2026

REGLAS LOCALES PERMANENTES v.2.0

Las siguientes Reglas Locales se aplicarán en RCG GUADALMINA, campos Norte, Sur y Pitch & Putt a partir del día de la fecha.

El texto completo de las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competición se puede encontrar en las Reglas de Golf Guía Oficial publicada por la Real Federación Andaluza de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2023, y las Aclaraciones trimestrales publicadas por la RFEG, así como en la APP del R&A.

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 18.2)

a. las áreas más allá de los márgenes del campo establecidos por el Comité. (Definidos normalmente por vallas perimetrales, por cerramientos de las parcelas colindantes o estacas y líneas blancas). Cuando concurren vallas y estacas blancas, las estacas son las que definen el fuera de límites. En cualquier caso, una línea blanca pintada en el suelo prevalece sobre cualquier otro objeto de límites.

b. Una bola está fuera de límites (FL) cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.

c. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el FL (campo Sur hoyos 3 a 4, 5 a 6 ó a 14, 14 a 15 ó a 5 y 18 a 1), está FL, incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5 en vigor).

d. 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. **La RLM B-2.2 (Alivio en el Margen Opuesto equidistante de un Área de Penalización Roja** -APR-**), se aplicará** cuando la bola de un jugador quede en reposo en un APR habiendo cruzado por última vez un margen que coincida con el límite del campo.

b. Cuando un **área de penalización (AP) coincide con el límite del campo**, el margen del AP se extiende hasta el límite del campo y coincide con él.

c. **Zonas de dropaje** (ZD) En el caso de que se establezca una ZD para un AP, marcada ZD, esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe (RLM E-1.1 en vigor).

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (incluyendo Obstrucciones Inamovibles). (Regla 16)

a. Terreno en Reparación

(1) Todas las áreas cerradas con líneas blancas y/o azules y/o estacas azules o verdes, o conteniendo la indicación GUR o TER.

(2) Cualquier zona de terreno dañada (por ejemplo, las rodadas profundas de maquinaria, no una leve impresión superficial).

(3) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.

(4) Juntas de tepes (RLM F-7 en vigor).

(5) Zanjas para cables cubiertas de hierba (RLM F-22 en vigor).

(6) Agujero de Animal, se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

b. Terreno en Reparación Prohibido el Juego (Regla 16.1f)

Todas las áreas cerradas con estacas blancas y la parte superior verde, son zonas de juego prohibido definidas como terreno en reparación, donde **el alivio**, sin penalización para el reposo de la bola o la interferencia con el área de stance o del swing pretendido, **es obligatorio**.

c. 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.

(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.

(3) Carreteras o caminos de superficie artificial (como asfaltados, hormigonados o cubiertos de césped artificial) con sus bordes o cunetas.

(4) Mangueras de riego por goteo: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6 en vigor).

d. Bola Empotrada (Regla 16.3)

La Regla 16.3 se modifica de la siguiente manera: “No está permitido el alivio sin penalización para una bola empotrada en la pared de un búnker formada por tepes de césped apilados, incluso por tepes artificiales” (RLM F-2.2 en vigor).

4.- OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS A GREEN

RLM F-5.2 en vigor. Cuando tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura de la calle o inferior, el jugador puede tomar alivio bajo la R. 16.1b. La obstrucción debe estar: I. En la línea de juego del jugador; II. A menos de dos palos de longitud del green; y III. Dentro de dos palos de longitud de la bola. La interferencia bajo esta Regla Local también se aplica a cualquier terreno en reparación marcado por el Comité que cumpla las condiciones i, ii y iii anteriores.

5.- OBJETOS INTEGRANTES

Los siguientes son objetos integrantes de los que no se permite el alivio sin penalización:

a. Forros de búnker en su posición prevista. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso RLM F-6 está en vigor prohibiendo el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance.

b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.

c. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados dentro de un AP.

d. Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados en el margen de un búnker, pero tales objetos no son parte del bunker.

e. Taludes de búnker formados por tepes artificiales.

f. Los postes de hormigón que marcan el límite de la propiedad, cuando no forman parte del fuera de límites.

g. Todos los caminos de tierra o arena, aunque tengan grava en la superficie.

6.- CABLES ELEVADOS PERMANENTES (Hoyos 7 Norte y 1,4 y 12 Sur)

RLM E-11 en vigor, pero solo si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea un cable eléctrico situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. El jugador debe repetir el golpe (ver Regla 14.6).

7.- JUGADOR PUEDE QUITAR ANIMALES NO DEFINIDOS COMO IMPEDIMENTOS SUELTOS CERCA DE LA BOLA

Un animal no definido como impedimento suelto puede quitarse. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe reponerse (RLM E-13 en vigor).

8.- LIES PREFERIDOS, COLOCACIÓN DE BOLA O REGLA DE INVIERNO

La conocida como Regla de Invierno o de colocación de bola **no está en vigor salvo que se anuncie lo contrario**. Cuando esta Regla esté en vigor, se procederá como sigue:

"Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor, el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta área de alivio:

Punto de Referencia: El punto de la bola original.

Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de VEINTISIETE CENTÍMETROS (27) (lo que equivale a una tarjeta actual del club), desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un punto para colocar la bola y usar los procedimientos de reponer una bola según las Reglas 14.2b (2) y 14.2e. Pero a los efectos de aplicar la Regla 14.2e, el jugador solo ha elegido el punto en el que situar la bola, una vez que la bola ha sido colocada y el jugador la ha soltado con la intención de que esté en juego.

Después de que la bola ha sido colocada y está en juego bajo esta Regla Local, si el jugador luego procede bajo otra Regla que proporciona alivio, esta Regla Local puede ser utilizada nuevamente.

Penalización por jugar desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General según la Regla 14-7a

Regla local: "Las zonas cubiertas de arena, en el área general, son terreno en reparación, si están contiguas a un camino, el camino y el terreno en reparación se tratan como una única condición".

9.- POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO Y CÓDIGO DE CONDUCTA (Reglas 5.6 y 1.2b)

De acuerdo con la Política de Ritmo de Juego y Código de Conducta de la RFEG en vigor; caso de ser implementada por el Comité de la Prueba. (En documento adjunto)

10.- SUSPENSIÓN DEL JUEGO; REANUDAR EL JUEGO (Regla 5.7)

a. La hora oficial es la mostrada en el reloj del lugar de salida, o de otra manera indicada por el Comité.

b. Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego (RLM J-1 en vigor): (i) Suspensión inmediata (como cuando existe un peligro inminente) – un toque prolongado de sirena.

(ii) Suspensión normal (como cuando el campo está inundado) – tres toques cortos consecutivos de sirena.

(iii) Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena.

Nota: Durante una suspensión por peligro inminente todas las áreas de práctica están cerradas.

11.- ELEGIBILIDAD

Los jugadores deben cumplir con las disposiciones de elegibilidad establecidas en las Condiciones de la Competición establecidas para el campeonato o match.

12.- ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY

Se modifica la penalización establecida en la Regla 3.3b(2) por la **falta de firma(s)** (RLM L-1 en vigor).

13.- ÁREA DE RECOGIDA DE TARJETAS Y CUANDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA

a. El área de recogida será definida por el Comité.

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

(i) El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o

(ii) El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo.

14.- DESEMPATES

El método para decidir los desempates se indicará en las Condiciones de la Competición o se publicará en el campo.

15.- CUANDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES

a. Match Play: Cuando se ha registrado en la oficina/área de recogida.

b. Stroke Play: Cuando los resultados han sido validados en el sistema de recogida y aprobados por el Comité. En el caso de un play-off la competición es final cuando los resultados del play-off han sido aprobados por el Comité.

16.-ACLARACIÓN A LOS JUGADORES SOBRE LA REGLA 1.2a

La regla 1.2a, establece la esperanza de que todos los jugadores jueguen y se comporten de acuerdo con el espíritu del juego, tales como ser íntegros con las reglas, no distraer a otros jugadores, no demorar el juego de los demás jugadores Y VELAR POR LA SEGURIDAD DE LOS OTROS.

Esta regla le proporciona al Comité la posibilidad de que, si un jugador no se comporta de acuerdo con estos principios, considerar que ha cometido UNA GRAVE FALTA DE CONDUCTA y establecer la penalización de DESCALIFICACIÓN.

El Comité considera que poner en peligro la seguridad de los demás jugadores debe ser una de las acciones a considerar como una GRAVE FALTA DE CONDUCTA.

En el hoyo 5 del campo Norte, si, un golpe desde el área de salida se efectuase deliberadamente acortando el dogleg, pone en riesgo la seguridad de los jugadores que se encuentran detrás de las casas sin ser vistos, incluso, a veces, aunque otro jugador del grupo se acercase hasta el córner para observar la presencia de otros jugadores. Por lo que se notifica a los jugadores que el Comité considera tal acción como una GRAVE FALTA DE CONDUCTA que conlleva la Penalización de DESCALIFICACIÓN.

Fuera de competición, este modo de actuar se penalizará disciplinariamente y el jugador infractor, siguiendo las directrices del Marshall, deberá abandonar el campo.

EL COMITÉ DE COMPETICIÓN JULIO DE 2026

2025

REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE GOLF

POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

1. Tiempo permitido para la vuelta

El Comité establecerá un **tiempo máximo** para completar la vuelta en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos estará disponible antes de iniciarse la competición.

2. Fuera de posición

Para el **primer grupo**, estar por encima del tiempo permitido por el Comité para los hoyos completados.

Para el **resto de los grupos**, se considerará "fuera de posición" si en cualquier momento se encuentra más retrasado respecto al grupo que le precede, que el intervalo de salida con el grupo anterior.

3. Procedimiento cuando un grupo está "Fuera de posición"

i) Un grupo "fuera de posición" será requerido por el árbitro para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el grupo o a los jugadores individualmente.

ii) Si se decide cronometrar a un grupo se informará a todos los jugadores de que el grupo está "fuera de posición". A discreción del árbitro se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.

4. Tiempo permitido para un golpe

i) El **tiempo máximo** permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:
a) El golpe de salida en un par 3,
b) Un golpe de aproximación a green, y
c) Un golpe de chip o un putt.

ii) El tiempo **comenzará a contar** cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.

iii) El tiempo permitido **incluye** cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.

i) **En el green, el tiempo empezará a contar** cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

2. Finalización de la toma de tiempos

La toma de tiempos terminará cuando un grupo vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

3. Penalización por infracción de la Regla Local

	1 mal tiempo	2 malos tiempos	3 malos tiempos	4 malos tiempos
Stroke Play	Advertencia verbal	Un golpe de penalización	Dos golpes de penalización	**Descalificación**
Match Play	Advertencia verbal	Un golpe de penalización	Pérdida del hoyo	**Descalificación**

4. Procedimiento cuando se vuelve a estar "fuera de posición" en la misma vuelta

Si un grupo vuelve a estar "fuera de posición" durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido **serán acumulados** hasta el final de la vuelta.

5. Toma de tiempos individual sin aviso

Adicionalmente a lo anterior, un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no "en posición"). Si su tiempo para un golpe excede de 60 segundos el jugador recibirá un "aviso". Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2025

2025
REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE Ggolf

CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta recoge las normas esenciales de comportamiento que se espera de los participantes en los torneos y campeonatos auspiciados por la RFGA. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, de entenderlo y de cumplir estas normas esenciales en todo momento.

1. Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a:

a) **Cuidado del Campo**: por ejemplo:
   i. No reparar los piques
   ii. No rastrillar los bunkers
   iii. No reponer chuletas
   iv. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greenes.

b) Expresiones inaceptables.

c) **Maltrato de palos o del Campo**:
   i. Tirar o romper palos
   ii. Mover o dañar la señalización del campo
   iii. Dañar el equipamiento del campo (marcas de salida, banderas, rastrillos etc.).

d) **Falta de respeto** a otros **jugadores**, al **Comité de la Prueba**, a los **árbitros** o a los **espectadores**.

e) **Mal uso de las Redes Sociales**:
   i. Falta de respeto a los demás o a la RFEG a través de cualquier medio de comunicación o plataforma social.
   ii. Uso continuado de las redes sociales durante la vuelta.

f) Actuar en forma **contraria al espíritu del juego**.

g) **Vestimenta no acorde** al jugador de golf.

2. Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

1ª infracción	Advertencia Verbal
2ª Infracción	Un golpe de penalización
3ª Infracción	Penalización General
Incumplimiento posterior o cualquier **Grave Falta de Conducta**	Descalificación

Notas:

1. Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta **serán acumulativas** para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato.
2. El incumplimiento del Código de Conducta **por el caddie** será aplicable al jugador.

3. La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.

REAL FEDERACION ANDALUZA DE GOLF, a 1 de febrero de 2025