



Avenida Jaime III, entresuelo – despacho J 07012 – Palma de Mallorca
Teléfono.971.722.753 – Fax: 971.711.731- E-mail: fbgolf@fbgolf.com – Web: www.fbgolf.com

CIRCULAR 04/2010

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN Y REGLAS LOCALES PERMANENTES

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 Federación Balear de Golf exceptuando que sea modificada por el Reglamento o Circular específico de cada prueba.

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 ÁRBITRO 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 PELIGRO

(Regla 6-8b Nota) – Páginas 149 – 150

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 y su reanudación serán las siguientes:

Interrumpir el Juego inmediatamente: Un toque prolongado de la sirena.

Interrumpir el Juego: Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

Reanudar el Juego: Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

5. TRANSPORTE – Página 151

Los jugadores no debe utilizar ningún medio de transporte durante la vuelta estipulada excepto por autorización del comité

6. UTENSILIOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS:

Está prohibida su utilización en todas las competiciones de la FBG.

7. MÓVILES:

La utilización de teléfonos móviles estará especificada en el reglamento de cada prueba

8. 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, junto con aquellas específicas para cada competición que el Comité de la Prueba establezca, se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la Federación Balear de Golf.

1. FUERA DE LÍMITES (Regla 27)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla, línea o estacas blancas que definan los límites del campo, así como cualquier parte del campo marcada como tal por el Comité.

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 fuera de límites.
- b) Cuando 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.
- c) 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.

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)

- a) Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación GUR o TR
- b) 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.
- c) Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- d) Juntas de Tepes – Página 137 Todas las juntas que forman parte de la condición deberán ser tratadas como parte de la misma junta a efectos de la aplicación de la regla 20.2c (volver a dropar)

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 movibles – Página 137

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. 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.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

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