



## REAL AUTOMÓVIL CLUB DE ESPAÑA

### REGLAS LOCALES

#### 1.- FUERA DE LÍMITES

- Están definidos por vallas, líneas y estacas de límites.
- El campo de prácticas a la izquierda del Hoyo 6 está fuera de límites. La valla que lo delimita **NO es una obstrucción**.
- El aparcamiento de coches del campo de prácticas está fuera de límites.

#### 2.- OBJETOS INTEGRANTES DEL CAMPO

- Todos los caminos del campo, excepto los asfaltados u hormigonados.
- Los anillos de protección situados en la base del tronco de los árboles.

#### 3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1)

##### ➤ OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

- Los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y sus cunetas.
- Las zanjas de drenaje de cemento (cuando se encuentren adyacentes a un camino asfaltado u hormigonado, se considerarán parte del camino).
- Los árboles marcados con estacas y/o tutor o pintura azul y los sujetos con cable (incluidos estos)

##### ➤ TERRENO EN REPARACIÓN

- Todas las áreas delimitadas por estacas o líneas azules y/o líneas blancas.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán como tales las impresiones superficiales.
- Las zonas ajardinadas, arriates y áreas cubiertas de corteza de pino.

##### ➤ AGUJEROS DE ANIMAL

- Los daños ocasionados por jabalíes en el área general. El jugador podrá tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1b.
- **NOTA: No existe interferencia** si el agujero del animal interfiere solamente con la colocación (*stance*) del jugador.

#### 4.- ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO

- El semillero de tepes situado a la derecha del hoyo 4 es una zona de juego prohibido, que debe de ser tratada como condición anormal del campo. El jugador **debe** tomar alivio sin penalización por interferencia de la zona de juego prohibido según la Regla 16.1f.
- Todas las áreas cerradas con estacas y cuerdas se consideran zona de juego prohibido. Si la bola de un jugador reposa en la zona, o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área de swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 16.1f.

#### 5.- COLOCACIÓN DE LA BOLA-REGLA DE INVIERNO

Cuando la bola reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede levantar la bola y limpiarla sin penalización. Antes de levantar la bola, el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada, el jugador deberá volver a colocar la bola original u otra bola, y jugarla en el siguiente área de alivio:

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: Una tarjeta (15 cm) desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
  - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
  - Debe estar en el área general

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

#### 6.- ZONA DE DROPAJE HOYO 10

Como opción adicional a la que proporciona la Regla 19 (bola injugable) se han establecido dos Zonas de Dropaje (identificadas con un cartel con las letras "ZD") a la izquierda del bunker de la calle del Hoyo 10, para toda bola que sea declarada injugable por interferencia de la valla de límites.

El jugador podrá proceder bajo cualquier de las opciones de la Regla 19 o, adicionalmente, podrá dropar una bola en la Zona de Dropaje más próxima al lugar de reposo original de la bola que no esté más cerca del hoyo.

La Zona de Dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que la bola debe ser dropada dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

### PENALIZACIÓN POR JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO EN INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL: PENALIZACIÓN GENERAL SEGÚN LA REGLA 14.7a).

**RITMO DE JUEGO:** En ausencia de una Política de Ritmo de Juego específica, el Comité anunciará el tiempo máximo de juego de cada competición en atención a las características de la prueba. En tales circunstancias, si el Comité considera que un jugador o grupo han invertido un tiempo excesivo en jugar cualquier parte del campo, dicho jugador o grupo podrán ser penalizados por Demora Irrazonable (R.5.6).

### PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES - PENALIZACIÓN GENERAL REITERACIÓN – DESCALIFICACIÓN

**NOTA:** DE CONFORMIDAD CON LA R. 1.2 a) EL COMITÉ PODRÁ DESCALIFICAR A UN JUGADOR POR ACTUAR DE FORMA CONTRARIA AL ESPÍRITU DEL JUEGO O POR COMETER UNA GRAVE FALTA DE CONDUCTA (INFRACCIÓN DE LAS REGLAS DE ETIQUETA O COMPORTAMIENTO ANTIDeportivo).

EL COMITÉ DE COMPETICIÓN