REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETENCIA
EN CAMPEONATOS FPG 2024

Las siguientes Reglas Locales y Condiciones de la Competencia, así como toda ampliación que sea publicada por la golfPerú en la página oficial del evento y entregada al jugador antes de salir a jugar, serán válidas para todos los Campeonatos organizados por la golfPerú.

Si es que no se ha establecido diferente, la Penalización Por Infracción De Reglas Locales es: **Match Play - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes**

1. **Bola Fuera de Límites (Regla 18.2)**
   (a) Más allá de cualquier pared, cerco o línea de estacas blancas que definan el límite del campo.
   (b) Sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina el límite del campo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa más allá de esta línea.
   (c) Dentro o más allá de cualquier zanja que defina el límite del campo.

Nota: Cuando el Fuera de Límite se define por las estacas blancas o postes de cerco (excluyendo los soportes en ángulo), la línea de fuera de límites está determinada por los puntos interiores más cercanos de las estacas o postes de la cerca a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella descansa más allá de esta línea.

2. **Áreas de Penalización (Regla 17)**

Las Áreas de Penalización definidas por estacas o líneas amarillas le dan dos opciones de alivio, (Reglas 17.1d (1) y (2))

Las Áreas de Penalización definidas por estacas o líneas rojas, le dan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las áreas de penalización amarillas.

Cuando se define un Área de Penalización en un solo lado, se extiende hasta el infinito. Cuando un área de penalización está conectada al borde de fuera de límites, el área de penalización se extiende y coincide con fuera de límites.

Nota: <u>Zonas de Drop para Áreas de Penalización</u>
En las Zonas de Drop para Áreas de Penalización, una bola puede ser jugada de acuerdo a la Regla 17, o puede dropearse en la zona de drop más cercana al lugar donde la bola original cruzó el límite del área de penalización y recibir una penalización de un golpe. La zona de dropeo es un área de alivio según la Regla 14.3.

Se debe dropear una bola en el área de alivio y esta debe ir a reposar en el área de alivio.

3. **Terreno en Reparación (Regla 16.1)**
   (a) Cualquier área marcada por una línea azul o blanca o estacas azules.
   (b) Cualquier área de terreno dañada que el árbitro considere anormal (por ejemplo, causado por el movimiento de multitudes o vehículos).
   (c) Zanjas para cables cubiertas de hierba.
   (d) Zanjas de drenaje rellenas de piedras (Desagües Franceses).
   (e) Juntas de Panes de Pasto; la regla local F-7 está en vigencia.
   (f) Se podrá obtener alivio, en caso de interferencia a la posición de la bola o el área de swing a realizar, de cualquier marca de distancia pintada en áreas de corte bajo a ras en el área general. No existe interferencia si la marcas pintadas interfieren con el stance del jugador.

4. **Obstrucción Inamovible (Regla 16.1)**
   (a) Las áreas delimitadas por líneas azules adyacentes a cualquier área definida como Obstrucción Inamovible, se considerarán como parte de la obstrucción y no como terreno en reparación.
   (b) Jardineras rodeadas por una Obstrucción son parte de dicha obstrucción.

5. **Objetos Integrales del Campo**
   (a) Cables o carteles publicitarios estrechamente unidos a objetos que definen los límites del campo.
   (b) Alambres, cables, protectores u otros objetos cuando están estrechamente unidos a árboles u otros objetos permanentes.
   (c) Muros de contención artificiales y pilotes cuando están situados en Áreas de Penalización.
   (d) Los Liners de los bunkers en su posición prevista

6. **Panes de Pasto en el Green**

En cualquier Green, los panes de pasto de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que los tapones de los hoyos viejos y pueden ser reparados de acuerdo a la Regla 13.1

7. **Obstrucciones Temporales Inamovibles**

Se definirá en la Reglas Locales de la competencia el tratamiento que se les dará a las mismas, según modelo de Regla Local F-23.

8. **Líneas Eléctricas o Cables Temporales**

(a) Si son fácilmente removibles, son obstrucciones movibles y un jugador puede quitarlos sin penalización según la Regla 15.2.
(b) En caso contrario, son obstrucciones inamovibles de las cuales el jugador puede tomar alivio de acuerdo a la Regla 16.1.
(c) Si la bola del jugador golpea una línea o cable temporario elevado, el golpe no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde el golpe previo fue hecho (ver Regla 14.6 para el procedimiento).

Pero existen dos excepciones:

(a) **Excepción 1** – Bola Golpea una Sección Elevada: Si una bola golpea una sección de empalme elevada de un cable ascendente desde el terreno, el golpe cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.
(b) **Excepción 2** – Bola Golpea Cables que Soportan una Obstrucción Inamovible Temporaria: Cables y alambres que soportan una obstrucción inamovible temporaria (OIT) son parte de la OIT y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el Comité declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporarios elevados según esta Regla Local.

9. Equipamiento

(a) **Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas**
La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-1.
Nota: La Lista Actualizada de Cabezas de Drivers Aprobadas está disponible en la página web de la golfPerú (www.golfperu.pe) en la sección Reglas.
(b) **Especificación de Ranura y Marcas de Punzón.**
La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-2.
(c) **Lista de Bolas de Golf Aprobadas**
La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla Local Modelo G-3.
Nota: La Lista Actualizada de Bolas de Golf Aprobadas está disponible en la página web de la golfPerú (www.golfperu.pe) en la sección Reglas.

10. Ready Golf

En el juego por golpes todo jugador debería jugar "**Ready Golf**", pero de una forma **responsable y prudente**. Básicamente es "**jugar cuando esté listo**", esto es no esperar hasta que el jugador que se encuentre más lejos del hoyo haya pegado, siempre que no interfiera con el juego de aquel o de otro jugador.
Por ejemplo, un jugador debería jugar "**Ready Golf**":

- Cuando el jugador que se encuentra más lejos del hoyo tiene un golpe difícil y está evaluando sus opciones;
- Cuando un pegador largo tiene que esperar que el green esté libre o en situaciones similares, por ejemplo, el segundo golpe en un par 5;
- En el sitio de salida, cuando el jugador con el honor se encuentra demorado;
- Siempre dentro de la cortesía que debe regir el juego del golf, el jugador debería pegar antes de ayudar a buscar una bola perdida.

Aunque no hayan sido aún advertidos por un árbitro, debería jugarse "Ready Golf" **si un grupo pierde distancia**. Preferentemente y/o cuando sea posible, el jugador debería avisar a sus co-competidores que jugará primero.

11. Ritmo de Juego

Se recomienda a todos los competidores jugar "Ready Golf"

(a) **Tiempo Permitido**:

Para cada hoyo se ha determinado un tiempo máximo permitido para ser completado, dependiendo del largo y dificultad del hoyo. El tiempo máximo establecido para completar los 18 hoyos estará disponible antes de cada juego en la oficina de campeonato. Asegúrese de estar informado de la política de Ritmo de Juego, ya que la misma se aplicará durante el torneo.

(b) **Definición de Fuera de Posición**

El primer grupo en comenzar será considerado "fuera de posición" si, en algún momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

(c) **Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición**

i. Los árbitros monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está "fuera de posición" debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una bola perdida, una bola injugable, etc. Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un árbitro le informará a cada jugador que están "fuera de posición" y que se les controlará el tiempo. En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

ii. El máximo tiempo asignado por golpe es de 40 segundos. Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar:

1. un tiro de salida en un hoyo par 3;
2. un tiro de approach al green y
3. un chip o un putt.

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo golpe. En el green, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños que interfieren con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de juego. El tiempo utilizado para mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo golpe. Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el árbitro que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción. El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

PENALIZACION POR QUEBRANTAR LA REGLA

Un Mal Tiempo	El jugador recibirá una advertencia verbal del árbitro y se le informará que será penalizado si recibe otro mal tiempo.	
	Juego por Golpes	**Match Play**
Dos Malos Tiempos	Un Golpe de Penalización	Un Golpe de Penalización
Tres Malos Tiempos	Dos Golpes adicionales de Penalización	Pérdida del Hoyo
Cuatro Malos Tiempos	Descalificación	Descalificación

iii. **Procedimiento en caso se repita el Fuera de Posición en la misma vuelta:** Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento anterior se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalizaciones en la misma vuelta seguirán hasta que se complete la misma. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo sin que se le informe previamente que ha tenido un mal tiempo antes.

12. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas

La Regla Local según lo prescrito en la Sección 8 de los Procedimientos del Comité está vigente. Regla local modelo J-1.

Nota: La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de corneta de aire. La señal para todas las demás suspensiones será tres toques consecutivos de corneta de aire, repetidos. En ambos casos, la señal para la reanudación del juego será dos cortos toques de corneta de aire, repetidos.

13. Práctica

Antes de una ronda en juego, un jugador puede practicar en las áreas de práctica designadas. La Regla 5.2b que cubre la práctica en juego por golpes se modifica de esta manera: un jugador no puede practicar en el campo de la competencia antes o entre rondas.

Penalidad por quebrantar la Regla:

- *Penalidad General para la primera infracción.*
- *Descalificación para la segunda infracción.*

Nota: Todas las áreas de práctica reconocidas dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por jugadores antes del juego para práctica en cualquier día de la competencia.

14. Transporte

(a) Para todos los participantes de las categorías con hándicap tanto en Damas como en Caballeros el uso de carros de golf estará permitido.

(b) Para las categorías de Profesionales y scratch: Durante una vuelta, un jugador o un caddie caminarán toda la vuelta y no deben viajar en ninguna forma de transporte excepto si es autorizado o aprobado posteriormente por el Comité.

(c) Para todas las categorías de Menores: Durante una vuelta, un jugador o un caddie caminarán toda la vuelta y no deben viajar en ninguna forma de transporte excepto si es autorizado o aprobado posteriormente por el Comité.

Penalidad por quebrantar la regla

El jugador recibe la penalidad general por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.

15. Uso de Dispositivos de Comunicación Móviles

Durante la disputa de una ronda competitiva en las categorías Abierto y Scratch, así como para las categorías en un torneo de la Gira de Menores de golfPerú, no está permitido el uso de dispositivos móviles de comunicación, a excepción de estos casos: a) para consultar la app de las Reglas de Golf, b) para solicitar la presencia de un Oficial de Reglas, o c) para llamados de estricta urgencia.
El no cumplimiento de esta disposición será considerado una falta al Código de Conducta vigente en todas las competencias oficiales de golfPerú.

16. Elegibilidad

Los jugadores deberán cumplir con las condiciones de elegibilidad establecidas en las Bases de la Competencia para la competencia específica.

17. Entrega de Tarjetas de Juego

La Tarjeta de Juego se considera entregada oficialmente al Comité cuando el jugador ha salido de la oficina o área de registro; o en el caso que solo exista un buzón, cuando la tarjeta de juego haya sido depositada en este.

18. Cómo Decidir Empates

El método para decidir los empates está detallado en las Bases de la Competencia relevante y será publicado en el campo de golf por la golfPerú.

19. Resultados de Partidos o Competencias – Competencia Cerrada

a) **Match Play**
Los resultados del Partido se consideran anunciados oficialmente, cuando se han registrado en la Oficina de la Competencia.

b) **Juego por Golpes**
Los resultados de la competencia se consideran anunciados oficialmente y la competencia cerrada, cuando el trofeo es entregado al ganador, o si no se lleva a cabo una ceremonia de entrega de premios, cuando el Comité haya aprobado todos los score.

Comisión de Reglas FPG
Marzo 2024