



CAMPEONATO DE MÁLAGA MATCH PLAY 2023

REGLAS LOCALES

Serán de aplicación las Reglas Locales y Condiciones de Competición Permanentes, edición 2023 el Código de Conducta, la Política de Ritmos de Juego, con las siguientes reglas locales adicionales:

Fuera de límites:

Definido por vallas, estacas o líneas blancas.

Hay dos zonas de la propiedad definidas como fuera de límites internos, la zona de prácticas junto a los hoyos 1, 6 y 9, y la zona de mantenimiento junto a los hoyos 7 y 8.

Objetos integrantes

Todos los caminos de tierra o gravilla

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES (Excepto las que tienen asignada una propia). Penalización General

Tiempo permitido para la vuelta 4 horas y 36 minutos

ÁRBITROS

Don Eugenio Alises (Principal)
Don Gonzalo García
Don José Martínez

COMITÉ DE LA PRUEBA

Doña Patricia Jiménez
Don Ignacio Sánchez
Doña María Murillo (DT)



2023

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.

REGLAS LOCALES

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización genera: 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 que define el límite del campo.
- b. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el fuera de límites, está fuera de límites, incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5 en vigor).
- c. Las puertas cerradas fijas a los muros y vallas forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de estas puertas bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente.

2.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

- a. Punto equidistante en el margen opuesto alivio de áreas de penalización rojas. En las Reglas Locales adicionales de cada campo se especificará qué áreas de penalización rojas (si las hubiera) tienen la opción de alivio en un punto equidistante en el margen opuesto. RLM B-2.1 en vigor solo en las áreas de penalización especificadas.

- b. **Zonas de dropaje (ZD) para áreas de penalización.** En el caso de que se establezca una ZD para un área de penalización, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La ZD 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.
- c. **Alivio en el margen opuesto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización donde el margen y el límite del campo coinciden.** Cuando la bola de un jugador cruza el margen de un área de penalización donde el margen del área de penalización y el límite del campo coinciden, ese margen es considerado rojo y el alivio en el margen opuesto está disponible de acuerdo con RLM B-2.21

3.- **CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.3) y BOLA EMPOTRADA (Regla 16.3)**

a. **TERRENO EN REPARACIÓN**

- 1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas, incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.
- 2) **Juntas de tepes** (RLM F-7 en vigor).
- 3) **Zanjas de cables cubiertas de hierba.**
- 4) **Zanjas de drenaje cubiertas de grava.**
- 5) **Restricción de alivio para el stance en agujero de animal** (RLM F-6 en vigor). La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solo en el stance del jugador”.
- 6) **Marcas de distancias o líneas** (RLM F-21.1 en vigor). Las líneas o puntos pintados en el área general cortada a la altura del fairway o menor deben ser tratados como terreno en reparación, estando permitido el alivio de acuerdo con la Regla 16.1. No existe interferencia si solo existe interferencia en el stance del jugador.

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) **Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar.** Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- 4) Los **árboles con tutor** son obstrucciones inamovibles.
- 5) **Restricción de alivio para el stance en mangueras de riego por goteo.** La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si una manguera de riego por goteo interfiere solo en el stance del jugador”.

c. **BOLA EMPOTRADA (Regla 16.3)**

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 bunker formada por tepes de césped apilados” (RLM F-2.2 en vigor).

4.- **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS A GREEN**

RLM F-5 en vigor. Para una bola en el área general, el alivio bajo la Reglas 16.1b está permitido si (i) una obstrucción inamovible se encuentra en la línea de juego y está en green o dentro de los dos palos de longitud del green y dentro de los dos palos de longitud de la bola, y (ii) ambos la bola y la obstrucción se encuentran en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

5.- **OBJETOS INTEGRANTES**

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

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 situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

7.- **OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTI)**

Líneas y cables eléctricos temporales (RLM F-22 en vigor) - OTIs (RLM F-23 en vigor).

8.- **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.

9.- POLÍTICA DE RÍTMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA (Reglas 5.6 y 1.2b)

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	Advertencia verbal	Un golpe de penalización	Dos golpes de penalización	Descalificación
Match Play	Advertencia verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

10.- SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO (Regla 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.

11.- PRÁCTICA (Regla 5.2)

- Práctica antes o entre vueltas en stroke play** (RLM I-1.1 en vigor). La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba antes o entre vueltas.
- Práctica antes o entre vueltas en match play** (RLM I-1.2 en vigor). La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba 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 prueba.

12.- POLÍTICA DE TRANSPORTE

RLM G-6 en vigor. Durante una vuelta un jugador o caddie **no puede ser transportado** en cualquier medio de transporte motorizado salvo autorización o posterior aprobación por parte del comité. Nota: Un jugador que procede bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado.

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

Cada equipo puede **nombrar a un consejero** a quien los jugadores del equipo pueden pedir consejo y recibir consejos durante la vuelta. El equipo debe identificar a cada consejero ante el Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

14.- ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY

RLM L-1 en vigor. La Regla 3.3b(2) se modifica de la siguiente manera: Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, el marcador o ambos, el jugador incurre en la penalización general. La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador.

15.- RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA

La localización del **área de recogida de tarjetas** se especificará en cada torneo en las Reglas Locales.

La tarjeta de resultados **está entregada cuando** el jugador abandona el área de recogida con ambos pies. El personal que registra los resultados es parte del "Comité".

16. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN. 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.

17.- 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.

18.- 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.

23.- CODIGO DE CONDUCTA

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

LAS SIGUIENTES SOLO SERAN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1). AGUA TEMPORAL

RLM J-2 en vigor. Se modifica de la siguiente manera: Cuando hay **agua temporal acumulada en el green** está permitido el alivio bajo la **Regla 16.d o**:

- (i) Quitar el agua temporal de la línea de juego en green mediante un rodillo.
- (ii) Quitar el agua temporal del green entre grupos mediante un rodillo.
- (iii) Quitar el agua temporal cuando una bola se encuentre adyacente al green en cualquier área del campo mediante un rodillo, pero solo cuando sea autorizado por el Comité.

RESTRICCIÓN DEL USO DE MATERIALES DE LECTURA DE GREEN

RLM G-11 en vigor. Solo material aprobado por el Comité puede ser usado.

Materiales aprobados incluyen:

- (i) Libro de distancias aprobado por el Comité a partir de 2022. Nota: No es de aplicación a jugadores aficionados jugando una competición Pro-Am.
- (ii) Hoja de posición de banderas aprobada por el Comité.
- (iii) Mapa del campo de la competición de tamaño no superior a un folio A4.

OBJETOS INTEGRANTES

- a. **Muros y postes de contención artificiales cuando están situados en los márgenes de los búnkers.**
Estos son parte del área general.
- b. **Señales o anuncios flotantes del patrocinador cuando están en áreas de penalización** (no se permite el alivio por línea de visión). Los alambres o cables que los sujetan son cables temporales. Nota: Cuando los cables se encuentran fuera del área de penalización se consideran obstrucciones inamovibles.

PRÁCTICA (Regla 5)

Práctica en o cerca del green anterior prohibida. RLM I-2 en vigor. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de jugar o probar la superficie de ese green frotando el green o rodando una bola.

DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA

RLM G-5 en vigor. La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador **no debe obtener información sobre distancias** utilizando un **dispositivo medidor de distancia electrónico**. Esta prohibición está también en vigor **en un Pro-am** jugado como competición oficial.

Penalización por infracción de la Regla 4.3: Véase cuadro de penalizaciones de la Regla 4.3.

PALOS Y BOLAS

- a. **Sustituir un Palo Roto o Dañado Considerablemente.** RLM G-9 en vigor.
- b. **Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas.** RLM G-10 en vigor. Esta prohibición está también en vigor en un Pro-am jugado como competición oficial. Excepción: Esta Regla Local no se aplica a los jugadores aficionados jugando únicamente en un torneo Pro-Am.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2023



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. <u>Stableford</u> : se deduce un punto del total	Dos golpes de penalización. <u>Stableford</u> : se deducen dos puntos del total	Descalificación. <u>Stableford</u> : 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.

INTERRUPCIÓN SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Las siguientes señales se usarán cuando se suspenda el juego:

INTERRUMPIR EL JUEGO INMEDIATAMENTE:

UN TOQUE PROLONGADO DE SIRENA

Cuando el juego es suspendido por el Comité debido a una situación peligrosa, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir el juego inmediatamente y no reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 5.7b.

Durante la suspensión del juego por situación peligrosa, no se usarán las áreas de práctica.

LOS JUGADORES PUEDEN MARCAR Y LEVANTAR SU BOLA Y DEBEN DIRIGIRSE INMEDIATAMENTE A LA CASA CLUB Y ESPERAR INSTRUCCIONES

INTERRUMPIR EL JUEGO:

TRES TOQUES PROLONGADOS DE SIRENA, REPETIDOS

Si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si han comenzado el juego de un hoyo, pueden interrumpir el juego inmediatamente o continuar el juego del hoyo, siempre que lo hagan sin demora. Si los jugadores eligen continuar el juego del hoyo, están autorizados para interrumpir el juego antes de terminarlo.

En cualquier caso, el juego debe interrumpirse después de terminado el hoyo.

LOS JUGADORES PUEDEN MARCAR Y LEVANTAR SU BOLA Y DEBEN PERMANECER EN EL CAMPO A LA ESPERA DE INSTRUCCIONES

REANUDAR EL JUEGO:

DOS TOQUES CORTOS DE SIRENA

Se informará a los jugadores sobre cómo y cuándo se reanudará el juego. El juego debe ser reanudado desde donde fue interrumpido, incluso si la reanudación ocurre en un día posterior. Los jugadores deben reanudar el juego cuando el Comité haya ordenado la reanudación.

Antes de reanudar el juego, se instruirá a los jugadores para que vuelvan a sus posiciones en el campo y se proporcionará tiempo suficiente para ello. Si es posible, el Comité proporcionará también tiempo adicional para calentar.

Puede obtener más información sobre el procedimiento de suspensión y reanudación del juego en la Regla 5.7



REAL CLUB
GUADALHORCE
GOLF

Cto Málaga Match Play 2023
Tercera Vuelta (10/08/23)

Hoyo	Fondo	Frente	Lado	Hoyo	Fondo	Frente	Lado
<i>1</i>	<i>41</i>	14	5D	<i>10</i>	<i>39</i>	28	5I
<i>2</i>	<i>35</i>	6	5I	<i>11</i>	<i>22</i>	12	C
<i>3</i>	<i>39</i>	11	5I	<i>12</i>	<i>20</i>	6	13D
<i>4</i>	<i>32</i>	12	6D	<i>13</i>	<i>30</i>	10	7I
<i>5</i>	<i>47</i>	20	C	<i>14</i>	<i>33</i>	25	5I
<i>6</i>	<i>68</i>	30	6D	<i>15</i>	<i>42</i>	32	C
<i>7</i>	<i>35</i>	8	7D	<i>16</i>	<i>27</i>	6	5I
<i>8</i>	<i>43</i>	6	5D	<i>17</i>	<i>28</i>	12	7I
<i>9</i>	<i>44</i>	32	7D	<i>18</i>	<i>31</i>	14	6D

Distancias en Pasos