

REGLAS LOCALES

Las presentes Reglas Locales Permanentes, han sido establecidas por el Comité de Competición del Club de Golf Larrabea de acuerdo con la Regla 1-3a), para su aplicación en el juego en el campo del Club, a partir del 1 de Enero de 2019.

1.- FUERA DE LIMITES (Regla 18-2)

Cuando se utilizan estacas blancas o vallas para definir el fuera de límites, este está definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas o los postes de vallas. Cuando se utilizan líneas blancas pintadas en el suelo, el fuera de límites está definido por el borde del lado del campo de dichas líneas.

Donde un límite está definido por una línea blanca pintada en el suelo y además se han colocado estacas blancas para visibilidad. Estas estacas son obstrucciones inamovibles.

2.- AREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

El área de penalización roja en el hoyo 2 se extiende hasta el margen del fuera de límites y coincide con el mismo.

Cuando la bola de un jugador es encontrada o es conocido o virtualmente cierto que ha ido a reposar en cualquier área de penalización roja, se permite como una opción de alivio adicional sumando un golpe de penalización, dropar la bola original u otra bola en el lado opuesto del área de penalización:

Punto de Referencia: El punto estimado en el margen opuesto del área de penalización que está a la misma distancia del hoyo que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja.

Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, pero con las siguientes limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y

Puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma área de penalización, pero

Si hay más de un área del campo dentro de la longitud de dos palos del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del área de alivio, en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se la dropó dentro del área de alivio.

(b) Zona de Dropaje para el área de penalización del hoyo 15.

El lago del hoyo 15, así como los dos arroyos que vierten aguas al lago, son área de penalización roja en su totalidad, excepto el margen frontal del Green definido por estacas o líneas amarillas que es área de penalización amarilla. Si una bola está en el área de penalización, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en el área de penalización, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con un golpe de penalización:

Tomar alivio según la Regla 17.1, o

Como una opción adicional, dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje definida por una línea blanca. 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 debe quedar en reposo dentro de la misma.

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

(a) Terreno en Reparación:

- Todas las áreas cerradas con estacas azules o pintura blanca.
- Las huellas profundas producidas por vehículos o maquinaria. (Una marca superficial o una leve impresión no se consideran terreno en reparación).
- Las zanjas de drenaje llenas de grava, aunque estén cubiertas de hierba.
- Las juntas de tepes. Si la bola de un jugador reposa en una junta de tepes o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador: Bola en el Área General: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Bola en el Green: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador.

Todas las juntas dentro del área de tepes son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de dropar la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

- Daño producido por Jabalíes: En el área general, áreas con daño causado por Jabalíes son tratadas como terreno en reparación. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

- Zona de Juego prohibido: Todo el área comprendida dentro de los límites de la zona ajardinada situada a la derecha del lugar de salida del hoyo 5, es una zona de juego prohibido, que debe ser tratada como una condición anormal del campo. Se debe tomar alivio sin penalización por interferencia de la zona de juego prohibido según la Regla 16.1f.

- Restricción de alivio para stance en agujero de animal (por ejemplo una topera): La Regla 16-1 se modifica de esta forma: "No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador".

(b) Obstrucciones Inamovibles:

- Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.
- Las zonas ajardinadas y todo lo que crezca en ellas, que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única condición anormal del campo.
- Los puentes, los caminos de hormigón y el camino a la izquierda del hoyo 11. La carretera que discurre entre los hoyos 9 y 18 es "objeto integrante" del que no está permitido el alivio sin penalidad.
- Las marcas de distancia consistentes en círculos de color azul, blanco, rojo y amarillo existentes en el centro de la calle.
- Los árboles con tutor o vientos de sujeción.

4.- OBJETOS INTEGRANTES

- La carretera existente entre los hoyo 9 y 18.
- Caminos no incluidos como "Obstrucciones Inamovibles".

.- Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetos a árboles u otros objetos permanentes.

.- Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de Áreas de Penalización.

5.- CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si una bola golpea los cables del tendido eléctrico en los hoyos 11 y 17, el golpe no cuenta. El jugador debe jugar una bola, sin penalización, desde donde jugó el golpe anterior (Ver Regla 14.6).

6.- ALIVIO DE AGUJEROS DE AIREACIÓN

Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación (pinchado) o lo toca:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar en otro agujero de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente según esta Regla Local.

(b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el stance del jugador, o en el green, en la *línea de juego* del jugador.

7.- COLOCACION DE BOLA O REGLA DE INVIERNO

La conocida como Regla de Invierno o de colocación de bola no está en vigor salvo que se anuncie lo contrario. Cuando esta Regla esté en vigor, se procederá como sigue:

“Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de una tarjeta 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 para colocar la bola y usar los procedimientos de reponer una bola según las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

9.- RITMO DE JUEGO (Regla 5-6)

El tiempo permitido a cada grupo para completar nueve hoyos será determinado por el Comité de Competición y publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado, en relación con el intervalo de salida, con el grupo que le precede.

Si un grupo se pasa del tiempo permitido y está fuera de posición, todos los integrantes del grupo tendrán 1 golpe de penalidad. Si un grupo ha sido penalizado por incumplir las directrices sobre el ritmo de juego en los nueve primeros hoyos y no completa los nueve segundos en el tiempo previsto y sigue fuera de posición, todos los integrantes del grupo tienen una penalidad adicional de 2 golpes.

10.- SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Regla 5.7)

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

Suspensión inmediata por peligro inminente: un toque prolongado de sirena.

Suspensión por una situación no peligrosa: tres toques cortos consecutivos de sirena.

Reanudación del juego: dos toques cortos consecutivos de sirena.

Nota: Cuando el juego se suspende por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

11.- RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS. TARJETA ENTREGADA

La tarjeta de resultados de un jugador debe ser entregada al Comité sin demora (Regla 3-3b(2)) y se considera oficialmente entregada cuando el jugador ha abandonado la oficina de recogida de tarjetas.

12.- DESEMPATES

El método de decidir los desempates será establecido en las Condiciones de la Competición de cada prueba.

13.- RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN; COMPETICIÓN CERRADA

Una vez transcurridos diez minutos desde que la hoja de resultados finales haya sido colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes.

(Salvo que en la Regla Local se establezca de otro modo).

Nota I).- DUDAS SOBRE COMO PROCEDER DURANTE EL JUEGO DE UN HOYO (Regla 20-1c (3))

Si, en Stroke Play (Juego Por Golpes), un jugador tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización. (Ver Regla 20-1c (3)).

El jugador debe informar de los hechos al Comité antes de entregar su tarjeta de resultados. Si no lo hace, el jugador está descalificado.

Nota II).- PARES TRES

En los "pares tres", si el siguiente partido o grupo está en el lugar de salida preparado para jugar, marquen sus bolas y permitan que inicien el juego del hoyo.

Nota III).- USO DE TELÉFONOS MÓVILES

El uso de un teléfono móvil o de cualquier otro equipo electrónico similar por un jugador, caddie o capitán de un equipo, durante una vuelta estipulada, se considera una desconsideración para los otros jugadores, por tal motivo, dichos dispositivos deberían ser desactivados antes del comienzo de la vuelta.

Sin perjuicio de que su uso, activo o pasivo, pueda suponer una infracción de la Regla 5.6 (demora irrazonable) y ser penalizado conforme a la misma; cuando dicho uso moleste a otros jugadores, el Comité podría adoptar medidas disciplinarias contra las personas que causan la molestia de conformidad con un Código de Conducta establecido por el Comité (Regla 1-2b) y en última instancia podría ser considerado una grave falta de conducta dando lugar a la descalificación del jugador de acuerdo con la Regla 1.2a.