

Las siguientes **Términos de la Competición** y **Reglas Locales Permanentes** han sido aprobadas por el Comité de Competición del Club de Golf Playa Serena y serán de aplicación en todas las competiciones organizadas en este campo, salvo que se modifiquen o establezcan otras para alguna prueba en concreto.

SECCIÓN A – TÉRMINOS DE LA COMPETICIÓN.

1. 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 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 hasta las 9:01 am).

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.

2. 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 30 minutos para 9 hoyos y 5 horas, para 18 hoyos.

Penalización por 1 mal tiempo (retraso) advertencia verbal. Penalización por 2 malos tiempos 1 golpe de penalización.

3. 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.

La señal para la suspensión inmediata del juego por situación de peligro serán **2 Cohetes Consecutivos**. El juego se reanudará con 1 Cohete.

4. DESEMPATES.

En caso de producirse un Empate en una Competición por Golpes, éste se resolverá a favor del jugador con menor hándicap de juego en Competiciones con Hándicap, y a favor del jugador con mayor hándicap de juego en Competiciones Scratch. En caso de tener igual hándicap de juego, en competiciones a varias vueltas, ganará el jugador que tenga mejor resultado en la última jornada. En el caso de competiciones a una sola jornada, el ganador será el jugador que tenga mejor resultado en los 9 últimos hoyos (del 10 al 18), independientemente del hoyo en que haya comenzado el juego. Si los jugadores empatados tienen el mismo resultado para los 9 últimos hoyos, se compararán, utilizando el mismo criterio, los 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos.

En caso de persistir la igualdad, el desempate se resolverá por sorteo.

5. RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA.

La localización del área de recogida de tarjetas será el mostrador de la Recepción del Club de Golf. La tarjeta de resultados de un jugador está oficialmente entregada al Comité cuando el jugador abandona la oficina / área de recogida con ambos pies, independientemente de si se trata de tarjeta normal o virtual. El personal que registra los resultados es parte del "Comité".

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.

SECCIÓN B – REGLAS LOCALES PERMANENTES.

1. FUERA de LÍMITES, (Regla 18.2)

Definido por Muros, Vallas, Líneas Blancas o Estacas Blancas que definan el Límite del Campo, en adelante llamados Objetos de Límites. Las líneas blancas prevalecerán sobre las demás marcas, seguidamente las estacas blancas, y de no existir ninguna de estas, prevalecerá la marca más cercana al campo. Las Zonas de Mantenimiento a la derecha de los hoyos 1 y 16 son Fuera de Límites.

Notas:

1. Cuando el fuera de límites está definido por un muro, la línea de fuera de límites estará determinada por la cara más próxima al campo de éste a nivel del suelo.
2. **Fuera de Límites Interno.** Durante el juego del Hoyo 4, el Hoyo 5, definido con estacas blancas y verdes, es Fuera de Límites. Dichas estacas, durante el juego del Hoyo 4, serán tratadas como Objetos de Límites, para el resto de hoyos tendrán la consideración de Obstrucciones Inamovibles.

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN, (Regla 17).

Si una bola está, o es virtualmente cierto que fue a reposar, en un Área de Penalización, está permitido el alivio con Un Golpe de Penalización. Hay dos tipos diferentes de Áreas de Penalización distinguidas por el color usado para marcarlas: Áreas de Penalización Amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas), proporcionan dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)), y Áreas de Penalización Rojas (marcadas con estacas o líneas rojas), proporcionan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (1), (2) y (3)).

Nota 1: Bola provisional en Área de Penalización, Hoyo 13. Modelo de Regla Local B-3.

Si un jugador no sabe si su bola está en el Área de Penalización del Hoyo 13, el jugador puede jugar una Bola Provisional bajo la Regla 18.3. En el juego de la Bola Provisional, el jugador podrá hacerlo bajo las 3 opciones que ofrece la Regla 17.1d, ((1) golpe y distancia, (2) hacia atrás sobre la línea, o la (3) opción de alivio lateral). Una vez que el jugador haya jugado su Bola Provisional bajo la Regla 17.1d, el jugador no podrá volver a usar dicha regla en relación a su Bola Original.

Si el jugador encuentra su Bola Original, dentro de los 3 minutos de búsqueda, fuera del Área de Penalización debe continuar el juego con ella. Cuando la Bola Original se encuentra en el Área de Penalización el jugador puede elegir entre:

- a. Continuar el juego con la Bola Original como reposa en el Área de Penalización, en cuyo caso la Bola Provisional no se puede volver a jugar.
- b. Continuar el juego con la Bola Provisional, en cuyo caso la Bola Original no puede ser jugada.

Si el jugador no encuentra la Bola Original dentro de los 3 minutos de búsqueda, se considera que la Bola está Perdida en el Área de Penalización y la Bola Provisional pasa a ser la Bola en Juego.

Nota 2: Zona de Dropaje Hoyo 12. En el Hoyo 12 hay una zona de dropaje (a la izquierda del tee de rojas) definida con una señal "Drop Area". Si una bola está o es prácticamente seguro que se encuentra en el Área de Penalización del Hoyo 12 el jugador puede:

- i. Proceder bajo la Regla 17.1 (sus tres opciones); o
- ii. Como opción adicional, dropar una bola, con un golpe de penalidad en la Zona de Dropaje habilitada para tal fin, que tendrá la consideración de Zona de Alivio, (Regla 14.3).

3. BÚNKERS (Definiendo los Límites del Búnker).

Cualquier área de arena, junto a un búnker, que haya sido rastrellada será considerada como parte del búnker.

4. COLOCACIÓN DE LA BOLA.

Cuando la Bola del Jugador reposa en una zona de césped del Área General, segada a la altura de calle o inferior, el jugador puede levantar la bola sin penalidad y limpiarla. Antes de levantar la bola el jugador, debe marcar su posición. Una vez levantada la bola, debe ser colocada en un punto dentro de la distancia de una tarjeta y no más cerca del agujero de donde reposaba originalmente, y que la misma siga en una zona del Área General.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez, y está en juego cuando haya sido colocada. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en que ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como reposa. Si un jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla, o la mueve de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de 1 golpe. En caso de jugarla sin reponerla, la penalidad será de 2 golpes.

5. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO.

- a. Tienen consideración de Terreno en Reparación todas aquellas zonas cerradas pintadas de blanco o azul (con líneas continuas o discontinuas), así como las marcadas con Estacas Azules, (Regla 16).
- b. Surcos en los Bordes Cerca del Green. Los surcos en los Bordes alrededor de collares o antegreens de los greens son terreno en reparación. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido, el jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b y 1d. Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes interfieren con la línea de juego o el stance del jugador.
- c. Protección De Árboles Jóvenes. Tendrán esta consideración todos los árboles 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. Los postes de las palmeras nuevas del tee del hoyo 16.
- d. Obstrucciones Movibles, (Regla 15.2). Son Obstrucciones Movibles: Las Barras de Salida, las Señales de Distancia, los Rastrillos de los Búnkers y las Estacas con Cuerdas que protegen los antegreens. Para su alivio se procede conforme la Regla 15.2a
- e. Obstrucciones Inamovibles. Tendrán consideración de Obstrucción Inamovible: Las Maderas de los Caminos, Papeleras, Monumentos de los Tees de Salida (mármoles), las Redes de Protección de Bolazos, Bancos, las Cuerdas y Estacas que señalizan los Terrenos en Reparación, las Gomas de Riego que salen del suelo y vuelven a esconderse, con el propósito de regar Árboles Jóvenes, no así las Gomas de Riego Perimetrales (ver Objetos Integrantes del Campo). Para su alivio se procederá según la Regla 16.1b.

6. OBJETOS INTEGRANTES DEL CAMPO.

- a. Todos los Caminos de Arena Compactada son Objetos Integrantes del Campo.
- b. Las Gomas de Riego Perimetrales que discurren junto a los Límites del Campo (paralelas al Fuera de Límites).
- c. Los Muros de las Áreas de Penalización de los Hoyos 7, 8, 10, 11, 12 y 14.
- d. Los Laterales del Puente entre los Lagos de los Hoyos 13 y 14.
- e. Los Forros de los Búnkers son Objetos Integrantes del Campo.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

(Excepto las que tienen asignada su propia penalidad)

Juego por Hoyos: Pérdida del Hoyo - Juego por Golpes: Dos Golpes

NOTA: El uso, activo o pasivo, de teléfonos móviles durante la vuelta estipulada, sin perjuicio de que pueda suponer infracción de las Reglas y ser penalizado conforme a la mismas, cuando moleste a otros jugadores se considera infracción de las Reglas de Etiqueta que puede ser considerado un grave incumplimiento de éstas dando lugar a la descalificación del jugador.