



REAL CLUB PINEDA
SEVILLA

REGLAS LOCALES

Serán de aplicación las Condiciones de la Competición y Reglas Locales Permanentes de la RFAG. Edición 2021 y las siguientes Reglas Locales adicionales, así como la política de ritmo de juego y el código de conducta. Estas Reglas Locales sustituyen a las de la tarjeta de resultados.

- 1) FUERA DE LÍMITES:** Definido por estacas, redes, vallas metálicas o de madera (postes de madera), y muros de piedra (cara interna) y/o líneas blancas. En caso de coincidir dos de dichos objetos de límites predominará la más cercana al campo. Las estacas blancas son objetos de límites y no tienen alivio. Tras el green del hoyo 18, el fuera de límites está definido por la arista más próxima al campo del camino de hormigón. Así mismo, el fuera de límites a la izquierda del hoyo 5 está definido por la cara exterior del muro de hormigón.
- 2) ÁREAS DE PENALIZACIÓN:** Serán consideradas las marcadas como tales, de no ser así, serán consideradas área general.
- 3) ZONAS DE DROPAJE HOYOS 11 y 15. ALIVIO POR BOLA INJUGABLE:** Existen 2 zonas de dropaje opcionales, en los hoyos 11 y 15. Dichas zonas de dropaje sólo podrán utilizarse para el alivio por bola injugable de aquella bola que repose entre la zona delimitada por 2 marcas blancas pintadas y se encuentre a menos de un palo del muro de fuera de límites.
- 4) ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO**
 - **ZONA DE PINAZA ENTRE HOYO 1 y 9, y HOYO 12:** La zona de plantas ornamentales situadas dentro del área con pinaza entre los hoyos 1 y 9, y la que rodea al árbol de calle del hoyo 12, **SERÁN ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO**. El jugador debe OBLIGATORIAMENTE tomar alivio según la Regla 16.1f.
 - **ZONA ENTRE LOS HOYOS 12 Y 17 (Zona marcada con estacas azules alrededor de las pistas 2 y 3 de croquet):** Será ZONA DE JUEGO PROHIBIDO. El jugador debe OBLIGATORIAMENTE tomar alivio según la Regla 16.1f.
- 5) CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO Y OBJETOS INTEGRANTES**
 - **TERRENO EN REPARACIÓN:** Cualquier área rodeada marcada con estacas azules y/o líneas blancas o azules; zonas recebadas con arena; HUELLAS PROFUNDAS de pisadas de caballos, maquinaria, y cualquier área de daño inusual, pero sólo cuando haya sido definida como tal por un árbitro o un miembro del comité.
 - **ZONAS DE ÁRBOLES DE RECIENTE PLANTACION:** Aquellos que tengan un alcorque identificable.
 - **RAICES EXPUESTAS:** Si la bola de un jugador reposa en el área general, y existe interferencia por raíces de árbol en el área general, las raíces son tratadas como terreno en reparación (Regla 16.1).
 - **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES:** Entre las que se incluyen todos los caminos con superficies asfaltadas, hormigonadas, con albero o con grava en su superficie incluyendo los bordes artificiales de todos los caminos en el campo.
 - **ZONAS DE PISTAS DE CARRERA DE LOS HOYOS 6,7 y 8:** Si la bola reposa en la pista de carreras (waste area) definida por líneas blancas o vallas blancas, se considerará terreno en reparación, de la cual el jugador puede aliviarse según la Regla 16.1b. Opcionalmente el jugador podrá colocar una bola en un área de alivio de longitud de un palo desde el punto donde reposa la bola, no más cerca del hoyo que dicho punto y en dicha zona.
 - **OBJETOS INTEGRANTES:** Travesaños de madera adosados a los postes de fuera de límite, los muros artificiales de contención que conforman las áreas de penalización y los tubos de goma próximos a los muros y vallas que delimiten el fuera de límites.
- 6) SE COLOCA BOLA:** (Regla Local Modelo E-3) Si la bola reposa en cualquier parte de área general cortada a la altura de calle o inferior, el jugador podrá obtener alivio colocando la bola original u otra bola, en un área de alivio con las siguientes características: Punto de referencia: punto de reposo de la bola original. Tamaño del área de alivio: la longitud de un palo. Ubicación del área: área general y no más cerca del hoyo.

TIEMPO PERMITIDO PARA LA VUELTA: 4 HORAS 24 MINUTOS

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES
(Excepto las que tienen asignada su propia penalización). **Penalidad General (2 golpes)**