



REGLAS LOCALES

Asunción Golf Club

Nota: Cuando no se indica una penalización específica, corresponde la Penalización General.

1. Límites del Campo

- Cercos o alambrados que circundan el campo. El límite está definido por los postes -a nivel del terreno- que sostienen esos elementos, o bien -en ciertos sectores- el zócalo de piedra;
- Estacas blancas;
- Muros;
- Postes de concretos pintados de blanco.

Una bola que termina reposando en o más allá del camino pavimentado de entrada al club está fuera de límites, aun si la bola termina reposando en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos.

2. Áreas de Penalización Rojas

Sus márgenes se encuentran definidos por **línea o estacas rojas**.

El Área de Penalización Roja a la derecha del hoyo 4 se extiende hasta el margen del Fuera de Límites y coincide con el mismo.

3. Zona de Drop hoyo 16

Si una bola está en el **Área de Penalización Roja del hoyo 16**, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola no encontrada terminó reposando en ese Área de Penalización, el/la jugador/a tiene estas opciones de alivio, cada una con un golpe de penalización:

- tomar alivio según la Regla 17.1d, o
- **como una opción adicional**, dropear una bola en la Zona de Drop correspondiente delimitada por una línea blanca e identificada por una estaca blanca con el extremo rojo.

La bola al ser dropeada, debe terminar en reposo dentro de la Zona de Drop.

4. Áreas de Penalización Amarilla

Sus márgenes se encuentran definidos por **línea o estacas amarillas**.

Área de Penalización Amarilla CON ZONA DE JUEGO PROHIBIDO

El Área de Penalización Amarilla del hoyo 13 definida por estacas amarillas con punta negra es una ZONA DE JUEGO PROHIBIDO y se **DEBE** tomar alivio de la interferencia por esa zona según la Regla 17.1e

5. Condiciones Anormales del Campo

➤ Terrenos en Reparación

- Áreas rodeadas por **línea blanca**;
- Hormigueros**;
- Sectores de extracciones de champas/panes de césped.

Terreno en reparación del hoyo 5, lado derecho antes de la laguna, se podrá aliviar dentro del terreno de reparación en el lugar más cercano donde descansa la pelota, o a modo adicional se podrá dropear la pelota en la zona predeterminada marcada en línea azul y blanco (zd)

- **Terreno en Reparación del hoyo 4**: Si la bola se encuentra en el terreno en reparación pasando el área de penalización amarilla que atraviesa el hoyo 4, el jugador tiene una **opción adicional de alivio** a la de la Regla 16.1. Esta es dropear una bola en la Zona de Drop correspondiente delimitada por una línea blanca e identificada por una estaca blanca con el extremo azul.
- **Terreno en Reparación dentro de un green**: Cuando la bola reposa en el green además de tener alivio por interferencia física del swing pretendido o del lie, el/la jugador/a tendrá alivio por interferencia en la LINEA DE JUEGO. El/la jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d y el punto más cercano de alivio puede estar en el green o en área general. No hay alivio por interferencia solamente por el stance del/la jugador/a.
- **Obstrucciones Inamovibles**
Entre otras, **caminos de concreto** o de **cobertura artificial**.
- **Aspersores de riego cercanos a los greens** (Se declara en efecto el Modelo de Regla Local F 5.2)
El/la jugador/a puede tomar alivio según la Regla 16.1b cuando **tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a nivel de fairway o menor y además** la obstrucción inamovible está (1) dentro de la longitud de dos palos del green, (2) dentro de la longitud de dos palos de la bola y (3) **en la línea de juego**.
- **ZONA DE JUEGO PROHIBIDO - Hoyo 9**: El área definida por los pilares / pilotes blancos que rodean las Ruinas de Humaitá a la derecha del fairway del hoyo 9, cercano al green, es una **zona de juego prohibido** que **debe ser tratada como condición anormal del campo**. Se **DEBE** tomar alivio sin penalización por interferencia de la zona de juego prohibido según la Regla 16.1f, a modo opcional se establece una zona predeterminada de drop.

6. Objetos Integrantes

Los bordes de concreto o madera dentro de las áreas de penalización y los caminos / sectores de arena en Área General.

7. Obstrucciones Inamovibles Temporarias

Son todas las estructuras **instaladas en el campo específicamente para esta competición**, que estén fijas o no sean fácilmente movibles, entre otras los carteles de publicidad / PANAMERICANOS JUNIOR.

Alivio disponible según la Regla 16 (Obstrucción Inamovible) o bien según el Modelo de Regla Local F-23 de la Guía Oficial – Procedimientos del Comité. Solo cuando el/la jugador/a tiene interferencia por la línea de visión, este tiene opción de tomar alivio por ambos lados de la **Obstrucciones Inamovibles Temporarias**

8. Plantaciones Jóvenes – ZONA DE JUEGO PROHIBIDO

Las **plantaciones jóvenes** identificadas por una **varilla/tutor** son **zona de juego prohibido**.

Si la bola de un/a jugador/a 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/la jugador/a DEBE tomar alivio** según la Regla 16.1f.

NOTA: Las protecciones plásticas y/o las tazas/cazuelas de plantaciones NO identifican por sí solas a una “Plantación Joven”. Esta está identificada tal se lo describe en el primer párrafo de esta Regla Local.

9. Lie Mejorada HOYO 4 – Área General SOLO en un sector específico

Cuando la bola de un/a jugador/a reposa en Área General **en el sector delimitado entre las áreas de penalización rojas de la izquierda y de la derecha y no más allá del margen del área de penalización amarilla que cruza el fairway**, el/la jugador/a puede tomar alivio sin penalización **sólo una vez, colocándola y jugándola** en esta área de alivio:

- Punto de Referencia: El sitio de la bola original.
- Tamaño del área de alivio medido desde el punto de referencia: La **longitud de UN PALO**, desde el punto de referencia, **pero con estas limitaciones**:
 - » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
 - » Debe estar en el Área General.

Al proceder de acuerdo con esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para **colocar** la bola y usar los procedimientos de reponer una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e. **Una vez que la bola ha sido colocada, estará en juego.**

Penalización por jugar desde lugar equivocado en infracción a la R. Local: Penalización General según la Regla 14.7a.

10. Práctica

La Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera: Un/a jugador/a no debe practicar en el campo de la competición **antes o entre vueltas**.

Penalización por la primera infracción: Penalización General (aplicada en el primer hoyo del jugador).

Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

11. Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green

Está en vigencia el Modelo de Regla Local G-11. La Regla 4.3a es modificada de esta manera: Durante una vuelta, el jugador solo puede usar la/s guía/s de campo aprobada por el Comité. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del campo, incluyendo hojas de ubicación de hoyos.

12. Transporte motorizado

Durante una vuelta, un/a jugador/a no debe trasladarse en ninguna forma de transporte motorizado excepto si es autorizado o aprobado posteriormente por el Comité.

Un/a jugador/a que va a jugar, o ha jugado, según la penalización de golpe y distancia siempre está autorizado a trasladarse en un transporte motorizado.

El/La jugador/a recibe la penalización general por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.

13. Suspensión y reanudación del juego

Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por un toque de sirena prolongado. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por tres toques de sirena. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por dos toques cortos de sirena. Ver Regla 5.7b.

14. Ritmo de Juego

Se le ha asignado a cada hoyo un tiempo máximo para completarlo basado en su largo y dificultad; asimismo el tiempo máximo otorgado para completar la vuelta. Una **Tabla de Ritmo de Juego** con dicha información como así también una copia de la **Política de Ritmo de Juego** está publicada en la Pizarra de Información del Campeonato.

Penalización por quebrantar la Política de Ritmo de Juego:

Un tiempo excedido: Advertencia verbal por el árbitro;

Dos tiempos excedidos: Un golpe de penalización;

Tres tiempos excedidos: Dos golpes de penalización;

Cuatro tiempos excedidos: Descalificación.

15. Dispositivos Artificiales.

Están permitidos GPS, medidores de distancia, teléfonos celulares con aplicaciones para medir distancia, en el caso de celulares mantener en silencio, su uso está limitado solo para urgencia o llamar a los jueces o comité organizador.