



REGLAS LOCALES

1.- FUERA de LÍMITES (Regla 18.2)

Definido por Muros, Vallas, Líneas Blancas o Estacas Blancas que definen el Límite del Campo, en adelante llamados Objetos de Límites.

2.- AREAS DE PENALIZACION (Regla 17)

ZONA DE JUEGO PROHIBIDO (OBLIGACION DE DROPAR EN EL HOYO 4): Cuando la bola reposa dentro del Área de Penalización del HOYO 4, queda TERMINANTEMENTE PROHIBIDO acceder y/o jugar en dicho talud, estando habilitada una Zona de Dropaje Obligatoria a tal efecto.

ALIVIO EN EL MARGEN OPUESTO DEL HOYO 5 – (Regla 17.1d) (Regla Local Modelo B-2.1)

Cuando la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja en el HOYO 5, como una opción de alivio adicional sumando un golpe de penalización, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en el lado opuesto del área de penalización, cuyo punto de referencia estará a la misma distancia que el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja, siendo el tamaño del área de alivio la longitud de 2 palos y no debe de estar más cerca del hoyo que el punto de referencia.

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

- a) **Terreno en Reparación:**
Tienen consideración de Terreno en Reparación todas aquellas zonas cerradas pintadas de blanco (con líneas continuas o discontinuas), así como las marcadas con Estacas Azules (Regla 16)
- b) **Obstrucciones Inamovibles (Regla 16.1)**
- 1) Todos los árboles con alcorques, tutores, cinta azul o vientos de protección.
 - 2) Todas las papeleras, bancos, carteles, bocas de riego y tapas de alcantarilla.
 - 3) Todos los caminos que tengan superficies asfaltadas, hormigonadas o con grava, así como sus bordes.
 - 4) Todas las zanjas de drenaje con grava.
 - 5) Todos los muros, edificios (como el baño del Hoyo 15 y el Cuarto de Bombas situado a la derecha del Hoyo 18) y todos los carteles de los patrocinadores situados en el campo.
 - 6) TEPES SINTÉTICOS instalados en los muros que delimitan las Áreas de Penalización de los Hoyos 4 y 6.

Para su alivio se procederá bajo la Regla 16.1b

(Regla Local Modelo F-6): La Regla 16.1 es modificada de la siguiente manera. No existe interferencia si un agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador.

4.- OBJETOS INTEGRANTES (Definición de Objeto Integrante))

Todos los TEPES SINTÉTICOS instalados en las paredes de los **bunkers** se consideran “OBJETO INTEGRANTE”, así como el existente en el muro que delimita el Área de Penalización situado a la derecha del green del Hoyo 13.

5.- BOLA EMPOTRADA (Regla 16.3)

En el Área General, una bola empotrada en su propio impacto, puede ser levantada, limpiada, dropada y jugada (sin penalización) desde la siguiente área de alivio:

Punto de referencia: El punto en el Área General justo detrás de donde está la bola empotrada.

Tamaño del Área de Alivio medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo (excepto el putt), sin ganar distancia al hoyo con respecto al punto de referencia y debe de estar en el área General.

6.- ALIVIO OBLIGATORIO DE UN GREEN EQUIVOCADO (Regla 13.1f)

(Válido para el GREEN y ANTE-GREEN del HOYO 6, procedente del Hoyo 5)

OBLIGATORIO ALIVIARSE. Cuando existe interferencia de un GREEN EQUIVOCADO, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

En su lugar, el jugador debe aliviarse sin penalización dropando la bola original u otra bola en la siguiente área de alivio

Punto de referencia: El punto más cercano de alivio total en la misma área del campo donde la bola original quedó en reposo.

Tamaño del Área de Alivio medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo (excepto el putt), sin ganar distancia al hoyo con respecto al punto de referencia y debe de estar en el Área General y debe haber alivio total de toda la interferencia del green equivocado.

7.- COLOCACION de BOLA – LIE PREFERIDO (Regla Local Modelo E-3)

Cuando cualquier parte la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización solo UNA VEZ colocando la bola original u otra bola, a una distancia máxima de 15 cm. del punto donde reposaba originalmente, sin ganar distancia al hoyo y debe estar en el Área General. Después que la bola ha sido colocada, está en juego.

Será decisión del Comité de Competición la colocación de la bola o no.

8.- TELÉFONOS MÓVILES:

Se recomienda la NO utilización de teléfonos móviles, salvo emergencias.

9.- CAMPANAS en los HOYOS 5, 9 y 16:

En los **Hoyos 5 y 16** se dispone de 2 campanas respectivamente a la altura de caída de bola del primer golpe. Una vez ejecutado el segundo golpe por todos los jugadores de cada partido, se procederá a tocar la campana.

En el **Hoyo 9** se dispone de una campana situada junto al Puente Romano, de forma que, al paso por este lugar del último jugador del partido se proceda a tocar la campana.

10.- ALTERNATIVA DE GOLPE Y DISTANCIA PARA BOLA PERDIDA o BOLA FUERA DE LÍMITES.

Regla Local Modelo E-5.

(Regla Local No Permitida para Vueltas Válidas y Competiciones).

Cuando la bola de un jugador no se ha encontrado o se sabe que esta Fuera de Límites, el jugador puede proceder como sigue, en vez de proceder bajo la Regla de Golpe y Distancia: Con **2 Golpes de Penalización**, el jugador puede tomar alivio dropando una bola (Regla 14.3) en la Zona de Alivio que queda definida por el área entre los 2 siguientes Puntos de Referencia Estimados:

a. **Punto de Referencia de la Bola:** Punto donde se estima que la bola reposa (caso de bola perdida) o el último punto por donde la bola cruzó el margen del campo (caso de Fuera de Límites).

b. **Punto de Referencia de la Calle:** Punto en la Calle del Hoyo que se juega más cercano al Punto de Referencia de la Bola, pero no más cerca del hoyo que este punto.

Tamaño del Área de Alivio: cualquiera entre, una línea desde el Hoyo hacia el Punto de Referencia de la Bola y una línea desde el hoyo y el Punto de Referencia de la Calle, pero con 2 límites, tiene que estar en el Área General y no puede estar más cerca del hoyo.

11.- CODIGO DE CONDUCTA. (Regla 1.2b):

Es de aplicación el Código de Conducta establecido por la Federación Cantabra de Golf.

12.- TIEMPO DE JUEGO ESTIPULADO.

En competición, la duración estipulada de juego es de 5 HORAS (2:30 horas por cada 9 hoyos). Será controlado por la organización en el hoyo 9 para vueltas de 18 hoyos. Una vez transcurridas las 5 horas de juego se procederá a aplicar las siguientes penalizaciones, teniendo en cuenta la hora de terminación del grupo precedente:

Hasta 15 minutos: 1 golpe de penalización.

De 15 a 30 minutos: 2 golpes de penalización.

Más de 30 minutos: DESCALIFICACIÓN.

Para competiciones A TIRO, el tiempo máximo estipulado para la vuelta será de 5 HORAS, con un margen de 15 minutos para la entrega de la Tarjeta de Resultados, siendo DESCALIFICADO si no ha sido entregada en 5h. 15 m.

PENALIZACION POR INFRACCION DE ESTAS REGLAS LOCALES

Stroke Play: Penalización General (2 Golpes)

Match Play: Pérdida del hoyo.

Excepto para aquellas que tengan penalización propia.

EL COMITÉ DE COMPETICIÓN
Santa Marina, 1 de septiembre de 2025