

1. FUERA DE LÍMITES (Regla 18-2)

El fuera de límites está definido por el cerco y las estacas blancas. En el caso de las estacas, la línea del límite del campo está dado por la línea que corre entre las cara interiores de las estacas blancas a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa fuera de límites.

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

Las áreas de penalización amarillas están definidas por estacas y líneas amarillas. Las opciones de alivio, son las dadas por las Reglas 17.1d (1), (2). Las áreas de penalización rojas están definidas por estacas y líneas rojas y las opciones de alivio son las dadas por las Reglas 17.1d (1), (2) y (3).

3. ÁREA DE PENALIZACIÓN CON ZONA DE JUEGO PROHIBIDO. (REGLA 17.1E)

Las geomembranas que rodean las áreas de penalización son parte del área de penalización donde se encuentran y deberán ser tratadas como zonas de juego prohibido. Se debe tomar alivio de la zona de juego prohibido según:

- a. Cuando la Bola Reposo en la Zona de Juego Prohibido en el Área de Penalización el jugador debe aliviarse con penalización según la Regla 17.1d o
- b. Cuando la Zona de Juego Prohibido en el Campo Interfiere con el Stance o Swing para una Bola fuera del Área de Penalización, el jugador debe aliviarse sin penalización según la Regla 16.1f

4. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1).

a. Plantaciones Jóvenes - Alivio Obligatorio

Los árboles y palmeras identificadas por estacas azules son zonas de juego prohibido:

- i. Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el campo salvo en un área de penalización y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el stance o área del swing pretendidos, el jugador **debe tomar alivio** según la Regla 16.1f.
- ii. Si la bola reposa en un área de penalización, y existe interferencia de esa plantación con el stance o el área del swing pretendidos por el jugador, **debe tomar alivio** ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2) .

b. Terreno en Reparación

i. Las zonas marcadas con pintura azul son consideradas terreno en reparación.

Si la bola de un jugador descansa en dichas zonas, interfiere con el stance del jugador o el espacio de la ejecución de su swing, el jugador obtiene liberación y procederá según lo establecido en la regla 16.1 estableciendo el punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo y dropeando dentro del área de alivio.

ii. Huellas profundas en camino

Las huellas profundas en el camino a la izquierda del hoyo 5 son consideradas terreno en reparación. Si la bola de un jugador descansa en dichas zonas, interfiere con el stance del jugador o el espacio de la ejecución de su swing, el jugador obtiene liberación y procederá según lo establecido en la regla 16.1 estableciendo el punto más cercano de alivio sin acercarse al hoyo y dropeando dentro del área de alivio de longitud de un palo sin acercarse al hoyo.

iii. Alivio solo por lie de la bola

Sólo si la bola descansa sobre los surcos o zanjas de pasto seco o poco pasto que están entre el fairway y el rough de los hoyos 1 y 17, el jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1, pero no hay interferencia si la situación solamente interfiere con el stance del jugador

iv. Agujeros de aireación - Bola en el green

El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d

Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el stance o área del swing que pretende o, en el green, en la línea de juego del jugador.

c. Obstrucciones Inamovibles

Son todos los objetos artificiales fijos en el campo, incluyendo entre otros:

Manguera de riego por goteo, los aspersores, las cajas de control de riego, los asientos de madera hecho por el hombre, las estacas que marcan las distancias al Green.

El jugador puede tomar alivio según las Regla 16.1

5. Panes de césped – Alivio prohibido por stance (Regla 16.1b)

Si la bola de un jugador en el Área General reposa en o toca una unión (junta) de panes de césped, o esta situación interfiere con el área del swing pretendido por el jugador, el jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Pero no hay interferencia si la situación solamente interfiere con el stance del jugador. Todas las uniones (juntas) dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier unión (junta) luego de dropear la bola, el jugador debe volver a dropear, incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

6. OBJETOS INTEGRANTES DEL CAMPO

Los siguientes son objetos integrantes del campo de los cuales NO hay alivio sin penalización:

- a. Caminos de tierra;
- b. Tutores (cañas) que sostengan a árboles;
- c. Bordes de cemento/piedras de los hazards de agua.

7. PRÁCTICA

Antes de una ronda en juego por golpes, un jugador puede practicar en las áreas de práctica designadas. La Regla 5.2b que cubre la práctica en juego por golpes se modifica de esta manera: un jugador no puede practicar en el campo de la competencia antes o entre rondas

Nota: Todas las áreas de práctica reconocidas dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por jugadores antes y después del juego para práctica en cualquier día de la competencia.

8. ENTREGA DE TARJETAS DE JUEGO

La Tarjeta de Juego se considera entregada oficialmente al Comité cuando el jugador ha depositado la tarjeta en el buzón.

9. RESULTADOS DE LA COMPETENCIA

Los resultados de la competencia se consideran anunciados oficialmente y la competencia cerrada, cuando el trofeo es entregado al ganador.

NOTA:

1. **NO HAY LIE MEJORADO** – El jugador debe jugar la bola como reposa, excepto cuando una regla le permita tomar alivio.
2. **ÁREAS DE SALIDAS DOBLES** – Prestar atención en aquellos hoyos de áreas de salida para dos hoyos diferentes en un mismo tee, de salir del área de salida correcta.
3. **GREENS DOBLES/ CERCANOS:**
 - **HOYO 4:** Es el que está a la izquierda/ **HOYO 12:** Es el que está a la derecha
 - **HOYO 6:** Es el que está a la derecha/ **HOYO 15:** Es el que está a la izquierda
 - **HOYO 7:** Es el que está a la derecha/ **HOYO 16:** Es el que está a la izquierda
 - **HOYO 8:** Es el que está a la derecha/ **HOYO17:** Es el que está a la izquierda