

CIRCULAR 001/2025

Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición 2025

Las siguientes **Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición** han sido formuladas por el Comité de Reglas y Árbitros de la Federación de Golf del Principado de Asturias (FGPA), y serán aplicables, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada caso efectúen los árbitros designados o el Comité de la Prueba, en todas las competiciones organizadas por la FGPA. El texto completo de cualquier regla o regla local modelo (RLM) referenciada se puede encontrar, en su caso, en la edición actual de la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2023, tal y como la publica la Real Federación Española de Golf.

Aquellas reglas locales que aparezcan impresas en la tarjeta de resultados, en su caso, no se tendrán en consideración. 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 -juego por hoyos- o dos golpes en stroke play -juego por golpes-).

1. FUERA DE LÍMITES (Regla 18.2)

- a. Una bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- b. 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 (RLM F-26 en vigor).

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

- a. Cuando un área de penalización coincide 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. Modifica el primer párrafo de la B-2.1 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. Alivio de Áreas de Penalización rojas en punto equidistante en el margen opuesto:

En las Reglas Locales adicionales en cada competición se especificará qué áreas de penalización rojas (si las hubiera) tienen la opción de alivio en un punto equidistante en el margen opuesto. Se aplicará la Regla Local Modelo B-2.1 solo en las áreas de penalización especificadas.

Zonas de Dropaje para Áreas de Penalización

En el caso de 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. (RLM E-1.1 en vigor)

3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1)

a. Terreno en Reparación

- 1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas.
- 2) Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7. No hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador.
- 3) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- 4) Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por personas o el movimiento de vehículos y maquinaria) que sean consideradas anormales por un árbitro.
- 5) Marcas de pintura de distancia o puntos en el green o en una zona del área general cortada a la altura del fairway (calle) o inferior deben ser consideradas como terreno en reparación, de las cuales está permitido el alivio bajo la

Regla 16.1. No existe interferencia si las marcas de pintura de distancia o puntos solo interfieren en el stance del jugador. Está en vigor la Regla Local Modelo F-21.1.

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) Alfombras sujetas y todas las rampas que cubren cables.
- 4) Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

c. Agujero de animal. Restricción de alivio para el stance

Está en vigor la Regla Local Modelo F-6. La Regla 16.1 se modifica de esta forma: “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador”.

d. Bola empotrada.

En vigor Regla Local Modelo F-2.2. Se modifica la Regla 16.3 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.

4. ANIMAL NO DEFINIDO COMO IMPEDIMENTO SUELTO CERCA DE LA BOLA

Un animal no definido como impedimento suelto puede ser retirado. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe ser repuesta (RLM E-13 en vigor).

5. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5. Esta Regla Local se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura de calle o inferior, o en el green. Además de la interferencia contemplada en la Regla 16.1a existe también interferencia si una obstrucción inamovible está en la línea de juego del jugador, está dentro de la longitud de dos palos del green (incluyendo una obstrucción inamovible que se encuentra en el green) y está dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Excepción: No hay alivio bajo esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

6. OBJETOS INTEGRANTES

Los siguientes son objetos integrantes de los cuales no está permitido el alivio sin penalización:

- a. Forros del bunker en su situación prevista. Un forro al descubierto podría, a juicio del Comité, ser considerado terreno en reparación (RLM F-6 en vigor).
- 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. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados en los márgenes de los búnkers. Estos no son parte del búnker.

7. CABLES ELÉCTRICOS PERMANENTES ELEVADOS

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 volverse a jugar)

8. PALOS Y BOLA

- a. Lista de Cabezas de Driver Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1. La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- b. Especificaciones de Estrías y Marcas. Está en vigor la Regla Local Modelo G-2. La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- c. Lista de Bolas Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3. Penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

Nota: Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en www.randa.org

9. RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA CONDICIÓN:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización (juego por golpes y juego por hoyos)

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales (juego por golpes) y Pérdida del Hoyo (juego por hoyos)

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación (juego por golpes y juego por hoyos)

10. CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

A) Durante la competición, un jugador está obligado por el siguiente Código de Conducta, y es susceptible de ser penalizado por su incumplimiento.

El Código de Conducta se aplica, asimismo, al caddie del jugador, y en consecuencia el jugador podrá ser penalizado por las acciones de su caddie durante la competición.

B) Las violaciones al Código de Conducta incluyen:

1. Un jugador que entra en una zona de juego prohibido en la cual la entrada está estrictamente prohibida por la correspondiente regla local.
2. No cuidar el campo (por ejemplo, no rastrillar bunkers, no reparar el pique de la bola en el green, no reemplazar divots-chuletas, circular con el carro sobre o a través de las áreas de salida o antegreens)
3. Lenguaje inaceptable (blasfemias, insultos y/o uso de palabras groseras y malsonantes)
4. Dañar o lanzar palos, así como dañar intencionadamente el campo o el equipamiento del mismo (señalizaciones, marcas de salida, banderas, rastrillos, etc.).
5. Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros, responsables del campo o comité, espectadores, etc.
6. Fumar durante la competición
7. El uso activo o pasivo de teléfonos móviles u otros dispositivos de audio o video, cuando pueda molestar a otros jugadores o afectar al normal desarrollo del juego.
8. Cuando se utilice tarjeta electrónica, incumplir la obligación de uso de la misma, dejando de introducir los resultados hoyo a hoyo.
9. Conducta antideportiva u otro tipo de comportamiento que no cumpla con los estándares de etiqueta y comportamiento descritos en la Regla 1.2a de las Reglas de Golf.

C) Sanciones por incumplimiento del Código de Conducta:

- Primera infracción: advertencia verbal
- Segunda infracción: penalización de un golpe
- Tercera infracción: penalización general
- Cuarta infracción o cualquier grave falta de conducta: descalificación.

Ejemplos de grave falta de conducta se encuentran en la Interpretación 1.2a/1 de las Reglas de Golf.

Nota: 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.

11. COMENZAR Y SUSPENDER 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 forma indicada por el Comité.

b) Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

Suspensión inmediata/Situación peligrosa – un toque prolongado de sirena

Suspensión normal por una situación 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.

12. TRANSPORTE

La regla Local Modelo G-6 está en vigor y 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 exista posterior aprobación del Comité de la prueba (un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado)

El jugador incurrirá en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente.

13. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24.4)

Cada equipo puede nombrar un consejero, a quién los jugadores del equipo pueden pedir consejo y 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 (Se aplica la Regla Local Modelo H-2).

14. INSCRIPCIÓN y ELIGIBILIDAD

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

15. ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY

La RLM L-1 está 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.

16. RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS – TARJETA ENTREGADA

La tarjeta de resultados de un jugador se considera oficialmente entregada al Comité diez (10) minutos después de que:

- a) El jugador ha abandonado la oficina/área de recogida de tarjetas, si se utiliza tarjeta física, o
- b) Cuando se utiliza tarjeta electrónica o virtual, el resultado ha sido introducido en el sistema electrónico de recogida y validado por la oficina del torneo.

17. 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 FGPA.

18. RESULTADOS DEL TORNEO O CAMPEONATO – COMPETICIÓN CERRADA

El resultado de la competición es considerado oficialmente anunciado cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón oficial de anuncios del torneo, o en su defecto, cuando hayan sido validados en el sistema de registro de resultados y aprobados por el Comité.



**Comité de Reglas y Árbitros
Enero 2025**