



REGLAS LOCALES 2020

FUERA DE LÍMITES (Regla 18.2)

Definido por la valla y su base de cemento que lo rodea y, dentro de ella, por estacas blancas.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

Terreno en Reparación

- Cualquier área con línea o puntos blancos.
- Surcos en los bunkers producidos por la acción del agua.
- Árboles jóvenes 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.(2)
- Agujeros producidos por el arrastre de agua de las cañerías de drenaje.

Obstrucciones Inamovibles

- Pinchos y cuerdas de protección de zonas sensibles y todas las estacas. (1)
- Todos los caminos asfaltados o de piedra.
- 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.

Chan do Fento Golf Club

Silván de Armenteira, s/n
36192 Meis, Pontevedra



Regla de Invierno Una bola que reposa en el recorrido en una zona de césped segada a ras puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro del tamaño de una tarjeta y no más cerca del agujero, de donde reposaba originalmente. Un jugador puede colocar su bola solamente una vez y está en juego cuando ha sido colocada. Esta regla solo se aplicará cuando así se indique en la pizarra de salida al campo.

Bola Empotrada (R. 16.3) El alivio se extiende a toda el área general.

RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

En la tarjeta vendrán referenciados los tiempos que se deben cumplir al finalizar cada hoyo, para cumplir el recorrido en no más de 4:30 horas. El Comité dará por cerrada la prueba pasado ese tiempo si no ve motivos razonables - "Demora Irrazonable" (Regla 5.6)-.

Resultado Máximo (RBA) {Doble Bogey Neto [D.B. Neto=PARhoyo+Puntos HDCP+2]} 7, 9 y 11 golpes; para un hoyo PAR 3 es 7 golpes, para un PAR 4 es 9 y para un PAR 5 es 11, anotando ese resultado con la obligatoriedad de levantar bola en ese hoyo cuando los golpes efectuados lleguen a esos valores y no tener que aplicar la penalización por "Demora Irrazonable" (Regla 5.6).

Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Bola Fuera de Límites

Cuando no se ha encontrado la bola de un jugador o se sabe o es casi seguro que esté fuera de límites, el jugador puede proceder según la Regla local alternativa de golpe y distancia con una penalización de **dos golpes**, en lugar de proceder con un golpe y la distancia. Esta Regla local no está disponible si se ha jugado una bola provisional. (3)

Chan do Fento Golf Club

Silván de Armenteira, s/n
36192 Meis, Pontevedra



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

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos: Pérdida del hoyo.

Juego por Golpes: Dos golpes.

TERMINOS DE LA COMPETICION.

Tiempo de juego

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 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

Chan do Fento Golf Club

Silván de Armenteira, s/n
36192 Meis, Pontevedra



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 pelota 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.

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

Chan do Fento Golf Club

Silván de Armenteira, s/n
36192 Meis, Pontevedra



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.

(1) Estacas

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.

(2) Alivio grietas en suelo.

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, solo interfiere con la colocación (stance) del jugador.