REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF 2019

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique la R.F.E.G. se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la R.F.E.G.
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 es jugada desde un lado de una carretera pública definida como fuera de límites y viene a reposar al otro lado de esa carretera, está fuera de límites. Esto es aplicable incluso si la bola viene a reposar en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos.

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, incluyendo los puntos de cruce de espectadores donde estén marcados.

(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) Alfombras sujetas y todas las rampas que cubren cables.

c. Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.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. Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green.

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5. Está Regla Local se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura de calle o inferior. Además de la interferencia contemplada en la Regla 16.1a existe también interferencia si una obstrucción inamovible está en la línea de juego del jugador, está dentro de la longitud de dos palos del green y está dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Excepción: No hay alivio bajo esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

5. Objetos Integrantes

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

a. Forros del bunker en su situación prevista.

b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetados a árboles u otros objetos permanentes.

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

6. Líneas y Cables Eléctricos Temporales

Está en vigor la Regla Local Modelo F-22.

7. Obstrucciones Temporales Inamovibles

Regla Local Modelo F-23, con cualquier añadido o corrección publicada en las Reglas Locales adicionales publicadas por la R.F.E.G., está en vigor.

8. 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

9. Ritmo de Juego (Regla 5.6)

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego en la oficina del Torneo. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA CONDICIÓN:

Un Mal Tiempo:	Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.	
	Stroke Play (Juego por Hoyos)	Match Play (Juego por Hoyos) Dos Malos Tiempos:
	Un golpe de penalización	Un golpe de penalidad
Tres Malos Tiempos:	Dos golpes de penalización adicionales	Perdida del Hoyo Cuatro Malos Tiempos:
Descalificación	Descalificación	