

**Excepciones:**

- (i) Las unidades sueltas de vallas metálicas son Obstrucciones Movibles; se aplica la Regla 24-1.
- (ii) El jugador no puede aliviarse bajo la Cláusula 10, si no es claramente razonable ejecutar un golpe debido a una interferencia ocasionada por cualquier otra cosa que no sea la Obstrucción Inamovible.



**FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID**

**AÑO 2007**

Las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales Permanentes han sido formuladas por el Comité de Reglas de la Federación de Golf de Madrid. El Texto completo de las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf tal y como las publica la R.F.E.G. en los números de página detallados.

**Las siguientes Condiciones de la Competición serán de aplicación exclusivamente en pruebas para profesionales.**

**1. ESPECIFICACIÓN DE LA BOLA -**

(Nota de la Regla 5-1)

Condición "Una Bola" – Páginas 116 – 117

Esta condición no será de aplicación en competiciones Pro-Am o para amateurs que jueguen emparejados con un profesional en competiciones con formato Pro-Am.

**2. PRÁCTICA –** Página 119

Práctica entre hoyos (Nota 2 de la Regla 7) - Página 119.

Esta Condición no se aplicará en competiciones Pro-Am o Torneos Match Play.

**3. MADERAS**

El "Driver" llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por el modelo y el ángulo (en grados), que aparezca en la lista actualizada de cabezas de "Driver" conformes, publicada por R&A Rules Limited.

**Penalidad por la infracción de la condición- Descalificación.**

**SECCIÓN A – CONDICIONES de la COMPETICIÓN**

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1 y hasta nueva orden, en el Circuito de Profesionales de la Federación de Golf de Madrid.

**1. ESPECIFICACIÓN DE LA BOLA** (Regla 5-1, Nota)

Lista de bolas homologadas – Página 116

**2. HORARIO de SALIDA** (Regla 6-3a Nota) Página 117.

**3. RITMO de JUEGO** (Regla 6-7 Nota 2) – Página 118

En ausencia de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si se excede del tiempo permitido y en el caso de ser el segundo grupo o grupo posterior, si se encuentra fuera de posición.

El **tiempo permitido** será determinado por el por el DIRECTOR DE TORNEO O JUEZ ÁRBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. **Fuera de posición** significa estar retrasado, en relación con intervalo de salida, con el grupo que le precede.

Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador excede de 50 segundos cuando es el **primero** en jugar un golpe de approach (incluido el golpe de salida en un par-3), chip o putt, o 40 segundos si es un golpe de salida o si es el segundo o tercer jugador en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un mal tiempo. Penalidad por infracción de esta condición:

Un mal tiempo: advertencia verbal del árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalidad

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalidad

Cuatro malos tiempos: descalificación

**Nota:**

(i)- No se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos.

(ii)- Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

**PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:**

Match Play; Pérdida del hoyo

Stroke Play; Dos golpes

#### 4. SUSPENSIÓN del JUEGO por situación de PELIGRO (Regla 6-8b Nota) – Páginas 118-119

#### 5. TRANSPORTE – Página 120 (Excepción; cuando esté permitido por el Comité de la Prueba)

#### 6. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA

Cuando la hoja de resultados  finales  sea colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

### SECCIÓN B – REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique el Comité de la Prueba se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la F.G.M.

#### 1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla o estacas blancas que definan el límite del campo.

##### **Nota:**

a) Cuando el fuera de límites está definido por estacas blancas o postes de vallas (excluyendo los soportes en ángulo), la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas estacas, postes, vallas, etc., medidos a nivel de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre dicha línea o más allá de la línea.

b) Cuando los límites estén definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.

#### 2. OBSTÁCULOS de AGUA (Regla 26) (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral)

Obstáculos de agua son todas las áreas definidas por marcas amarillas. Cuando existan líneas amarillas, éstas definen el margen.

Obstáculos de agua lateral son todas las áreas definidas por marcas rojas. Cuando existan líneas rojas, éstas definen el margen.

##### **Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua**

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, la bola puede ser jugada bajo la regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima del punto por donde la bola cruzó el margen del obstáculo por última vez con la penalidad de un golpe. Una bola dropada en la zona de dropaje no debe ser vuelta a dropar si viene a reposar dentro de la distancia de dos palos desde donde tocó el suelo por primera vez, aunque salga fuera de la zona de dropaje o vaya a reposar más cerca del agujero.

#### 3. TERRENO en REPARACIÓN (Regla 25)

- (a) Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación TR.
- (b) Todas las áreas cerradas por líneas blancas, incluyendo las de los puntos de cruce para el público que estén señalizadas por líneas blancas.
- (c) Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- (d) Zanjas de drenaje rellenas de grava y juntas de tepes

#### 4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO Regla 25-1 Nota.

Para todas aquellas condiciones anormales del terreno que no sean terreno en reparación y agua accidental sólo existe alivio por el lie de la bola y área de swing, pero no por la colocación.

#### 5. BOLA EMPOTRADA – Se extiende el alivio al “Recorrido” – Página 108

#### 6. OBSTRUCCIONES MOVIBLES.

- a) Las piedras en los bunkers son obstrucciones móviles – Páginas 110 - 111.
- b) Otros ejemplos de obstrucciones móviles incluyen pero no limitan, todo tipo de cámaras y sus trípodes, micrófonos de TV e indicadores de puntos de cruce.

#### 7. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla. 24-2)

Las zonas de líneas blancas que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles, se considerarán parte de la Obstrucción y no como Terreno en Reparación.

#### 8. CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe deberá ser repetido inmediatamente, sin penalidad (ver Regla 20-5).

Si la bola no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra bola.

**Excepción:** Una bola que golpee cualquier unión elevada de un cable que sale del suelo, no deberá ser jugada de nuevo.

#### 9. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES. Páginas 112 - 114

**Nota:** Cuando la bola de un jugador reposa dentro, sobre o bajo una obstrucción temporal inamovible o tan cerca de la obstrucción que ésta interfiere con la colocación del jugador o el área del swing pretendido y se requiera alivio, si han sido marcadas zonas de dropaje, el jugador **DEBE** dropar la bola en la zona de dropaje más cercana.

#### 10. VALLAS METÁLICAS Y DE MADERA.

Vallas metálicas y de madera (excepto unidades sueltas) colocadas para control del público, serán tratadas como Obstrucciones Inamovibles. Cuando la bola repose en el lado interior de las vallas, el punto de alivio más cercano deberá ser determinado sin cruzar sobre, a través o bajo la valla y a partir de ahí se aplicará la Regla 24-2. Cuando la bola repose en el lado exterior de las vallas en el recorrido y dentro de cuatro palos de distancia de ésta y siempre que la valla intervenga entre la bola y el agujero, o la bola repose dentro de un palo de distancia del punto en que tal interferencia pudiera existir, la bola puede ser levantada y dropada sin penalidad en el lado interior de la valla, bajo la Regla 24-b(i) y, bajo dicha Regla "el punto en el campo más próximo de donde la bola reposa" será el punto más próximo dentro de las vallas que,

- (a) No esté más cerca del agujero que la posición original de la bola.
  - (b) Evite la interferencia tal y como define la Regla 24-2a, y
  - (c) No esté en un Obstáculo o en un Green.
- La bola puede ser limpiada cuando así sea levantada.