CAMPEONATOS DE ANDALUCÍA DOBLES

REGLAS LOCALES

Serán de aplicación las Condiciones de la Competición y Reglas Locales Permanentes de la RFGA el Código de Conducta, la Política de Ritmos de Juego, y las disposiciones del Protocolo COVID-19, de la RFGA, con las siguientes reglas locales adicionales:

1.- FUERA DE LÍMITES (REGLA 18.2)

Los límites del campo están definidos por muros, vallas, líneas y estacas blancas. Y en su ausencia por el borde más próximo al campo de los viales públicos

Durante el juego del hoyo 3 más allá del bunker de calle, el límite coincide con el borde externo del área de penalización y acabada ésta continúa hasta el vial continuo.

Existe un fuera de límites interno entre los hoyos 1, 2 y 9, aplicable sólo durante el juego de los hoyos 1 y 2.

Existe un fuera de límites interno entre los hoyos 6 y 17, aplicable sólo durante el juego del hoyo 17.

2.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (REGLA 16.1)

Terreno en reparación:

Las áreas en los bunkers donde la arena ha sido apartada por el agua dejando surcos profundos en la misma arena.

Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán como tales las impresiones superficiales.

Una única estaca azul en el interior de un bunker, determina que este sea terreno en reparación y parte del área general.

3.- AREAS DE PENALIZACION (REGLA 17)

La isla entre los hoyos 10 y 17 forma parte del área de penalización

4.- COLOCACIÓN DE LA BOLA

Está en vigor la Regla Local Modelo E-3 para una bola que reposa en cualquier parte del área general segada a altura de calle o inferior. El jugador podrá obtener alivio colocando la bola original u otra bola UNA SOLA VEZ, en un área de alivio con las siguientes características:

- Punto de referencia: el de reposo de la bola original
- Tamaño del área de alivio: un palo
- Ubicación del área de alivio: Área General y no más cerca del hoyo

PENALIZACIÓN POR INFRACCION DE ESTAS REGLAS LOCALES

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

NOTA IMPORTANTE:

.

Por favor, acuda a la oficina de torneo para comprobar la correcta recepción de resultado.

HAY IGLUS DE AGUA PARA RELLENAR LA BOTELLA EN LOS SIGUIENTES TEES DE SALIDA: TEE 2, TEE 4, TEE 8, TEE 12 Y TEE 16

ASEOS ENTRE LOS HOYOS 9 Y 10 (DEBAJO DEL BAR EL LAGO)

Los árbitros pueden ser contactados a través del teléfono: **636 805 085 y 609 536 928**

Tiempo permitido para la vuelta 4 horas y 35 minutos

JUECES ÁRBITROS: Miguel Ángel Ares (Principal) y Luis Mansilla
COMITÉ DE LA PRUEBA: Guillermo Pérez, Miguel Miguez y María Murillo

CAMPEONATO DE ANDALUCÍA DOBLES 2022

Tiempo Permitido para la Vuelta Estipulada

Grupos de Cuatro

Saliendo del Tee del 1

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4
	00:14	00:13	00:16	00:16	00:14	00:16	00:14	00:13	00:18	00:18	00:13	00:16	00:18	00:15	00:14	00:16	00:14	00:17
	00:14	00:27	00:43	00:59	01:13	01:29	01:43	01:56	02:14	02:32	02:45	03:01	03:19	03:34	03:48	04:04	04:18	04:35

2021

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 enero de 2019, así como en las Aclaraciones Reglas de Golf 2019 que se encuentra en la web de la misma.

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 que define 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. Cuando un área de penalización coincida con un fuera de límites, el borde del área de

penalización se extiende y coincide con el fuera de límites.

b. 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.

c. 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. Zanjas de cables cubiertas de césped.
3. Juntas de tepes. En vigor la **Regla Local Modelo F-7**.
4. Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
5. Marcas o líneas de distancias o puntos en el green o en una parte del área general cortada a la altura del fairway o menor deben ser tratados como terreno en reparación del cual se permite el alivio según la Regla 16.1. No se permite el alivio si solo existe la interferencia en el stance del jugador.

b. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

1. Las áreas marcadas con líneas blancas o estacas o líneas azules 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 Modelo 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.- BOLA JUGADA FUERA DEL ÁREA DE ALIVIO AL TOMAR ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS

La **Regla Local Modelo E-12** está en vigor al tomar alivio en línea hacia atrás de acuerdo con cualquier Regla.

Nota: Opciones de alivio en línea hacia atrás en la Reglas 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b. Se puede jugar una bola desde fuera del área de alivio, siempre que la bola esté dentro de la longitud de un palo de donde tocó el suelo por primera vez cuando fue dropada en el área de alivio.

Está en vigor la **Regla Local Modelo E-12**. “Cuando se toma Alivio en Línea Hacia Atrás, no hay penalización adicional si un jugador juega una bola que fue dropada en el área de alivio contemplada en la Regla pertinente (Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b o 19.3b) pero que quedó en reposo fuera del área de alivio, siempre y cuando la bola, cuando se juegue, se encuentre dentro de la longitud de un palo del punto donde tocó el suelo por primera vez cuando se dropó".
Esta exención de penalización se aplica incluso si la bola se juega desde más cerca del hoyo que el punto de referencia (pero no si se juega desde más cerca del hoyo que el punto de reposo de la bola original o el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización).

7.- LIMITANDO CUANDO EL GOLPE REALIZADO DESDE EL GREEN DEBE REPETIRSE

Está en vigor la **Regla Local Modelo D-7** que modifica la excepción 2 a la Regla 11.1b: La excepción 2 a la Regla 11.1b se aplica, excepto cuando una bola jugada desde el green accidentalmente golpea: el jugador, el palo utilizado por el jugador para realizar el golpe, o un animal definido como un impedimento suelto (es decir, gusanos, insectos y animales similares que pueden ser retirados fácilmente). El golpe cuenta y la bola debe ser jugada como reposa.

8.- 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.

d. Las puertas situadas para cruzar a través de un muro o una valla de límites son objetos integrantes.

9.- 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).

10.- OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES

Está en vigor la **Regla Local Modelo F-23**.

a. Política de zona de dropaje. En el área general, cuando la bola de un jugador reposa en o sobre una OTI o tan cerca de una OTI que interfiere con el stance o con el área del swing que se pretende y se requiera alivio, el jugador puede:
   - Proceder según cualquiera de las opciones permitidas por la Regla Local OTI o la Regla 16.1 o,
   - Si se han marcado zonas de dropaje, como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola, sin penalización, en la zona dropaje más cercana. Esto es aplicable incluso si está más cerca del hoyo.
   - La zona de dropaje es un área de alivio de acuerdo con la Regla 14.3, significando que una bola debe ser dropada en el área de alivio y quedar en reposo en la misma.

b. Alivio a ambos lados. Las Reglas locales adicionales en cada campo especificarán qué OTI tiene la opción de ambos lados. El alivio a ambos lados está restringido **solo al alivio de línea de visión** y no está disponible cuando el jugador elige proceder según la Regla 16.1.

11.- 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**.

Penalización por incumplimiento de la Regla Local 11.a., 11.b: **Descalificación**.

c.**SUSTITUCIÓN DE UN PALO QUE ESTÁ ROTO O DAÑADO CONSIDERABLEMENTE**. Está en vigor la **Regla Local Modelo G-9**. Penalización por incumplimiento de esta Regla Local: Ver la Regla 4.1b.

12.- RITMO DE JUEGO (Regla 5.6b (3))

Está en vigor el ritmo de juego establecido por la RFGA:

	1 mal tiempo	**2 malos tiempos**	**3 malos tiempos**	**4 malos tiempos**
Stroke Play	Advertencía Verbal	Un golpe de penalización Stableford: se deduce 1 punto del total	Dos golpes de penalización Stableford: se deducen dos puntos del total	Descalificación Stableford: Descalificación
Match Play	Advertencia verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	**Descalificación**

13. PRÁCTICA (Regla 5.2)

a. En el **Juego por Golpes**, la Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador **no debe** practicar en el campo de una competición antes o entre vueltas.

b. En el **Juego por Ho**yos, la Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador **no debe** practicar en el campo de una competición 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 competición

14.- SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Rule 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.

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

15.- 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."

16.- 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.

17.- INSCRIPCIÓN

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

18.- 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.

19.- 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.

20.- DESEMPATES

El método para decidir los desempates será informado en las condiciones de la Competición o

será publicado en el tablón oficial de anuncios por la RFGA.

21.- 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 publicada en el tablón oficial de anuncios de la página web, el resultado de la competición se considera oficialmente anunciado y la competición cerrada.

22.- CODIGO DE CONDUCTA

Está en vigor el código de conducta establecido por la RFGA.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de mayo de 2021

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"

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	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización. Stableford: se deduce un punto del total	Dos golpes de penalización. Stableford: se deducen dos puntos del total	Descalificación. Stableford: 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 80 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 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 aplicaran 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.