



Circular 01/2019

REGLAS LOCALES PERMANENTES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN 2019

Las siguientes **Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición**, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique la FBG se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la FBG.

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

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 18.2)

- a. Una bola está fuera de límites cuando está **más allá** de cualquier muro que define un límite.
- b. 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 B-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, ésta será una opción adicional bajo **la penalización de un golpe**. 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 (Regla 16)

a. Terreno en Reparación

- (1) Cualquier área marcada con una línea blanca.



(2) Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por el público o el movimiento de vehículos) que sean consideradas anormales por un árbitro.

(3) Zanjas para cables cubiertas con césped.

(4) Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras).

(5) Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7

(6) 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.

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. 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 u 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 G-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 G-2.



b. 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 G-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)

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:

1. **NO** se avisará a los jugadores que se les toma el tiempo.
2. 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 (Procedimientos del Comité 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. TRATAMIENTO DEL JUGADOR DESCALIFICADO

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



11. 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.

12. 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 esté autorizado o posterior autorización del Comité de Reglas. 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.

13. 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.

14. INSCRIPCIÓN

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

15. RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS. TARJETA ENTREGADA.

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 DEL TORNEO O CAMPEONATO – COMPETICIÓN CERRADA

a. Match Play (Juego por Hoyos)

El resultado del partido está oficial anunciado cuando se ha registrado en la oficina del Torneo.

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

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



17. CÓDIGO DE CONDUCTA

Este Código de Conducta será de aplicación en todas las pruebas organizadas por la FBG y su aplicación correrá a cargo del Comité de la Prueba, cuya decisión será definitiva.

De acuerdo con la Regla 1.2a se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego y el Comité puede descalificar a un jugador por actuar de una forma contraria a éste, si se considera que ha cometido una grave falta de conducta.

Por otra parte la Interpretación 1.2a/1 expone una serie de acciones, llevadas a cabo por un jugador, que serán probablemente consideradas graves faltas de conducta.

En cualquier caso será el Comité de la Prueba quien decidirá si la falta de conducta es grave y puede considerar más apropiado advertir al jugador que una reincidencia en la falta de conducta o una falta de conducta similar supondrá la descalificación, en lugar de la descalificación directa.

La Regla 1.2b dice que el Comité puede establecer sus propias normas de conducta del jugador, en un Código de Conducta adoptado mediante Regla Local y que éste puede incluir penalizaciones por infracción de estas normas pudiendo estas ir desde la advertencia hasta la descalificación.

Para los siguientes casos de conducta inaceptable la primera infracción supondrá una advertencia, la segunda un golpe de penalización, la tercera penalización general (dos golpes) y la cuarta infracción la descalificación del jugador.

- ✚ Omisión de cuidar el campo, como no rastrillar un bunker.
- ✚ Lenguaje inaceptable.
- ✚ Maltrato de material propio o del campo.
- ✚ Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores.
- ✚ Infringir el código de vestimenta establecido por el Comité.
- ✚ No jugar de forma segura y responsable, poniendo en peligro la integridad de otros jugadores.

Si existe una prohibición para entrar a una zona y un jugador la infringe incurrirá en la penalización general y en caso de reincidencia en la descalificación.

El Código de Conducta se aplicará al caddie del jugador y el jugador será penalizado de acuerdo con el Código por las acciones de su caddie durante la vuelta.



De acuerdo con la Regla 20.2a el árbitro es la persona designada por el Comité para aplicar las Reglas, por lo que los árbitros de las pruebas serán los responsables de velar por el cumplimiento del Código de Conducta y su aplicación.

El árbitro, antes de aplicar una penalización, puede buscar la ayuda del Comité o trasladar la decisión al Comité. El fallo del Comité es definitivo.

FEDERACION BALEAR DE GOLF

Enero de 2019