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

AMH1

ARENAL GOLF

14 de noviembre

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 LIMITES (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 trasporte 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

CIRCUITO DE ANDALUCÍA DE 4ª, 5ª, 6ª CATEGORÍA EN CAMPO CORTO 2026

19 de septiembre

REGLAS LOCALES

Serán de aplicación las Reglas Locales y Condiciones de Competición Permanentes 2026 de la RFGA (antes expuestas), con las siguientes reglas locales adicionales:

1) FUERA DE LÍMITES.

Definido por muros –el borde del lado del campo de cualquier muro define el límite del campo-, vallas (cercas con telas metálicas), estacas y líneas blancas que rodean el campo. Las líneas prevalecen sobre las demás; las estacas blancas prevalecen sobre las vallas y muros.

Todas las zonas de prácticas se encuentran fuera de límites.

2) CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO.

Terreno en Reparación (TER) – Se aplica Regla 16.1

- Todas las áreas cerradas con línea blanca y/o estacas azules.

3) ZONAS DE DROPAJE (Modelo de Regla Local E-1.1 [ver Anexo])

En el **Hoyo 3** existen DOS zonas de dropaje (ZD) opcionales:

- ZD situada antes de cruzar el Área de Penalización Amarilla, para toda bola que repose en la vaguada frontal sin haberla sobrepasado.
- ZD situada en el fondo del Green, para toda bola que repose en el Área de Penalización Roja situada a la izquierda y después del Área de Penalización Amarilla.

Penalización por Jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de cualquier Regla Local: Penalización General, según la Regla 14.7a. (2 GOLPES)

NOTA: ESTAS REGLAS LOCALES SUSTITUYEN A CUALQUIER OTRA QUE SE ENCUENTRE IMPRESA EN TABLONES Y/O TARJETA.

Regla Local Modelo E-1.1

Esta Regla Local Modelo cubre el ejemplo de una zona de dropaje utilizada como una opción adicional para tomar alivio de un área de penalización, pero puede adaptarse para cualquier otra Regla mencionada anteriormente.

"Si una bola está en un área de penalización [de las descritas en las RL], incluido cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada quedó en reposo en el área de penalización, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una de ellas con **un golpe de penalización**:

- Tomar alivio de acuerdo con la Regla 17.1, o
- Como opción adicional, dropar la bola original u otra bola en la zona de dropaje. La zona de dropaje es un área de alivio bajo Regla 14.3."

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

2026

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 greenes.

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 marzo de 2026

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

2026

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

POLITICA DE RITMO DE JUEGO (Regla 5.6b)

1. Tiempo permitido

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarse, basado en la longitud y dificultad del hoyo. El tiempo máximo **asignado por el Comité** para completar los 18 hoyos estará disponible antes del inicio del juego.

2. Definición de "Fuera de Posición"

Un grupo está "**fuera de posición"** cuando ha completado el juego de un hoyo (es decir, cuando la bola del último jugador del grupo en embocar ha sido retirada del hoyo) **más tarde** que el tiempo máximo permitido (de acuerdo con la tabla de tiempos proporcionada por el Comité) y **no ha mantenido el intervalo de salida** con el grupo que va delante.

Si el grupo ha esperado por un árbitro para una decisión arbitral u otro **retraso justificado** que cause que el grupo quede fuera de posición, se espera que dicho grupo recupere su posición dentro de un tiempo razonable.

En el juego por golpes, los jugadores pueden -y se les anima a- jugar fuera de turno **("Listos para Jugar" o "Ready Golf"**) de manera segura y responsable según la Regla 6.4b(2) en cualquier momento, especialmente cuando su grupo está fuera de posición.

3. Procedimiento cuando un grupo está fuera de posición

a. Si un grupo está **fuera de posición**, **sin causa justificada** -como esperar por un árbitro para una decisión arbitral u otro retraso justificado (por ejemplo la búsqueda de una bola que cause que el grupo quede fuera de posición)- se le dará un "**Aviso o Advertencia Oficial"** para acelerar el ritmo de juego. Este primer Aviso o Advertencia Oficial tendrá la consideración de un "**Mal Tiempo"** para el grupo, en el caso de que no recupere la posición durante la fase de monitorización o un intervalo determinado.

b. Una vez recibido el Aviso o Advertencia Oficial, el grupo podrá, a juicio del árbitro principal, **ser "monitorizado"** durante un plazo razonable (que, salvo circunstancias que recomienden lo contrario, será de dos hoyos), límite máximo de una sesión de monitorización por vuelta.

c. La monitorización es una herramienta para garantizar un buen ritmo por parte de todo el grupo. Es una oportunidad para recuperar la posición sin consecuencias ni penalizaciones, salvo que incurriera en un "**Tiempo Excesivo para el Golpe"** previsto en el apartado 7.

d. Cuando, a juicio del árbitro principal, uno o varios jugadores del grupo **no hayan realizado un esfuerzo razonable** para ayudar a recuperar la posición, la penalización derivada del aviso o advertencia oficial podrá **aplicarse de forma individual** únicamente a dicho jugador o jugadores.

e. Un grupo monitorizado **podrá pasar a ser "cronometrado"** oficialmente en cualquier momento, a criterio del árbitro principal, cuando las circunstancias así lo aconsejen o cuando se considere que el grupo que está siendo monitorizado no está realizando el esfuerzo necesario para recuperar la posición.

f. Si el grupo **no recupera su posición en el intervalo máximo concedido** será cronometrado, en cuyo caso **cada jugador del grupo estará sujeto a un cronometraje individual** por el árbitro. Cada jugador **será informado** de que está "fuera de posición" y que está siendo cronometrado oficialmente**.**

4. Tiempo permitido para un golpe

El "**tiempo máximo"** asignado por golpe es de **50 segundos** para el **primer jugador** en jugar:

- un golpe desde el área de salida;
- un golpe de aproximación al green en un hoyo par 4 o par 5;
- un golpe de colocación ("lay-up") en un hoyo par 5;
- un golpe desde alrededor del green;
- un golpe desde el green.

El tiempo máximo asignado por golpe para los **siguientes jugadores** en jugar es de **40 segundos**.

A los tiempos máximos asignados de 40 o 50 segundos se les permitirá una **tolerancia de un 10 por ciento,** es decir que dispondrán de **44 o 55 segundos**.

El **cronometraje comenzará** cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de jugar y pueda hacerlo sin interferencias o distracciones. El límite de 50 o 40 segundos **incluye** toda la preparación para el golpe, como determinar la distancia y otras condiciones (como el viento), ponerse el guante, elegir el palo, etc.

En el green, el cronometraje **comenzará** cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar daños y retirar impedimentos sueltos en su línea de juego. El límite de 40 o 50 segundos **incluye** toda la preparación para el putt, incluido el tiempo para examinar la línea desde diferentes ángulos y alinear la bola al reponerla. A los tiempos máximos asignados de 40 o 50 segundos se les permitirá una **tolerancia de un 10 por ciento**, es decir que dispondrán de **44 o 55** segundos.

El **cronometraje** oficial **cesa** cuando el grupo vuelve a estar en posición, y los jugadores serán **informados** de ello.

Nota: En algunas circunstancias, a la vista de la toma de tiempos a los jugadores que componen el grupo el árbitro encargado de la toma de tiempos **podrá decidir** cronometrar a un jugador individual o a dos jugadores dentro de un grupo de tres o cuatro, en lugar de a todo el grupo.

5. Penalización por Incumplimiento de la Política

Los **"malos tiempos" se mantienen durante todo el campeonato en el juego por golpes,** con una excepción: los originados por no recuperar la posición durante el número de hoyos establecido por el árbitro tras un aviso oficial de fuera de posición, que solo afectan a la vuelta en que se producen

y no se acumulan para el resto de la competición. **En el juego por hoyos**, los malos tiempos solo se aplican **al partido específico**, ya sea de 18 o 36 hoyos.

Aviso o Advertencia Oficial (Mal tiempo): Juego por Golpes y Juego por Hoyos

Tras recibir del árbitro un Aviso o Advertencia Oficial por encontrarse fuera de posición sin causa justificada y no recuperar dicha posición dentro del intervalo establecido, **se informará a todos los jugadores del grupo** de que el **siguiente mal tiempo** conllevará un golpe de penalización.

Dicho Aviso o Advertencia Oficial quedará sin efecto en caso de que se recupere la posición dentro del intervalo establecido.

	Juego por Golpes	**Juego por Hoyos**
1 Mal Tiempo :	Advertencia Oficial	Advertencia Oficial
2 Malos Tiempos :	Un golpe penalización	Un golpe penalización
3 Malos Tiempos :	Dos golpes adicionales	Pérdida del hoyo
4 Malos Tiempos :	Descalificación	Descalificación

Los **golpes de penalización** por malos tiempos **solo** se aplicarán cuando **el jugador esté siendo cronometrado y exceda el tiempo permitido para el golpe**.

Nota: Hasta que un jugador no sea informado de un Mal Tiempo, no puede incurrir en un nuevo Mal Tiempo.

6. Procedimiento cuando un grupo vuelve a estar fuera de posición

Si un mismo grupo se encuentra fuera de posición **en más de una ocasión durante una misma vuelta** o **en una vuelta posterior** de la competición, el procedimiento previsto en el apartado 3 se aplicará en cada una de dichas ocasiones.

7. Tiempo Excesivo para el Golpe

En cualquier momento, **sin estar siendo monitorizado o cronometrado**, si se observa que un **jugador tarda más de 90 segundos en ejecutar un golpe**, se le notificará lo antes posible que ha excedido el tiempo y recibirá la penalización que corresponda en el cuadro de penalizaciones a un **Mal Tiempo**.

El Comité puede decidir iniciar el **cronometraje oficial** del jugador que ha recibido el Mal Tiempo, **incluso si el grupo no está fuera de posición**. En tales circunstancias, el jugador queda sujeto a los procedimientos descritos en el apartado 4 anterior (es decir, límites de 50 y 40 segundos por golpe). En este caso, su siguiente Mal Tiempo supondría un golpe de penalización y así sucesivamente.

Si el Árbitro Principal decide no iniciar el cronometraje individual, el jugador podrá aun así recibir **otro Tiempo Excesivo para el Golpe**, lo que constituirá un segundo Mal tiempo y conllevará la penalización correspondiente a dicho segundo Mal Tiempo, es decir, un golpe de penalización.

Nota: Cuando una competición no disponga de un equipo arbitral que pueda implementar está Política de Ritmo de Juego, el Comité podrá utilizar los mecanismos que considere oportunos para llevarla a cabo.

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF, 1 de marzo de 2026