



2024 ESP

REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, así como cualquier añadido o modificación publicada por la Real Federación Española de Golf (RFEG) serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la RFEG.

Para ver el texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM) a la que se hace referencia a continuación, consulte la Guía Oficial de las Reglas 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 (RL) es la penalización general. Match Play – Pérdida del hoyo; Stroke Play – Dos golpes de penalización.

1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

- Una bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- 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).
- 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.

- Cuando un área de penalización (AP) coincide con el límite del campo, el margen AP se extiende hasta el límite del campo y coincide con él.
- Cuando la bola de un jugador cruza el margen de un AP donde el margen del AP y el límite del campo coinciden, ese margen es considerado rojo y el alivio en el margen opuesto está disponible de acuerdo con la RLM B-2.2.
- Zonas de dropaje (ZD) para áreas de penalización: 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.

- Cualquier zona del terreno dañada (por ejemplo, causada por el movimiento de espectadores o vehículos) que el árbitro considere anormal.
- Zanjas para cables cubiertas de hierba (RLM F-22 en vigor).
- Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).
- Agujero de Animal (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador.
- Líneas pintadas o puntos en área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor. (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador.

b. Obstrucciones Inamovibles.

- Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.
- Las zonas ajardinadas (y todo lo que crezca en ellas) que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única obstrucción.
- Las alfombrillas que están aseguradas y todas las rampas que cubren los cables.
- Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- Mangueras de riego por goteo. (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador.

c. Bola Empotrada.

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" (RLM F-2.2 en vigor).

4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

RLM F-5.2 en vigor.

5. OBJETOS INTEGRANTES.

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

- Forros de búnker en su posición prevista.
- Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.
- Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados dentro de un AP.

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

RLM E-13 en vigor.

7. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs).

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

8. PALOS Y BOLAS.

- Lista de cabezas de drivers conformes (RLM G-1 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- Especificaciones de estrias y marcas (RLM G-2 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- Lista de bolas conformes (RLM G-3 en vigor). La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

9. POLITICA DE RITMO DE JUEGO Y CODIGO DE CONDUCTA. Regla 5.6 Y 1.2b.

De acuerdo con la cartulina de política de ritmo de juego y código de conducta de la RFEG en vigor, caso de ser implementada por el Comité de la Prueba.

10. SUSPENSIÓN DEL JUEGO. Regla 5.7.

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

- Suspensión inmediata (como cuando existe un peligro inminente) – un toque prolongado de sirena.
- Suspensión normal (como cuando el campo está inundado) – tres toques cortos consecutivos de sirena.
- Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena.

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

11. PRÁCTICA. Regla 5.2.

- Match Play: La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en 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.

12. 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 va a jugar, o ha jugado, bajo penalización de golpe y distancia está siempre autorizado. (RLM G-6 en vigor).

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 consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar a cada consejero ante el Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

14. ELEGIBILIDAD.

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

15. 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).

16. RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA.

La tarjeta de resultados de un jugador se ha entregado oficialmente al Comité cuando el jugador ha abandonado físicamente la oficina/área de recogida.

17. DESEMPATES.

El método para decidir los empates se indicará las condiciones de la competición o se publicará en el campo.

18. CUÁNDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES.

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

LAS SIGUIENTES SÓLO SERAN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

PRO 1. RESTRICCIONES MATERIALES LECTURA DE GREEN.

RLM G-11 en vigor, excepto para los jugadores aficionados que jueguen únicamente en una competición Pro-Am. Sólo se pueden utilizar materiales aprobados, entre los que se incluyen:

- Libros de distancias aprobados por el Comité, desde el 1 de enero de 2022.
- Hojas de posiciones de bandera aprobadas por el Comité, y.
- Mapas del campo de competición que no sean más grandes que una hoja de papel tamaño carta o A4.

Los jugadores deben consultar la RLM G-11 y las restricciones especiales que se aplican a las notas escritas a mano.

Penalización por la primera infracción: Penalización General.

Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 2. RESTRICCIONES A LA PRÁCTICA EN STROKE PLAY. Regla 5.

Durante la Vuelta: RLM I-2 en vigor. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de terminar, o.
- Probar la superficie de ese green frotando el green o haciendo rodar una bola.

PRO 3. 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.

Penalización por infracción de esta RL: Véase cuadro penalizaciones Regla 4.3.

PRO 4. PALOS Y BOLAS.

- Un único tipo de bola; RLM G-4 en vigor. Penalización por realizar un golpe a una bola infringiendo esta RL: El jugador recibe un golpe de penalización por cada hoyo durante el cual infrinja esta RL. Esta

RL no se aplica a los jugadores profesionales o aficionados en ningún torneo Pro-Am previo o evento de un día, o a los aficionados que juegan con jugadores profesionales en un torneo Pro-Am.

b. Sustituir un Palo Roto o Dañado Considerablemente; RLM G-9 en vigor.

c. Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas; RLM G-10 en vigor. Penalización por realizar un golpe con un palo infringiendo esta RL: Descalificación. Esta RL también está en vigor en un Pro-Am jugado como competición oficial, excepto para un aficionado que juegue únicamente en una competición Pro-Am.

RFEG

Enero 2024