



## **REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN**

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

El texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM) abajo referenciada se puede encontrar la [Guía oficial de las Reglas de Golf](#), en vigor a partir del 1 de enero de 2023.

### **REGLAS LOCALES**

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de estas Reglas Locales es la penalización general: Match Play – Pérdida del hoyo. Stroke Play – dos golpes

#### **1. FUERA DE LÍMITES (Regla 18.2)**

- a) Una bola está fuera de límites cuando toda ella está más allá de cualquier muro que define el fuera de límites.
- b) Una bola que queda en reposo en o 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 que están unidas a muros y vallas de límites forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de estas puertas bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Sin embargo, una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente (RLM F-26).

#### **2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)**

RLM B-1. Cuando un área de penalización se une a un límite del campo, el borde del área de penalización se extiende hasta el margen del fuera de límites y coincide con el mismo

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

##### **1. Terreno en Reparación y Agujero de Animal**

- a) Todas las áreas cerradas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules.
- b) Juntas de tepes. RLM F-7.
- c) Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- d) Las líneas o puntos pintados en el green o en una zona del área general cortada a la altura del fairway (calle) o inferior se consideran terreno en reparación, desde el cual está permitido el alivio según la Regla 16.1. Pero no hay interferencia si las líneas o puntos pintados interfieren únicamente con el stance del jugador. RLM F-21-1
- e) Restricción de alivio para stance en agujero de animal. La Regla 16.1a se modifica de esta forma. No está autorizado el alivio si un agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador.

##### **2. Obstrucciones Inamovibles**

- a) Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo al tomar alivio bajo la Regla 16.1. RLM F-3.1
- b) 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.
- c) Carreteras y caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- d) Restricción de alivio para el stance en mangueras de riego por goteo. La Regla 16.1 se modifica de la siguiente manera: No existe interferencia si una manguera de riego por goteo interfiere solo con el stance del jugador.

##### **3. 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 bunker formada por tepes de césped apilados. RLM F-2.2

#### **4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN. RLM F-5**

El jugador tiene una opción adicional cuando tales obstrucciones inamovibles están en o cercanas al green, y en la línea de juego

Para una bola en el área general: El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b si una obstrucción inamovible está en la línea de juego, y

- Está dentro de la distancia de dos palos del green y
- Está dentro de la distancia de dos palos de la bola
- Tanto la obstrucción inamovible como la bola se encuentran en un área segada a la altura del fairway (calle) o inferior

**Pero** se debe tomar alivio completo, esto incluye tanto por interferencia física como por intervención de la línea de juego

**EXCEPCIÓN: No hay alivio si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable**

#### **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 y otros objetos permanentes
- c) Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización

#### **6. CABLES ELÉCTRICOS PERMANENTES ELEVADOS. RLM E-11**

Solo si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador golpea un cable eléctrico situado dentro de límites, y no para el poste que lo sujeta. El jugador debe repetir el golpe jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde se realizó el golpe anterior (Regla 14.6).

## 7. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTI)

En vigor la RLM F-22 para líneas y cables eléctricos temporales y la RLM F-23 para OTIs

## 8. PALOS Y BOLAS

- Lista de cabezas de drivers conformes. RLM G-1. Penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: descalificación.
- Especificaciones de estrías y marcas. RLM G-2. Penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.
- Lista de Bola conformes. RLM G-3. Penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

Nota: En [www.randa.org](http://www.randa.org) está disponible la lista actualizada de Palos y Bolas Conformes

## 9. RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)

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

El tiempo permitido será determinado por el Director del Torneo o por el Juez Árbitro Principal y será publicado en el tablón oficial de anuncios.

El primer grupo, o cualquier otro grupo después de un starter gap, se considerará que está **Fuera de Posición** si, en cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier otro grupo se considerará que está fuera de posición si está retrasado -en relación con el intervalo de salida- con el grupo que le precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador excede de 50 segundos cuando es el primero en jugar un golpe de aproximación (incluido el golpe de salida en un par 3), chip o putt, o 40 segundos si es un golpe de salida o si es el segundo o tercero en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un "mal tiempo".

A un jugador cuyo grupo está siendo cronometrado, se le contará cualquier mal tiempo en el que haya incurrido durante la vuelta, aunque posteriormente su grupo vuelva a estar en posición o vuelva a estar dentro del tiempo permitido.

### Penalidad por infracción de esta Regla Local:

Un mal tiempo: Advertencia verbal del Árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalización

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalización

Cuatro malos tiempos: Descalificación

### Notas:

- Se avisará a los jugadores de que están siendo cronometrados.
- Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere ha tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, es su turno de juego y puede jugar sin interferencia o distracción.
- En algunas circunstancias un solo jugador o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

## 10. SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Regla 5.7)

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego: 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 situación peligrosa, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

## 11. PRÁCTICA (Regla 5)

Práctica antes o entre vueltas en stroke play. RLM I-1.1

La Regla 5.2b se modifica de esta forma: un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas. Penalización: 1ª Infracción: Penalización general (aplicada al primer hoyo de la vuelta). 2ª Infracción: Descalificación. RLM I-1.1

Excepción: Todas las áreas de práctica reconocibles como tales dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por lo jugadores para la práctica en cualquier día de la prueba

## 12. TRANSPORTE

La Regla 4.3a se modifica de la siguiente forma: Durante una vuelta un jugador no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo autorización del Comité (un jugador que procede bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado).

Penalización por infracción de esta Regla Local: Penalización general por cada hoyo en que ha habido una infracción. La infracción entre hoyos se aplica al hoyo siguiente. RLM G-6

## 13. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24)

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

## 14. COLOCAR LA BOLA PARA JUGADORES QUE USAN DISPOSITIVOS DE MOVILIDAD CON RUEDAS

Antes de ejecutar un golpe, un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas puede tomar alivio sin penalización colocando y jugando la bola original u otra bola desde esta área de alivio:

- Punto de Referencia: el punto de reposo de la bola original
- Tamaño del área de alivio: 6 pulgadas (15,24cms) desde el punto de referencia, la cual puede estar más cerca del hoyo, pero con estas limitaciones:
  - Debe estar en la misma área del campo y
  - Si la bola original estaba en el rough, no puede ser colocada en el fairway

El jugador está autorizado a colocar la bola más de una vez (como por ejemplo, cuando en el primer intento de colocar la bola, ésta se queda ligeramente atrasada en su stance).

**Excepción:** No hay alivio bajo esta Regla cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable (como cuando la bola está en una posición tal que el jugador sería incapaz de ejecutar un golpe)

### **15. ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN STROKE PLAY**

RLM L-1. La Regla 3.3(b) 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. La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador.

### **16. RECOGIDA DE TARJETAS – TARJETA ENTREGADA**

La tarjeta de un jugador ha sido oficialmente entregada al Comité cuando el jugador haya abandonado completamente la oficina/área de recogida de tarjetas.

### **17. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA**

- (a) Match Play. El resultado del partido está oficialmente anunciado cuando se ha comunicado a la Oficina del Torneo o Comité.
- (b) Stroke Play. Cuando la hoja de resultados  finales  sea colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

---

## **LAS SIGUIENTES SOLO SERÁN DE APLICACIÓN EN COMPETICIONES DE JUGADORES PROFESIONALES**

### **P1 - RESTRICCIÓN DEL USO DE MATERIALES DE LECTURA DE GREEN**

RLM G-11. Solo puede ser usado el material aprobado por el Comité. Materiales aprobados incluyen:

- a) Libro de distancias aprobado por el Comité a partir de 2022
- b) Hoja de posición de banderas aprobada por el Comité
- c) Mapa del campo de la competición de tamaño no superior a un folio A-4

### **P2 - OBJETOS INTEGRANTES**

- a) Muros y postes de contención artificiales cuando están situados en los márgenes de los bunkers. Estos son parte del área general

### **P3 - PRÁCTICA. Regla 5**

Solo en competiciones stroke play. la práctica en o cerca del green anterior está prohibida. La Regla 5.5b se modifica de la siguiente manera: un jugador no debe realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del último hoyo que acaba de jugar o probar la superficie de ese green frotando el green o rodando una bola.

### **P4 - PALOS Y BOLAS**

- a) Un único tipo de bola. RLM G-4. Durante toda la vuelta, el jugador debe utilizar un único tipo y modelo de bola que se corresponda con una única entrada en la Lista de Bolas Conformes publicada por el R&A. Penalización por realizar un golpe a la bola infringiendo esta Regla Local: Un golpe por cada hoyo en el que ha habido infracción
- b) Sustituir un palo únicamente si está roto o dañado  significativamente . RLM G-9.
- c) Prohibido usar palos de una longitud mayor de 46 pulgadas. RLM G-10