



Será de aplicación las reglas de la R.F.E.G., las condiciones de la competición y las Reglas locales Permanentes de la R.F.E.G. y además las siguientes:

REGLAS LOCALES

1. FUERA DE LÍMITES: (Regla 27-1)

- Más allá de cualquier valla, postes galvanizados, estaca o líneas blancas que definan el límite del campo.
- A la izquierda de los hoyos 9 y 11 y solamente durante el juego de estos hoyos existe un fuera de límites interno identificado con estacas blancas y verdes y definido por líneas blancas.

2. OBSTRUCCIONES: (Regla 24)

- Las estacas de fuera de límites internos de los hoyos 9 y 11 cuando no se juegan dichos hoyos se consideran obstrucciones Inamovibles Regla 24-2.
- Las pantallas protectoras situadas en los tees de los hoyos 11 y 17 (recubiertas de enredaderas) se consideran todas ellas obstrucciones Inamovibles incluyendo las propias plantas trepadoras Regla 24-2.

3. TERRENO EN REPARACIÓN: (Regla 25-1)

- Todas las áreas delimitadas por líneas blancas o estacas azules o banderitas azules
- Las raíces al descubierto cuando una bola reposa en zona de césped segada a ras. **Solamente se concederá alivio** por interferencia en el reposo de la bola o el área de swing pretendido.

4. PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO:

- Todos los caminos del campo y sus cunetas.
- Postes de sujeción de red hoyo 1, 14 y 15.

5. ZONAS DE DROPAJE: (Opcional)

- En los hoyos 7 y 8, se establecen sendas zonas de dropaje opcionales para cuando una bola va a reposar al obstáculo de agua u obstáculo de agua lateral, jugando estos hoyos. El jugador podrá optar por aplicar la regla 26-1 u opcionalmente dropar una bola en la zona de dropaje correspondiente con penalidad de 1 golpe.

6. COLOCACIÓN DE LA BOLA:

Una bola que reposa en el recorrido en una zona de césped segada a ras puede ser **levantada una sola vez 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 **una tarjeta** de juego y no más cerca del agujero de donde reposaba originalmente, que no esté en un obstáculo ni en un green. Ver regla en tablón de anuncios.

6. DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS: (Regla 14-3, Apéndice I)

En esta competición, 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 cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios de elevación, velocidad del viento, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE ESTAS REGLAS: DOS GOLPES