



REGLAS LOCALES

Complementan las Reglas de Golf vigentes aprobadas por The R&A Rules y la USGA.

1) FUERA DE LIMITES (Def. - Regla 18.2): La línea de fuera de límites está definida por los puntos internos, a nivel de terreno, de las estacas blancas y/o los postes de la cerca perimetral (de los hoyos 2, 3, 6, 7, 8, 14, 17).

Nota: Una Bola que atraviesa una calle y se estaciona más allá de ella, está fuera de límites, aunque descance en otra parte de la cancha.

2) TERRENO EN REPARACIÓN (Def - Regla 16-1): Definidos por líneas blancas. Las zanjas de drenaje (cubiertas o no), las huellas de vehículos y los montículos producidos por hormigas son considerados como terreno en reparación, aunque no estén marcados así.

3) OBSTRUCCIONES:

3.1) Inamovibles: Todos los objetos artificiales fijos en la cancha.

a) La cerca de alarma adosada al tejido perimetral y sus componentes también lo son.

3.2) Móviles:

a) Estacas de: Áreas de Penalización, Terrenos en Reparación, Zonas de Droepe o Indicadoras de Distancia al Green.

Las estacas blancas de Fuera de Límites No son obstrucciones, y no se pueden tocar.

4) ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Def. Regla 17): Son tales los lagos y/o cursos de agua de los hoyos 3, 5, 9, 13, 14, 15, 16 y 17. Sus márgenes están definidos por estacas y/o líneas rojas. Si la bola descansa dentro de esta área, o bien existe conocimiento o virtual certeza que se encuentra en la misma, el jugador podrá aliviarse con un golpe de penalidad de acuerdo con las tres opciones de alivio previstas en la Regla 17.1.

5) NIDO DE TEROS: Si el jugador se viera imposibilitado de ejecutar un golpe sin dañar el nido, o si la cercanía de este provocara acción de los teros de tal forma que el jugador se viera dificultado para ejecutar su golpe, en equidad podrá levantar, limpiar y dropear la bola sin penalidad lo más cerca posible del sitio donde se encontraba, sin acercarse al hoyo, en zona que otorgue alivio razonable.

En el caso de encontrarse en un bunker, la bola deberá ser dropeada dentro del mismo.

Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) resulta evidentemente irrazonable que el jugador ejecute un golpe porque la bola está interferida, además por una condición distinta a la prevista en esta Regla o (b) cuando la interferencia por el nido de teros ocurriría únicamente al adoptar un stance, swing o línea de juego innecesariamente anormal.

6) PROTECCIÓN DE PLANTACIONES JÓVENES: Identificadas por tutores azules, si la planta, una rienda o puntal, o el propio tutor interfiere el stance del jugador o el espacio en el que ha de intentar el swing, la bola deberá ser obligatoriamente levantada y dropeada sin penalidad de acuerdo con la Regla 16.1.

7) USO DE EQUIPAMIENTO- MEDIDORES DE DISTANCIA: (Regla 4.3)

Con excepción de aquellas competencias en las que el Comité decida expresamente prohibir su uso, **un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que sólo mida distancias**. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia diseñado para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (por ejemplo, desnivel, velocidad del viento, temperatura, etc.), independientemente de que cualquiera de esas otras funciones adicionales hayan sido utilizadas o no, el jugador quebranta la Regla 4-3 y la penalidad es de Penalización General (2 golpes) por la primera infracción en un solo acto o actos relacionados, o de descalificación en caso de una segunda infracción no relacionada con la primera.

8) ALIVIO DE RAÍCES DE ÁRBOL EN EL ÁREA GENERAL:

Descripción de la Regla: Si la bola de un jugador está en reposo en el área general y existiera **interferencia por raíces de árbol expuestas**, las raíces de árbol serán tratadas como terreno en reparación. El jugador puede tomar **alivio sin penalización según la Regla 16.1b**.

- La interferencia solo se considera si las raíces afectan el lie de la bola o el área del swing pretendido. No se concede alivio si las raíces solo afectan el stance del jugador.

Procedimiento para Tomar Alivio:

- El jugador debe identificar el punto de referencia más cercano donde no exista interferencia por las raíces.
- Luego, debe dropar una bola dentro de la longitud de un palo desde ese punto de referencia, no más cerca del hoyo, y que esté en el área general.

9) ORDEN DE JUEGO DURANTE EL JUEGO DEL HOYO (Regla 6.4)

En **juego por golpes**, no hay penalización por jugar fuera de turno y **se recomienda a los jugadores a jugar "Ready Golf"**, es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.

En la Cancha:

- ✓ **Alise las bancas** con el rastrillo, su palo o sus pies.
- ✓ **Repare los piques** en el green.
- ✓ **Reponga** sus divots.
- ✓ **No demore el ritmo** de juego
- ✓ **Apague su celular.**
- ✓ **No transite los carritos** por las lomas de los greens y tees.
- ✓ **No entre a las Propiedades**, solicite permiso.
- ✓ **Si la bola se desvía** fuera de límites, **"grite fore"**

Normas de Convivencia:

- ✓ **Estacione su vehículo** en los lugares indicados para ello. No lo haga en cunetas, ni rotundas, ni terrenos y no corte la libre circulación en la calle.
- ✓ **No circule a más de 30 km** por hora.
- ✓ **Respete el sentido antihorario** de las rotundas.



REGLA LOCAL IMPORTANTE

10) ALTERNATIVA POR BOLA PERDIDA O FUERA DE LIMITES:

Cuando la bola de un jugador **no ha sido encontrada** en el Área General o se tiene **conocimiento o virtual certeza** de que está **fuera de límites**, el jugador **puede optar** por no jugar una bola desde el lugar del golpe anterior (Regla 18.1), y **en su lugar aplicar esta Regla Local**:

Con 2 golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio dropando la bola original u otra bola en esta área de alivio (**ver Regla 14.3 o esquema abajo**):

Dos Puntos de Referencia Estimados:

a.) **Punto de Referencia de la Bola:** El punto donde la bola original se estima que:

- Fue a reposar en el Área General, o
- Cruzó por última vez el fuera de límites.

b.) **Punto de Referencia del Fairway:** El punto más cercano en el fairway del hoyo que se está jugando, que **no esté más cerca del hoyo** que el punto de referencia de la bola.

Área de Alivio:

- Debe estar en el área general, máximo dos palos hacia el fairway.
- No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia estimado de dónde se perdió o salió la bola fuera de límites.

Una vez que el jugador pone una bola en juego según esta Regla Local:

- La bola original que estaba perdida o fuera de límites no está más en juego.
- Esto es así aún en el caso que la bola sea encontrada en el campo antes del fin del tiempo de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

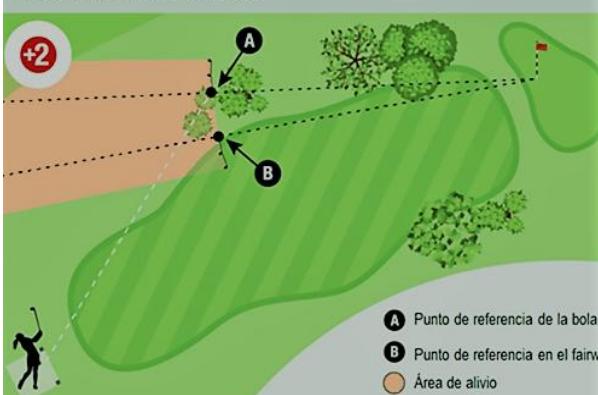
Pero el jugador no puede usar esta opción para tomar alivio para la bola original cuando:

- El jugador ha jugado provisionalmente otra bola bajo penalización de golpe y distancia (ver Regla 18.3).
 - Es conocido o virtualmente cierto que la bola ha ido a reposar en un área de penalización,
- Un jugador puede usar esta opción para tomar alivio para una bola provisional que no ha sido encontrada o es conocido o virtualmente cierto que está fuera de límites.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a."

***Ver Diagramas Ilustrativos sobre Alternativa de Golpe y Distancia (Bola Perdida, Bola Fuera de Límites, Bola Perdida o Fuera de Límites Cerca del Green).**

MRL E-5 DIAGRAMA 1: BOLA PERDIDA



Cuando una bola de un jugador no ha sido encontrada, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de droppear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde es estimado que la bola ha ido a reposar en el campo (punto A)	En cualquier lugar entre: <ul style="list-style-type: none">• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa linea), y	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none">• No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y• Debe estar en el área general
B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera del lado del fairway de esa linea)	

Notas del Jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser droppeada nuevamente.

MRL E-5 DIAGRAMA 3: BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de droppear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la pelota original se estima ha ido a reposar en el campo o cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A)	En cualquier lugar entre: <ul style="list-style-type: none">• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa linea), y	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none">• No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y• Debe estar en el área general
B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa linea)	

Notas del Jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser droppeada nuevamente.

MRL E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de droppear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la pelota original se estima ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A)	En cualquier lugar entre: <ul style="list-style-type: none">• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa linea pero aún sobre el campo), y	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none">• No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y• Debe estar en el área general
B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	• Una linea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa linea)	

Notas del Jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser droppeada nuevamente.

OTRAS REGLAS Y RECOMENDACIONES IMPORTANTES

Regla 1.2 - Estándares de conducta del Jugador

Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

Actuando con integridad, por ejemplo, cumpliendo con las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.

Mostrando consideraciones hacia otros, por ejemplo, jugando a un ritmo rápido, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.

Cuidando el campo, por ejemplo, reponiendo divots, alisando bunkers, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al campo.

Regla 2.1 - El golf se juega en un campo cuyos límites son establecidos por el Comité. Las áreas que no están en el campo están fuera de límites.

Regla 2.2a - El Área General cubre todo el campo excepto las cuatro áreas específicas descriptas en la Regla 2.2b

Regla 2.2b - Las cuatro áreas específicas:

Área de salida.

Todas las áreas de penalización.

Todos los bunkers.

El Green del hoyo que el jugador está jugando.

Regla 5.6b - Ritmo de Juego Rápido

Una vuelta debe jugarse a un ritmo rápido.

Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego puede afectar a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus vueltas, incluyendo los de su propio grupo y a los de los que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

(1) Recomendaciones de Ritmo de Juego.

El jugador debería jugar a un ritmo rápido durante la vuelta, incluyendo el tiempo que tarda en:

- Preparar y ejecutar cada golpe,
- Desplazarse de un sitio a otro entre golpes, y
- Desplazarse a la siguiente área de salida después de completar un hoyo.

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente golpe y estar listo para jugar cuando es su turno.

Cuando es el turno de juego del jugador:

- Se recomienda que el jugador ejecute el golpe en no más de 40 segundos, después de que pueda (o debiera poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador normalmente debería poder jugar más rápido que ello y se recomienda que así lo haga.

(2) Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego.

- Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:
- En match play, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Regla 6.4a).

Regla de Etiqueta (Importante):

Es Responsabilidad del Jugador denunciar cualquier Irregularidad que observe en el juego de un compañero del foursome o de cualquier otro jugador del campo de juego.