



Federación de Golf del Principado de Asturias

NORMATIVA DE JUEGO CTJ FGPA PEQUECIRCUITO 2020

El CTJ FGPA, en relación con las Pruebas del Pequecircuitito CTJ FGPA 2020, establece que, a partir de esta fecha, será de aplicación la siguiente normativa:

1. CONSEJOS GENERALES ANTES DE JUGAR

- Es recomendable que cada jugador lleve una marca identificativa en su Bola.
- No pedir ni dar Consejo
- Dejar el Green libre una vez se haya acabado el Hoyo.
- Anotar los resultados en la tarjeta en el Tee del Salida del Hoyo siguiente.
- Firmar siempre la tarjeta antes de entregarla. Tanto el Jugador como el Marcador.
- Cumplir las normas de conducta establecidas. en las Reglas de Golf. El comportamiento antideportivo, actitud o lenguaje inapropiado puede ser motivo de Descalificación.
- Si hay alguna duda con respecto a las reglas es recomendable jugar Dos Bolas.
- Cualquier duda más que pueda surgir el jugador puede consultarlo al finalizar la vuelta, en la entrega de tarjetas.

2. DISPOSITIVOS DE MEDICION DE DISTANCIA Y DE AUDIO-VIDEO – Regla 4.3

No están permitidos los dispositivos de medición de distancia ni los dispositivos de audio o video.

PENALIZACION por infringir esta regla:

Primera infracción: penalización general (dos golpes)

Segunda infracción: descalificación

3. CÓDIGO DE CONDUCTA.-Regla 1.2b

a) Durante la competición, un jugador está obligado por el siguiente Código de Conducta, y es susceptible de ser penalizado por su incumplimiento. El Código de Conducta se aplica, asimismo, al acompañante del jugador, y en consecuencia el jugador podrá ser penalizado por las acciones de su acompañante durante la competición.

b) Las violaciones al Código de Conducta incluyen:

1. No cuidar el campo (por ejemplo, no rastrillar bunkers, no reparar el pique de la bola en el green, no reemplazar divots-chuletas)
2. Lenguaje inaceptable (blasfemias, insultos y/o uso de palabras groseras y malsonantes)
3. Dañar o lanzar palos, así como dañar intencionadamente el campo.
4. Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores
5. Fumar durante la competición
6. El uso activo o pasivo de teléfonos móviles u otros dispositivos de audio o video, cuando pueda molestar o afectar al normal desarrollo del juego.
7. Conducta antideportiva u otro tipo de comportamiento que no cumpla con los estándares de etiqueta y comportamiento descritos en la Regla 1.2a de las Reglas de Golf.

c) Sanciones por incumplimiento del Código de Conducta:

- Primera infracción: advertencia verbal
- Segunda infracción: penalización de un golpe
- Tercera infracción: penalización general
- Cuarta infracción o cualquier grave falta de conducta: descalificación.

Ejemplos de grave falta de conducta se encuentran en la Interpretación 1.2a /1 de las Reglas de Golf

4. ACOMPAÑANTES

Cada Jugador /a podrá ser acompañado como máximo por 2 personas y estas deberán llevar una distancia mínima de 30 metros con respecto a los mismos.

Penalización por infringir esta regla:

- Primer aviso: 2 Golpes de Penalización
- Segundo Aviso: Descalificación

5. REGLAS DE JUEGO específicas para las categorías de 5 y 3 hoyos

Además de las anteriores, las categorías de 5 y 3 hoyos jugarán con las siguientes reglas de juego específicas:

• Bunkers

Si una bola reposa en el bunker, los jugadores marcarán su bola, la cogerán y la droparán en el punto más cercano donde su bola reposa (1 palo máximo), fuera del Bunker y sin ganar distancia con respecto a la bandera. Nunca una bola podrá ser dropada por delante de donde reposaba. NO PENALIZACIÓN

• Áreas de Penalización

Si una bola reposa en un Área de Penalización, bien esté marcada con estacas amarillas o rojas, marcarán la línea por donde

FEDERACION DE GOLF DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

ha entrado la bola al área de penalización, recuperarán la bola (si pueden) y droparán una bola por el punto más cercano (2 palos máximo) por donde su bola haya entrado al área de penalización, siempre sin ganar distancia con respecto a la bandera. NO PENALIZACIÓN

- **Bola empotrada**

Una bola empotrada en cualquier parte del Área General, puede ser dropada. Se marca, se limpia y se dropa en el punto más cercano donde reposa (1 palo máximo), sin ganar distancia con respecto a la Bandera. NO PENALIZACIÓN

- **Fuera de Límites**

Una bola que reposa fuera de los límites del Campo (Estacas Blancas o Vallas), NO PODRÁ SER JUGADA, por lo que el jugador/a deberá repetir el golpe desde el punto más cercano del último lugar donde haya jugado (1 palo máximo), sin ganar distancia con respecto a la bandera. CON PENALIZACIÓN.

Ejemplo: Un niño/a sale del Hoyo 1 y su bola va a parar Fuera de Límites, el niño/a deberá golpear otra bola desde ese mismo lugar donde golpeo la anterior.

Los golpes que lleva cuando llegue a jugar su segunda Bola será: Primer Golpe de Salida, Un Golpe de penalización y otro golpe de la segunda Bola que jugó.

Por lo que cuando llegue al lugar donde reposa su segunda bola, jugaría el cuarto Golpe.

- **Golpes al aire**

Los golpes al aire, deben de ser contabilizados como tal, por lo que si un jugador/a tiene intención de darle a la bola y no le da, es un golpe.

- **Obligatorio jugar con bandera**

No está permitido quitar la bandera del hoyo, por lo que deberá permanecer en su lugar durante todo el juego del hoyo, excepto cuando la misma se encuentre inclinada o mal colocada en el agujero, de forma que impida el juego normal, en cuyo caso se permitirá recolocarla, o si esto no fuera posible jugar sin la bandera. PENALIZACION por incumplimiento: aviso en la primera infracción, dos golpes de penalización en las siguientes infracciones.

- **Par Hoyos**

Según establece la *Circular 030/2019*, los jugadores de las categorías 5 y 3 Hoyos saldrán desde Hoyos más cortos, cuyas Barras de Salida las establece el Comité de la Prueba, es por ello que a la hora de realizar el computo de puntos para establecer la Clasificación, se computarán los pares reales de los Hoyos que dichos jugadores jueguen en cada prueba de Pequecircuito, dependiendo siempre del campo e independientemente de donde estén las Barras de Salida colocadas.

- **Desempates**

En el caso de empate para el puesto de Campeón de la Categoría de 5 o 3 Hoyos, el desempate se realizará aplicando la *Fórmula de últimos Hoyos*. En la Categoría de 5 Hoyos se contemplará el cómputo de los 3 últimos Hoyos mientras que en la Categoría de 3 Hoyos será el último hoyo.

Los jugadores deben de jugar de forma autónoma llevando su material deportivo y tomando sus propias decisiones.

Los acompañantes única y exclusivamente podrán asistir a los jugadores en el recuento de golpes en las categorías de 5 y 3 Hoyos.

El CTJ FGPA se reserva el derecho a poder modificar la normativa de la presente circular atendiendo a criterios técnicos o de Organización.



Borja del Campo
Gerente

En Gijón, a 14 de Enero de 2020