

## 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**

### 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 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.

## 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, 8 de marzo de 2023