



CAMPEONATO DE ANDALUCÍA MASCULINO Y FEMENINO DE P&P

AMC8



Benalmádenagolf

12/13 de octubre de 2024

**REGLAS APLICABLES
EN LA PRUEBA**



**REGLAS LOCALES
PERMANENTES RFGA**



2024

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

REGLAS LOCALES PERMANENTES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, junto a cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique la RFGA, se aplicaran en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la RFGA.

El texto completo de las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competición se puede encontrar en las Reglas de Golf Guía Oficial publicada por la Real Federación Española de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2023, y las Aclaraciones trimestrales publicadas por la RFEG.

REGLAS LOCALES

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general: pérdida del hoyo en match play (juegos por hoyos) o dos golpes en stroke play (juego por golpes).

1.- FUERA DE LIMITES (Regla 18.2)

- a. Una bola está fuera de límites cuando está más allá de la parte más cercana al campo de cualquier muro que define el límite del campo.
- b. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el fuera de límites, está fuera de límites, incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5 en vigor).
- c. 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.

2.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

- a. 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.
- b. Cuando la bola de un jugador cruza el margen de un AP donde el margen del AP y el límite del campo coinciden, ese margen es considerado rojo y el alivio en el margen opuesto está disponible de acuerdo con RLM B-2.2.

- c. Zonas de dropaje (ZD) para áreas de penalización. En el caso de que se establezca una ZD para un área de penalización, 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**

- 1) Cualquier **zona de terreno dañada** (por ejemplo, causada por el movimiento de espectadores o vehículos) que el **árbitro considere anormal**.
- 2) **Zanjas para cables cubiertas de hierba** (RLM F-22 en vigor)
- 3) **Zanjas de drenaje cubiertas de grava**.
- 4) **Juntas de tepes** (RLM F-7 en vigor).
- 5) **Agujero de animal** (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador.
- 6) **Líneas pintadas o puntos en el área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor** (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en 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 obstrucción.
- 3) Las **alfombrillas** que estén aseguradas y todas las **rampas que cubre los cables**.
- 4) **Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar**. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- 5) **Mangueras de riego por goteo** (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador.

c. **Bola Empotrada** (Regla 16.3)

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 bunker formada por tepes de césped apilados” (RLM F-2.2 en vigor).

4.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS A GREEN

RLM F-5 en vigor. Para una bola en el área general, el alivio bajo la Reglas 16.1b está permitido si (i) una obstrucción inamovible se encuentra en la línea de juego y está en green o dentro de los dos palos de longitud del green y dentro de los dos palos de longitud de la bola, y (ii) ambos la bola y la obstrucción se encuentran en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

5.- OBJETOS INTEGRANTES

Los siguientes son objetos integrantes de los que no se permite el alivio sin penalización:

- a. **Forros del bunker** en su situación prevista.
- b. **Alambres, cables, envoltorios u otros objetos** cuando están **estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.**
- c. **Muros y/o postes de contención artificiales** cuando están situados **dentro de un AP.**

6.- JUGADOR PUEDE QUITAR ANIMALES NO DEFINIDOS COMO IMPEDIMENTOS SUELTOS CERCA DE LA BOLA.

RLM E-13 en vigor.

7.- OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs)

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

8.- PALOS Y BOLAS

- a. **Lista de cabezas de drives conformes** (RLM G-1 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- b. **Especificaciones de estrías y marcas** (RLM G-2 en vigor). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- c. **Lista de bolas conformes** (RLM G-3 en vigor). La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

9.- POLÍTICA DE RÍTMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA (Reglas 5.6 y 1.2b)

De acuerdo con la Política de Ritmo de Juego y Código de Conducta de la RFGA en vigor; caso de ser implementada por el Comité de la Prueba.

10.- SUSPENSIÓN DEL JUEGO; REANUDAR EL 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** (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 prácticas estarán cerradas.

11.- PRÁCTICA (Regla 5.2)

- Match Play**: La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar el campo de la competición antes o entre vueltas (RLM I.1.1 en vigor)
- Stroke Play**: La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas (RLM I-1.2 en vigor)

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.

12.- POLÍTICA DE TRANSPORTE

Durante una vuelta un jugador (o caddie) **no debe ser transportado** en ningún medio de transporte motorizado, excepto los autorizados 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).

13.- 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 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.- ELEGIBILIDAD

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición establecidas para el campeonato o match.

15.- 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)

16.- RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA

La tarjeta de resultados de un jugador **se ha entregado oficialmente** al Comité cuando el jugador ha abandonado físicamente la oficina/área de recogida.

17.- DESEMPATES

El método para decidir los desempates se indicará en las Condiciones de la Competición o se publicará en el campo.

18.- CUANDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES

- a. **Match Play:** Cuando se ha 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.



REGLAS LOCALES DE LA PRUEBA

1. Regla 16.1d. Alivio para una Bola en Green

Si la bola de un jugador está en el Green y existe interferencia de un Condición Anormal del Campo (se ha considerado Terreno en Reparación todas las zonas dentro del Green que están en malas condiciones, aunque no se hubieran marcado como tal), el jugador podrá aliviarse sin penalización, COLOCANDO la bola original u otra bola en el punto más cercano de alivio total (PMCAT), utilizando los procedimientos para reponer una bola bajo las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

- El PMCAT debe estar en el Green o en el área general.
- Si no hay un PMCAT, el jugador puede aun aliviarse sin penalización usando el punto de máximo alivio disponible como punto de referencia, el cual debe estar en el Green o en el área general.

2. Zona de dropaje.

Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador se encuentra en el lago del hoyo 5/14, existe una Zona de Dropaje (ZD) como opción adicional cuando se juega el hoyo 5/14. Dicha zona está situada en el lado izquierdo del lago y cerca del Green.

NOTA:

EN CASO DE INDECISIÓN SOBRE LA MANERA DE PROCEDER ANTE UNA SITUACIÓN DUDOSA, EL JUGADOR DEBERÁN TENER MUY PRESENTE CUANTO SE DISPONE EN LA REGLA 20-1c-(3).

Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder. Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un golpe.
- Debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su marcador o a otro jugador antes de jugar un golpe.
- Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- Deberá informar de los hechos al Comité antes de entregar la tarjeta de resultados, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador **está descalificado**.
- Si el jugador ejecuta un golpe antes de decidir jugar una segunda bola:
 - Esta Regla no se aplica y el resultado que cuenta es el obtenido con la bola jugada por el jugador antes de decidir jugar una segunda bola.
 - **Pero**, el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada bajo esta Regla, no es lo mismo que una *bola provisional* bajo la Regla 18.3.



CÓDIGO DE CONDUCTA



CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta recoge las normas esenciales de comportamiento que se espera de los participantes en los torneos y campeonatos auspiciados por la RFGA, excepto aquellos que tengan su propio código. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, de entenderlo y de cumplir estas normas esenciales en todo momento.

1. Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a:

- a) Cuidado del Campo, por ejemplo:
 - i. No reparar los piques
 - ii. No rastrillar los bunkers
 - iii. No reponer chuletas
 - iv. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greens.
- b) Expresiones inaceptables
- c) Maltrato de palos o del Campo
 - i. Tirar o romper palos
 - ii. Mover o dañar la señalización del campo
 - iii. Dañar el equipamiento del campo. (barras de salida, banderas, rastrillos, etc.)
- d) Falta de respeto a otros jugadores, al Comité de la Prueba, a los árbitros o a los espectadores.
- e) Mal uso de las Redes Sociales:
 - i. Publicar críticas, descripciones discrepantes, falta de respeto a los demás o a la RFGA a través de cualquier medio de comunicación o plataforma social
 - ii. Uso continuado de las redes sociales durante la vuelta
- f) Actuar en forma contraria al espíritu del juego.
- g) Vestimenta acorde al jugador de golf.

2. Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

1ª infracción	Advertencia Verbal
2ª Infracción	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier Falta Grave de Conducta	Descalificación

Nota 1:

Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta serán acumulativas para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato, y se aplicaran en el hoyo donde se cometa la infracción, si es entre hoyos, en el hoyo siguiente.

Nota 2:

El incumplimiento del Código de Conducta por el caddie será aplicable al jugador.

3. La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO



POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

Cada hoyo tiene un tiempo máximo para ser completado en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

2. Fuera de posición

Se considerará “fuera de posición” a cualquier grupo que, en cualquier momento durante la vuelta, acumule un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados y que, además, se encuentre más retrasado del grupo que le precede que el intervalo de salida que tenía con respecto al mismo.

3. Procedimiento cuando un grupo está “Fuera de posición”

- i. Un grupo “fuera de posición” será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.
- ii. Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está “fuera de posición”. A discreción del árbitro se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.

4. Tiempo permitido para un golpe

- i. El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
 - a) El golpe de salida en un par 3;
 - b) Un golpe de approach a green; o
 - c) Un golpe de chip o un putt.
- ii. El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.
- iii. El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.
- iv. En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

5. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

6. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Dos golpes de penalización	Descalificación
Match Play	Advertencia Verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	Descalificación

7. Procedimiento cuando se vuelve a estar “fuera de posición” en la misma Vuelta

Si un grupo vuelve a estar “fuera de posición” durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán acumulados hasta el final de la vuelta.

8. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no “en posición”). Si su tiempo para un golpe excede de 80 segundos el jugador recibirá un “aviso”. Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.