

## REGLAS LOCALES PERMANENTES 2020

### 1. FUERA DE LIMITES

El *fuera de límites* es definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas blancas y postes de vallas.

El borde del lado del *campo* de cualquier muro define el límite del *campo*

### 2. ÁREAS DE PENALIZACION

Cuando un muro artificial rodea un lago o un cauce de agua, el Área de Penalización está definida por el borde exterior del muro.

### 3. BUNKERS

El mármol triturado usado para llenar los Bunkers, es considerado como arena, tanto si está en un búnker o en cualquier otro lugar del Campo.

Esto significa que estos materiales no son Impedimentos Sueltos. Un jugador no debe mejorar las condiciones que afectan al golpe al quitar estos materiales, excepto cuando están en el green (Ver Regla 13.1c(1))

### 4. ZONAS DE DROPAJE

Si una bola está en el Área de Penalización del **hoyo 15**, incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola no encontrada, terminó reposando en el Área de Penalización, el jugador puede:

- Tomar alivio por golpe y distancia, según la Regla 17.1d(1), sumando un golpe de penalización, o
- Dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje situada a la izquierda de la calle e identificada con cuatro estacas blancas, sumando un golpe de penalización. La Zona de dropaje es un Área de Alivio, según la Regla 14.3
- El jugador no puede tomar alivio según las Reglas 17.1d(2) y 17.1d(3)

Si una bola está en el camino situado a la izquierda del green del **hoyo 9** junto con el muro adyacente , el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización da acuerdo con la Regla 16 .1, o
- Como una opción adicional, tomar alivio sin penalización dropando la bola original u otra bola en la zona de dropaje existente. La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14 .3.

Durante el juego del **hoyo 7** si la construcción que atraviesa la calle de dicho hoyo está en la línea de juego del jugador:

- El jugador puede tomar alivio sin penalización *dropando* una bola y jugándola desde la zona de dropaje situada delante de la descripción e identificada con cuatro estacas blancas.
- **Pero** este alivio está permitido sólo si la bola está *en juego* más cerca del *hoyo* que la ubicación de la zona de dropaje (ver Regla 14 .3) .

**Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.**

### 5. COLOCACIÓN DE LA BOLA

Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área *general* cortada a la altura de calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:

Punto de Referencia: El sitio de la bola original.

Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: largo de una tarjeta de recorrido desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:

- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe estar en el *área general*.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de *reponer* una bola según las Reglas 14 .2b(2) y 14 .2e .

**Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.**

## 6. PROTECCIÓN DE ÁRBOLES JÓVENES

Los árboles jóvenes identificadas por los tutores son *zonas de juego prohibido*:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el *campo* salvo en un *área de penalización* y reposa en, o toca tal árbol o tal árbol interfiere con el *stance* o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f .
- Si la bola reposa en un *área de penalización*, y existe interferencia de ese árbol con el *stance* o el área del swing pretendidos por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2)

**Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.**

## 7. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO

Se considera **Terreno en reparación**:

1. En el *área general*, áreas con daño causado por **jabalí**.
2. En el *área general*, todo árbol otrozo de árbol derribado, esté o no unido al tocón.
3. Todas las áreas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules
4. Desagues (zanjas de drenaje cubiertas de grava)
5. Por agujeros dejados por obstrucción móviles en partes del área general coradas a la altura de la calle o inferior, el alivio sin penalización estará disponible solo para el lie de la bola o el área del swing que se desea adoptar, pero no hay alivio por interferencia del *stance*.

El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b .

**Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.**

## 8. SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por dos toques de bocina. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por un toque de bocina. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por dos toques de bocina. Ver Regla 5 .7b .

## 9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO

Se consideran como partes integrantes del campo los Caminos, Puentes y Muros situados dentro de un obstáculo de agua, las pasarelas de madera que atraviesan el obstáculo de agua del hoyo 12, los muros del antegreen del hoyo 10, 17 y 18, los muros elevados que delimitan los tees de salida (incluso los tees antiguos que no estén en uso) y todas las escolleras del campo.

La Envia Golf, enero de 2020



## 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 límites 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. 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.

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. Zonas de dropaje para áreas de penalización.

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. Terreno en reparación.

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. Obstrucciones inamovibles.

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
<u>Stroke Play (juego por golpes)</u>	<u>Match Play (juego por hoyos)</u>
Dos malos tiempos	Un golpe de penalización
Tres malos tiempos	Dos golpes de penalización
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



## 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 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:

1 <sup>a</sup> infracción	Advertencia Verbal
2 <sup>a</sup> 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 aplicaran en el hoyo donde se cometía 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.