CIRCUITO DE ANDALUCÍA DE

5ª Y 6ª CATEGORÍA

2025

AMI5

24 de mayo

REGLAS APLICABLES EN LA PRUEBA

REGLAS LOCALES PERMANENTES RFGA

2025

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.

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 limites (FL) 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 FL, está FL, 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 (RLM F-26 en vigor).

2.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

a. **Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja** (APR).
La RLM B-2.1 se aplicará solo a las AA.PP. especificadas en las RRLL adicionales.

b. **La RLM B-2.2 se aplicará** cuando la bola de un jugador quede en reposo en un APR habiendo cruzado por última vez un margen que coincida con el límite del campo.

c. 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.

d. **Zonas de dropaje** (ZD), especificadas en las RRLL adicionales, En el caso de que se establezca una ZD para un AP, 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) Todas las áreas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules, incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.

(2) Cualquier zona de terreno dañada (por ejemplo, causada por el movimiento de espectadores o vehículos) que el árbitro considere anormal.

(3) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.

(4) Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).

(5) Zanjas para cables cubiertas de hierba (RLM F-22 en vigor).

(6) Agujero de Animal: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

(7) Líneas pintadas o puntos en área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor. Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

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) Las alfombrillas que están aseguradas y todas las rampas que cubren los cables.

(4) Carreteras o caminos de superficie artificial (como asfaltados u hormigonados) con sus bordes o cunetas, o recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

(5) Mangueras de riego por goteo: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

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 búnker 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 de búnker en su posición prevista. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso RLM F-6 está en vigor prohibiendo el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance.
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.
d. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados en el margen de un búnker, pero tales objetos no son parte del bunker.

6.- CABLES ELEVADOS PERMANENTES

RLM E-11 en vigor, pero solo si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea un cable eléctrico situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

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

Un animal no definido como impedimento suelto puede quitarse. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe reponerse (RLM E-13 en vigor).

8.- OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs)

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

9.- 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.

10.- 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.

11.- SUSPENSIÓN DEL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO (Regla 5.7)

a. La hora oficial es la mostrada en el reloj del lugar de salida, o de otra manera indicada por el Comité.

b. Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego (RLM J-1 en vigor):
(i) Suspensión inmediata (como cuando existe un peligro inminente) – un toque prolongado de sirena.
(ii) Suspensión normal (como cuando el campo está inundado) – tres toques cortos consecutivos de sirena.
(iii) Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena.

Nota: Durante una suspensión por peligro inminente todas las áreas de práctica están cerradas.

12.- PRÁCTICA (Regla 5.2)

a. **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)

b. **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.

13.- 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).

Excepción: En algunos torneos, los jugadores y caddies pueden ser autorizados a ser transportados en un medio de transporte entre hoyos específicos.

14.- 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.

15.- ELEGIBILIDAD

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

16.- 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).

17.- ÁREA DE RECOGIDA DE TARJETAS Y CUANDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA

a. El área de recogida será definida por el Comité.

b. La tarjeta de resultados de un jugador o equipo se considera entregada al Comité 15 minutos después de que:
(i) El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o
(ii) El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo.

18.- DESEMPATES

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

19.- 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. En el caso de un play-off la competición es final cuando los resultados del play-off han sido aprobados por el Comité.

LAS SIGUIENTES SOLO SERAN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

PRO 1. RESTRICCIONES MATERIALES LECTURA DE GREEN

RLM G-11 en vigor, excepto para los jugadores aficionados que jueguen únicamente en una competición Pro-Am. Sólo se pueden utilizar materiales aprobados, entre los que se incluyen:

1) **Libros de distancias** aprobados por el Comité, desde el 1 de enero de 2022
2) **Hojas de posiciones de banderas** aprobadas por el Comité, y
3) **Mapas del campo** de la competición que no sean más grandes que una hoja de papel tamaño carta o A4.

Los jugadores deben consultar la RLM G-11 y las restricciones especiales que se aplican a las notas escritas a mano.

Penalización por la primera infracción: Penalización General
Penalización por la segunda infracción: Descalificación

PRO 2. RESTRICCIONES A LA PRÁCTICA EN STROKE PLAY. Regla 5

Durante la vuelta: RLM I-2 en vigor. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: Entre el juego de dos hoyos un jugador no debe:

1) Realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo que acaba de terminar, o
2) Probar la superficie de ese green frotando el green o haciendo rodar una bola.

PRO 3. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA

La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera: Durante una vuelta un jugador no debe obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo medidor de distancias electrónico. RLM G-5 en vigor.

Penalización por la primera infracción: Penalización General
Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 4. PALOS

a. **Sustituir un palo Roto o Dañado considerablemente:** RLM G-9 en vigor.

b. **Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 pulgadas**: RLM G-10 en vigor.
   Penalización por realizar un golpe con un palo infringiendo esta RL: Descalificación.
   Esta RL también está en vigor en un Pro-Am jugado como competición oficial, excepto para un aficionado que juegue únicamente en una competición Pro-Am

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de Febrero de 2025

REGLAS LOCALES DE LA PRUEBA

CIRCUITO DE 5ª Y 6ª CATEGORÍA EN CAMPO CORTO

24 de mayo de 2025

MIGUEL ÁNGEL JIMÉNEZ
GOLF ACADEMY

REGLAS LOCALES ADICIONALES A LAS PERMANENTES DE LA RFGA

Serán de aplicación las **Reglas Locales Permanentes de la RFGA** y **Condiciones de Competición,** el **Código de Conducta**, la **Política de Ritmos de Juego**, así como el **Reglamento del Circuito 2025**, con las siguientes reglas locales adicionales:

1. La Bola se coloca en zona segada a ras (Regla Local Modelo E-3). Punto de referencia: el de reposo de la bola original. Tamaño del área de alivio: longitud de **una tarjeta.** Ubicación del área de alivio: Área General y no más cerca del hoyo

2. Área de Penalización:

Gran parte del tee de prácticas es Área de penalización lateral. Dicha área es **ZONA DE JUEGO PROHIBIDO.**

Solo en el hoyo 8, cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en el área de penalización, aunque no se encuentre, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con un golpe de penalización:

- El jugador puede tomar alivio bajo Golpe y distancia (volver a repetir el golpe), o
- Como una opción adicional, el jugador puede dropar la bola original u otra bola en el Área de dropaje situada a inicio – derecha del green del hoyo 8.

SOLO existen estas dos opciones de alivio, quedando invalidadas las otras opciones de la regla 17.1 para este hoyo

Solo existe en el campo esta Área de Dropaje.

3. Condiciones Anormales del Campo:

a. Obstrucciones Inamovibles.

Las cunetas hormigonadas o artificiales en el campo.

b. Condiciones anormales del campo (Definido por líneas blancas continuas o discontinuas o estacas azules).

- Vivero en el hoyo 1. **ZONA DE JUEGA PROHIBIDO (Regla 16.1.f)**
- Plantas ornamentales (Palmeras) a la derecha del hoyo 6.

4. Objeto Integrante:

Los taludes artificiales de los bunkers del hoyo 2 y 4 se consideran Objetos Integrantes, no existiendo alivio sin penalidad de ellos.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTAS REGLAS LOCALES

(Excepto las que tienen asignada su propia penalización):

Penalización General (2 golpes)

Estas Reglas Locales sustituyen y anulan las que puedan figurar en la tarjeta de resultados

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

2025

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

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. 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 greenes.

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 (marcas 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. Falta de respeto a los demás o a la RFEG 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 no 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	Un golpe de penalización
3ª Infracción	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier **Grave Falta de Conducta**	Descalificación

Notas:

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.
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.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2025

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

2025

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

El Comité establecerá un **tiempo máximo** para completar la vuelta 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

Para el **primer grupo**, estar por encima del tiempo permitido por el Comité para los hoyos completados.

Para el **resto de los grupos**, se considerará "fuera de posición" si en cualquier momento se encuentra más retrasado respecto al grupo que le precede, que el intervalo de salida con el grupo anterior.

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 aproximación a green, y
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 60 segundos el jugador recibirá un "aviso". Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2025