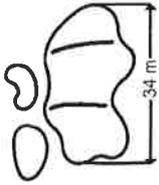
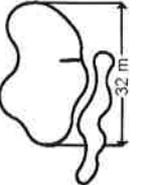
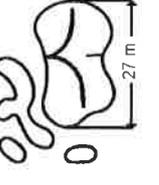
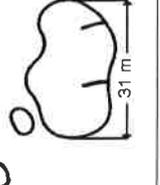
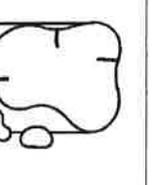
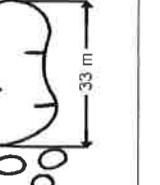
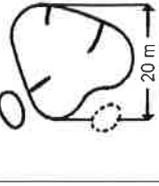
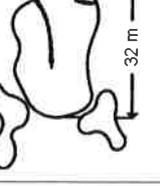
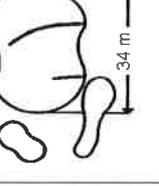
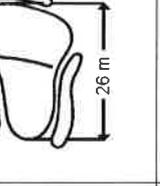
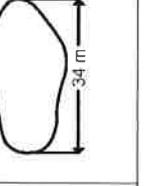
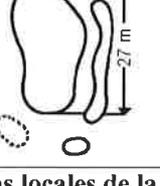
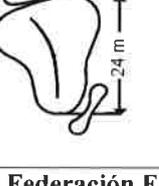
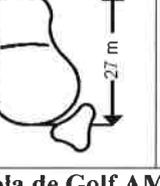
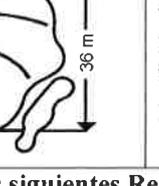


POSICIÓN DE BANDERAS “CAMPEONATO ABSOLUTO DE GIPUZKOA” (26/05/2018)”

Hoyo 1 Zulo 	Hoyo 2 Zulo 	Hoyo 3 Zulo 	Hoyo 4 Zulo 	Hoyo 5 Zulo 	Hoyo 6 Zulo 
Hoyo 7 Zulo 	Hoyo 8 Zulo 	Hoyo 9 Zulo 	Hoyo 10 Zulo 	Hoyo 11 Zulo 	Hoyo 12 Zulo 
Hoyo 13 Zulo 	Hoyo 14 Zulo 	Hoyo 15 Zulo 	Hoyo 16 Zulo 	Hoyo 17 Zulo 	Hoyo 18 Zulo 

Se aplicarán las reglas locales de la Real Federación Española de Golf AM y las siguientes Reglas Locales:

1.- **RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR:** 6-3. Horario de salida: El jugador debe salir a la hora establecida por el comité. Si llega dentro de los 5 próximos minutos a la hora de su salida tendrá 2 golpes de penalidad. Posterior a los 5 minutos es **descalificación**.

2.- **HOYO 12:** Existe una zona de dropaje antes del obstáculo de agua (barranco) que el jugador podrá utilizar de forma optativa en caso de caer en dicho obstáculo.

En caso de duda de que la bola haya cruzado el barranco, se podrá jugar provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1. Si la bola original es encontrada fuera del obstáculo de agua, el jugador debe continuar el juego con ella. Si la bola original es encontrada dentro del obstáculo de agua, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

3.- **Se coloca bola** en hierba segada a ras según regla local dentro de la distancia de una tarjeta (Apéndice I, parte B, punto 4C. Págs. 143 y 144). El jugador colocará su bola una sola vez. **Si un jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla** o la mueve de otra forma incurrirá en un golpe de penalidad.

4.- **En el recorrido, una bola empotrada** en su propio impacto, en el terreno, que no sea obstáculo, puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto en el que reposaba, pero no más cerca del agujero. La bola al droparse debe golpear primero en una parte del campo dentro del recorrido (regla 25-2).

5.- Los caminos, las estacas rojas, amarillas y de distancia a green, todos los árboles con tutor, o tubos de plástico de su base y sus vientos de sujeción, los postes de protección del tee de rojas del hoyo 7: se consideran **obstrucciones inamovibles**, siendo aplicable la regla 24-2. **Las zanjas y canales adyacentes a los caminos forman parte del camino.**

6.- Las piedras de bunker se consideran **obstrucciones móviles**, pudiéndose apartar sin penalidad (regla 24-1).

7.- **FUERA DE LÍMITES:** Definido por estacas blancas, vallas metálicas y cercas.

8.- **TERRENO EN REPARACIÓN:** las zonas marcadas con pintura blanca o estacas azules se consideran terreno en reparación, siendo opcional el dropaje bajo la regla 25-1. Las zanjas y piedras de drenaje o grava del recorrido son terrenos en reparación.

9.- Las **escolleras** se consideran parte integrante del campo.

10.- Si una bola golpea un **cable eléctrico** colgante el golpe debe ser cancelado y repetido sin penalidad. Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra bola.

11.- **DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS:** Se autoriza en esta competición a un jugador a obtener información sobre distancia usando un dispositivo que mida solamente distancias. Sin embargo, si en una vuelta estipulada, un jugador usa un dispositivo de medición de distancia que está proyectado para calibrar o medir otras condiciones que podrían afectar a su juego (p.ej. la pendiente, velocidad del viento, temperatura, etc..) el jugador infringe la Regla 14-3, para la cual la penalidad es de descalificación sin tener en consideración si cualquiera de tales funciones son utilizadas realmente.

JUEGO LENTO: Se considerará **juego lento la pérdida de un hoyo de distancia, con el partido precedente. Se deberá completar el recorrido de los 18 hoyos en menos de 4 h 30 min.**

Penalizaciones

Primer aviso

Amonestación.

Segundo aviso

Dos golpes.

Tercer aviso

Descalificación.

SUSPENSIÓN DEL JUEGO: En caso de tormenta, podrá suspenderse la competición momentáneamente o de manera definitiva, de acuerdo con las siguientes instrucciones:

Un toque de sirena o cohete

Suspensión momentánea

Dos toques de sirena o cohetes

Reanudación del juego

Tres toques de sirena o cohetes

Suspensión definitiva

PROHIBIDO EL USO DE MOVILES EN COMPETICIONES – (salvo fuerza mayor)