

Las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales Permanentes han sido formuladas por los administradores de galaxiagolf.com. El texto completo de las mismas se puede encontrar en la edición actual de las Reglas de Golf tal y como las publica la Real Federación Española de Golf en los números de páginas detallados.

### SECCIÓN A – CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1 y hasta nueva orden, en todas las competiciones organizadas por galaxiagolf.com.

#### **1. HORARIOS DE SALIDA** (Regla 6-3a Nota) Página 148

### SECCIÓN B – REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique el Comité de la Prueba, se aplicarán hasta nuevo aviso en todas las competiciones organizadas por galaxiagolf.com. Aquellas impresas en la tarjeta de resultados, en su caso, no se tendrán en consideración si son contrarias a éstas.

#### **1. FUERA de LÍMITES** (Regla 27)

Definido por muros, vallas, líneas o estacas blancas que definan el límite del campo, así como cualquier parte del campo marcada como tal por el Comité.

##### **1.1 Notas:**

- Cuando el fuera de límites está definido por estacas blancas o postes de vallas (excluyendo los soportes en ángulo) la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas estacas, postes, vallas, etc., medidos a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de dicha línea.
- Cuando se usan tanto estacas como líneas para indicar el fuera de límites, las estacas identifican el fuera de límites y las líneas definen el fuera de límites.
- Cuando los límites están definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.
- Cuando el fuera de límites está definido por un muro, la línea de fuera de límites estará determinada por la cara más próxima al campo de éste a nivel del suelo.

#### **2. OBSTÁCULOS DE AGUA** (Regla 26) (Incluidos Obstáculos de Agua Lateral).

Obstáculos de agua son todas las áreas definidas por estacas o líneas amarillas. Cuando existan líneas amarillas, éstas definen el margen.

Obstáculos de agua lateral son todas las áreas definidas por estacas o líneas rojas. Cuando existan líneas rojas, éstas definen el margen.

**Nota:** Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua.

Si una bola está, o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está, en un Obstáculo de Agua para el que se han establecido zonas de dropaje, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 o, como opción adicional, dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje más **próxima** al punto por donde la bola original cruzó el margen del obstáculo por última vez. Una bola dropada en la zona de dropaje no debe ser vuelta a dropar si viene a reposar dentro de la distancia de dos palos desde donde tocó una parte del campo por primera vez, aunque salga fuera de la zona de dropaje o vaya a reposar más cerca del agujero.

#### **3. TERRENO EN REPARACIÓN** (Regla 25)

- Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación GUR o TR
- Todas las áreas cerradas con líneas blancas o azules o estacas azules.

- Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- Juntas de Tepes – Página 137

#### **4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO** Regla 25-1a Nota

La interferencia con la colocación del jugador de un agujero, desecho o senda hechos por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro no se considera, por si misma, interferencia bajo la Regla 25-1.

**5. BOLA EMPOTRADA** – Se extiende el alivio a todo el Recorrido –Página 134

#### **6. OBSTRUCCIONES MOVIBLES** (Regla 24-1)

Las piedras en bunkers son obstrucciones movibles – Página 137

#### **7. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES** (Regla 24-2)

Las zonas de líneas blancas o azules que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles se considerarán parte de la Obstrucción y no Terreno en Reparación.

#### **8. CABLES ELEVADOS PERMANENTES**

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe debe ser cancelado y repetido, sin penalidad (Ver Regla 20-5).

Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra bola.

**Excepción:** Un golpe que tiene como resultado el que una bola golpee una sección elevada de empalme de cables que parten del suelo no debe ser repetido

### **PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES**

Juego por Hoyos: Pérdida del Hoyo - Juego por Golpes: Dos Golpes