



Reglas Locales para el campo de la Base Naval de Rota

Las Reglas Locales del RCG complementan para el campo de la BNR las Reglas Locales Permanentes de la RFEG, ambas disponibles en el Tabón de Anuncios y en la web del RCG

1. Fuera de límites. (Límites definidos por dos estacas juntas y una línea en el suelo o pintura blanca en un obstáculo inamovible)

Hoyo 1. Estacas blancas a la izquierda (Zona de prácticas)

Hoyo 5. Estacas blancas izquierda a partir de la salida de rojas aproximadamente. A la izquierda del green hay un poste marcado con blanco que también delimita el fuera de límites.

Hoyo 6. Estacas blancas a la derecha desde el final del lago, hasta el último tercio del Hoyo aproximadamente. A la izquierda, muro y valla de los barracones de mantenimiento

Hoyo 9. Izquierda del Hoyo, cerca de las instalaciones de mantenimiento que continua detrás del green, con estacas blancas.

Hoyos 4, 11, 14, 16 y 17. En el lado izquierdo, línea de estacas blancas.

Hoyo 18. A la izquierda, la línea de estacas blancas, que continúan detrás del green y cruza la carretera de seguridad.

2. Áreas de penalización. Estacas rojas.

Hoyo 5. Lago de la derecha al final del Hoyo.

Hoyo 6. Los lagos izquierdo y derecho.

Hoyo 10. Lado izquierdo y lago a la derecha.

Hoyo 12. Lago a la derecha.

3. Zonas en reparación.

Estacas azules o marcas blancas en tierra.

4. Dropaje sin penalidad

- Carreteras, árboles con tutor, alcorque de árboles sin tutor y elementos del sistema de riego.
- Hoyo, deshecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.
- Rodadas de coches eléctricos/tractores **claramente recientes**.
- En #5, si la zona de paso de carros central no está marcada de blanco, se podrá dropar sin penalidad si la bola reposa en la zanja solo y exclusivamente dentro de 2 palos de distancia desde el borde del paso para carros.

5. Alternativa al alivio por golpe y distancia ante bola perdida o fuera de límites.

Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada o es conocido o virtualmente cierto que esta fuera de límites, el jugador puede proceder de la siguiente manera en lugar de tomar alivio bajo el golpe y distancia.

Con dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio dropando la bola original u otra bola nueva en la siguiente área de alivio (ver regla 14,3):

Dos puntos de referencia estimados:

(a). Punto de referencia de la bola: el punto donde la bola original se estima que debería estar:



- reposando en el campo y no en un área de penalización, o
- donde salió de límites (incluyendo la zona de calle más cercana),

(b). Punto de referencia en la calle: el punto en la calle del hoyo que se está jugando que es el más próximo al punto de referencia de la bola, pero nunca más cercano al hoyo que el punto de referencia de la bola.

Para el propósito de esta regla local, “calle” significa cualquier área de césped en el área general que está cortada a ras o menos.

Si se estima que la bola se ha perdido en el campo o el ultimo cruce del límite del campo fue más corto que la calle, el punto de referencia de la calle puede ser césped o el tee de salida del hoyo que se está jugando cortado a ras o menos.

Tamaño del área de Alivio basado en los puntos de referencia: cualquier punto entre

- Una línea desde el hoyo hasta el punto de referencia de la bola (y dentro de 2 palos hacia afuera de esta línea), y
- Una línea desde el hoyo hasta el punto de referencia de la calle (y dentro de 2 palos del lado de la calle de esa línea).

Pero con estos límites:

Límites en la situación del área de alivio:

- Debe estar en el área general, y
- No debe estar más próximo al hoyo que el punto de referencia de la bola

Una vez que el jugador pone la bola en juego bajo esta regla local:

- La bola original perdida o fuera de límites no está en juego y no se debe jugar
- Esto es cierto incluso si se encuentra la bola en el campo antes de que pasen los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver regla 6.3.b)

Pero el jugador no puede utilizar esta forma de alivio para la bola original cuando:

- Es conocido o virtualmente cierto que la bola descansa en un área de penalidad, o
- El jugador ha jugado una bola provisional bajo el alivio de golpe y distancia (ver Regla 18.3)

Un jugador puede utilizar esta opción para tomar alivio de una bola provisional que no ha sido encontrada o es conocido o virtualmente cierto que esta fuera de límites.

6. Las distancias.

Las distancias a entrada de green están marcadas en los laterales de la calle con estacas de los siguientes colores:

Azul – 200 metros **Blanco – 150 metros** **Rojo – 100 metros**

Igualmente, existen marcas de distancia en el centro de la calle, indicando la distancia en yardas al centro del green.

El color de las banderas en los greens determinará la posición de éstas

Bandera roja, posición a la entrada de green; **Bandera blanca**, posición centrada; **Bandera azul**, posición al fondo del green.

7. Colocar la bola en calle



Cuando así lo decida el comité de competición, se podrá colocar la bola en aquellas calles que estén perfectamente definidas por corte con el rough.

- En aquellas calles que no exista corte definido solamente se podrá colocar la bola cuando sea claramente evidente que está en la calle.
- Cuando la bola se encuentre en un punto en el que no esté visible un corte claro entre la calle y el rough, no se podrá mover bola y se deberá jugar como descansa.
- En caso de duda de la aplicación de esta regla (basta con que un jugador de la partida, la tenga) no se moverá la bola y se deberá jugar como descansa.
- No hay zonas en reparación ni circunstancias de dropaje sin penalidad salvo las que estén conforme con las reglas de la RFEG.

8. Penalidad por infracción de las reglas locales

- Juego por Hoyos: pérdida del Hoyo
- Juego por golpes: dos golpes

9. Reglas de etiqueta.

Imprescindible vestir ropa adecuada, están prohibidos los bañadores, en caballeros camisas sin mangas y/o sin cuello o jugar sin camisa.

10. Reglas del campo

- El Equipo de mantenimiento tiene preferencia para trabajar en el campo.
- Todos los jugadores tienen que apuntarse en el Pro Shop antes de salir. No se puede salir del Tee #10 sin permiso de Pro Shop.
- Arregle las chuletas, repare los piques de la bola en green, rastrille los bunkers y siga las indicaciones en el campo.
- El jugador está obligado a seguir las reglas del campo de golf y las indicaciones de los funcionarios, o se le pedirá que abandone el campo y puede perder todos los privilegios.

EL Comité de Competición del RCG

Octubre 2019

