

FEDERACION DE GOLF DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Casa del Deporte El Llano. Avenida del Llano 69, 1º Local 2 33209 - Gijón
 Telf: 98 533 91 41 - FAX: 98 533 97 41 – E-mail: fgpa@fedegolfasturias.com
 INTERNET: [HTTP://www.fedegolfasturias.com](http://www.fedegolfasturias.com)



REGLAS LOCALES PERMANENTES y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes Reglas Locales permanentes y Condiciones de la Competición han sido formuladas por el Comité de Reglas y Árbitros de la Federación de Golf del Principado de Asturias (FGPA), y serán aplicables hasta nuevo aviso en todas las competiciones organizadas por la FGPA, junto con aquellas modificaciones a estas reglas u otras específicas que para cada competición puedan establecer los Árbitros designados o el Comité de la prueba. El texto completo de las mismas se puede encontrar, en su caso, 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 – REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada caso publique el Comité de la Prueba, se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la FGPA.

Aquellas reglas locales que aparezcan impresas en la tarjeta de resultados, en su caso, no se tendrán en consideración.

1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

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

Notas:

- 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 del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de la línea.
- B. Cuando 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 **sobre o más allá** de dicha línea.
- C. Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a reposar más allá de esa carretera, está fuera de límites aún cuando pueda reposar en otra parte del campo.

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

Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua.

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, una bola puede ser jugada bajo la Regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima al punto por donde la bola original 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 25-1)

- A. 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.
- B. Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- C. Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- D. Juntas de tepes en el recorrido – Página 143
- E. Daños en el campo causados por la acción de los jabalíes.

4. CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO Regla 25-1 Nota

(a) La interferencia por un hoyo, deshecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro en la colocación del jugador no se considera por si misma interferencia bajo la Regla 25-1.

(b) Se permite el alivio por interferencia para el reposo de la bola o área de swing de cualquier marca de pintura de distancia situada en áreas de césped segadas a ras en el recorrido.

5. BOLA EMPOTRADA

Se extiende el alivio al "Recorrido" – Página 140.

6. TAPAS DE HIERBA EN EL GREEN

En cualquier green, las tapas de hierba de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que las tapas de agujeros antiguos y pueden ser reparados bajo la Regla 16-1c.

7. OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 24-1)

A. Las piedras en bunkers son obstrucciones móviles – Páginas 143-144

8. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 24-2)

A. 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.

B. Las áreas paisajísticas decorativas (parterres de flores/arbustos o similar) rodeados por una obstrucción, son parte de la obstrucción.

C. Los tutores o vientos de sujeción de los árboles, así como los árboles expresamente marcados.

9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO

Alambres, cables, envolturas u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles u otros objetos permanentes.

10. 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 el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Excepción: Si como consecuencia de un golpe una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no se repetirá el golpe.

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

NOTAS:

Teléfonos móviles: 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.

Conducta antideportiva: La conducta antideportiva así como la actitud o lenguaje inapropiados del jugador o su caddie podrá dar lugar a la aplicación de la penalidad de descalificación (Regla 33-7), a juicio del Comité de la prueba.

SECCIÓN B – 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 FGPA.

1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y BOLA

A. Lista De Cabezas De Driver Conformes, Páginas 152-153

Cualquier "driver" llevado por el jugador debe tener una cabeza identificada por modelo y ángulo de inclinación (loft) en grados que aparezca nombrada en la lista actual de cabezas de driver homologadas publicada por el R&A. La penalidad por jugar un golpe con un palo que infrinja esta condición - Descalificación.

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

Lista de bolas homologadas – Página 154.

2. RITMO DE JUEGO (Regla 6-7, Nota 2) Página 156

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 COMITÉ de la prueba o por el ARBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. **Fuera de posición** significa estar retrasado, en relación al 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 tercero 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 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 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:

- A. **No** se avisará a los jugadores de que se les están tomando tiempos
- B. Los tiempos se tomarán desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.
- C. En algunas circunstancias un solo jugador o dos jugadores de un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

3. SUSPENSIÓN DEL JUEGO por situación de PELIGRO

(Regla 6-8b Nota) – Páginas 156-157

Procedimiento en caso Suspensión del Juego (Nota a la Regla 6-8b)

Cuando el Comité ha suspendido el juego debido a una situación de peligro, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre dos hoyos no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego **INMEDIATAMENTE** y no reanudarán el juego hasta que lo ordene el Comité. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de acuerdo con la R. 33-7.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será **un toque prolongado de la sirena**.

4. TRANSPORTE – Página 158

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

5. 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.

6. RECOGIDA DE TARJETAS – TARJETA ENTREGADA

La zona de recogida de tarjetas puede incluir pero no está limitada a construcciones temporales, carpas o edificios permanentes. Otro tipo puede estar definido en el tablón oficial de anuncios. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

Gijón, a 6 de junio de 2016



**Comité de Reglas y Árbitros
FGPA**