VI CAMPEONATO DE CASTILLA Y LEÓN DE PROFESIONALES

CLUB DE GOLF SORIA, 28 y 29 de Octubre de 2026

Serán de aplicación las Condiciones de la Competición, las Reglas de Golf aprobadas por la RFEG, las Reglas Locales Permanentes, el Código de Conducta, la Política de Ritmo de Juego de la RFEG en vigor y las siguientes:

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES (Regla 18.2)

- Definidos por las vallas que delimitan el campo, estacas y/o líneas blancas. Donde existan líneas y estacas blancas, las líneas lo definen y las estacas lo identifican.
- Existen fueras de límites definidos por línea o estaca blanca a la izquierda en los hoyo 1 y 18, y tras el green del hoyo 18.
- La zona de prácticas y la casa club se encuentran fuera de límites.

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

a) **Terreno en Reparación:**
- Todas las áreas delimitadas con estacas azules y/o líneas blancas, escorrentías producidas por el agua en los bunker y rodadas profundas producidas por maquinaria, no impresiones superficiales
- Arboles de nueva plantación (con tutor o con un lazo blanco y rojo). En estas zonas está prohibido el juego y se ha de proceder conforme a la regla 16.1.F
- Zonas con hozadas de jabalí.

b) **Obstrucciones inamovibles**: Los caminos que contengan grava, zahorra o guijo y los que estén asfaltados u hormigonados

OBJETOS INTEGRANTES; de los cuales no está permitido el alivio sin penalización

-Todos los caminos del campo excepto los que contengan grava, asfaltados u hormigonados.

COLOCACIÓN DE BOLA, Regla Local Modelo 8/E-3

- Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización, sólo una vez, colocando la bola original u otra bola y jugándola en el área de alivio medido desde el punto de referencia a la distancia máxima de 30 cms. y debe estar en el área general y no más cerca del hoyo que el punto de referencia.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES: Penalización general (dos golpes)

TIEMPO MÁXIMO ESTABLECIDO: 4 HORAS 40 MINUTOS

REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

2026

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, así como cualquier añadido o modificación publicada por la Real Federación Española de Golf (RFEG) serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la RFEG.

Para ver el texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM) a la que se hace referencia a continuación, consulte la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el I 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 (RL) es la penalización general:**

Match Play - Pérdida del hoyo **Stroke Play** - Dos golpes de penalización.

1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

a. Una bola está fuera de límites (FL) cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
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 en los muros y vallas de límites (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 AAPP 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.
(2) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
(3) Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).
(4) Agujero de Animal: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor)
(5) Líneas pintadas o puntos en área general cortada a la altura de la calle o inferior: No está autorizado el alivio si sólo interfieren con 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) Mangueras de riego por goteo (cuando no sean movibles): No está autorizado el alivio si sólo interfieren con el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

c. Bola Empotrada.

RLM F-2.2 en vigor. 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".

4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

RLM F-5.2 en vigor.
Cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura de la calle o inferior, el jugador puede tomar alivio bajo la R. 16.1b. La obstrucción debe estar:

i. En la línea de juego del jugador;
ii. A menos de dos palos de longitud del green; y
iii. Dentro de dos palos de longitud de la bola.

La interferencia bajo esta Regla Local también se aplica a cualquier terreno en reparación marcado por el comité que cumpla las condiciones i, ii y iii anteriores.

5. OBJETOS INTEGRANTES.

No está permitido el alivio sin penalización de los siguientes objetos integrantes:

a. Los revestimientos de búnkeres en su posición prevista. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso la 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 búnker.

6. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.

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

7. EL 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).

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

9. PALOS Y BOLAS.

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

10. POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA. Reglas 5.6 y 1.2b.

De conformidad con la Política de Ritmo de Juego y Código de Conducta de la RFEG en vigor, si es adoptada por el Comité de la Prueba.

11. COMENZAR Y SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO. Reglas 5.3a y 5.7.

a. La hora oficial será la que marque el reloj del lugar de salida salvo que se indique otra por el Comité.
b. Se usarán las siguientes señales 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 estarán cerradas.

12. PRÁCTICA. Regla 5.2.

a. Match Play: La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas (RLM 1-1.1 en vigor).
b. Stroke Play antes o entre vueltas: La RLM 1-1.2 está en vigor y la Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar, rodar una bola o frotar la superficie de un green en el campo de la competición antes o entre vueltas, pero puede practicar en las áreas designadas por el Comité.

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, o aprobados posteriormente, por el Comité. Un jugador (o caddie) que ha jugado o va a jugar 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 trasladados en un medio de transporte entre hoyos específicos.

14. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS. Regla 24.

Cada equipo puede nombrar a una persona a la que los jugadores del equipo pueden solicitar y/o recibir consejo 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.

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. CUÁNDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA.

a. El área de recogida de las tarjetas de resultados 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 empates se establecerá en las Condiciones de la Competición o se publicará en el Tablón Oficial de la Competición.

19. CUÁNDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES.

a. Match Play: Cuando se han 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 caso de play-off, cuando los resultados de éste han sido aprobados por el Comité.

LAS SIGUIENTES SÓLO SERÁN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES

PRO I. 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:

i. Libros de distancias aprobados por el Comité, desde el 1 de enero de 2022.
ii. Hojas de posiciones de bandera aprobadas por el Comité, y
iii. Mapas del campo de 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.

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:

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

PRO 3. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA.

RLM G-5 en vigor. 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 distancia electrónico.
Penalización por la primera infracción: Penalización General.
Penalización por la segunda infracción: Descalificación.

PRO 4. PALOS Y BOLAS.

a. RLM G-4 en vigor. Un único tipo de bola:
   Penalización por realizar un golpe a una bola infringiendo esta RL: El jugador recibe un golpe de penalización por cada hoyo durante el cual infrinja esta RL.
   Esta RL no se aplica a los jugadores profesionales o aficionados en ningún torneo Pro-Am previo o evento de un día, o a los aficionados que juegan con jugadores profesionales en un torneo Pro-Am.
b. RLM G-9 en vigor: Sustituir un Palo Roto o Dañado Significativamente
c. RLM G-10 en vigor: Prohibido Usar Palos de una Longitud Mayor de 46 Pulgadas.
   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.

PRO 5. PENALIZACIÓN REDUCIDA JUGADOR DESCONOCE QUE SU BOLA SE HA MOVIDO.

RLM E-14 en vigor: Si un jugador causa que su bola en reposo se mueva y no la repone antes de ejecutar su siguiente golpe, cuando no era conocedor de que la bola se había movido ni de que pudiera haberse movido, el jugador incurrirá en un golpe de penalización conforme a la Regla 9.4b (salvo que se aplique alguna de las excepciones de esa Regla), pero no se considerará que ha jugado desde un lugar equivocado si posteriormente se confirma que causó el movimiento de la bola.

PRO 6. BOLA EMPOTRADA

RLM F-2.3 en vigor: "La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera: Además de los casos en los que se permite alivio de acuerdo con la Regla 16.3a, si un árbitro determina que es conocido o virtualmente cierto que parte de la bola de un jugador está por debajo del nivel del suelo en un pique en el área general, que esté cortada a altura de la calle o menor, que no haya sido reparado de ninguna manera y que haya sido causado como resultado del golpe de cualquier jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con los procedimientos de la Regla 16.3b.

RFEG
Enero 2026

CÓDIGO 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 RFEG. 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 búnkers
   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.

Política de Ritmo de Juego de la Real Federación Española de Golf – Regla 5.6b

Anexo: Directrices y Guía para los Árbitros sobre la toma de Tiempos Individuales

1. Tiempo permitido

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarse, basado en la longitud y dificultad del hoyo. El tiempo máximo **asignado por el Comité** para completar los 18 hoyos estará disponible antes del inicio del juego.

2. Definición de "Fuera de Posición"

Un grupo está fuera de posición cuando ha completado el juego de un hoyo (es decir, cuando la bola del último jugador del grupo en embocar ha sido retirada del hoyo) **más tarde** que el tiempo máximo permitido (de acuerdo con la tabla de tiempos proporcionada por el Comité) y **no ha mantenido el intervalo de salida** con el grupo que va delante.

Si el grupo ha esperado por un árbitro para una decisión arbitral u otro retraso justificado que cause que el grupo quede fuera de posición, se espera que dicho grupo recupere su posición dentro de un tiempo razonable.

En el juego por golpes, los jugadores pueden - y se les anima a - jugar fuera de turno ("Listos para Jugar" o "Ready Golf") de manera segura y responsable según la Regla 6.4b(2) en cualquier momento, especialmente cuando su grupo está fuera de posición.

3. Procedimiento cuando un grupo está fuera de posición

a. Si un grupo está fuera de posición, **sin causa justificada**[1], se le dará un **Aviso o Advertencia Oficial** para acelerar el ritmo de juego. Este primer **Aviso o Advertencia Oficial** tendrá la consideración de un **Mal Tiempo** para el grupo, caso de que no recupere la posición durante la fase de monitorización o un intervalo determinado.
b. Una vez recibido el **Aviso o Advertencia Oficial**, el grupo podrá, a juicio del árbitro principal, ser monitorizado durante un **máximo de dos hoyos,** límite máximo de una sesión de monitorización por vuelta.
c. La monitorización es una herramienta para garantizar un buen ritmo por parte de todo el grupo. Es una oportunidad para recuperar la posición sin consecuencias ni penalizaciones, salvo que incurriera en un **Tiempo Excesivo para el Golpe** previsto en el apartado 7.

[1] **Causa Justificada:** Como esperar por un árbitro para una decisión arbitral u otro retraso justificado como la búsqueda de una bola que cause que el grupo quede fuera de posición.

d. Cuando, a juicio del árbitro principal, uno o varios jugadores del grupo **no hayan realizado un esfuerzo razonable** para ayudar a recuperar la posición, la penalización derivada del aviso o advertencia oficial podrá **aplicarse de forma individual** únicamente a dicho jugador o jugadores.
e. Un grupo **monitorizado podrá pasar a ser cronometrado** oficialmente en cualquier momento, a criterio del árbitro principal, cuando las circunstancias así lo aconsejen o cuando se considere que el grupo que está siendo monitorizado no está realizando el esfuerzo necesario para recuperar la posición.
f. Si el grupo no recupera su posición en el intervalo máximo concedido será cronometrado, en cuyo caso cada jugador del grupo estará sujeto a un cronometraje individual por el árbitro. Cada jugador será informado de que está "fuera de posición" y que está siendo **cronometrado oficialmente.**

4. Tiempo permitido para un golpe

El tiempo máximo asignado por golpe es de 50 segundos para el **primer jugador** en jugar:

- un golpe desde el área de salida;
- un golpe de aproximación al green en un hoyo par 4 o par 5;
- un golpe de colocación ("lay-up") en un hoyo par 5;
- un golpe desde alrededor del green;
- un golpe desde el green.

El tiempo máximo asignado por golpe **para los siguientes jugadores** en jugar es de **40 segundos**.

A los tiempos máximos asignados de 40 o 50 segundos se les permitirá una **tolerancia de un 10 por ciento,** es decir que dispondrán de 44 o 55 segundos.

El cronometraje **comenzará** cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de jugar y pueda hacerlo sin interferencias o distracciones. El límite de 50 o 40 segundos **incluye** toda la preparación para el golpe, como **determinar la distancia** y otras condiciones (como el viento), ponerse el guante, elegir el palo, etc.

En el green, el cronometraje comenzará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar daños y retirar impedimentos sueltos en su línea de juego.

El límite de 40 o 50 segundos **incluye toda la preparación** para el putt, incluido el tiempo para examinar la línea desde diferentes ángulos y alinear la bola al reponerla. A los tiempos máximos asignados de 40 o 50 segundos se les permitirá una **tolerancia de un 10 por ciento,** es decir que dispondrán de 44 o 55 segundos.

El cronometraje oficial cesa cuando el grupo vuelve a estar en posición, y los jugadores serán **informados** de ello.

Nota: En algunas circunstancias, a la vista de la toma de tiempos a los jugadores que componen el grupo el árbitro encargado de la toma de tiempos podrá decidir cronometrar a un jugador individual o a dos jugadores dentro de un grupo de tres o cuatro, en lugar de a todo el grupo.

5. Penalización por Incumplimiento de la Política

Los "malos tiempos" se mantienen durante todo el campeonato en el juego por golpes, con una excepción: los originados por no recuperar la posición en el número de hoyos establecido por el árbitro, tras un aviso oficial de fuera de posición, solo afectan a la vuelta en que se producen y no se acumulan para el resto de la competición. En el juego por hoyos, los malos tiempos solo se aplican al partido específico, ya sea de 18 o 36 hoyos.

Aviso o Advertencia Oficial (Mal tiempo): Juego por Golpes y Juego por Hoyos

Tras recibir del árbitro un **Aviso o Advertencia Oficial** por encontrarse **fuera de posición sin causa justificada** y **no recuperar dicha posición** dentro del intervalo establecido, se informará a todos los jugadores del grupo de que el **siguiente mal tiempo** conllevará **un golpe de penalización**.

Dicho Aviso o Advertencia Oficial **quedará sin efecto** en caso de que se recupere la posición dentro del intervalo establecido.

	Juego por Golpes	**Juego por Hoyos**
1 Mal Tiempo	: Advertencia Oficial	Advertencia Oficial
2 Malos Tiempos	: Un golpe penalización	Un golpe penalización
3 Malos Tiempos	: Dos golpes adicionales	Pérdida del hoyo
4 Malos Tiempos	: Descalificación	Descalificación

Los golpes de penalización por malos tiempos **solo se aplicarán** cuando el jugador esté siendo cronometrado y exceda el tiempo permitido para el golpe.

Nota: Hasta que un jugador no sea informado de un **Mal Tiempo**, **no puede incurrir** en un nuevo **Mal Tiempo.**

6. Procedimiento cuando un grupo vuelve a estar fuera de posición

Si un mismo grupo se encuentra fuera de posición en más de una ocasión durante una misma vuelta o en una vuelta posterior de la competición, el procedimiento previsto en el apartado 3 se aplicará en cada una de dichas ocasiones.

7. Tiempo Excesivo para el Golpe

En cualquier momento, **sin estar siendo monitorizado o cronometrado**, si se observa que un jugador tarda más de **90 segundos** en ejecutar un golpe, se le notificará lo antes posible que ha excedido el tiempo y recibirá la penalización que corresponda en el cuadro de penalizaciones a un **Mal Tiempo.**

El Comité puede decidir iniciar el **cronometraje oficial** del jugador que ha recibido el **Mal Tiempo**, incluso si el grupo no está fuera de posición. En tales circunstancias, el jugador queda sujeto a los procedimientos descritos en el apartado 4 anterior (es decir, límites de 50 y 40 segundos por golpe). En este caso, su siguiente **Mal Tiempo** supondría un golpe de penalización y así sucesivamente.

Si el Árbitro Principal decide no iniciar el cronometraje individual, el jugador podrá aun así recibir otro **Tiempo Excesivo para el Golpe**, lo que constituirá un segundo **Mal tiempo** y conllevará la penalización correspondiente a dicho segundo **Mal Tiempo**, es decir, **un golpe de penalización**.

Comité Técnico de Reglas de la RFEG, 20 de febrero de 2026