



Serán de aplicación en el juego, en el campo de Golf Sotoverde las **Reglas de la RFEG**, las **Reglas Locales Permanentes**, así como las **Reglas Locales Adicionales** que han sido establecidas y aprobadas por el Comité de Competición del Club, de acuerdo con la Regla 33-8 a) del Reglamento de la Real Federación Española de Golf.

# **REGLAS LOCALES**

## **CLUB GOLF SOTOVERDE**

### **1. El Campo. Definición de límites, márgenes y estatus de los Objetos**

#### **1.1 Fuera de Límites. (Regla 27-1 b)**

Los fuera de límites están definidos por muros, vallas, estacas blancas, postes o traviesas con marcas de pintura blanca y/o rayas de pintura blanca en el suelo. Las líneas blancas prevalecerán sobre el resto de marcas, seguidamente las estacas blancas, y de no existir ninguna de éstas, prevalecerá la marca más cercana al campo.

La bola que rebase la parte superior del puente situado a la derecha del **hoyo 9** (que separa este con el hoyo 3) se considera que está **FUERA DE LÍMITES**, no teniendo, en esta ocasión, oportunidad de acudir a la zona dropaje, incluso si una vez superado aquél la bola cae en el agua. Deberá, por tanto, proceder según la regla 27.1 b) y jugar una bola, bajo la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez.

Si una vez ejecutado un golpe, la bola reposa en una calle adyacente respecto a aquella en la que se está jugando, separada ambas por una línea de estacas blancas, se considera que está **FUERA DE LÍMITES**, salvo que haya traspasado la última estaca doble que determina dicha situación; para ello se tendrá en cuenta una línea imaginaria formada por el espacio entre dichas estacas dobles y su prolongación.

#### **1.2 Partes integrantes del Campo. Obstrucciones Movibles e Inamovibles. (Reglas 24.1 y 24.2)**

Son **partes integrantes del campo** los muros que rodean los hoyos 11, 12 y 13, y las superficies de los caminos y senderos, excepto los de asfalto, madera u hormigón, que se consideran **Obstrucciones Inamovibles**. Si estas disponen de bordes artificiales, constituyen una única Obstrucción Inamovible.

**El puente que cruza el lago del hoyo 9 se considera una Obstrucción Inamovible.** La decisión 13-4/30 establece que *“Un puente es una obstrucción. En un obstáculo, el palo puede tocar una obstrucción en la preparación del golpe o en el movimiento hacia atrás para el golpe, ver la Nota a la Regla 13-4. Tocar el puente antes de la preparación del golpe también está permitido, puesto que una obstrucción en un obstáculo de agua no es el “suelo del obstáculo”.* Esto se aplica incluso si el puente hubiera sido declarado parte integrante del campo.

Las papeleras, lavabolas, tees de salida, bancos, cuerdas, vallas protectoras, las estacas de señalización de distancias y de terrenos en reparación, paneles informativos colocados en los tees de salida así como las bocas de riego que salen del suelo y vuelven a esconderse, también son **Obstrucciones Inamovibles**. Para su alivio se procederá según la regla 24.2.

Son **Obstrucciones Movibles** las piedras de los bunkers, así como las estacas que definen los obstáculos de agua. Para su alivio se procede conforme la regla 24-1.

### **2. Protección del Campo**

#### **2.1 Terreno en reparación (Reglas 25.1)**

Todas aquellas zonas cerradas y delimitadas con una línea continua o discontinua de color azul, así como las zonas acotadas con estacas azules tienen la consideración de zona de Terreno en Reparación, **desde la cual está prohibido el juego**. Si la bola de un jugador reposa en el área o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing pretendido, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1 (**Alivio Obligatorio**)

Asimismo, se consideran zonas de "Terreno en Reparación" y podrán tener alivio de acuerdo con la Regla 25-1, el terreno movido por obras en el campo, las rodadas profundas en el recorrido, incluido en bunker (no impresiones superficiales) causadas por vehículos o maquinaria, y los tepes de césped nuevo o junta de tepes

## **2.2 Protección de Árboles jóvenes (Reglas 25.1)**

Los árboles protegidos están señalados con cintas blancas y/o con tutores o vientos. Si estos árboles llegasen a interferir en la colocación de un jugador o con el área del swing que desea efectuar, la bola **debe ser levantada obligatoriamente** sin penalidad, y dropada de acuerdo con el procedimiento descrito en la Regla 24-2b (Obstrucción inamovible).

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla Local.

**Excepción:** Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si:

a).- La interferencia de cualquier otra cosa que no sea un árbol así hace que el golpe sea claramente impracticable o

b).- La interferencia de un árbol así se produjese solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o de una colocación, swing, o dirección de juego innecesariamente anormales.

## **3. Condiciones del campo**

### **3.1 Bola empotrada**

En el **recorrido**, una bola empotrada, **en su propio impacto**, puede ser levantada, limpiada y dropada, **sin penalidad**, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del agujero. La bola al droparse debe tocar primero una parte del campo en el recorrido.

**Excepción.:**

Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la bola está empotrada en arena de un bunker.

### **3.2 Condición anormal del terreno**

Una condición anormal del terreno es cualquier agua accidental, terreno en reparación, o un hoyo o los desechos de un hoyo hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Si la bola reposa o toca esta condición, o cuando la condición interfiere con la colocación del jugador o el área del swing, el jugador podrá aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1

### **3.3 Regla de Invierno. Colocación de bola**

La conocida como Regla de Invierno o de colocación de bola no está en vigor salvo que el Comité de Competición del Club de Golf Sotoverde, una vez estudiadas las condiciones del campo, anuncie lo contrario, en cuyo caso, se procederá como sigue:

*"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 de la distancia de "una tarjeta" (20 cm. Aprox.) y no más cerca del agujero de donde reposaba originalmente, que no esté en un obstáculo ni en un green. Si el jugador **no marca la posición de la bola antes de levantarla**, mueve el marcador de bola antes de poner la bola de nuevo en juego o mueve la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, **incurre en la penalidad de un golpe**".*

**Nota.-** "Zona de hierba segada a ras" significa cualquier zona del campo, incluyendo los caminos en el "rough", que está segada a la altura de la calle o inferior.

## **4. Obstáculos de Agua. Jugar una bola provisional bajo la regla 26-1 en el hoyo 9**

Si en el **hoyo 9**, **hay duda sobre si una bola está en el obstáculo de agua o perdida en el mismo**, el jugador puede jugar otra bola provisionalmente, bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1, incluso, como opción adicional, desde la zona de dropaje habilitada en este hoyo.

\* Si la bola original es encontrada fuera del obstáculo de agua, el jugador debe continuar el juego con ella.

\* Si la bola original es encontrada dentro del obstáculo de agua el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1, **pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original.**

\* Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del período de cinco minutos de búsqueda, el jugador debe continuar con la bola jugada provisionalmente.

## **5. Zonas de Dropaje**

Si una bola está o se sabe es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua en los **hoyos 3 y 9**, el jugador puede proceder, bajo la Regla 26-1 o, como opción adicional, dropar una bola, con la penalidad de un golpe en la zona de dropaje habilitada.

La bola dropada debe tocar primero una parte del campo dentro de la zona de dropaje y **NO** es necesario que la bola dropada quede en reposo **dentro de la zona de dropaje**.

La bola dropada puede rodar a una posición más cerca del agujero que el punto donde tocó por primera vez una parte del campo, siempre que quede en reposo dentro de la distancia de dos palos de ese punto.

## **6. Dispositivos de Medición de Distancias y Banderas de Green.**

De acuerdo con la Nota de la Regla 14-3, un jugador puede obtener **información sobre distancia** utilizando un dispositivo de medición de distancias.

Si, durante una vuelta estipulada, un jugador utiliza un dispositivo de medición de distancias para calcular o medir cualquiera otra condición que pudiera afectar su juego (cambios de elevación, velocidad del viento...) el jugador infringe la Regla 14-3, y la penalidad es la descalificación.

Los greens del campo de Golf Sotoverde disponen de banderas de distintos colores con la misión de informar al jugador sobre la posición de la misma. El color **blanco** indica que la bandera se encuentra al fondo de green, **azul** en el medio y **rojo** si está corta.

## **7. Ritmo de juego**

Un grupo mantendrá su posición en relación con el intervalo de salida o con respecto al grupo que lo precede. En caso de perder su posición, el grupo deberá ceder el paso al grupo que le sigue.

**PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL**  
Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo  
Juego por Golpes - Dos golpes

Comité de Competición  
Club de Golf Sotoverde  
Septiembre 2017  
Arroyo de la Encomienda

