FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique el Comité de la Prueba, se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la FGM.
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) Cuando un área de penalización se une a un límite del campo, el borde del área de penalización se extiende hasta el límite y coincide con el mismo
(b) 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. Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
4. Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por el público o el movimiento de vehículos) que sean consideradas anormales por un árbitro.
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 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

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

7. Palos y bolas

a) 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.
b) 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.
c) Lista de Bola conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3. Penalización por infracción de esta Regla Local: descalificación.

Nota: En www.wanda.org está disponible la lista actualizada de Palos y Bolas Conformes

8. 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:

1. Se avisará a los jugadores 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.
3. En algunas circunstancias un solo jugador o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

9. 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.

10. 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 que ha habido una infracción. La infracción entre hoyos se aplica al hoyo siguiente.

11. 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

12. Consejo en Competiciones por equipos (Regla 24)

Cada equipo puede nombrar un consejero, a quien los jugadores del equipo pueden pedir y de quien pueden recibir consejo durante una vuelta. El equipo debe identificar cada consejero al Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta

13. Antidopaje

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

14. Resultados de la Competición – Competición Cerrada

(a) Match Play. El resultado del partido está oficialmente anunciado cuando se ha comunicado a la Oficina del Torneo o Comité.

(b) Stroke Play. 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.

15. Recogida de Tarjetas – Tarjeta Entregada

La tarjeta de un jugador ha sido oficialmente entregada al Comité cuando el jugador haya abandonado completamente la oficina/área de recogida de tarjetas.