



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 (FL) 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 FL, está FL, 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.

- 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 RRLA adicionales.
- 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.
- Cuando 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.
- Zonas de dropaje (ZD), especificadas en las RRLA 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.

- Todas las áreas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules, incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.
- Cualquier zona de terreno dañada (por ejemplo, causada por el movimiento de espectadores o vehículos) que el árbitro considere anormal.
- Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).
- Zanjas para cables cubiertas de hierba (RLM F-22 en vigor).
- Agujero de Animal: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).
- 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.

- 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 condición anormal del campo.
- 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: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

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. 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.
- 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.
- Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados en el margen de un búnker, pero tales objetos no



son parte del búnker.

6. CABLES ELÉCTRICOS 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. 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).

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

9. 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 estrías y marcas (RLM G-2 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- Lista de bolas conformes (RLM G-3 en vigor). La penalización por infracción de esta RL: Descalificación.

10. POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA. Reglas 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.

11. COMENZAR Y SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO. Reglas 5.3a y 5.7.

- La hora oficial es la mostrada en el reloj del lugar de salida, o de otra manera indicada por el Comité.
- Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego (RLM J-1 en vigor):
 - 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.

12. 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).
- Stroke Play antes o entre vueltas: La RLM I-1.2 está en vigor y la Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar, rodar una bola o frotar la superficie de un green en el campo de la competición antes o entre vueltas, pero puede practicar en las áreas designadas por el Comité.

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 va a jugar, o ha jugado, 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 transportados en un medio de transporte entre hoyos específicos.

14. 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.

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 Y CUÁNDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA.

- El área de recogida será definida por el Comité.
- La tarjeta de resultados de un jugador o equipo se considera entregada al Comité 15 minutos después de que:
 - El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o
 - 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 empates se indicará en las condiciones de la competición o se publicará en el campo.

19. CUÁNDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES.

- a. Match Play: Cuando se han 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.

LAS SIGUIENTES SÓLO SERÁN 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:

- (i) Libros de distancias aprobados por el Comité, desde el 1 de enero de 2022.
 - (ii) Hojas de posiciones de bandera aprobadas por el Comité, y
 - (iii) 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 y la Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

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

PRO 3. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA.

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 (RLM G-5 en vigor).

Penalización por la primera infracción: Penalización General. Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 4. PALOS Y BOLAS.

- a. 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.