



## **FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID**

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 Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la Federación de Golf de Madrid.

El texto completo de cualquier Regla Local abajo referenciada se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf – Guía Oficial. en vigor a partir del 1 de enero de 2019.

### **REGLAS LOCALES**

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de estas Reglas Locales es la penalización general: Match Play – Pérdida del hoyo. Stroke Play – dos golpes

#### **1. Fuera de Límites (Regla 18.2)**

- (a) Una bola está fuera de límites cuando toda ella está más allá de cualquier objeto de límites.
- (b) Cuando los límites estén indicados por una línea blanca, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa **sobre o más allá** de dicha línea.
- (c) 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 los límites del campo.

#### **2. Áreas de Penalización (Regla 17)**

- (a) Alivio áreas de penalización rojas. Punto equidistante en el margen opuesto.

En las Reglas Locales de cada campo 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.

- (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.

Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador ha venido a reposar en un área de penalización donde la bola cruzó por última vez el margen del área penalización en un punto que coincide con el límite del campo, ese margen se considera rojo y existe alivio disponible en el margen opuesto de acuerdo con la Regla Local Modelo B-2.1

- (c) 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.

#### **3. 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)

#### **4. Condiciones anormales del campo (Regla 16)**

##### **(a) Terreno en reparación**

1. Todas las áreas cerradas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules.
2. Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7
3. Zanjias de drenaje cubiertas con grava
4. Para agujeros dejados por obstrucciones móviles en partes del área general cortadas a la altura de la calle o inferior, el alivio sin penalización estará disponible solo para el lie de la bola o el área de swing que se desea adoptar, pero no hay alivio por interferencia del stance.
5. Las 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 tratadas como terreno en reparación, de las cuales está permitido el alivio según la Regla 16.1. Pero no existe interferencia si las marcas de pintura interfieren únicamente con el stance del jugador

##### **(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. Carreteras y caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

##### **(c) Restricción de alivio para stance en agujero de animal**

La Regla 16.1a se modifica de esta forma. “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador”.

## 5. Obstrucciones inamovibles cercanas al green

Está vigente el modelo de Regla Local F-5. Esta Regla Local se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en un área cortada a altura de calle o inferior. 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 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

- Forros del bunker en su situación prevista
- Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetos a árboles y otros objetos permanentes
- Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización

## 7. Obstrucciones Temporales Inamovibles - Definiciones

Los ejemplos incluyen, pero no están limitados a, relojes, vallas publicitarias e indicadores de número de hoyos situados alrededor de las áreas de salida

## 8. Obstrucciones Temporales Inamovibles (OTI)

Están en vigor las Reglas Locales Modelo F-22 referente a cables y conductores eléctricos temporales y la F-23 referente a OTI

- Política de zona de dropaje. En el área general, cuando la bola de un jugador reposa en o sobre una OTI o tan cerca de una OTI que interfiere con el stance o con el área de swing que se pretende y se requiera alivio, el jugador puede proceder según cualquiera de las opciones permitidas por la Regla Local OTI o la Reglas 16.1 o, si se han marcado zonas de dropaje, como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola, sin penalización, en la zona de dropaje más cercana. Esto es aplicable incluso si está más cerca del hoyo. La zona de dropaje es un área de alivio y una bola debe quedar en reposo en el área de dropaje y jugarse desde ésta.
- Alivio a ambos lados. Las Reglas Locales adicionales es cada campo especificarán qué OTI tiene la opción de ambos lados. Al alivio a ambos lados está restringido solo al alivio de línea de visión y no está disponible cuando el jugador elige proceder según la Regla 16.1.

## 9. Palos y bolas

- Lista de cabezas de drivers conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1. Penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: descalificación.
- Especificaciones de estrías y marcas. Está en vigor la Regla Local Modelo G-2. Penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: descalificación.
- Lista de Bola conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3. Penalización por infracción de esta Regla Local: descalificación.
- Regla de una Bola. Está en vigor la Regla Local Modelo G-4. Durante toda la vuelta, el jugador debe utilizar un único tipo y modelo de bola que se corresponda con una única entrada en la Lista de Bola Conformes publicada por el R&A. Penalización por infracción de esta Regla Local: Penalización general por cada hoyo en el que ha habido infracción

## 10. Ritmo de Juego (Regla 5.6)

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 Director del Torneo o por el Juez Árbitro Principal y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado -en relación con el 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 aproximación (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 tercero en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un "mal tiempo".

A un jugador cuyo grupo está siendo cronometrado, se le contará cualquier mal tiempo en el que haya incurrido durante la vuelta, aunque posteriormente su grupo vuelva a estar en posición o vuelva a estar dentro del tiempo permitido.

### Penalidad por infracción de esta Regla Local:

Un mal tiempo: Advertencia verbal del Árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalización

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalización

Cuatro malos tiempos: Descalificación

### Notas:

- Se avisará a los jugadores de que están siendo cronometrados.
- 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 o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

## 11. Transporte

La Regla 4.3a se modifica de la siguiente forma: Durante una vuelta un jugador no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo autorización 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.

## **12. Práctica (Regla 5)**

(a) Práctica antes o entre vueltas en stroke play.

La Regla 5.2b se modifica de esta forma: un jugador no debe practicar en el campo de una competición antes o entre vueltas. Penalización: ver apartado de Penalización en la Regla 5.2

b) Práctica en o cerca del green anterior.

Únicamente para competiciones Stroke Play, la Regla 5.5b se modifica de esta forma: Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe

- Ejecutar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de jugarse
- Probar la superficie de ese green frotando el green o rodando una bola

## **13. 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.

Cuando el juego se suspenda por situación peligrosa, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

## **Condiciones de la Competición**

### **1. 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.

### **2. Recogida de Tarjetas – Tarjeta Entregada**

La zona de recogida de tarjetas puede incluir, pero no está limitada a, construcciones temporales, carpas o edificios permanentes. Otro tipo puede estar definido en el tablón oficial de anuncios. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

### **3. Antidopaje**

Los jugadores están obligados a cumplir con la política antidopaje establecida para la competición en la que está participando

