



FEDERACIÓN DE GOLF DE CASTILLA-LA MANCHA AÑO 2014 - 2015

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición han sido formuladas por el Comité de Reglas de la Federación de Golf de Castilla-La Mancha.

El Texto completo de las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competición se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf tal y como las publica la R.F.E.G. en los números de página detallados.

SECCIÓN A – REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique por el Comité de la Prueba se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren en Castilla-La Mancha.

1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

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

Nota:

(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 de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de la línea.

(b) Cuando los límites estén 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 (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26)

Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, la bola puede ser jugada bajo la Regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima del 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 por líneas blancas, 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

(e) Juntas de tepes en el recorrido. Páginas 144 - 145.

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 142.

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.

Las piedras en los bunkers son obstrucciones móviles – Páginas 145.

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.

9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO.

(a) 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 Siguiendo Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Nota: Los cables o alambres que sujetan una TIO son parte de la TIO salvo que el Comité, mediante Regla Local, declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

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.

11. DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS (Regla 14-3 Nota)

Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que mida exclusivamente la distancia. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo para medir distancias diseñado para calcular o medir cualquier otra condición que pueda afectar su juego (caídas, velocidades de viento, temperatura, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3. **La penalidad es de descalificación**, independientemente del hecho de haber utilizado estas funciones o no.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES:

Match Play: Pérdida del hoyo.

Stroke Play: Dos golpes.

SECCIÓN B – CONDICIONES de la COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1 y hasta nueva orden, en todas las competiciones que se jueguen en Castilla-La Mancha.

1. ESPECIFICACIÓN DE PALOS Y BOLA

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes. Páginas 153-154.

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 157.

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 JUEZ ÁRBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado, en relación con 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 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 cualquier mal tiempo en el que haya incurrido durante la vuelta aunque subsecuentemente 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

Nota:

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.
3. En algunas circunstancias un solo jugador o dos jugadores en un grupo de tres pueden ser cronometrados en lugar del grupo entero.

3. SUSPENSIÓN del JUEGO por SITUACIÓN de PELIGRO (Regla 6-8b Nota) – Página 157.

4. 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.

5. 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.