



## **CIRCULAR 6/2020**

### **REGLAS LOCALES FEDERATIVAS 2020**

Las siguientes Reglas Locales Federativas se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la FGG.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general.

#### **1.- 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. 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.

#### **2.- Condiciones Anormales del Campo (Regla 16)**

##### ***Terreno en reparación***

- a) Las rodadas profundas causadas por vehículos o maquinaria.
- b) Las zanjas de drenaje hechas en el terreno por trabajadores del campo.
- c) Zanja de drenaje cubierta con grava (desagües)
- d) Zanjas para cables cubiertas con césped.
- e) Los surcos en los bunkers producidos por la acción del agua.
- f) Tepes de césped nuevo o junta de tepes
- g) Semilleros (alivio obligatorio).
- h) Desperfectos causados por jabalíes.

##### ***Obstrucciones Inamovibles***

- a) Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas, se tratan como una única condición anormal del campo.
- b) 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.

#### **3.- 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*".

#### **4.- Palos**

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

#### **5.- Ritmo de Juego (Regla 5.6)**

- a) Hay un tiempo máximo de cuarenta (40) segundos para jugar un golpe. El tiempo se tomará desde el momento en que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador. Se avisará a los jugadores que de que están siendo cronometrados individualmente.
- b) El Comité no considerará justificada ninguna causa que lleve a un grupo a pasar por un punto determinado del campo o a abandonar un green, veinticinco minutos después de que haya pasado el grupo precedente. **Todos los jugadores del grupo serán responsables.** En este caso, no se avisará necesariamente al grupo de que se están tomando tiempos.



# Federación Gallega de Golf

C/ Puente, Nº 28, Bajo, 15009 – A Coruña

Teléfono: 981 91 90 30 – Fax: 981 91 90 29 – E-mail: [fggolf@fggolf.com](mailto:fggolf@fggolf.com) – Web: [www.fggolf.com](http://www.fggolf.com)

## Circular F.G.G. 6/2020

- c) El árbitro y el Comité tendrán plena autoridad para prevenir el juego lento y si consideran que un jugador o todos los integrantes del grupo han infringido el ritmo de juego, la penalización será: un mal tiempo, un golpe de penalización; dos malos tiempos, dos golpes de penalización adicionales; tres malos tiempos, descalificación.

### **6.- Suspensión del Juego (Regla 5.7)**

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

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

### **7.- Práctica en el Campo (Regla 5.2)**

- En Stroke Play, la Regla se modifica en el siguiente sentido: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.
- En Match Play, la Regla se modifica en el siguiente sentido: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes de una vuelta o entre vueltas.
  - Penalización por la primera infracción: Penalización general (aplicada al primer hoyo del jugador).
  - Penalización para la segunda infracción: Descalificación.

### **8.- Código de Conducta (Regla 1.2)**

- El Comité y el árbitro rechazará todo comportamiento o actitud que a su juicio no sea la idónea que se exige a todo deportista.
- Se referencian las siguientes conductas que podrían ser penalizadas durante una vuelta:
  - Poner en peligro la integridad física de cualquier persona que esté en el campo.
  - Utilizar tácticas de distracción mientras otro jugador toma su stance o ejecuta un golpe, como hablar, moverse, o permanecer cerca o directamente detrás de la bola o del hoyo.
  - Utilizar un lenguaje ofensivo o insultante.
  - Hacer uso del teléfono móvil molestando a otros jugadores.
  - El menosprecio o falta de respeto a cualquier persona que esté en el campo.
  - Causar daños o golpear el equipamiento, así como lanzar palos.
  - No reponer chuletas, no alisar bunkers, no reparar piques de bola o causar daños innecesarios al campo.
- Y en general, cualesquiera otros actos, que a juicio del Comité y el árbitro merezcan la calificación de conducta antideportiva.
- Penalización por infracción del código de conducta: primera infracción: un golpe de penalización; segunda infracción: penalización general; tercera infracción: descalificación.
- El Comité podrá descalificar a la primera infracción si se considera muy grave.

A Coruña, 28 de enero de 2020  
SECRETARIO GENERAL  
FEDERACIÓN GALLEGA DE GOLF