



Consejo Superior de Deportes



CAMPEONATO NACIONAL INDIVIDUAL DE ESPAÑA SUB-18 FEMENINO

Mediterráneo golf. 11 - 14 de mayo de 2023

RITMO DE JUEGO

EL COMITÉ DE LA PRUEBA ESTIMA QUE EL TIEMPO MÁXIMO PARA COMPLETAR LA VUELTA ESTIPULADA NO DEBE EXCEDER DE 4 HORAS Y 24 MINUTOS. TODA JUGADORA O GRUPO DE JUGADORAS QUE PIERDA SU POSICIÓN EN EL CAMPO PODRÁ SER CRONOMETRADO Y PENALIZADO DE ACUERDO CON LA REGLA 5. 6b

RITMO DE JUEGO: (Regla 6/7 - Nota 2)

"Salvo en caso de circunstancias atenuantes, un grupo que exceda el tiempo determinado por el COMITÉ DE LA PRUEBA, y permitido para jugar en cualquier parte del campo, y en el caso de ser el segundo grupo o grupo posterior esté fuera de posición (2), podrá ser cronometrado sin previo aviso, de la siguiente forma:

*Si desde que comienza a controlarse el tiempo (1), algún jugador excede de **50 segundos** cuando es él "primero en jugar" un golpe de approach (incluido el golpe de salida de un par 3), chip o putt, ó **40 segundos** si es un golpe de salida, ó si es segundo ó tercero en jugar un golpe, se considerará que se ha infringido la citada regla".*

Penalidad por infracción de ésta condición:

- **Primera Infracción: AVISO VERBAL DEL ÁRBITRO**
- **Segunda Infracción: UN GOLPE DE PENALIDAD**
- **Tercera Infracción: DOS GOLPES DE PENALIDAD**
- **Cuarta Infracción: DESCALIFICACIÓN**

Nota:

(1) El tiempo empezará a contar desde el momento que se considere que es su turno de jugar para el jugador.

(2) Fuera de posición se define como estar más atrás del intervalo de salida con respecto al grupo de delante.

MÁXIMO TIEMPO AUTORIZADO PARA LA VUELTA

4 horas y 24 minutos



Además de las Reglas de Golf y de las Reglas Locales Permanentes de la Real Federación Española de Golf (AM), serán de aplicación las siguientes:

REGLAS LOCALES

1. FUERA DE LÍMITES

- Definido por la valla exterior del campo y/o línea blanca.
- En el hoyo 9, el fuera de límites viene definido por la valla más interna (marcada de blanco).
- El camino delante de la casa club, en su borde interior.

2. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

De las que se puede tomar alivio sin penalidad,

- Los muros de piedra situados alrededor del green de los hoyos 8, 10 y 12 pintados con línea blanca.
- La caseta de piedra situada a la derecha del hoyo 1 y los lavabos situados entre los hoyos 13-17 y 5-8.
- Los caminos con superficie artificial: cemento, asfalto o plástico, así como los marcados con línea blanca.
- Los laterales de los tees de piedra.
- Árboles con tutor.

3. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO

No está permitido el alivio sin penalidad:

- Los caminos de tierra, a menos que estén marcados con línea blanca.
- Los muros del campo, de piedra seca (excepto los muros de los hoyos 8,10 y 12 pintados).

4. ZONA DE DROPAJE EN EL HOYO 16

Durante el juego del hoyo 16, si la bola en juego del jugador, se sabe o es prácticamente seguro que reposa en el área de penalización (amarilla) el jugador podrá aplicar la regla 17 u opcionalmente aliviarse en la zona de dropaje habilitada bajo penalidad de un golpe. Recordar que la bola se DEBE de jugar dentro del área de dropaje.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL STROKE PLAY - Penalización General (Dos Golpes)

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO Regla 5.6b(3) Y CÓDIGO DE CONDUCTA Regla 1.2b.

De acuerdo a la cartulina de ritmo de juego y código de conducta de la RFEG en vigor.

ÁRBITROS

Principal -

D. Javier Fernández Martí

D. Juan Carlos Cuesta Mieza

D. Francisco Calderón Alarcón

D. Eladio Jorge Silvestre Barber



Procedimiento en caso Suspensión del Juego (Nota a la Regla 5.7)

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego inmediatamente y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de acuerdo con la R. 1.2. La señal para la suspensión del juego y su reanudación serán las siguientes:

Interrumpir el Juego inmediatamente: Un toque prolongado de la sirena.

Interrumpir el Juego: Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

Reanudar el Juego: Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

Plan de Evacuación

En caso de evacuación del campo, los jugadores deberán dirigirse al punto de concentración más cercano, para efectuar su traslado.

Asimismo estarán pendientes de su reincorporación a dichos puntos.



Puntos de Concentración: 1, 2, 3, 4.

1.- Hoyos 1, 2, 8, 9, 10, 11,12,18

2.- Hoyos 3,13,14,15,16,17

3.- Hoyos 4,5,6,7

Casa Club

Cuarto de baño 13

Cuarto de baño 5



15. 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”.

16. 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.

LAS SIGUIENTES SOLO SERAN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO Regla 16.1. AGUA TEMPORAL.

RLM J-2 en vigor. 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 solo cuando sea autorizado por el Comité.

RESTRICCIÓN DEL USO DE MATERIALES DE LECTURA DE GREEN.

RLM G-11 en vigor. Solo material aprobado por el Comité puede ser usado. Materiales aprobados incluyen:

- (i) Libro de distancias aprobado por el Comité a partir de 2022. Nota: No es de aplicación a jugadores aficionados jugando una competición Pro-Am.
- (ii) Hoja de posición de banderas aprobada por el Comité.
- (iii) Mapa del campo de la competición de tamaño no superior a un folio A4.

OBJETOS INTEGRANTES.

- a. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados en los márgenes de los búnkers. Estos son parte del área general.

- b. 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.

PRÁCTICA. Regla 5.

Práctica en o cerca del green anterior prohibida RLM I-2 en vigor. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de jugar o probar la superficie de ese green frotando el green o rodando una bola.

DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA.

RLM G-5 en vigor. 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.

PALOS Y BOLAS.

- a. Un único tipo de bola RLM G-4 en vigor. 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: Un golpe en cada hoyo en el que el jugador ha infringido la Regla.
- b. Sustituir un Palo Roto o Dañado Considerablemente RLM G-9 en vigor.
- c. Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas RLM G-10 en vigor. 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.

RFEG Enero 2023

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 Modelo (RLM) 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 2023.

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 (RLM A-5 en vigor).
- c. Las puertas cerradas fijas a los muros y vallas forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de estas puertas bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente.

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. RLM B-2.1 en vigor solo en las áreas de penalización especificadas.
- b. Zonas de dropaje (ZD) para áreas de penalización.
En el caso de que se establezca una ZD para un área de penalización, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La ZD 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.

c. 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 RLM B-2.2.

3. 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.
- (2) Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).
- (3) Zanjas de cables cubiertas de hierba.
- (4) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- (5) Restricción de alivio para el stance en agujero de animal (RLM F-6 en vigor). La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solo en el stance del jugador”.
- (6) Marcas de distancias o líneas (RLM F-21.1 en vigor). 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 solo 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.
- (3) Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- (4) Los árboles con tutor son obstrucciones inamovibles.
- (5) Restricción de alivio para el stance en mangueras de riego por goteo. La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si una manguera de riego por goteo interfiere solo en el stance del jugador”.

c. Bola empotrada. Regla 16.3.

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” (RLM F-2.2 en vigor).

4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

RLM F-5 en vigor. Para una bola en el área general, el alivio bajo la Regla 16.1b está permitido si (i) una obstrucción inamovible se encuentra en la línea de juego y está en green o dentro de los dos palos de longitud del green y dentro de los dos palos de longitud de la bola, y (ii) ambos la bola y la obstrucción se encuentran en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

5. 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.

6. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.

RLM E-11 en vigor, pero solo si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea un cable eléctrico situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

7. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTI).

Líneas y cables eléctricos temporales (RLM F-22 en vigor) - OTIs (RLM F-23 en vigor).

8. PALOS Y BOLAS.

- a. Lista de cabezas de drives conformes (RLM G-1 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- b. Especificaciones de estrías y marcas (RLM G-2 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- c. Lista de bolas conformes (RLM G-3 en vigor). La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

9. POLITICA DE RITMO DE JUEGO Y CODIGO DE CONDUCTA. Regla 5.6 Y 1.2b.

De acuerdo con la cartulina de política de ritmo de juego y código de conducta de la RFEG en vigor, caso de ser implementada por el Comité de la Prueba.

10. SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL 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.

11. PRÁCTICA. Regla 5.

- a. Práctica antes o entre vueltas en stroke play (RLM I-1.1 en vigor). La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba antes o entre vueltas.
- b. Práctica antes o entre vueltas en match play (RLM I-1.2 en vigor). La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba antes o entre vueltas.

Excepción: Todas las áreas de práctica reconocibles como tales dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por los jugadores para la práctica en cualquier día de la prueba.

12. POLÍTICA DE TRANSPORTE.

RLM G-6 en vigor. 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.

13. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS. Regla 24.

Cada equipo puede nombrar a un consejero a quien los jugadores del equipo pueden pedir consejo y recibir consejos durante la vuelta. El equipo debe identificar a cada consejero ante el Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

14. ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY.

RLM L-1 en vigor. La Regla 3.3b(2) se modifica de la siguiente manera: Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, el marcador o ambos, el jugador incurre en la penalización general. La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador.

**POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO****1. Tiempo permitido para la vuelta**

Cada hoyo tiene un tiempo máximo para ser completado en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

2. Fuera de posición

Se considerará "fuera de posición" a cualquier grupo que, en cualquier momento durante la vuelta, acumule un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados y que, además, se encuentre más retrasado del grupo que le precede que el intervalo de salida que tenía con respecto al mismo.

3. Procedimiento cuando un grupo está "Fuera de posición"

- Un grupo "fuera de posición" será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.
- Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está "fuera de posición". A discreción del árbitro se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.

4. Tiempo permitido para un golpe

- El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
 - El golpe de salida en un par 3
 - Un golpe de aproximación a green
 - Un golpe de chip o un putt.
- El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.
- El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.
- En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

5. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

6. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización.	Dos golpes de penalización.	Descalificación.
Match Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

7. Procedimiento cuando se vuelve a estar "fuera de posición" en la misma vuelta

Si un grupo vuelve a estar "fuera de posición" durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán acumulados hasta el final de la vuelta.

8. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no "en posición"). Si su tiempo para un golpe excede de 60 segundos el jugador recibirá un "aviso". Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.

**CODIGO DE CONDUCTA**

Este código de conducta recoge las normas esenciales de comportamiento que se espera de los participantes en los torneos y campeonatos auspiciados por la RFEG. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, de entenderlo y de cumplir estas normas esenciales en todo momento.

1. Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a:

- Cuidado del Campo, por ejemplo:
 - No reparar los piques
 - No rastrillar los bunkers
 - No reponer chuletas
 - Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greens.
- Expresiones inaceptables
- Maltrato de palos o del Campo
 - Tirar o romper palos
 - Mover o dañar la señalización del campo
 - Dañar el equipamiento del campo. (marcas de salida, banderas, rastrillos etc.)
- Falta de respeto a otros jugadores, al Comité de la Prueba, a los árbitros o a los espectadores.
- Mal uso de las Redes Sociales.
 - Falta de respeto a los demás o a la RFEG a través de cualquier medio de comunicación o plataforma social.
 - Uso continuado de las redes sociales durante la vuelta
- Actuar en forma contraria al espíritu del juego.
- Vestimenta no acorde al jugador de golf.

2. Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

1ª infracción	Advertencia Verbal
2ª Infracción	Un golpe de penalización
3ª Infracción	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier Grave Falta de Conducta	Descalificación

Notas:

- Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta serán acumulativas para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato.
- El incumplimiento del Código de Conducta por el caddie será aplicable al jugador.

3. La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.