

REGLAS LOCALES ZARAPICOS 2019

Además de las Reglas de Golf y las Reglas Locales Permanentes de la Real Federación Española de Golf, son de aplicación las siguientes REGLAS LOCALES:

1. FUERA de LÍMITES (Regla 2.1)

Están definidos por líneas blancas, estacas blancas y vallas que delimitan el campo prevaleciendo por este orden.

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

Áreas desde las cuales el alivio con un golpe de penalización está permitido, si la bola del jugador va a reposar a ella.

En los hoyos 5 y 12, cuando un jugador no sabe si su bola esta en el área de penalización, el jugador puede jugar una bola provisional de acuerdo con la regla 18.3. Una vez que el jugador ha jugado una bola provisional según esta Regla, no puede usar ninguna otra opción de alivio según la Regla 17.1 en relación a su bola original, salvo jugar la bola original como reposa. (Modelo Regla Local B-3)

Zonas de Dropaje (Modelo Regla Local E-1)

Se habilitan unas zonas de dropaje en los **hoyos 5, 12 y 17** para tomar alivio como opción adicional a la regla 17.1 de las áreas de penalización de dichos hoyos.

3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1)

Tienen consideración de **Terreno en Reparación** todas las áreas rodeadas de línea blanca o azul (continua o discontinua), así como las marcadas con estacas azules.

Tendrán así mismo esta consideración **todos los arboles con tutor** situados en el área general, si existe interferencia con el árbol o su alcorque, la bola deberá ser levantada sin penalidad y dropada conforme al procedimiento descrito en la regla 16.1b.

Toperas (Modelo Regla Local F-6)

No existe interferencia por los daños causados por topes o topillos, **si solamente** interfieren con el stance del jugador. **Denegándose el alivio sin penalización.**

4. OBJETOS INTEGRANTES DEL CAMPO (Modelo Regla Local F-1)

Todos los caminos y sus cunetas son objetos integrantes del campo.

5. CABLES ELÉCTRICOS (Modelo Regla Local E-11)

Si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador golpea los cables eléctricos del hoyo 15, o la torre que los sostiene, **el golpe no cuenta**. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde jugó el golpe anterior.

6. COLOCACIÓN DE BOLA (Modelo Regla Local E-3)

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización **solo una vez**, colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:

- El punto de referencia es el punto de la bola original
- El tamaño del área de alivio es el largo de **una tarjeta (20cms.)** desde el punto de referencia
- El área de alivio no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia
- Debe estar en el área general

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de reponer una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

PENALIZACION POR INFRACCION DE ESTAS REGLAS LOCALES
Match Play: Pérdida del hoyo - Stroke Play: 2 golpes

TÉRMINOS DE LA COMPETICIÓN ZARAPICOS

1. USO DE TRANSPORTE MOTORIZADO (Modelo Regla Local G-6)

Salvo para las competiciones en las que se indique expresamente en su reglamento, **se permite el uso de medios de transporte motorizado al jugador y/o su caddie durante el juego de una vuelta.**

2. HORARIO DE SALIDA Y GRUPOS (Regla 5.3a)

Los jugadores deberán recoger sus tarjetas al menos 10 minutos antes de su hora de salida. Independientemente del límite máximo de recogida de las tarjetas, el jugador debe comenzar la vuelta (y no antes) a su hora de salida, esto significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar de comienzo establecidos por el Comité. La hora establecida por el Comité se trata como una hora exacta (por ejemplo, a las 9:00 am significa a las 9:00:00 am, no a cualquier otra hora).

La Penalización por infringir la Regla 5.3a es la Descalificación. Excepciones, ver regla 5.3ª.

GRUPOS (Regla 5.4). En el Juego por Golpes, el jugador debe permanecer en el grupo establecido por el Comité, salvo que el Comité apruebe un cambio antes de o después de que se produzca. En el Juego por Hoyos, el jugador y su contrario deberán jugar cada hoyo en el mismo grupo. Penalidad por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

3. DEMORA IRRAZONABLE; BUEN RITMO de JUEGO (Regla 5.6)

En ausencia de circunstancias atenuantes, 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. El tiempo permitido para completar el recorrido será de 2 horas y 15 minutos para 9 hoyos y 4 horas y 30 minutos para 18 hoyos. El comité de competición podrá imponer la penalización de descalificación al jugador que incumpla esta condición, en caso de no poderse determinar la persona o personas causantes del retraso, la penalización será aplicable a todo el grupo.

4. SUSPENSIÓN DEL JUEGO POR SITUACION DE PELIGRO (Regla 5.7b)

Cuando el juego es suspendido por el comité debido a una situación de peligro, si los jugadores están entre dos hoyos, no iniciarán el juego del hoyo siguiente hasta que el comité haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego de inmediato y no reanudarán el juego hasta que el comité lo ordene. Si un jugador no interrumpe el juego de inmediato, será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la anulación de esa penalidad, de acuerdo con la regla 5.7b.

Las señales para la suspensión serán:

- *Suspensión inmediata: Un toque de sirena prolongado*
- *Suspensión normal: Tres toques consecutivos de sirena*
- *Reanudación del juego: Dos toques cortos de sirena*

5. DESEMPATES.

En caso de producirse un empate en una competición por golpes, este se resolverá a favor del jugador con menor hándicap de juego en competiciones hándicap y a favor del jugador con mayor hándicap de juego en competiciones scratch. En caso de tener igual hándicap de juego, el ganador se obtendrá comparando los resultados de ambos jugadores recurriendo a la fórmula de los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos, caso de que la prueba haya sido jugada a 18 hoyos. Si la prueba fuera a 36 hoyos, se tendrán en cuenta los 18, 27, 30, 33, 34 y 35 últimos hoyos; si a 54 hoyos, los 27, 36, 45, 48, 51, 52 y 53 últimos hoyos y si es a 72 hoyos, los 36, 54, 63, 66, 69, 70 y 71 últimos hoyos. Resultando ganador el jugador que tenga mejor resultado, independientemente del hoyo en que haya comenzado el juego, en caso de persistir la igualdad, el desempate se resolverá por sorteo.

Si se juegan solo 9 hoyos, se tendrán en cuenta los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos, si es a dos vueltas de 9 hoyos, o sea 18 hoyos se tendrán en cuenta los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos, si es a tres vueltas, o sea 27 hoyos, los 18, 21, 24, 25 y 26 últimos y si es a cuatro vueltas, o sea 36 hoyos, los 18, 27, 30, 33, 34 y 35 últimos hoyos.

6. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA.

Cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón de anuncios o de comienzo el acto de entrega de premios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.