



REGLAS LOCALES NORBA CLUB DE GOLF

1ª FUERA DE LÍMITES Regla 2.1

Delimitados por mallas metálicas (no postes) o estacas blancas la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas mallas o estacas, medidos a nivel de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de la línea.

Existe un fuera de límites interno entre los hoyos 11 y 16 para los jugadores del hoyo 16.

2ª OBJETOS INTEGRANTES Regla 2.3

Todos los caminos no asfaltados y sus cunetas **son objetos integrantes**.

Los riegos por goteo del campo alrededor de árboles y el próximo al fuera de límite de los hoyos 6, 7, 16 y 17, **son objetos integrantes**.

Se aliviará con penalización.

3ª OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES Regla 16

PROTECCIÓN DE ÁRBOLES JÓVENES: Tendrán consideración de árboles jóvenes los marcados con estacas y los provistos de tutor. Toda bola que repose cerca de un árbol joven y que al efectuar el swing pueda dañarlo o los elementos de sujeción interfieran en la colocación del jugador o en el área del swing deberá droparse obligatoriamente sin penalidad a la distancia máxima de un palo del punto de alivio más cercano sin ganar distancia a bandera.

En los árboles con vientos o apuntalados para evitar su caída, solamente se podrá aliviar **sin penalización** de estos elementos extraños, el árbol en sí, no es aliviable.

Los bordes metálicos de los caminos y los que estén hormigonados son obstrucciones inamovibles.

Las estacas que delimitan el fuera de límites entre las calles 11 y 16, son obstrucciones inamovibles para los competidores que jueguen el hoyo 11.

Las áreas paisajísticas decorativas (parterres de flores/arbustos o similar) rodeados por una obstrucción, son parte de la obstrucción.

Los alcorques con escorchas delimitados con borde metálico.

4ª RAÍCES DE LOS ÁRBOLES Regla 16

Un jugador podrá aliviarse sin penalización cuando las raíces al descubierto de un árbol interfieren en el golpe, siempre y cuando la bola repose en el área general en superficie segada a ras.

Si la bola reposa en green, también será aliviable la línea de putt.

5ª TERRENO EN REPARACIÓN Regla 16.1

Marcado con estacas azules, pintura azul o pintura blanca.

Se considera también terreno en reparación, aunque no esté señalizado:

Las zanjas de drenaje cubiertas de piedra o arena.

Los restos amontonados de siegas o arena.

Las zanjas provisionales por obras en el campo.

- Zanjas de conducción de riego con cobertura de hierba.

- Todas las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán tales las impresiones superficiales (las que no lleguen a media altura de la bola).

- Se considerarán también terrenos en reparación aquellas zonas del campo con regueros largos, profundos producidos por corriente no reparados en toda el área general o en el bunker.

6ª BOLA EMPOTRADA Regla 16-3

El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *empotrada* en el *área general*.

No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General si:

La bola está *empotrada* en arena, sobre una parte del *área general* que no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *empotrada* hace que el *golpe* sea claramente irrazonable.

7ª REGLA DE INVIERNO (marcar y colocar en área segadas a ras) Regla A-3

Siempre que en cualquier competición se aplique la "Regla de Invierno", el jugador estará obligado a marcar y colocar la bola solo 1 vez, hasta una distancia máxima de una tarjeta y sin ganar distancia a la bandera.

Si no se respetará esta regla, se le aplicará una penalización de un golpe.

8ª SUSPENSIÓN DEL JUEGO Regla 5.7b

Las siguientes señales se usarán cuando se suspenda el juego :

- Interrumpir el juego inmediatamente: **un toque prolongado de sirena.**

Cuando el juego es suspendido por el Comité debido a una situación de peligro, si los jugadores están entre dos hoyos, no iniciarán el juego del hoyo siguiente hasta que el Comité hay ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, tendrán que suspender el juego y no lo reanudarán hasta que el Comité lo ordene. Si un jugador no interrumpe el juego de inmediato, será descalificado.

- Interrumpir el juego: **tres toques consecutivos de sirena, repetidos.**

Si los jugadores están entre dos hoyos, no iniciarán el juego del hoyo siguiente hasta que el Comité hay ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, podrán terminar el hoyo sin dilación o suspender el juego y no lo reanudarán hasta que el Comité lo ordene.

9ª REANUDANDO EL JUEGO Regla 5.7c

Reanudar el juego: **dos toques cortos de sirena, repetidos.**

Todos los jugadores deberán continuar el juego inmediatamente, si no lo hacen podrán ser penalizados o descalificados, como si fuese la salida inicial.

10ª ÁREAS DE PENALIZACIÓN Regla 17

Para definir los márgenes de **las áreas de penalización** delimitados por muro de piedra o de madera que no estén marcados con estacas, se considerará la parte interna del muro, considerando el resto del mismo como obstrucción inamovible.

EL TIEMPO MAXIMO DE JUEGO ES DE 5:30 HORAS

EL MARSHAL TENDRA LA POTESTAD DE PENALIZAR A UN JUGADOR O UNA PARTIDA POR JUEGO LENTO.

SI UN JUGADOR NO VA A PUNTUAR EN EL HOYO, DEBE LEVANTAR BOLA.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:

Match Play: pérdida del hoyo.
Stroke Play: dos golpes.

Cáceres, **Diciembre de 2022**

COMITÉ DE COMPETICIÓN