



2024 ESP

## REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la FGCV. 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 1 de enero de 2023. Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general. Match Play (Juego por hoyos) – Pérdida del hoyo; Stroke Play (Juego por Golpes) – Dos golpes.

### 1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

- a. Una bola está fuera de límites 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 fuera de límites, está fuera de límites, incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5).
- 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. Punto equidistante en el margen opuesto alivio de áreas de penalización rojas. En las Reglas Locales adicionales de cada campo se especificará qué áreas de penalización rojas (si las hubiera) tienen la opción de alivio en un punto equidistante en el margen opuesto. Se aplicará la RLM B-2.1 solo en las áreas de penalización especificadas.
- b. Zonas de dropaje (ZD) para áreas de penalización. En el caso de que se establezca una ZD para un área de penalización, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La ZD 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.
- c. Alivio en el margen opuesto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización donde el margen y el límite del campo coinciden. Cuando la bola de un jugador cruza el margen de un área de penalización donde el margen del área de penalización y el límite del campo coinciden, ese margen es considerado rojo y el alivio en el margen opuesto está disponible de acuerdo con la RLM B-2.2.

### 3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO Regla 16.1. y BOLA EMPOTRADA Regla 16.3.

#### a. Terreno en Reparación.

- (1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.
- (2) Juntas de tepes **(RLM F-7)**.
- (3) Zanjas de cables cubiertas de hierba.
- (4) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- (5) La restricción de alivio para el stance en agujero de animal (RLM F-6). y la Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solo en el stance del jugador”.
- (6) Marcas de distancias o líneas (RLM F-21.1). Las líneas o puntos pintados en el área general cortada a la altura del fairway o menor deben ser tratados como terreno en reparación, estando permitido el alivio de acuerdo con la Regla 16.1. No existe interferencia si solo 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 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.



(4) Los árboles con tutor son obstrucciones inamovibles.

(5) Restricción de alivio para el stance en mangueras de riego por goteo **cuando son consideradas obstrucciones inamovibles**. La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: “No existe interferencia si una(s) manguera(s) de riego por goteo interfiere(n) solo en el stance del jugador”.

#### **c. Bola Empotrada.**

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).

#### **4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.**

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 (RLM F-5).

#### **5. OBJETOS INTEGRANTES.**

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 postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.

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

RLM E-13 en vigor.

#### **7. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.**

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 (RLM E-11). El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

#### **8. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTI).**

Están en vigor las **RLM F-22** referente a líneas y cables eléctricos temporales y la **RLM F-23** referente a OTIs.

#### **9. PALOS Y BOLAS.**

a. Lista de cabezas de drives conformes (RLM G-1). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.

b. Especificaciones de estrías y marcas (RLM G-2). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.

c. Lista de bolas conformes (RLM G-3). La penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

#### **10. POLITICA DE RITMO DE JUEGO y CODIGO DE CONDUCTA. Regla 5.6 Y 1.2b.**

De acuerdo con la cartulina de política de ritmo de juego y código de conducta de la RFEG en vigor, caso de ser implementada por el Comité de la Prueba.

#### **11. SUSPENDER EL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO. Regla 5.7.**

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego, salvo que el Comité publique señales diferentes:

- 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 peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.



## 12. PRÁCTICA. Regla 5.

- a. Práctica antes o entre vueltas en stroke play (RLM I-1.1). La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba antes o entre vueltas.
- b. Práctica antes o entre vueltas en match play (RLM I-1.2). La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de una prueba antes o entre vueltas. 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 puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo autorización o posterior aprobación por parte del comité (RLM G-6).  
Nota: Un jugador que procede bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado.

## 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. ELIGIBILIDAD.

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición correspondientes para la prueba o partido específico.

16. ANTI-DOPAJE. Los jugadores están obligados a cumplir con la política antidopaje establecida en las condiciones de la competición de la prueba en la que están participando.

Nota: Si un jugador ha cometido una violación de las normas antidopaje, podrá ser descalificado de la prueba en la que se le haya realizado el control (o haya cometido la infracción) y también de cualquier prueba posterior en la que haya participado hasta que se le suspenda provisionalmente o se le haga inelegible por sanción disciplinaria. La descalificación en tales casos incluye la pérdida de todos los resultados, puntos y premios.

## 17. ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY

La Regla 3.3b(2) se modifica de la siguiente manera: Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, el marcador o ambos, el jugador incurre en la penalización general (RLM L-1). La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador.

## 18. RECOGIDA DE TARJETAS Y TARJETA ENTREGADA.

La localización del área de recogida de tarjetas se especificará en cada torneo en las Reglas Locales. La tarjeta de resultados está entregada cuando el jugador abandona el área de recogida con ambos pies. El personal que registra los resultados es parte del "Comité".

## 19. DESEMPATES.

El método para decidir los desempates, se informará en el reglamento de la prueba o se publicará en el campo de golf por el Comité.

## 20. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN - COMPETICIÓN CERRADA.

El resultado de la competición se considera anunciado oficialmente cuando la hoja de resultados finales es publicada por el Comité en la web de la competición o en el tablón informativo del torneo.