



## 11. PRÁCTICA. (Regla 5).

- 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.
- En el Juego por Hoyos, 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

## 12. POLITICA DE TRANSPORTE

La Regla Local Modelo G-6 está en vigor y modifica la Regla 4.3a de la siguiente manera:

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. (Un jugador que procede bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado).

Penalización por infracción de esta Regla Local: Penalización general por cada hoyo en el que ha habido una infracción. La infracción entre hoyos se aplica al hoyo siguiente.

## 13. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24.4)

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. ELIGIBILIDAD

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición correspondientes para el Campeonato o Partido específico.

## 15. ANTI-DOPAJE

Los jugadores están obligados a cumplir con la política antidopaje establecida para la competición en la que están participando, como se detalla en las Condiciones de Competición pertinentes, según se aconseja mediante previo aviso en el campo de golf.

## 16. RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA.

La tarjeta de resultados de un jugador está oficialmente entregada al Comité cuando el jugador abandona la oficina / área de recogida con ambos pies.

## 17. DESEMPATES

El método para decidir los desempates, se informará en el reglamento de la prueba o se publicará en el campo de golf por el Comité.

## 18. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – 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.

## 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 todos los campeonatos auspiciados por la RFEG.

Para ver el texto completo de cualquier Regla Local 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 2019.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general. Match Play (Juego por hoyos) – Pérdida del hoyo; Stroke Play (Juego por Golpes) – Dos golpes.

### 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 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 límites para otros hoyos.

### 2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN. (Regla 17)

- 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.
- 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 la Regla Local Modelo B-2.1.

### Zonas de Dropaje para áreas de penalización

En el caso de que se establezca 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 la misma.

### 3. ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS. JUGAR DESDE FUERA DEL ÁREA DE ALIVIO

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.

#### 4. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO. (Regla 16.1)

##### a. Terreno en reparación.

- (1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas.
- (2) Cualquier área de terreno dañado (por ejemplo, causado por personas o por el movimiento de maquinaria) que sea considerada por un árbitro como anormal.
- (3) Desagües. (Zanjas de drenaje cubiertas de grava).
- (4) Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7.

##### 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 con plantas decorativas 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 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. Bola empotrada

Se modifica la Regla 16.3 de la siguiente forma: No se permite alivio sin penalización para una bola empotrada en la pared del bunker formada por tepes de césped apilados.

#### 5. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5 pero se modifica de la siguiente manera:

Para una bola en el área general, el alivio está permitido solo cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura del fairway o menor.

#### 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.
- 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.

#### 7. BOLA DESVIADA POR CABLES ELÉCTRICOS 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 volverse a jugar).

#### 8. PALOS Y BOLAS.

- a. Lista de cabezas de drives conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1.
- 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. La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.
- d. Está en vigor la Regla Local Modelo G-9 para la sustitución de un palo que está roto o dañado considerablemente.

Nota: Una lista actualizada de palos y bolas conformes está disponible en [www.randa.org](http://www.randa.org).

#### 9. POLITICA DE RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

A cada Hoyo se le ha dado un tiempo máximo de finalización basado en su longitud y dificultad. El tiempo máximo asignado para la finalización de 18 hoyos estará disponible, antes de jugar, en la Oficina del Torneo. Asegúrese de obtener una copia de la Política de Ritmo de Juego y léala cuidadosamente antes de jugar. La política de ritmo de juego se aplicará estrictamente.

##### PENALIZACIÓN POR INFRACCION DE ESTA POLITICA:

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

Juego por Golpes  
(Stroke Play)

Juego por Hoyos  
(Match Play)

2 Malos Tiempos: Un golpe de penalización

Un golpe de penalización

3 Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales

Perdida del Hoyo

4 Malos Tiempos: Descalificación

Descalificación

Notas:

1. Se avisará a los jugadores que de que están siendo cronometrados.
2. Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

En algunas circunstancias un solo jugador puede ser cronometrado en lugar del grupo entero.

#### 10. SUSPENSIÓN DEL 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.