interferencia **NO** existe si la grieta solamente interfiere en la colocación (stance) del jugador.

Obstrucciones Inamovibles

- Pinchos con cuerdas de protección de zonas sensibles.
- Todos los caminos asfaltados.
- 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 de señalización del campo (*excepto objetos de límites*).

SUSTITUCION DE UN PALO

Está en vigor la Regla Local Modelo G-9 para la sustitución de un palo que está roto o dañado considerablemente.

COLOCACIÓN DE BOLA (RL Modelo E-3) *NOVEDAD 2022

(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, dentro del largo de UN PALO.

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 podrá tomar la medida que mejor considere para el buen fin del torneo

- 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 reparar 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.