



## Circular 11/2022

### REGLAS LOCALES PERMANENTES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN 2022

Las siguientes **Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición**, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique la FBG se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la FBG.

El texto completo de cualquier Regla Local, se puede encontrar en las [Reglas de Golf - Guía Oficial](#) en vigor desde el 1 de enero de 2019 o directamente clicando sobre el link.

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 2.1](#)

a) Una bola está fuera de límites cuando está **más allá** de cualquier muro que define un límite.

[Regla Local Modelo A-2.2](#)

b) Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a parar más allá de dicha carretera, está fuera de límites, aunque pueda reposar en cualquier otra parte del campo.

[Regla Local Modelo A-3](#)

#### 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-2.2](#).

#### 3) GREENS

a) [Regla Local Modelo D-7](#):

La Regla Local D-7 limita cuando el golpe realizado desde el Green debe repetirse de acuerdo con la [Excepción 2 a la Regla 11.1b](#).

“La Excepción 2 a la Regla 11.1b se aplica, excepto cuando una bola jugada desde el green accidentalmente golpea:

- El Jugador
- El Palo utilizado por el Jugador para realizar el golpe o
- Un animal definido como un Impedimento Suelto (es decir, Gusanos, Insectos y Animales similares que pueden ser retirados fácilmente).

El Golpe cuenta y la Bola debe ser jugada como reposa.

Penalización por jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla Local: Penalización General bajo la [Regla 14.7a](#).”



## 4) PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO ESPECIALES U OBLIGATORIOS

### a) 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**. Regla Local [Modelo E-1.1](#)

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.

### b) Cables eléctricos 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 donde jugó la bola original, de acuerdo con la [Regla 14-6](#). Regla Local [Modelo E-11](#)

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

### c) Alivio en Línea hacia Atrás, Jugar desde Fuera del Área de Alivio

La Regla [Local Modelo E-12](#) está en vigor al tomar alivio en línea hacia atrás de acuerdo con cualquier Regla: "Cuando se toma Alivio en Línea Hacia Atrás, no hay penalización adicional si un jugador juega una bola que fue dropada en el área de alivio contemplada en la Regla pertinente (Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b o 19.3b) pero que quedó en reposo fuera del área de alivio, siempre y cuando la bola, cuando se juegue, se encuentre dentro de la longitud de un palo del punto donde tocó el suelo por primera vez cuando se dropó".

## 5) CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16) Y OBJETOS INTEGRANTES

### a) Terreno en Reparación

1. Cualquier área marcada con una línea blanca.
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.

Regla Local [Modelo F-3.3](#)

3. Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por el público o el movimiento de vehículos) que sea considerada anormal por un árbitro.

Regla Local [Modelo F-4](#)

4. Juntas de tepes. Regla Local [Modelo F-7](#)
5. Alivio de Raíces de árbol en calle. [Regla Local Modelo F-9.1](#)
6. No existe interferencia si las marcas de pintura de distancia o puntos solo interfieren en el stance del jugador. Regla Local [Modelo F-21.1](#)
7. Zanjias para cables cubiertas con césped. Regla Local [Modelo F-22](#)
8. 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

### 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. Regla Local [Modelo F-3.1](#)
2. Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras).



## c) Objetos Integrantes.

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

1. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles u otros objetos permanentes.
2. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.
3. Muros o revestimientos artificiales cuando se encuentran dentro de bunkers.
4. Se consideran parte integrante del campo todos los muros, piedras apiladas y construcciones antiguas (existentes antes de la construcción del campo), no hay alivio sin penalización.

## d) Prohibir alivio de una Condición Anormal del Campo por interferencia solo en el Stance.

La [Regla 16.1](#) se modifica de la siguiente manera:

“No existe interferencia si el Agujero de Animal interfiere solamente con el stance del jugador.”

Regla Local [Modelo F-6](#).

## 6) RESTRICCIONES AL USO DE EQUIPAMIENTO ESPECÍFICO

### a) Palos y Bolas

1. Lista de Cabezas de Driver Conformes. 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. Regla Local [Modelo G-2](#).

2. La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación**.

3. Lista de Bolas Conformes. Regla Local [Modelo G-3](#).

La penalización por infracción de esta Regla Local: **Descalificación**.

**Nota:** Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en [www.randa.org](http://www.randa.org).

4. Sustitución de un Palo.

Está en vigor la Regla Local [Modelo G-9](#) para la sustitución de un palo que está roto o dañado considerablemente.

### b) Dispositivos de medición de distancias ([Regla 4.3a \(1\)](#))

No se pueden utilizar en las competiciones reservadas a benjamines, alevines, infantiles, cadetes, boys, girls y/o juniors.

La penalidad por la infracción de esta regla es de:

**Match Play: pérdida de hoyo, Stroke Play: dos golpes, reincidencia: descalificación.**

### c) Uso de Transporte Motorizado Regla Local [Modelo G-6](#)

No está autorizado el uso de transporte motorizado, excepto cuando esté específicamente permitido por el Comité de la Prueba.

Durante una vuelta, un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo esté autorizado o posterior autorización del Comité de la Prueba. Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado a montar en cualquier medio de transporte motorizado. El jugador incurrirá en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente. Regla Local [Modelo G-6](#).



## 7) DEFINIR QUIÉN PUEDE AYUDAR O DAR CONSEJO A LOS JUGADORES

### CONSEJO: MIEMBROS DEL EQUIPO EN EL MISMO GRUPO. Regla Local Modelo H-5

La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde dos jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden pedir consejo y recibir consejo uno del otro durante la vuelta.

Las limitaciones de las acciones del caddie se extienden al compañero del equipo (R 10.2b).

## 8) PROCEDIMIENTOS PARA MALAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS Y SUSPENSIONES DEL JUEGO (REGLA 5.7)

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

- a) Suspensión inmediata por peligro inminente – **un toque prolongado de sirena.**
- b) Suspensión por una situación no peligrosa – **tres toques cortos consecutivos de sirena.**
- c) Reanudación del juego – **dos toques cortos consecutivos de sirena.**

**Nota:** Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

## 9) POLÍTICAS DE RITMO DE JUEGO (Regla 5.6b) Regla Local Modelo K-5

El Comité podrá establecer un tiempo máximo para completar una vuelta y penalizar a los jugadores con dos golpes si no entregan la tarjeta de resultados en la zona habilitada a tal efecto dentro del tiempo máximo establecido por el comité de la prueba.

### Procedimientos del Comité 5G

En ausencia de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si excede del tiempo permitido, y si es el segundo grupo o grupo posterior, si además de exceder el tiempo permitido, se encuentra fuera de posición.

El tiempo permitido lo determinará el director del Torneo o el Juez Árbitro Principal y se publicará en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado – en relación con el intervalo de la salida – con el grupo que va delante.

Si a partir del momento que se empieza a cronometrar, algún jugador excede de 40 segundos, o 50 segundos si es el primero en jugar un golpe de aproximación, salida de un par tres, chip, putt, se considerará que ha tenido “**un mal tiempo**”.

A un jugador, cuyo grupo está bajo cronómetro, se le contará cualquier mal tiempo en que haya incurrido durante la vuelta, aunque con posterioridad su grupo vuelva estar en posición dentro del tiempo permitido.

### Penalización por infracción de esta condición:

	<b>Stroke-Play</b>	<b>Match-Play</b>
<b>Un mal tiempo:</b>	<b>advertencia verbal</b>	<b>advertencia verbal</b>
<b>Dos malos tiempos:</b>	<b>1 golpe de penalización</b>	<b>1 golpe penalización</b>
<b>Tres malos tiempos:</b>	<b>2 golpes de penalización</b>	<b>pérdida de hoyo</b>
<b>Cuatro malos tiempos:</b>	<b>descalificación</b>	<b>descalificación</b>

**Nota: NO** se avisará a los jugadores que se les toma el tiempo.



Los tiempos se tomarán a partir del momento en que sea el turno de juego del jugador, ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola y puede jugar sin interferencias o distracción. En el green el tiempo empieza una vez el jugador ha tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, arreglar piques y sacar impedimentos sueltos de su línea de putt.

## 10) TRATAMIENTO DEL JUGADOR DESCALIFICADO

La decisión de que pueda permanecer o no en el campo es del Comité de la prueba.

## 11) INSCRIPCIÓN-ELEGIBILIDAD. PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ SECCIÓN 5-A (1) y (2)

Los jugadores deben cumplir con las condiciones de inscripción establecidas en las Condiciones de la Competición específicas para el Campeonato o Torneo.

## 12) RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS. TARJETA ENTREGADA. PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ SECCIÓN 5-A (5)

La zona de recogida de tarjetas puede incluir, a título enunciativo, construcciones temporales, carpas y edificios permanentes. Cualquier otro tipo de zona de recogida se informará en el tablón de anuncios. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada al Comité cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

## 13) RESULTADOS DEL TORNEO O CAMPEONATO—COMPETICIÓN CERRADA. PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ SECCIÓN 7-B

### a) Match Play (Juego por Hoyos)

El resultado del partido está oficial anunciado cuando se ha registrado en la oficina del Torneo.

### b) Stroke Play (Juego por Golpes)

Cuando las hojas de resultados finales sean colocadas en el tablón oficial de anuncios o en la web de la FBG, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

## 14) CÓDIGO DE CONDUCTA. PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ SECCIÓN 5-H

Este Código de Conducta será de aplicación en todas las pruebas organizadas por la FBG y su aplicación correrá a cargo del Comité de la Prueba, cuya decisión será definitiva.

De acuerdo con la [Regla 1.2a](#) se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego y el Comité puede descalificar a un jugador por actuar de una forma contraria a éste, si se considera que ha cometido una grave falta de conducta.

Por otra parte la [Interpretación 1.2a/1](#) expone una serie de acciones, llevadas a cabo por un jugador, que serán probablemente consideradas graves faltas de conducta.

En cualquier caso será el Comité de la Prueba quien decidirá si la falta de conducta es grave y puede considerar más apropiado advertir al jugador que una reincidencia en la falta de conducta o una falta de conducta similar supondrá la descalificación, en lugar de la descalificación directa.

La [Regla 1.2b](#) dice que el Comité puede establecer sus propias normas de conducta del jugador, en un Código de Conducta adoptado mediante Regla Local y que éste puede incluir penalizaciones por infracción de estas normas pudiendo estas ir desde la advertencia hasta la descalificación.

Para los siguientes casos de conducta inaceptable:

- la primera infracción supondrá una advertencia,
- la segunda un golpe de penalización,
- la tercera penalización general (dos golpes) y



d) la cuarta infracción la descalificación del jugador.

- Omisión de cuidar el campo, como no rastrillar un bunker.
- Lenguaje inaceptable.
- Maltrato de material propio o del campo.
- Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores. Infringir el código de vestimenta establecido por el Comité.
- Jugar de forma segura y responsable, no poniendo en peligro la integridad de otros jugadores. Si existe una prohibición para entrar a una zona y un jugador la infringe incurrirá en la penalización general y en caso de reincidencia en la descalificación.  
El Código de Conducta se aplicará al caddie del jugador y el jugador será penalizado de acuerdo con el Código por las acciones de su caddie durante la vuelta.

De acuerdo con la [Regla 20.2a](#) el árbitro es la persona designada por el Comité para aplicar las Reglas, por lo que los árbitros de las pruebas serán los responsables de velar por el cumplimiento del Código de Conducta y su aplicación.

El árbitro, antes de aplicar una penalización, puede buscar la ayuda del Comité o trasladar la decisión al Comité. El fallo del Comité es definitivo.

Comité de Árbitros y Reglas

FEDERACION BALEAR DE GOLF Enero de 2022