



FEDERACIÓN DE GOLF DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

AÑO 2005 y 2006

Las siguientes **Condiciones de la Competición y Reglas Locales Permanentes** han sido formuladas por el Comité Técnico de Reglas y Campos de la Federación de Golf de la Comunidad Valenciana y conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo establezcan los Árbitros de la competición, serán aplicadas hasta nuevo aviso, en todas las competiciones organizadas bajo los auspicios de la Federación Autonómica.

SECCIÓN A - CONDICIONES de la COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas bajo la Regla 33-1

1. La BOLA (Regla 5-1 Nota)

La bola que utilice el jugador deberá estar relacionada en la actual Lista de Bolas Homologadas de Golf del Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (Apéndice I, parte C-1a, página 116).

Penalidad por infracción de esta condición: Descalificación

2. HORARIO de SALIDA (Regla 6-3a Nota y Apéndice I parte C-2)

Si el jugador llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad de descalificación bajo la regla 33-7, la penalidad por no empezar a jugar a la hora determinada es la pérdida del primer hoyo a jugar en Match Play o de dos golpes de penalidad en Stroke Play. La penalidad por llegar después de estos cinco minutos es la descalificación.

La hora de salida será la que figure para el grupo en la lista oficial de salidas, o bien cuando el grupo sea llamado por el starter, cualquiera que sea la más atrasada.

3. RITMO de JUEGO (Regla 6-7 Nota 2)

Salvo en caso de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si se excede en el tiempo determinado 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 ÁRBITRO PRINCIPAL y será publicado en el tablón oficial de anuncios. Fuera de posición significa estar retrasado, en relación al 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, ó 40 segundos si es un golpe de salida o si es el segundo o tercer jugador en jugar un golpe, se considerará que ha infringido la regla 3 de las Condiciones de la Competición.

Penalidad por infracción de esta condición:

1ª infracción: advertencia verbal del árbitro

2ª infracción: 1 golpe de penalidad

3ª infracción: 2 golpes de penalidad

4ª infracción: descalificación

Nota: El tiempo empezará a contar desde el momento en que el Árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

4. SUSPENSIÓN del JUEGO por situación de PELIGRO (Regla 6-8b y Apéndice I parte C-5)

Cuando el juego es suspendido por el Comité debido a una situación de peligro (por ejemplo, rayos, tomado, etc.) si los jugadores, de un match o de un grupo, están entre dos hoyos, no iniciarán el juego del hoyo siguiente hasta que el Comité haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, interrumpirán el juego de inmediato y no reanudarán el juego hasta que el Comité lo ordene. Si un jugador no interrumpe el juego de inmediato será descalificado, salvo que existan circunstancias que justifiquen la no aplicación de esa penalidad, de acuerdo con la regla 33-7.

La señal para la suspensión inmediata del juego por situación de peligro puede ser un toque prolongado de sirena, o cualquier otra señal previamente acordada.

5. TRANSPORTE

Los jugadores irán andando en todo momento durante el juego de la vuelta estipulada.

Penalidad por infracción de esta condición:

Match Play: A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción se ajustará la situación del partido, deduciendo un hoyo por cada hoyo en que haya tenido lugar la infracción. Máxima deducción por vuelta: dos hoyos.

Stroke Play: Dos golpes por cada hoyo en que haya existido infracción. Penalidad máxima por vuelta: cuatro golpes.

En caso de infracción entre hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Match Play, Stroke Play: Al descubrir la infracción se interrumpirá de inmediato el uso de un medio de transporte no autorizado. De no ser así, el jugador será descalificado.

6. CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

La conducta antideportiva del jugador o su caddie podrá dar lugar a la aplicación de la penalidad de descalificación.

7. TELEFONÍA MÓVIL

No se permite al jugador o su caddie la utilización de telefonía móvil durante una vuelta estipulada. El jugador será responsable de la emisión o recepción de cualquier sonido del teléfono.

Penalidad por infracción de esta condición:

1ª infracción: 2 golpes de penalidad

2ª infracción: descalificación

SECCIÓN B - REGLAS LOCALES

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 o muros, la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas estacas, postes, vallas o muros, medidos a nivel de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre dicha línea o más allá de la línea.

b) Cuando los límites estén definidos por una línea blanca continua o colindante, esta será la que defina el fuera de límites.

2. OBSTÁCULOS de AGUA (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26)

(a) **Obstáculos de Agua (Regla 26)** Todas las áreas definidas por marcas amarillas. Cuando existan líneas de pintura amarillas, éstas definen el margen.

(b) **Obstáculos de Agua Lateral (Regla 26)** Todas las áreas definidas por marcas rojas. Cuando existan líneas de pintura roja, éstas definen el margen.

Nota: Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, puede ser jugada una bola bajo la regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima del punto por donde la bola 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)

(a) Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación TR.

(b) Todas las áreas cerradas por líneas blancas y/o estacas azules.

(c) Para todas aquellas condiciones anormales del terreno que no sean terreno en reparación y agua accidental sólo existe alivio para el lie de la bola y área de swing, pero no para la colocación.

4. BOLA EMPOTRADA (Regla 25-2 y Apéndice I parte B-3)

En el recorrido, una bola empotrada en su propio impacto en terreno que no sea arena, puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto en el que reposaba, pero no más cerca del agujero. Al dropar la bola ésta debe tocar en primer lugar una parte del campo dentro del recorrido.

5. OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 24-1)

Las piedras en los bunkers se consideran obstrucciones movibles, siendo de aplicación la regla 24-1.

6. CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe se cancelará y volverá a ser jugado de inmediato, sin penalidad (ver Regla 20-5).

Si la bola no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra bola.

Excepción: Una bola que golpee cualquier unión elevada de un cable que sale del suelo, no deberá ser jugada de nuevo.

Penalidad por infracción de cada una de las Reglas Locales no especificada:

Match Play: pérdida del hoyo, Stroke Play: dos golpes

NOTA: Cuando una bola haya de ser levantada bajo alguna regla que obligue su reposición, deberá ser previamente marcada (Regla 20-1).

EL COMITÉ DE LA PRUEBA, PODRÁ AÑADIR, SUPRIMIR O MODIFICAR EN PARTE LAS PRESENTES CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN Y REGLAS LOCALES PARA ALGUNA PRUEBA EN CONCRETO.