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

Definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas blancas y postes de vallas que delimitan el *Campo.* El pastor eléctrico y el cercado de malla cinegética con sus postes no delimitan el *Campo* por lo que no son *Objetos de Límites.*

Entre los ***Hoyos 11 y 17*** existen **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

- Todas las áreas marcadas con **estacas azules o líneas blancas**, continuas o discontinuas
- 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 ***bunkers* con una estaca azul** en su interior. Se permite el alivio de la totalidad del *Bunker*
- Los **tocones** de árboles talados
- Las **raíces superficiales,** sólo cuando la bola repose en ellas o interfieran en el área de swing, no en el *stance* (colocación) del jugador
- Los desperfectos causados por **jabalíes y bandadas de pájaros**

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***)
- El **pastor eléctrico y el cercado de malla cinegética con sus postes.** Reposando la bola en *Área General,* siempre que interfiera con el *stance* (colocación) del jugador o el área del *swing* pretendidos, el jugador puede tomar alivio sin penalización, no así cuando la bola se encuentre en un *Área de Penalización,* en tal caso sólo es de aplicación **obligatoria** la Regla 17.1 (*Área de Penalización*).

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

Las plantaciones jóvenes identificadas con un lazo azul (como en el ***Hoyo 9***). 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.

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 para las bolas que vayan al cualquier ***Área de Penalización Amarilla*** en los ***Hoyos 5, 6, 15, 16 y 17.***

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, con las siguientes limitaciones: no debe estar más cerca del hoyo y debe estar en el *Área General*.

5.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

En competiciones, se estable un tiempo máximo de **cinco horas y media** para completar una *Vuelta,* pasado el cual, si no existe una causa de fuerza mayor, todo el grupo estará **descalificado**. Se penalizará el juego lento según la Regla 5.6a.

6.-CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

El Comité rechazará todo comportamiento antideportivo o actitud contraria al espíritu del juego. Se referencian las siguientes conductas que podrían ser penalizadas durante una *Vuelta*:

- Poner en peligro la integridad física de cualquier persona que esté en el campo
- Utilizar un lenguaje ofensivo o insultante
- El menosprecio o falta de respeto a cualquier persona que esté en el campo
- Causar daños o golpear el equipamiento, así como lanzar palos
- 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 *greenes*, mover o dañar la señalización del campo, dañar el equipamiento del campo (marcas de salida, pastor eléctrico, banderas, rastrillos, etc.)
- 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
- Hacer uso del teléfono móvil molestando a otros jugadores

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: dos golpes; segunda 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, 13 de noviembre de 2026