



REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, así como cualquier añadido o modificación publicada por la Real Federación Española de Golf (RFEG) serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la RFEG.

Para ver el texto completo de cualquier Regla Local a la que se hace referencia a continuación, consulte la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2019.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general. Match Play (Juego por hoyos) – Pérdida del hoyo; Stroke Play (Juego por Golpes) – Dos golpes.

1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

- a. Una bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- b. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el fuera de límites, está fuera de límites, incluso si queda en reposo en otra parte del campo.

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN. Regla 17.

- a. Punto equidistante en el margen opuesto alivio de áreas de penalización rojas.
En las Reglas Locales adicionales de cada campo se especificará qué áreas de penalización rojas (si las hubiera) tienen la opción de alivio en un punto equidistante en el margen opuesto. Se aplicará la Regla Local Modelo B-2.1 sólo en las áreas de penalización especificadas.
- b. Alivio en el margen opuesto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización donde el margen y el límite del campo coinciden.
Cuando la bola de un jugador cruza el margen de un área de penalización donde el margen del área de penalización y el límite del campo coinciden, ese margen es considerado rojo y el alivio en el margen opuesto está disponible de acuerdo con la Regla Local Modelo B-2.1.
- c. Zonas de dropaje para áreas de penalización.
En el caso de que se establezca una zona de dropaje para un área de penalización, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que una bola debe droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma. ^[1]_[SEP]

3. ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS. JUGAR DESDE FUERA DEL ÁREA DE ALIVIO.

La Regla Local Modelo E-12 está en vigor al tomar alivio en línea hacia atrás de acuerdo con cualquier Regla.

Nota: Opciones de alivio en línea hacia atrás en la Reglas 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b. Se puede jugar una bola desde fuera del área de alivio, siempre que la bola esté dentro de la longitud de un palo de donde tocó el suelo por primera vez cuando fue dropada en el área de alivio.

4. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO Regla 16.1. y BOLA EMPOTRADA Regla 16.3.

a. Terreno en Reparación.

- (1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados. ^[1]_[SEP]
- (2) Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7. ^[1]_[SEP]
- (3) Desagües. (Zanjas de drenaje cubiertas de grava). ^[1]_[SEP]
- (4) Restricción de alivio para el stance en agujero de animal. ^[1]_[SEP] La Regla Local Modelo F-6 está en vigor y la Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: ^[1]_[SEP] "No existe interferencia si el agujero de animal interfiere sólo en el stance del jugador". ^[1]_[SEP]
- (5) Marcas de distancias o líneas. Las líneas o puntos pintados en el área general cortada a la altura del fairway o menor deben ser tratados como terreno en reparación, estando permitido el alivio de acuerdo con la Regla 16.1. No existe interferencia si sólo existe interferencia en el stance del jugador.

b. Obstrucciones Inamovibles.

- (1) Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.
- (2) Las zonas ajardinadas (y todo lo que crezca en ellas) que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única condición anormal del campo. ^[1]_[SEP]
- (3) Alfombras sujetas y rampas que cubren cables (cualquier cosa que esté asegurada o sujeta no se considera "fácilmente movable" si debe ser soltada para poder moverla). ^[1]_[SEP]
- (4) Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos. ^[1]_[SEP]
- (5) Puentes no permanentes construidos para jugadores o espectadores a menos que se definan de otro modo.
- (6) Los árboles con tutor son obstrucciones inamovibles.



- (7) Restricción de alivio para el stance en mangueras de riego. La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: "No existe interferencia si una(s) manguera(s) de riego interfiere(n) en el stance del jugador"

c. Agua Temporal.

La Regla Local Modelo J-2 está en vigor y se modifica de la siguiente manera: Cuando hay agua temporal acumulada en el green está permitido el alivio bajo la Regla 16.d o:

- (i) Quitar el agua temporal de la línea de juego en green mediante un rodillo.
- (ii) Quitar el agua temporal del green entre grupos mediante un rodillo.
- (iii) Quitar el agua temporal cuando una bola se encuentre adyacente al green en cualquier área del campo mediante un rodillo, pero sólo cuando sea autorizado por el Comité.

d. Bola Empotrada. Regla 16.3.

La Regla Local Modelo F-2.2 está en vigor y la Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera: "No está permitido el alivio sin penalización para una bola empotrada en la pared de un bunker formada por tepes de césped apilados"

5. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5 pero se modifica de la siguiente manera:

Para una bola en el área general, el alivio está permitido sólo cuando (i) tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura del fairway o menor (ii) la obstrucción se encuentra dentro de los dos palos de longitud del green (iii) está en la línea de juego del jugador y (iv) la bola se encuentra dentro de los dos palos de longitud de la obstrucción.

6. RESTRICCIÓN DEL USO DE MATERIALES DE LECTURA DE GREEN.

La Regla Local Modelo G-11 está en vigor. Se debe utilizar un Libro de Distancias aprobado por el Comité. Se aplican restricciones a las notas escritas a mano por un jugador para los materiales de lectura del green. Esta restricción está también en vigor en un Pro-am jugado como competición oficial.

7. LIMITANDO CUANDO EL GOLPE REALIZADO DESDE EL GREEN DEBE SER REPETIDO.

Está en vigor la Regla Local Modelo D-7 que modifica la Excepción 2 a la Regla 11.1b.

8. OBJETOS INTEGRANTES.

- a. Forros del bunker en su situación prevista.
- b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.
- c. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.
- d. Señales o anuncios flotantes del patrocinador cuando están en áreas de penalización (no se permite el alivio por línea de visión). Los alambres o cables que los sujetan son cables temporales. Nota: Cuando los cables se encuentran fuera del área de penalización se consideran obstrucciones inamovibles.
- e. Cualquier puerta cerrada unida a un objeto de límites es parte del objeto de límites.

9. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.

Está en vigor la Regla Local Modelo E-11 pero sólo para una bola que golpea un cable eléctrico situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. **(El golpe se cancela y debe repetirse).**

10. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTI)

Están en vigor las Reglas Locales Modelo F-22 referente a líneas y cables eléctricos temporales y la F-23 referente a OTIs.

- a. Política de zona de dropaje. En el área general, cuando la bola de un jugador reposa en o sobre una OTI o tan cerca de una OTI que interfiere con el stance o con el área del swing que se pretende y se requiera alivio, el jugador puede:
 - Proceder según cualquiera de las opciones permitidas por la Regla Local de OTI o la Regla 16.1 o,
 - Si se han marcado zonas de dropaje, como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola, sin penalización, en la zona dropaje más cercana. Esto es aplicable incluso si está más cerca del hoyo.
 - La zona de dropaje es un área de alivio de acuerdo con la Regla 14.3, significando que una bola debe ser dropada en el área de alivio y quedar en reposo en la misma.
- b. Alivio a ambos lados. Las Reglas locales adicionales en cada campo especificarán qué OTI tiene la opción de ambos lados. El alivio a ambos lados está restringido **sólo al alivio de línea de visión** y no está disponible cuando el jugador elige proceder según la Regla 16.1.

El alivio a ambos lados está disponible, como una opción adicional, por interferencia en la línea de visión de:

- Postes de TV Flightscope (posicionamiento de bola) cuando se encuentran solos.
- Todas las torres de TV y los marcadores de resultados.

11. PALOS Y BOLAS.

- a. Lista de cabezas de drives conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1. La penalización por



- ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- Especificaciones de estrias y marcas. Está en vigor la Regla Local Modelo G-2. La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
 - Lista de bolas conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3. La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.
 - Un único tipo de bola. Está en vigor la Regla Local Modelo G-4. (Excepción: Esta regla local no se aplica a los jugadores profesionales o aficionados en ningún torneo Pro-Am previo o evento de un día o a los aficionados que juegan con jugadores profesionales en un torneo Pro-Am). Penalización por realizar un golpe a la bola infringiendo esta regla local: Penalidad General en cada hoyo en el que el jugador ha infringido la Regla.
 - Sustitución de un Palo. Está en vigor la Regla Local Modelo G-9 para la sustitución de un palo que está **roto o dañado considerablemente**.
 - Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas. Está en vigor la Regla Local Modelo G-10. Esta prohibición está también en vigor en un Pro-am jugado como competición oficial. Excepción: Esta Regla Local no se aplica a los jugadores aficionados jugando únicamente en un torneo Pro-Am.

12. SUSPENSIÓN DEL JUEGO. Regla 5.7.

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

- Suspensión inmediata/situación peligrosa – un toque prolongado de sirena.
- Suspensión normal no peligrosa – tres toques cortos consecutivos de sirena.
- Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena.
- Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

13. PRÁCTICA. Regla 5.

- Práctica antes o entre vueltas en stroke play. Regla 5.2b.

La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el campo de una competición antes o entre vueltas. ^[SEP]Penalización por infracción de la Regla 5.2: Véase cuadro de penalizaciones de la Regla 5.2.

- Práctica en o cerca del green anterior prohibida. Regla 5.5b.

Sólo para eventos stroke play, la Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Ejecutar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de jugarse o
- Probar la superficie de ese green frotando el green o rodando una bola.

14. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA. Regla 4.3a.

La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo medidor de distancia electrónico. Esta prohibición está también en vigor en un Pro-am jugado como competición oficial.

Penalización por infracción de la Regla 4.3: Véase cuadro de penalizaciones de la Regla 4.3.

Primera Infracción: Penalización General – Segunda Infracción (no relacionada con la primera): Descalificación.

15. POLÍTICA DE TRANSPORTE.

La Regla Local Modelo G-6 está en vigor y modifica la Regla 4.3a (1) de la siguiente manera: ^[SEP]

Durante una vuelta un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo autorización o posterior aprobación por parte del comité. Nota: Un jugador que procede bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado. ^[SEP]

Penalización por infracción de esta Regla Local: Penalización general por cada hoyo en el que ha habido una infracción. La infracción entre hoyos se aplica al hoyo siguiente.

16. POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO. Regla 5.6b (3).

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo de finalización basado en su longitud y dificultad. El tiempo máximo establecido para la finalización de 18 hoyos estará disponible, antes de jugar, en la oficina del torneo. Asegúrese de obtener una copia de la Política de Ritmo de Juego y léala cuidadosamente antes de jugar. La política de ritmo de juego se aplicará estrictamente.

Penalización por Infracción de esta Política de Juego:

1 Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

	<u>Stroke Play</u>	<u>Match Play</u>
2 Malos Tiempos:	Un golpe de penalización	Un golpe de penalización
3 Malos Tiempos:	Dos golpes de penalización adicionales	Perdida del Hoyo
4 Malos Tiempos:	Descalificación	Descalificación

Notas:

1. Se avisará a los jugadores que de que están siendo cronometrados.
2. Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del



- jugador.
3. En algunas circunstancias un sólo jugador puede ser cronometrado en lugar del grupo entero.

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

17. DESEMPATES.

A menos que se especifique de otra manera, si hay un empate para el primer puesto habrá un Play-Off hoyo a hoyo para determinar el ganador.

18. RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA.

La localización del área de recogida de tarjetas se especificará en cada torneo en las Reglas Locales. La tarjeta de resultados está entregada cuando el jugador abandona el área de recogida con ambos pies. El personal que registra los resultados es parte del "Comité".

19. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN - COMPETICIÓN CERRADA.

El resultado de la competición se considera anunciado oficialmente cuando la hoja de resultados finales es colocada por el Comité.

20. ANTI-DOPAJE.

Los jugadores están obligados a cumplir con la política antidopaje establecida en la prueba en la que están participando.

Nota: Si un jugador ha cometido una violación de las normas antidopaje, podrá ser descalificado de la prueba en la que se le haya realizado el control (o haya cometido la infracción) y también de cualquier prueba posterior en la que haya participado hasta que se le suspenda provisionalmente o se le haga inelegible por sanción disciplinaria. La descalificación en tales casos incluye la pérdida de todos los resultados, puntos y premios.