



# REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

Sierra de Grazalema, 33 – 5 – 1ºB · Telf. 952 225 590 Fax 952 220 387 · 29016 MÁLAGA  
www.fga.org e-mail: info@fga.org

## EDICIÓN 2008

Las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales Permanentes han sido formuladas por el Comité de Reglas y Campos de la Real Federación Andaluza de Golf. El texto completo de las mismas se puede encontrar en la edición actual de las Reglas de Golf tal y como las publica la Real Federación Española de Golf en los números de páginas detallados.

### SECCIÓN A – CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1 y hasta nueva orden, en todas las competiciones organizadas bajo los auspicios de la Real Federación Andaluza de Golf.

#### 1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y BOLA

- a. **Lista De Cabezas De Driver Conformes (Regla 4-1a, Nota)** (Apéndice I - Parte C) Páginas 145 - 146
- b. **Especificación de la Bola** (Regla 5-1, Nota) Lista de bolas homologadas – Página 146.

#### 2. HORARIOS DE SALIDA (Regla 6-3a Nota) Página 148

#### 3. RITMO DE JUEGO (Regla 6-7, Nota 2) Página 149

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 ARBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. **Fuera de posición** significa estar retrasado, con relación al intervalo de salida, respecto del grupo que le precede.

Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador excede de 50 segundos cuando es el primero en jugar un golpe de approach (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 tercer jugador en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un mal tiempo.

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

#### **Penalidad por infracción de esta condición:**

Un mal tiempo: Advertencia verbal del Árbitro.

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalidad.

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalidad.

Cuatro malos tiempos: Descalificación.

#### **Notas:**

- 1.- No se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos.
- 2.- Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

#### 4. SUSPENSIÓN DEL JUEGO por situación de PELIGRO

(Regla 6-8b Nota) – Páginas 149 - 150

#### 5. TRANSPORTE – Página 151

#### 6. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA

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.



# REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

Sierra de Grazalema, 33 – 5 – 1ºB · Telf. 952 225 590 Fax 952 220 387 · 29016 MÁLAGA  
www.fga.org e-mail: info@fga.org

## SECCIÓN B – REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique el Comité de la Prueba, se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la Real Federación Andaluza de Golf. Aquellas impresas en la tarjeta de resultados, en su caso, no se tendrán en consideración.

### 1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

Definido por muros, vallas, líneas o estacas blancas que definan el límite del campo, así como cualquier parte del campo marcada como tal por el Comité.

#### Notas:

- Quando el fuera de límites está 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 dichas estacas, postes, vallas, etc., medidos a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.
- Quando se usan tanto estacas como líneas para indicar el fuera de límites, las estacas identifican el fuera de límites y las líneas definen el fuera de límites.
- Quando los límites están definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.
- Quando el fuera de límites está definido por un muro, la línea de fuera de límites estará determinada por la cara más próxima al campo de éste a nivel del suelo.

### 2. OBSTÁCULOS DE AGUA (Regla 26) (Incluidos Obstáculos de Agua Lateral).

Obstáculos de agua son todas las áreas definidas por estacas o líneas amarillas. Cuando existan líneas amarillas, éstas definen el margen.

Obstáculos de agua lateral son todas las áreas definidas por estacas o líneas rojas. Cuando existan líneas rojas, éstas definen el margen.

#### **Nota:** Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua.

Si una bola está, o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está, en un Obstáculo de Agua para el que se han establecido zonas de dropaje, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 o, como opción adicional, dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje más **próxima** al punto por donde la bola original cruzó el margen del obstáculo por última vez. Una bola dropada en la zona de dropaje no debe ser vuelta a dropar si viene a reposar dentro de la distancia de dos palos desde donde tocó una parte del campo por primera vez, aunque salga fuera de la zona de dropaje o vaya a reposar más cerca del agujero.

### 3. TERRENO EN REPARACIÓN (Regla 25)

- Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación GUR o TR
- Todas las áreas cerradas con líneas blancas o azules o estacas azules, incluyendo las de los puntos de cruce para el público que estén señalizadas por líneas blancas o azules.
- Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- Juntas de Tepes – Página 137

### 4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO Regla 25-1a Nota

La interferencia con la colocación del jugador de un agujero, desecho o senda hechos por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro no se considera, por si misma, interferencia bajo la Regla 25-1.

### 5. BOLA EMPOTRADA – Se extiende el alivio a todo el Recorrido –Página 134

### 6. OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 24-1)

Las piedras en bunkers son obstrucciones móviles – Página 137



# REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

Sierra de Grazalema, 33 – 5 – 1ºB · Telf. 952 225 590 Fax 952 220 387 · 29016 MÁLAGA  
www.fga.org e-mail: info@fga.org

Otros ejemplos de obstrucciones móviles incluyen, pero no están limitados a, vallas publicitarias situadas lejos de los tees de salida, todo tipo de cámaras y sus trípodes, micrófonos de TV e indicadores de puntos de cruce.

## **7. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES** (Regla 24-2)

Las zonas de líneas blancas o azules que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles se considerarán parte de la Obstrucción y no Terreno en Reparación.

## **8. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO**

- a) Todos los caminos de tierra o arena, aunque tengan grava en su superficie.
- b) Muros de contención, traviesas, escolleras y forros bordeando los obstáculos de agua.

## **9. CABLES ELEVADOS PERMANENTES**

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe debe ser cancelado y repetido, sin penalidad (Ver Regla 20-5).

Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra bola.

**Excepción:** Un golpe que tiene como resultado el que una bola golpee una sección elevada de empalme de cables

que parten del suelo no debe ser repetido

## **10. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES** - Págs. 138-141

Ejemplos incluyen, pero no están limitados, a vallas publicitarias e indicadores de número de hoyos situadas alrededor de los tees de salida y vallas publicitarias sujetas a otras obstrucciones temporales inamovibles.

**Nota:** Cuando la bola del jugador reposa dentro, sobre o bajo una obstrucción temporal inamovible o tan cerca de la obstrucción que ésta interfiere con la colocación del jugador o el área de swing pretendido y se requiera alivio, el jugador puede proceder bajo la Regla de TIO's o, como opción adicional, dropar la bola, sin penalidad, en la zona de dropaje más **próxima** al punto donde reposa la bola.

## **PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES**

(Excepto las que tienen asignada su propia penalidad)

Juego por Hoyos: Pérdida del Hoyo - Juego por Golpes: Dos Golpes

*NOTA: El uso, activo o pasivo, de teléfonos móviles durante la vuelta estipulada, sin perjuicio de que pueda suponer infracción de la Regla 6-7 y ser penalizado conforme a la misma, cuando moleste a otros jugadores se considera infracción de las Reglas de Etiqueta que puede ser considerado un grave incumplimiento de éstas dando lugar a la descalificación del jugador de acuerdo con la Regla 33-7.*