



Estarán en vigor las Reglas de Golf, las Reglas Locales Permanentes de la Real Federación Española de Golf (A.M. 2021), así como las siguientes

REGLAS LOCALES FINAL RUTA DEL VINO

1. FUERA DE LÍMITES

- Derecha del hoyo 16 marcado con estacas blancas.
- Más allá de la verja perimetral que define los límites del campo.
- Izquierda de los hoyos 1 y 3, marcados con estacas blancas.
- Derecha del camino de la derecha del hoyo 18, marcado con estacas blancas.
- FUERA DE LÍMITES INTERNO: existe un fuera de límites interno a la izquierda del hoyo 10, para impedir el juego de ese hoyo por el hoyo 9. Marcado con estacas blancas.

NOTA IMPORTANTE: La valla que protege la balsa a la derecha del Hoyo 14 NO DELIMITA el campo, y es parte del Área de Penalización.

2. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 16)

- Los caminos asfaltados y hormigonados, o con rejilla de plástico. Las vallas de madera adyacentes a ellos forman parte de los mismos y se consideran una única obstrucción.
- Las estacas que identifican o definen las áreas de penalización (rojas y amarillas).
- Las gomas por riego por goteo.
- Protección de árboles jóvenes identificados con estacas. Estos árboles, junto con sus tutores y/o vientos, se consideran obstrucciones inamovibles, de las cuales el alivio es OBLIGATORIO.

3. PARTE INTEGRANTE DEL CAMPO

- Todos los caminos del campo, excluidos los asfaltados, hormigonados y con rejillas de plástico.

4. TERRENO EN REPARACIÓN (Regla 16)

- Las zonas cerradas marcadas con estacas azules y/o líneas blancas, incluido el viñedo situado entre los hoyos 7 y 12.
- Los daños evidentes producidos por animales, estén marcados o no.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se consideran como tales las impresiones superficiales.
- Las grietas producidas por el agua en los bunkers.
- Es obligatorio el alivio en áreas consideradas terreno en reparación

5. AREA DE PENALIZACION – ZONA DE DROPAJE (R.L. Permanente RFEG N°2)

- **Hoyo 6.** Si una bola reposa en el área de penalización situado detrás del green del hoyo 6, el jugador puede, como opción adicional a las disponibles bajo la Regla 17, dropar una bola bajo penalización de un golpe, en la zona de dropaje marcada a tal efecto.

6. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS. HOYO 10 (R.L. Permanente RFEG N°7)

Si una bola golpea un cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca posible del punto desde donde fue jugado el golpe anterior (R. 14-6)

7. SÍ SE COLOCA BOLA (en hierba segada a ras).

Penalización por infracción de estas Reglas: Penalización General (2 golpes)

Notas importantes:

Se establece **4 horas y 30 minutos** (15 minutos de media por hoyo) como el tiempo máximo estipulado para que un jugador complete los 18 hoyos. Al ser modalidad Scramble se prevé mas tiempo pero se pide ligereza a la hora de elegir bola para que el tiempo de la comida no se nos retrase.

La posición de bandera será la numero 3 de nuestras tarjetas ,aunque las posiciones en pasos ya vendrán puestas en las tarjetas de juego.

Recordarles que los colores de nuestras banderas en Rioja Alta son:

-**Roja**: Parte delantera del green.

-**azul**: parte media o centrada del green.

-**Amarilla**: parte trasera del green.

Modalidad Scramble: Reglas específicas

19/07/2022

En modalidad **scramble** el juego se desarrolla de la siguiente forma:

- **Todos los Jugadores** salen en cada hoyo con **su propia bola**.
- Para el siguiente golpe se elige la **bola más conveniente** de las que se hayan jugado.
- **Desde ese punto, vuelven a jugar todos los Jugadores** y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.
- Si la **bola escogida está en la calle**, todos los Jugadores jugarán el siguiente golpe **colocando la bola**, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al hoyo, de lugar donde reposaba la bola escogida.
- Si la **bola escogida está en un obstáculo de agua**, a elección de los jugadores, se procederá bajo la Regla 26 o se jugará la bola desde el obstáculo. Si se juega la bola desde el obstáculo, el resto de jugadores droparán las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.
- Si la **bola escogida está en un bunker**, está se jugará como quede, colocando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, rehaciendo el lugar de reposo de la bola recién jugada por el compañero desde la misma posición.
- Si la **bola escogida está en el rough**, está se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.
- Cuando la **bola escogida está en el Green**, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.
- Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rough o en un obstáculo, no podrá ser movida.
- Es obligatorio que cada Jugador juegue su propia bola.
- El jugador que figure en primer lugar en la lista de salidas, actuará como **Capitán del equipo** y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.