

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA de GOLF**AÑO 2014-2015**

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición han sido formuladas por el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf

El texto completo de las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf tal y como las publica la R.F.E.G. en los números de página detallados.

SECCIÓN A – 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 todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la R.F.E.G.

1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla o estacas blancas que definan el límite del campo.

Nota:

- (a) 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 de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de la línea.
- (b) Cuando los límites estén 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.
- (c) Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a reposar más allá de esa carretera, está fuera de límites aún cuando pueda reposar en otra parte del campo.

2. OBSTÁCULOS de AGUA (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26)

Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, una bola puede ser jugada bajo la Regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima al punto por donde la bola original cruzó el margen del obstáculo por última vez con la penalidad de un golpe. 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 el suelo por primera vez, aunque salga fuera de la zona de dropaje o vaya a reposar más cerca del agujero.

3. TERRENO en REPARACIÓN (Regla 25-1)

- (a) Todas las áreas cerradas por líneas blancas, incluyendo las de los puntos de cruce para el público que estén señalizadas por líneas blancas.
- (b) Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- (c) Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- (d) Juntas de tepes en el recorrido. Página 144-145

4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO – Regla 25-1 Nota.

- (a) La interferencia por un hoyo, deshecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro en la colocación del jugador no se considera por sí misma interferencia bajo la Regla 25-1.
- (b) Se permite el alivio por interferencia para el reposo de la bola o área de swing de cualquier marca de pintura de distancia situada en áreas de césped segadas a ras en el recorrido.

5. BOLA EMPOTRADA – Se extiende el alivio al “Recorrido” – Página 142**6. TAPAS DE HIERBA EN EL GREEN.**

En cualquier green, las tapas de hierba de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que las tapas de agujeros antiguos y pueden ser reparados bajo la Regla 16-1c.

7. OBSTRUCCIONES MOVIBLES.

Las piedras en los bunkers son obstrucciones móviles – Páginas 145

8. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 24-2)

- (a) Las zonas de líneas blancas que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles, se considerarán parte de la Obstrucción y no como Terreno en Reparación.
- (b) Las áreas paisajísticas decorativas (parterres de flores/arbustos o similar) rodeados por una obstrucción, son parte de la obstrucción

9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO.

- (a) Alambres, cables, envolturas u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles u otros objetos permanentes.

10. CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Nota: Los cables o alambres que sujetan una TIO son parte de la TIO salvo que el Comité, mediante Regla Local, declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

Excepción: Si como consecuencia de un golpe una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no se repetirá el golpe.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES: Match Play; Pérdida del hoyo; Stroke Play; Dos golpes

SECCIÓN B – CONDICIONES de la COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1 y hasta nueva orden, en todas las competiciones organizadas bajo los auspicios de la Real Federación Española de Golf.

1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y BOLA

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes. Páginas 153-154

Cualquier “driver” llevado por el jugador debe tener una cabeza identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados que aparezca nombrada en la lista actual de cabezas de driver homologadas publicada por el R&A. La penalidad por jugar un golpe con un palo que infrinja esta condición - Descalificación.

b. Especificación de la Bola. (Regla 5-1, Nota)

Lista de bolas homologadas – Página 154

2. RITMO de JUEGO (Regla 6-7 Nota 2) – Página 157

En ausencia de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si se excede del tiempo permitido y en el caso de ser el segundo grupo o grupo posterior, si se encuentra fuera de posición.

El tiempo permitido será determinado por el DIRECTOR del TORNEO o por el JUEZ ÁRBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado -en relación con el intervalo de salida- con el grupo que le precede.

Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador excede de 50 segundos cuando es el primero en jugar un golpe de approach (incluido el golpe de salida en un par-3), chip o putt, o 40 segundos si es un golpe de salida o si es el segundo o tercero en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un “mal tiempo”.

A un jugador cuyo grupo está siendo cronometrado, se le contará cualquier mal tiempo en el que haya incurrido durante la vuelta aunque posteriormente su grupo vuelva a estar en posición o vuelva a estar dentro del tiempo permitido.

Penalidad por infracción de esta condición:

Un mal tiempo: advertencia verbal del Árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalidad

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalidad

Cuatro malos tiempos: descalificación

Nota:

1. **No** se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos.
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 solo jugador o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

3. SUSPENSIÓN del JUEGO por SITUACIÓN de PELIGRO (Regla 6-8b Nota) – Páginas 157**4. TRANSPORTE – Página 158-159**

(Excepción; cuando esté permitido por el Comité de la Prueba)

5. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA

Cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

6. RECOGIDA DE TARJETAS – TARJETA ENTREGADA

La zona de recogida de tarjetas puede incluir pero no está limitada a construcciones temporales, carpas o edificios permanentes. Otro tipo puede estar definido en el tablón oficial de anuncios. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

Adicionalmente, las siguientes Reglas Locales permanentes y Condiciones de la Competición serán de aplicación exclusivamente en pruebas para profesionales.

REGLAS LOCALES

9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO.

(b) Muros artificiales de contención cuando están situados dentro de un obstáculo de agua.

11. OBSTRUCCIONES MOVIBLES – Definiciones.

Los ejemplos incluyen pero no están limitados a vallas publicitarias situadas lejos de los tees de salida, dispensadores de bebida, todo tipo de cámaras y sus trípodes, micrófonos de TV e indicadores de puntos de cruce.

12. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES. – Definiciones.

Los ejemplos incluyen pero no están limitados a, relojes, vallas publicitarias e indicadores de número de hoyos situadas alrededor de los tees de salida y vallas publicitarias sujetas a otras obstrucciones temporales inamovibles.

Nota: En el recorrido, cuando la bola de un jugador reposa dentro, sobre o bajo una obstrucción temporal inamovible o tan cerca de la obstrucción que ésta interfiere con la colocación del jugador o el área del swing pretendido y se requiera alivio, puede proceder bajo cualquiera de las opciones que contempla la Regla o si han sido marcadas zonas de dropaje, el jugador puede dropar la bola en la zona de dropaje más cercana sin penalidad. Páginas 146-152

13. VALLAS METÁLICAS.

Las vallas metálicas (excepto unidades sueltas) colocadas para control del público, serán tratadas como Obstrucciones Inamovibles. Cuando la bola repose en el lado interior de las vallas, el punto de alivio más cercano deberá ser determinado sin cruzar sobre, a través o bajo la valla y a partir de ahí se aplicará la Regla 24-2. Cuando la bola repose en el lado exterior de las vallas en el recorrido y dentro de cuatro palos de distancia de ésta y siempre que la valla intervenga entre la bola y el agujero, o la bola repose dentro de un palo de distancia del punto en que tal interferencia pudiera existir, la bola puede ser levantada y dropada sin penalidad en el lado interior de la valla, bajo la Regla 24-2b(i) y, bajo dicha Regla el punto más cercano de alivio será el punto más próximo dentro de las vallas que (a) No esté más cerca del agujero que la posición original de la bola .(b) Evite la interferencia tal y como define la Regla 24-2a, y (c) No esté en un Obstáculo o en un Green. La bola puede ser limpiada cuando así sea levantada.

Excepciones:

- (i) Las unidades sueltas de vallas metálicas son Obstrucciones Moveriles; se aplica la Regla 24-1.
- (ii) El jugador no puede aliviarse bajo la Cláusula 3, si la interferencia ocasionada por cualquier otra cosa que no sea la Obstrucción Inamovible hace que el golpe sea claramente impracticable.

CONDICIONES DE LA COMPETIÓN

7. ESPECIFICACIÓN DE LA BOLA - (Nota de la Regla 5-1)

Condición “Una Bola” – Páginas 155

Excepción: Esta condición no será de aplicación en eventos Pro-Am previos a competencias, en eventos de un solo día o para amateurs que jueguen emparejados con un profesional en competencias con formato Pro-Am.

8. PRÁCTICA Página 157

Práctica entre hoyos (Nota 2 de la Regla 7) - Página 158

Esta Condición no se aplicará en eventos Pro-Am previos a competencias o Torneos Match Play. NB. Esta prohibición incluye rodar una bola en el green del último hoyo jugado.

**PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:
Match Play; Pérdida del hoyo; Stroke Play; Dos golpes**