



REGLAS LOCALES:

1) LA BOLA SE COLOCA.

Cuando la bola de un jugador reposa en el Área General en zona de hierba segada a la altura de la calle o menor, el jugador puede aliviarse una vez, colocando la bola original u otra bola, en esta 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.**

-Límites de localización del área de alivio:

* No puede estar más cerca del agujero que el punto de referencia, y

* Tiene que estar en el Área General.

2) FUERA DE LÍMITES.

a- Mas allá de cualquier muro y valla que definen los límites del campo.

b.- Los terrenos delimitados por estacas blancas a la derecha e izquierda del Hoyo 1.

c.- Los terrenos delimitados por estacas blancas a la derecha de la calle 2.

Cuando el fuera de límites está definido por un muro, la bola está fuera de límites cuando reposa más allá del muro. Cuando el fuera de límites esté definido por estacas o una valla, la línea entre los puntos que dan al campo de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) será la que defina el fuera de límites, y esas estacas o postes de la valla están *fuera de límites*.

3) ZONA DE DROPAGE.

Si una bola está en el área de penalización del hoyo 2 o si se sabe o es virtualmente cierto que la bola que no se ha encontrado fue a reposar al área de penalización del hoyo 2, el jugador tiene estas opciones (cada opción con 1 golpe de penalización):

-Tomar alivio bajo la Regla 17.1 o

-Como opción adicional, dropar una bola en la zona de dropaje (a la altura del flotador del lago). La zona de dropaje es un área de alivio bajo la Regla 14.3. Al dropar la bola hay que tener en cuenta:

*El jugador puede estar dentro o fuera de la zona de dropaje cuando drope la bola.

*La bola debe ser dropada dentro de la zona de dropaje y quedar en reposo dentro de la zona de dropaje.

*Si la zona de dropaje está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropaje.

4) OBJETOS INTEGRANTES.

Todos los caminos del campo son objetos integrantes en los que el jugador no podrá tener alivio sin penalización.

5) ÁRBOLES CON TUTOR.

Todos los árboles con tutor que tengan un plástico amarillo o señalizados con pintura blanca, se consideran condiciones anormales del campo en las que el jugador podrá aliviarse sin penalización

5) CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO.

El terreno en reparación se define por cualquier área rodeada por una línea blanca, el jugador puede aliviarse sin penalización, (regla 16.1b)

6) PRACTICANDO EN EL CAMPO ANTES O ENTRE VUELTAS

“La Regla 5.2 b es modificada de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas”