

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA de GOLF

AÑO 2009

AM1

Las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales Permanentes han sido formuladas por el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf

El Texto completo de las siguientes condiciones de la competición y Reglas Locales se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf tal y como las publica la R.F.E.G. en los números de página 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 Española de Golf.

1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y BOLA

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes (Regla 4-1 Nota)

(Apéndice I – Parte C) Página 145-146

b. Especificación de la Bola. (Regla 5-1, Nota)

Lista de bolas homologadas – Página 146

2. HORARIO 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 JUEZ ÁRBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado, en relación con intervalo de salida, con el 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.

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

Nota:

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

(Excepción; cuando esté permitido por el Comité de la Prueba)

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.

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 R.F.E.G.

1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla o estacas blancas que definan el límite del campo.

Nota: a) Cuando 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 de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre dicha línea o más allá de la línea.

b) Cuando los límites estén definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa **sobre o más allá** de dicha línea.

2. OBSTÁCULOS de AGUA (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral) (regla 26)

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

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

Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, la bola puede ser jugada bajo la regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima del punto por donde la bola cruzó el margen del obstáculo por última vez con la penalidad de un golpe. 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 el suelo 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)

- (a) Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación TR.
- (b) Todas las áreas cerradas por líneas blancas, incluyendo las de los puntos de cruce para el público que estén señalizadas por líneas blancas.
- (c) Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- (d) Zanjas de drenaje cubiertas con grava
- (e) Cualquier junta de tepes en el recorrido que interfiera con la colocación de la bola o el área del swing pretendido. Todas las juntas que forman parte de la condición deberán ser tratadas como la misma junta a efectos de aplicación de la Regla 20-2c (volver a dropar)

4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO – Regla 25-1 Nota.

Para todas aquellas condiciones anormales del terreno que no sean terreno en reparación y agua accidental sólo existe alivio por el lie de la bola y área de swing, pero no por la colocación.

5. BOLA EMPOTRADA – Se extiende el alivio al “Recorrido” – Página 134

6. OBSTRUCCIONES MOVIBLES.

Las piedras en los bunkers son obstrucciones movibles – Páginas 137.

7. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 24-2)

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

8. CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe deberá ser repetido inmediatamente, sin penalidad (ver Regla 20-5).

Si la bola no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra bola.

Excepción: Una bola que golpee cualquier unión elevada de un cable que sale del suelo, no deberá ser jugada de nuevo.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:

Match Play; Pérdida del hoyo

Stroke Play; Dos golpes