

REGLAMENTO GENERAL DE PRUEBAS DE LA FCG

Las siguientes **Reglas Locales Permanentes y Condiciones de Competición**, juntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique la FCG se aplicarán en todos los campeonatos y torneos que organice la FCG.

El texto completo de cualquier Regla Local abajo referenciada se puede encontrar en las Reglas de Golf - Guía Oficial en vigor desde el 1 de enero de 2019.

REGLAS LOCALES PERMANENTES y CONDICIONES COMPETICIÓN

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 (juego por hoyos) o dos golpes en stroke play (juego por golpes)).

1. FUERA DE LÍMITES (Regla 2.1)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla o estacas blancas que definan el límite del campo.

- a. Cuando el fuera límites esté definido por estacas blancas o postes de vallas (excluyendo los soportes en ángulo), la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de las citadas estacas, postes, vallas, etc., a nivel de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella está más allá de dicha línea.
- b. Cuando los límites estén definidos por una línea blanca continua, esta línea define el fuera de límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.
- c. Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a parar más allá de dicha carretera, está fuera de límites, aunque pueda reposar en cualquier otra parte 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 quedado en reposo en cualquier área de penalización, donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización en un punto que coincide con el límite del campo, la opción de alivio en el margen opuesto estará disponible bajo la Regla Local Modelo 8B-2.1

Zonas de Dropaje para áreas de penalización

En el caso de que se marque una zona de dropaje para un área de penalización, esta será una opción adicional bajo la **penalización de un golpe**, a excepción de que se establezca la Regla Local 8E-1.3 en que la zona de dropaje es la única opción además de golpe y distancia Regla 17.7d(1). 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. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla16):

a. Terreno en Reparación

- (1) Cualquier área marcada con una línea blanca continua o discontinua o estacas azules.
- (2) Los desperfectos causados en cualquier parte del campo, excepto en las áreas de penalización, por los jabalíes. En vigor la Regla Local Modelo 8F-10
- (3) Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras).
- (4) Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo 8F-7
- (5) 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 consideradas como terreno en reparación, de las cuales está

permitido el alivio bajo la Regla 16.1. No existe interferencia si las marcas de pintura de distancia o puntos solo interfieren en el stance del jugador.

(6) **No está permitido el alivio por interferencia por la colocación del jugador** en un hoyo, desechos o senda hechos en el campo por un animal de madriguera (habitualmente conejos), pero si por la posición (lie) de la bola o área de swing a efectuar. Regla Local modelo 8F-6.

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 o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

c. Bola empotrada.

La Regla 16.3 se modifica en el siguiente sentido: No se permite alivio sin penalización para una bola empotrada en una pared de tepes de césped de un bunker.

4. OBJETOS INTEGRANTES:

Los siguientes son objetos integrantes de los cuales no está permitido el alivio sin penalización:

a. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles y otros objetos permanentes.

b. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.

5. CABLES ELEVADOS PERMANENTES:

Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde jugó la bola original, de acuerdo con la **Regla 14-6**

Excepción: Si como consecuencia de un golpe, una bola golpea una sección elevada de unión de cables que se elevan desde el suelo, no se repetirá el golpe.

6. DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS (Regla 4.3a(1))

No se pueden utilizar en las competiciones reservadas a benjamines, alevines, infantiles, cadetes, boys, girls y/o juniors. La penalidad por la infracción de esta regla es de:

Match Play: pérdida de hoyo, Stroke Play: dos golpes, reincidencia: descalificación.

7. PALOS Y BOLA

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo 8G-1.

La 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 8G-2.

b. Especificaciones de Estrías y Marcas. Está en vigor la Regla Local Modelo 8G-2.

La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación.**

c. Lista de Bolas Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo 8G-3.

Penalización por infracción de esta Regla Local: **Descalificación.**

Nota: Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en www.randa.org

8. RITMO DE JUEGO (Regla 5-6b(3))

En ausencia de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si excede del tiempo permitido, y si es el segundo grupo o grupo posterior, si además de exceder el tiempo permitido, se encuentra fuera de posición.

El tiempo permitido lo determinará el director del Torneo o el Juez Árbitro Principal y se publicará en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado – en relación con el intervalo de la salida – con el grupo que va delante.

Si a partir del momento que se empieza a cronometrar, algún jugador excede de 40 segundos, o 50 segundos si es el primero en jugar un golpe de aproximación, salida de un par tres, chip o putt, se considerará que ha tenido “**un mal tiempo**”.

A un jugador, cuyo grupo está bajo cronometro, se le contará cualquier mal tiempo en que haya incurrido durante la vuelta, aunque con posterioridad su grupo vuelva estar en posición o dentro del tiempo permitido.

Penalidad por infracción de esta condición:

	<u>Stroke-Play</u>	<u>Match-Play</u>
Un mal tiempo:	advertencia verbal	advertencia verbal
Dos malos tiempos:	1 golpe de penalidad	pérdida de hoyo
Tres malos tiempos:	2 golpes de penalidad	pérdida de hoyo
Cuatro malos tiempos:	descalificación	descalificación

Nota:

- NO** se avisará a los jugadores que se les toma el tiempo.
- Los tiempos se tomarán a partir del momento que es el turno de juego del jugador, ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola y puede jugar sin interferencias o distracción. En el green el tiempo empieza una vez el jugador ha tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, arreglar piques y sacar impedimentos sueltos de su línea de putt.

9. RITMO DE JUEGO RÁPIDO (Regla 5-6b) Regla Local Modelo 5G

El Comité podrá establecer un tiempo máximo para completar una vuelta y penalizar a los jugadores con **dos golpes** si no entregan la tarjeta de resultados en la zona habilitada a tal efecto dentro del tiempo máximo establecido por el comité de la prueba.

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

El comité de competición de la FCG ha establecido unas normas y sanciones para penalizar a los jugadores por conducta inapropiada, ejerciendo de autoridad final para aplicarlas.

Excepto que la consideración de la gravedad del hecho aconseje una sanción más elevada el grado de penalización será de:

- 1 golpe de penalización
- Penalización general (2 golpes de penalización SP o pérdida de hoyo MP)
- Descalificación.

Motivos de la sanción:

- Entrar en zona prohibida o jugar desde una zona donde está prohibido el juego.
- Omisión de cuidar el campo, pasar el rastrillo en el bunker, reparar daños (chuletas, impactos de bola en los greens etc.).
- Lenguaje inaceptable.
- Maltrato de palos y del campo.
- Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores.
- No respetar el código de vestimenta.

Este código, será aplicable en la misma medida, al caddie del jugador. La sanción será aplicable inmediatamente.

Las infracciones que acreditarían una sanción directa de descalificación están definidas en la interpretación 1.2a/1.

11. TRATAMIENTO DEL JUGADOR DESCALIFICADO

La decisión de que pueda permanecer o no en el campo es del Comité de la prueba.

12. SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Regla 5-7)

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

Suspensión inmediata por peligro inminente – un toque prolongado de sirena

Suspensión por una situación no peligrosa – tres toques cortos consecutivos de sirena

Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena

Nota: Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

13. TRANSPORTE

No está autorizado, excepto cuando esté específicamente permitido por el Comité de la Prueba.

Durante una vuelta, un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo que esté autorizado por el Comité de la Prueba. Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado a montar en cualquier medio de transporte motorizado. El jugador incurrirá en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente.

14. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24)

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

15. INSCRIPCIÓN

Los jugadores deben cumplir con las condiciones de inscripción establecidas en las Condiciones de la Competición específicas para el Campeonato o Torneo.

La zona de recogida de tarjetas puede incluir, a título enunciativo, construcciones temporales, carpas y edificios permanentes. Cualquier otro tipo de zona de recogida se informará en el tablón de anuncios. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada al Comité cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

16. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA

Cuando las hojas de resultados finales sean colocadas en el tablón oficial de anuncios o en la web de la FCG, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

17. RECLAMACIONES.

En todas las pruebas organizadas por la FCG se establece un periodo limite de 48 horas, después de cerrada la competición, para efectuar cualquier reclamación o denuncia.

En caso de actuaciones o infracciones que por su carácter comporten sanciones disciplinarias no hay ningún limite temporal.

En cualquier caso, se deberá hacer por escrito o por mail delante del Comité de la prueba.

Este plazo no se tendrá en cuenta si los hechos no podían ser conocidos en el plazo previsto.

**Los apartados 10 y 17 de este Reglamento General no serán de aplicación en los puntos en que entren en contradicción con los Reglamentos ya publicados y que correspondan a pruebas que ya se están disputando este año 2019.*