



Circular 09/2026

REGLAS LOCALES F.B.G. - 2026

Las siguientes **Reglas Locales de la FBG**, conjuntamente con las que en cada campo se publiquen, se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos organizados por la FBG.

El texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM), se puede encontrar en las Reglas de Golf - Guía Oficial en vigor desde el 1 de enero de 2023 o directamente clicando sobre el respectivo link. [Reglas actualizadas](#).

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) El borde del lado del campo de los muros define el límite del campo. [RLM A-2.1](#)

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 termine reposando en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos. [RLM A-5](#)

c) Las puertas cerradas fijas a los muros y vallas forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de estas puertas bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente ([RLM F-26](#) en vigor).

2) ÁREAS DE PENALIZACIÓN [Regla 17](#)

a) Cuando un área de penalización se une a un límite del campo, el margen 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 [RLM B-2.2](#)

3) 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. [RLM E-1.1](#)



La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que, si el jugador opta por esta opción, una bola debe droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

b) Cables eléctricos elevados permanentes [RLM E-11](#)

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](#).

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.

Si el jugador repite el golpe pero lo hace desde un lugar equivocado, incurre en la penalización general bajo la [Regla 14.7](#).

Si el jugador no repite el golpe, incurre en la penalización general y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde un lugar equivocado.

4) CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO ([Regla 16](#)) Y OBJETOS INTEGRANTES

a) 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. [RLM F-3.1](#)
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. [RLM F-3.3](#)
3. Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras).
4. Obstrucciones Inamovibles cercanas al Green. [RLM F-5.2](#)

b) Terreno en Reparación

1. Cualquier área rodeada por una línea blanca continua o discontinua, o por estacas azules.
2. La [Regla 16.1](#) se modifica de la siguiente manera: "No existe interferencia si un Agujero de Animal interfiere solamente con la colocación (stance) del jugador. [RLM F-6](#)
3. Juntas de tepes alivio según [RLM F-7](#)

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. 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.

5) RESTRICCIONES AL USO DE EQUIPAMIENTO ESPECÍFICO

a) Palos y Bolas

1. Lista de Cabezas de Driver Conformes. [RLM G-1](#) La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación**.

2. Especificaciones de Estrías y Marcas. [RLM G-2](#) La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación**.

3. Lista de Bolas Conformes. [RLM G-3](#) La penalización por infracción de esta Regla Local: **Descalificación**.

Nota: Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en la [página web de R&A](#).

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. [RLM G-5](#)

La penalización por la infracción de esta regla es de:

Match Play: Perdida de hoyo,
Stroke Play: Dos golpes,
Reincidencia: Descalificación.

6) CONSEJO ENTRE MIEMBROS DEL EQUIPO EN EL MISMO GRUPO. [RLM H-5](#)

La [Regla 10.2](#) se modifica de la siguiente manera:

Cuando jugadores del mismo equipo juegan juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden darse consejo y pedirse consejo entre ellos durante la vuelta.

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

7) PROCEDIMIENTOS PARA MALAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS Y SUSPENSIÓN DEL JUEGO ([REGLA 5.7](#)) [RLM J-1](#)

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 cerraran inmediatamente.

8) RESTRICCIONES ESPECÍFICAS EN LAS COMPETICIONES DESTINADAS A JUGADORES JUNIORS O MENORES

a) Dispositivos de medición de distancias [RLM G-5](#): La [Regla 4.3a\(1\)](#) se modifica de la siguiente manera: Durante una vuelta un jugador no debe obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo electrónico de medición de distancia.

b) Transporte motorizado [RLM G-6](#): Durante una vuelta un jugador no puede ser transportado en cualquier medio motorizado, excepto si está autorizado o aprobado por el Comité.

c) Caddie [RLM-H-1.1](#): La Regla 10.3 se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe tener un caddie durante la vuelta.

9) RESPONSABILIDADES CON LA TARJETA DE RESULTADOS [Regla 3.3b\(2\)](#)

La [Regla 3.3b\(2\)](#) se modifica de la siguiente manera:

a). Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, por el marcador o por ambos, el jugador incurre en la penalización general (dos golpes). La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador. [RLM L-1](#)

b). La tarjeta de resultados de un jugador o equipo se considera entregada al Comité 15 minutos después de que:

- 1.- El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o.
- 2.- El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo.

El área de recogida será definida por el Comité.

10) POLÍTICAS DE RITMO DE JUEGO ([Regla 5.6b](#)) [RLM K-2](#)

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 5H](#)



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 Arbitro Principal.

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:

	Stroke-Play	Match-Play
Un mal tiempo:	Advertencia verbal	Advertencia verbal
Dos malos tiempos:	1 golpe de penalización	1 golpe penalización
Tres malos tiempos:	2 golpes de penalización	Pérdida de hoyo
Cuatro malos tiempos:	Descalificación	Descalificación

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

El primer aviso oficial se considerará advertencia verbal a efectos de penalizaciones tanto si es por mal tiempo como por estar fuera de posición.

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.

11) CÓDIGO DE CONDUCTA. PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ SECCION 5-I

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 aclaración 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.

En general, salvo que el Comité decida una aplicación diferente, para los casos de conducta inaceptable:

- a) la primera infracción supondrá una advertencia.
- b) la segunda un golpe de penalización,
- c) la tercera penalización general (dos golpes) y.
- d) la cuarta infracción la descalificación del jugador.

Ejemplos de conducta inaceptable:

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.

No jugar de forma segura y responsable, 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.

Enero de 2026

Comité de Reglas y Árbitros

FEDERACIÓN BALEAR DE GOL