REGLAS

QUE RIGEN LA COMPETICIÓN

REGLAS LOCALES PERMANENTES RFGA

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

REGLAS LOCALES PERMANENTES 2020

Las siguientes reglas locales permanentes y Condiciones de la Competición, junto a cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique la RFGA, se aplicaran en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la RFGA.

El texto completo de las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competición se puede encontrar en las Reglas de Golf Guía Oficial publicada por la Real Federación Española de Golf en vigor desde enero de 2019.

REGLAS LOCALES

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general, pérdida del hoyo en match play (juegos por hoyos) o dos golpes en stroke play (juego por golpes).

1.- FUERA DE LIMITES (Regla 18.2)

a. Una bola está fuera de limites cuando está más allá de la parte más cercana al campo de cualquier muro, valla, estacas, o líneas blancas que definan el límite del campo.
b. Una bola que es jugada desde un lado de una carretera pública, definida como fuera de límites y viene a reposar al otro lado de esa carretera, está fuera de límites. Esto es aplicable incluso si la bola viene a reposar en otra parte del campo que está dentro de los límites para otro hoyo.

2.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

a. <u>Alivio en el margen opuesto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización cuando el margen y el límite del campo coinciden.</u>
   Está en vigor la Regla Local Modelo B-2.2, cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador ha venido a reposar en cualquier área de penalización roja donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización en un punto que coincide con el límite del campo.
b. <u>Zonas de dropaje para áreas de penalización.</u>
   En el caso que se marque una zona de dropaje para un Área de penalización, ésta 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.

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

a. <u>Terreno en reparación.</u>
   1. Todas las áreas marcadas y cerradas con líneas blancas, azules o estacas azules. 2. Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7
   3. Zanjas de drenaje cubiertas de grava.

b. <u>Obstrucciones inamovibles.</u>
   1. Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a las que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.
   2. Las áreas 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 de superficie artificial, o recubiertos de grava, astillas o similar. Los trozos de astilla individuales son impedimentos sueltos.

c. Restricción para el Alivio del Stance en un Agujero de Animal. La Regla 16.1 se modifica de la siguiente forma: "No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solo con el stance del jugador".

4.- BOLA EMPOTRADA (Regla 16.3)

Está vigente la Regla Local Modelo F-2.2 y la Regla 16.3 se modifica de esta forma: "No se permite alivio sin penalización para una bola empotrada en una pared de tepes de césped apilados de un bunker".

5.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS A GREEN

Está vigente el modelo de Regla local F-5 pero se modifica como sigue: "Se permite el alivio para una bola en el Área General solo cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en un área cortada a la altura de la calle o menor."

6.- OBJETOS INTEGRANTES.

a. Forros del bunker en su situación prevista.
b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetos a árboles u otros objetos permanentes.
c. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.

7.- CABLES ELEVADOS PERMANENTES.

Está en vigor la Regla Local Modelo E-11 pero solo 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 volver a jugarse)

8.- PALOS Y BOLAS.

a. Lista de cabezas de driver conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1
b. Lista de bolas conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3
c. Palos, está en vigor la Regla Local Modelo G.9. La Regla 4.1b (4) se modifica en el siguiente sentido:
   Si el palo de un jugador es roto o dañado considerablemente durante la vuelta por el jugador o caddie, excepto en caso de abusos, el jugador puede sustituir el palo con cualquier palo, de acuerdo con la Regla 4.1b (4)
   Cuando sustituye al palo debe inmediatamente declarar el palo dañado fuera de juego usando el procedimiento contenido en la Regla 4.1c (1)

Penalización por incumplimiento de cualquiera de ellas: Descalificación.

9. RITMO DE JUEGO. **(Regla 5.6b (3)**

Está en vigor el ritmo de juego establecido por la RFGA

Penalización por infracción de esta condición:

Un mal tiempo	Advertencia verbal del Árbitro	
	Stroke Play (juego por golpes)	Match Play (juego por hoyos)
Dos malos tiempos	Un golpe de penalización	Un golpe de penalización
Tres malos tiempos	Dos golpes de penalización	Pérdida del Hoyo
Cuatro malos tiempos	Descalificación	Descalificación

NOTA: No es necesario avisar a los jugadores de que están siendo cronometrados.

10. SUSPENSIÓN DEL JUEGO. (Rule 5.7)

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

a. Suspensión inmediata por peligro inminente: Un toque prolongado de sirena
b. Suspensión por situación no peligrosa: Tres toques cortos de sirena
c. Reanudación del juego: Dos toques cortos de sirena.

NOTA: Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de prácticas se cerrarán inmediatamente.

11.- TRANSPORTE.

Se modifica la Regla 4.3a de la siguiente forma: "Durante una vuelta un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo que esté autorizado o posteriormente lo autorice el Comité. (Un jugador que va a jugar o ha jugado bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado). El jugador incurre en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente."

12.- CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24)

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

13.- INSCRIPCIÓN.

Los jugadores deben cumplir con las condiciones de inscripción establecidas en las Condiciones de la Competición específicas para el Campeonato o Torneo.

14.- ANTIDOPAJE.

Los jugadores están obligados a cumplir y están sujetos a cualquier normativa antidopaje establecida para el Campeonato o Torneo en el que están participando.

15.- RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS. TARJETA ENTREGADA.

La tarjeta de resultados de un jugador se considera oficialmente entregada al Comité cuando el jugador ha abandonado la oficina/área de recogida de tarjetas con ambos pies.

16.- DESEMPATES.

El método para decidir los desempates será informado en las condiciones de la Competición o será publicado en el campo de golf por la RFGA.

17.- RESULTADO DEL TORNEO O CAMPEONATO - COMPETICIÓN CERRADA.

a. Match Play (Juego por Hoyos)

El resultado del partido está oficialmente anunciado cuando se ha registrado en las oficinas del torneo. b. Stroke Play (Juego por Golpes)

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

18.- CODIGO DE CONDUCTA

Está en vigor el código de conducta establecido por la RFGA

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, Enero de 2020

REGLAS LOCALES APLICABLES A ESTA COMPETICIÓN

CIRCUITO DE ANDALUCÍA DE PITCH AND PUTT 2020

MIGUEL ÁNGEL JIMENEZ GOLF ACADEMY

19 de Julio de 2020

REGLAS LOCALES

Serán de aplicación las Condiciones de la Competición y Reglas Locales Permanentes de la RFGA, Edición 2020, con las siguientes adiciones y/o modificaciones. Estas Reglas Locales sustituyen a las de la tarjeta de resultados.

1) Fuera de límites:

Existe Fuera de Límites en todo el tee de prácticas, incluido el putting y chipping Green. Está definido por una línea blanca discontinua.

2) Condiciones Anormales del Campo:

a. Obstrucciones Inamovibles.

Las cunetas hormigonadas adyacentes al camino de la izquierda del hoyo 9-18.

b. Condiciones anormales del campo (Definido por líneas blancas o estacas azules).

- Plantas ornamentales (Palmeras) a la derecha del hoyo 6 (línea blanca)
- Zona detrás del Green del hoyo 4 (Línea blanca)
- Zona izquierda del hoyo 7 (estacas azules)

PENALIDAD POR INFRINGIR ESTAS REGLAS LOCALES: DOS GOLPES, exceptuando aquella que tenga su propia penalidad.

Comité de la Prueba

D. Carlos Ramon de Fata
Dª Ana Belén Sánchez
D. José M. Crespo Sánchez [Director del Torneo]

Árbitros

D. Eugenio Alises
D. Samuel Cadenas

CÓDIGO DE CONDUCTA

CÓDIGO 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 RFGA, excepto aquellos que tengan su propio código. 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:

a) Cuidado del Campo, por ejemplo:
   i. No reparar los piques
   ii. No rastrillar los bunkers
   iii. No reponer chuletas
   iv. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greens.

b) Expresiones inaceptables

c) Maltrato de palos o del Campo
   i. Tirar o romper palos
   ii. Mover o dañar la señalización del campo
   iii. Dañar el equipamiento del campo. (barras de salida, banderas, rastrillos etc.)

d) Falta de respeto a otros jugadores, al Comité de la Prueba, a los Árbitros o a los espectadores.

e) Mal uso de las Redes Sociales.
   i. Publicar críticas, descripciones discrepantes, falta de respeto a los demás o a la RFGA a través de cualquier medio de comunicación o plataforma social
   ii. Uso continuado de las redes sociales durante la vuelta

f) Actuar en forma contraria al espíritu del juego.

g) Vestimenta 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	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier Falta Grave de Conducta	Descalificación

Nota 1:
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, y se aplicarán en el hoyo donde se cometa la infracción; si es entre hoyos, en el hoyo siguiente.

Nota 2:
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.

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

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 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 superior que tenía con respecto al mismo.

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

i) 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.

ii) 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

i) El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
   a. El golpe de salida en un par 3;
   b. Un golpe de approach a green; o
   c. Un golpe de chip o un putt.

ii) 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.

iii) 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.

iv) 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 (SP)	Advertencia Verbal	1 golpe de penalización	2 golpes de penalización	Descalificación
SP Stableford	Advertencia verbal	Se deduce 1 punto del total	Se deducen 2 puntos del total	Descalificación
Match Play	Advertencia verbal	1 golpe de penalización	Pérdida de 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 80 segundos el jugador recibirá un "aviso". Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.