



REGLAS LOCALES

Además de las reglas permanentes de la R.F.A.G en esta competición se regirá por las siguientes reglas locales:

FUERA DE LIMITES (Regla 2)

Todas las zonas marcadas con estacas blancas, líneas blancas, cercas, vallas metálicas y muros de piedra que delimitan el campo.

OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 15.2)

Las piedras en los *bunkers*.

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 16.1)

- ✚ Todos los caminos con superficie artificial sea asfalto, hormigón, ladrillo, alfombra, gravilla compactada, etc. (las cunetas adosadas a los caminos forman parte del mismo).
- ✚ Hoyos 1, 5 y 6; Red de protección, se considera obstrucción inamovible.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO / TERRENO EN REPARACIÓN (Regla 16.1)

- ✚ Las áreas marcadas con estacas azules o cerradas con líneas azules y/o blancas.
- ✚ Los alcorques de los árboles.
- ✚ Las huellas profundas de vehículos.

PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO

- ✚ Todos los caminos de tierra o arena.
- ✚ Piedras ornamentales.
- ✚ Piedras apiladas detrás del *green* del hoyo 5.
- ✚ Traviesas de madera de contención del *green* del hoyo 1, 7 y 17.

ZONAS DE DROPAJE

En los hoyos 1, 17 y 18, se ha establecido una zona de dropaje opcional para cualquier bola que vaya al obstáculo de agua. El jugador, con un golpe de penalidad, puede optar entre proceder bajo la regla 17 o dropar una bola en dicha zona.

DUDAS EN CUANTO AL PROCEDIMIENTO

En caso de dudas en cuanto a la forma de proceder, el jugador puede jugar una segunda bola de acuerdo con la Regla 21.1c.

SÍ SE COLOCA BOLA EN HIERBA SEGADA A RAS

(Máximo la distancia de una tarjeta, 25 cm. aproximadamente)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN REGLA LOCAL

- ❖ Stroke-Play: 2 golpes
- ❖ Match-Play: pérdida del hoyo.