



CIRCUITO DE ANDALUCÍA DE 4^a, 5^a Y 6^a CATEGORÍA 2026

AMJ7



14 de marzo

**REGLAS
APLICABLES EN
LA PRUEBA**



REGLAS LOCALES PERMANENTES RFGA



2026

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

REGLAS LOCALES PERMANENTES

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 el 1 de enero de 2023, y las Aclaraciones trimestrales publicadas por la RFEG.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la **penalización por infracción de una Regla Local** es:

- Match Play (juegos por hoyos): pérdida del hoyo;
- Stroke Play (juego por golpes): 2 golpes de penalización.

1.- FUERA DE LÍMITES ([Regla 18.2](#))

- a. Una bola está fuera de límites (FL) **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 FL**, está FL incluso si queda en reposo en otra parte del campo ([RLM A-5](#) en vigor).
- c. Las **puertas en los muros y vallas de límites** ([RLM F-26](#) en vigor).

2.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN ([Regla 17](#))

- a. **Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja (APR).**
La [RLM B-2.1](#) se aplicará solo a las AA.PP. especificadas en las RRLL adicionales.
- b. La [RLM B-2.2](#) se aplicará cuando la bola de un jugador quede en reposo en un APR habiendo cruzado por última vez un margen que coincida con el límite del campo.
- c. Cuando el margen de un **área de penalización (AP) coincide con el límite del campo**, el margen del AP se extiende hasta el límite del campo y coincide con él.
- d. **Zonas de dropaje (ZD)**, especificadas en las RRLL adicionales, En el caso de que se establezca una ZD para un AP, marcada ZD, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe ([RLM E-1.1](#) en vigor).

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (incluyendo Obstrucciones Inamovibles). ([Regla 16](#))

a. Terreno en Reparación

- (1) Todas las **áreas marcadas** con líneas blancas y/o estacas azules, incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.
- (2) **Zanjas de drenaje cubiertas de grava.**
- (3) **Juntas de tepes** ([RLM F-7](#) en vigor).
- (4) **Zanjas para cables cubiertas de hierba** ([RLM F-22](#) en vigor).
- (5) **Agujero de Animal:** se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador ([RLM F-6](#) en vigor).
- (6) **Líneas pintadas o puntos** en área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor. Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador ([RLM F-6](#) en vigor).

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) **Mangueras de riego por goteo:** se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador ([RLM F-6](#) en vigor).
- (4) **Carreteras o caminos de superficie artificial (asfaltados, hormigonados) y sus bordes o cunetas, o recubiertos de astillas de madera o similar.** Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

c. Bola Empotrada ([Regla 16.3](#))

[RLM F-2.2](#) en vigor. 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 búnker formada por tepes de césped apilados”.

4.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS A GREEN

[RLM F-5.2](#) en vigor. Cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura de la calle o inferior, el jugador puede tomar alivio bajo la [R. 16.1b](#). La obstrucción debe estar:

- I. En la línea de juego del jugador;
- II. A menos de dos palos de longitud del green; y
- III. Dentro de dos palos de longitud de la bola.

La interferencia bajo esta Regla Local también se aplica a **cualquier terreno en reparación marcado** por el Comité que cumpla las condiciones i, ii y iii anteriores.

5.- OBJETOS INTEGRANTES

Los siguientes son objetos integrantes de los que no se permite el alivio sin penalización:

- a. Los **revestimientos de búnkeres en su posición prevista**. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso [RLM F-6](#) está en vigor prohibiendo el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance.
- b. Alambres, cables, envoltorios u otros **objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes**.
- c. **Muros y/o postes de contención** artificiales cuando están situados **dentro de un AP**.
- d. **Muros y/o postes de contención** artificiales cuando están situados **en el margen de un búnker**, pero tales objetos no son parte del bunker.

6.- CABLES 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 (no para el poste que lo sujeta) situado dentro de límites. El jugador debe repetir el golpe (ver [Regla 14.6](#)).

7.- JUGADOR PUEDE QUITAR ANIMALES NO DEFINIDOS COMO IMPEDIMENTOS SUELTOS CERCA DE LA BOLA

Un animal no definido como impedimento suelto puede quitarse. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe reponerse ([RLM E-13](#) en vigor).

8.- OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs)

- a. Líneas y cables eléctricos temporales ([RLM F-22](#) en vigor)
- b. OTIs ([RLM F-23](#) en vigor).

9.- 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.

10.- POLÍTICA DE RÍTMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA ([Reglas 5.6 y 1.2b](#))

De acuerdo con la Política de Ritmo de Juego y Código de Conducta de la RFGA en vigor; si es aprobada por el Comité de la Prueba.

11.- COMENZAR Y SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO. [Reglas 5.3a y 5.7.](#)

- a. La **hora oficial** es la mostrada en el reloj del lugar de salida, o de otra manera indicada por el Comité.
- b. Las siguientes **señales se usarán para suspender y reanudar el juego** ([RLM J-1](#) en vigor):
 - (i) Suspensión inmediata (como cuando existe un peligro inminente) – un toque prolongado de sirena.
 - (ii) Suspensión normal (como cuando el campo está inundado) – tres toques cortos consecutivos de sirena.
 - (iii) Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena.

Nota: Durante una suspensión por peligro inminente todas las áreas de práctica están cerradas.

12.- PRÁCTICA ([Regla 5.2](#))

- a. **Match Play:** La [Regla 5.2a](#) se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar el campo de la competición antes o entre vueltas ([RLM I-1.1](#) en vigor)
- b. **Stroke Play:** La [Regla 5.2b](#) se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas ([RLM I-1.2](#) en vigor)

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.

13.- POLÍTICA DE TRANSPORTE

Durante una vuelta, un jugador (o caddie) **no debe ser transportado en ningún medio de transporte motorizado**, excepto los autorizados, o aprobados posteriormente, por el Comité.

Un jugador (o caddie) que ha jugado o va a jugar bajo penalización de golpe y distancia está siempre autorizado ([RLM G-6](#) en vigor)

Excepción: En algunos torneos, los jugadores y caddies pueden ser autorizados a ser trasladados en un medio de transporte entre hoyos específicos.

14.- CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS ([Regla 24](#))

Cada equipo puede **nombrar a una persona** a la que los jugadores del equipo pueden solicitar y/o recibir consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar a cada consejero ante el Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

15.- ELEGIBILIDAD

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición establecidas para el campeonato o match.

16.- ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY

Se modifica la penalización establecida en la [Regla 3.3b\(2\)](#) por la **falta de firma(s)** ([RLM L-1](#) en vigor).

17.- ÁREA DE RECOGIDA DE TARJETAS Y CUANDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA

- a. El **área de recogida de las tarjetas de resultados** será definida por el Comité, **y en su defecto será la oficina del torneo.**
- b. La tarjeta de resultados de un jugador o equipo **se considera entregada** al Comité 15 minutos después de que:
 - (i) El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o
 - (ii) El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo.

18.- DESEMPATES

El método para decidir los desempates se indicará en las Condiciones de la Competición o se publicará en el campo.

19.- CUANDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES

- a. **Match Play:** Cuando se ha registrado en la oficina/área de recogida.
- b. **Stroke Play:** Cuando los resultados han sido validados en el sistema de recogida y aprobados por el Comité.

En el caso de un play-off la competición es final cuando los resultados del play-off han sido aprobados por el Comité.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de marzo de 2026

NOTA:

EN CASO DE INDECISIÓN SOBRE LA MANERA DE PROCEDER ANTE UNA SITUACIÓN DUDOSA, EL JUGADOR DEBERÁN TENER MUY PRESENTE CUANTO SE DISPONE EN LA [REGLA 20-1c-\(3\)](#).

Jugando dos bolas cuando hay dudas sobre cómo proceder.

Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un golpe.

Debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las [Reglas](#) permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su marcador o a otro jugador antes de jugar un golpe.

Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.

Deberá informar de los hechos al Comité antes de entregar la tarjeta de resultados, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador **está descalificado**.

Si el jugador ejecuta un golpe antes de decidir jugar una segunda bola:

- Esta Regla no se aplica y el resultado que cuenta es el obtenido con la bola jugada por el jugador antes de decidir jugar una segunda bola.
- **Pero**, el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada bajo esta [Regla](#), no es lo mismo que una bola provisional bajo la [Regla 18.3](#).

**PUEDE CONSULTAR LA EDICIÓN COMPLETA DE LAS
REGLAS DE GOLF PINCHANDO SOBRE ESTE CUADRO.**



CÓDIGO DE CONDUCTA



2025

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

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. 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 (marcas 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. Falta de respeto a los demás o a la RFEG 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 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:

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.
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.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2025



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO



2025

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

El Comité establecerá un **tiempo máximo** para completar la vuelta 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

Para el **primer grupo**, estar por encima del tiempo permitido por el Comité para los hoyos completados.

Para el **resto de los grupos**, se considerará “fuera de posición” si en cualquier momento se encuentra más retrasado respecto al grupo que le precede, que el intervalo de salida con el grupo anterior.

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 aproximación a green, y
 - 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	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.