



## XII Campeonato Latinoamericano de Golf Sénior Amateur 2026

Pilar golf AZUL – BLANCA – 19 al 24 de Abril

# REGLAS LOCALES

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

### 1. LÍMITES DEL CAMPO

**Estacas blancas;** en su defecto **postes de alambrado.**

NOTA: Se considera que una bola está fuera de límites, aunque la bola termine reposando en otra parte del campo que esté dentro de límites para otros hoyos.

#### **FUERA DE LÍMITES INTERNO - HOYO 10:**

Durante el juego del **hoyo 10**, el límite interno definido por las estacas blancas ubicadas entre ese hoyo y el 18, es fuera de límites **únicamente para el juego del mismo.**

Estas estacas son consideradas objetos de límites durante el juego del hoyo 10. Para todos los otros hoyos, esas estacas son obstrucciones inamovibles.

### 2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN

Los márgenes de las áreas de penalización rojas y amarillas están definidos por líneas o estacas de su color respectivo.

En los hoyos 9 y 10, en los sectores que el Área de Penalización Roja se encuentra adjunta a un bunker, el margen lo define el borde interno (del lado del bunker) de la empalizada de piedras.

**IMPORTANTE: Al jugar el hoyo 7 el Área de Penalización Amarilla del hoyo 8 debe ser considerada como Área de Penalización Roja.**

#### **ZONAS DE DROPEO – hoyos 7, 8, 9, 15, 17 y 18:**

Si una bola está en el Área de Penalización (sea Amarilla o Roja) de dichos hoyos, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola no encontrada terminó reposando en el Área de Penalización, el jugador 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 Dropeo correspondiente delimitada por la longitud de dos palos de la estaca tricolor que la define, siempre que el punto donde el jugador pone en juego la bola no está más cercano al hoyo que el punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del Área de Penalización.

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

### 3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO

#### **3.1 Terrenos en Reparación**

- a. Cualquier área rodeada por una **línea blanca;**

**b. JUNTAS o UNIONES de PANES DE CÉSPED sea en Área General o en un Green.**

Si la bola de un jugador reposa en Área General o en un Green en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador, este puede tomar alivio dropeando una bola según la Regla 16.1b. Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador.

Todas las juntas dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio.

**3.2 Obstrucciones Inamovibles**

Caminos de superficies de cemento / concreto, entre otras.

**4. OBJETOS INTEGRANTES**

Los bordes artificiales de las Áreas de Penalización. Asimismo, la empalizada que define el margen de las Áreas de Penalización Rojas adyacentes a los bunkers en los hoyos 9 y 10.

**5. PLANTACIONES JÓVENES**

Las plantaciones jóvenes **identificadas ÚNICAMENTE por ESTACA o TUTOR AZUL** son **zona de juego prohibido**. Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar del 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 jugador DEBE tomar alivio** según la Regla 16.1f.

Cazuelas y/o tutores NO pintados de azul NO identifican una plantación joven.

**6. PRÁCTICA**

La regla 5.2b es modificada de la siguiente manera: un jugador 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*

**7. SUSPENSIÓN 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.