



FEDERACION NAVARRA DE GOLF

REGLAS LOCALES PERMANENTES Y CONDICIONES DE COMPETICIÓN PRUEBAS PUNTUABLES RANKING FNG Y PRUEBAS PATROCINADAS FNG

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique la F.N.G. se aplicarán en todos los Campeonatos y Torneos que se celebren bajo los auspicios de la F.N.G.

El texto completo de cualquier Regla Local abajo referenciada, se puede encontrar en las Reglas de Golf - Guía Oficial en vigor desde el 1 de enero de 2023.

REGLAS LOCALES

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. Condiciones Anormales del Campo (Regla 16)

(a) Terreno en Reparación

1. Cualquier área marcada con una línea blanca o estaca azul, incluyendo los puntos de cruce de espectadores donde estén marcados
2. Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por el público o el movimiento de vehículos) que sean consideradas anormales por un árbitro.
3. Zanjas para cables cubiertas con césped.
4. Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras, que estén a simple vista)
5. Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7.
- 6.- Agujero de Animal (RLM F-6 en vigor). Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador

(b) 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.

(c) Bola empotrada

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” (RLM F-2.2 en vigor).

2. Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green.

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5.2 Esta Regla Local se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura de calle o inferior. Además de la interferencia contemplada en la Regla 16.1a existe también interferencia si una obstrucción inamovible está en la línea de juego del jugador, está dentro de la longitud de dos palos del green y está dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Excepción: No hay alivio bajo esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

3.- Objetos Integrantes

Los siguientes son objetos integrantes de los cuales no está permitido el alivio sin penalización:

- a. Forros del bunker en su situación prevista.
- b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetos a árboles u otros objetos permanentes.
- c. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.

4.- Obstrucciones Temporales Inamovibles

Está en vigor la Regla Local Modelo F-23.

5.- Sustitución de un Palo que está Roto o Dañado Considerablemente.

Está en vigor la Regla Local Modelo G-9.

6.- Palos

(a) Lista de Cabezas de Driver Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1.

La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.

7.- Ritmo de Juego (Regla 5.6)

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego en la oficina del Torneo. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA POLITICA:

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Stroke Play (Juego por Golpes)

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización
Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización
Cuatro Malos Tiempos: Descalificación

Match Play (Juego por Hoyos)

Un golpe de penalización
Perdida del Hoyo adicionales
Descalificación

8.- 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

Nota: Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

9.- Transporte

Queda expresamente prohibida la utilización de coches y motos, excepto en los Campeonatos “Seniors”.

Durante una vuelta, un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo que esté autorizado o es aprobado posteriormente por el Comité de la Prueba. Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado a montar en cualquier medio de transporte motorizado. El jugador incurrirá en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente.

10.- Recogida de Tarjetas de Resultados – Tarjeta Entregada

Una vez finalizada la vuelta, el competidor y el marcador deben dirigirse en la mayor brevedad posible a la Zona previamente establecida, donde comprobarán los resultados, firmarán la tarjeta y procederán a su entrega al miembro del Comité o persona delegada.

La tarjeta de resultados de un jugador se considera oficialmente entregada al Comité cuando el jugador ha abandonado la oficina/área de recogida de tarjetas con ambos pies.

Penalidad por infringir la Condición: DESCALIFICACIÓN

11.- Resultados de la Competición-Competición Cerrada.

Cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón oficial de anuncio o se publique en la página web de la FNG, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.

12.- Uso de Aparatos Electrónicos.

En las pruebas de menores de 21 años la Regla 4.3ª (1) queda modificada: Durante una vuelta un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

Penalización por infracción de la Regla Local: primera infracción, penalidad general. Segunda infracción, descalificación.

13.- Participantes.

Salidas: En pruebas puntuables para el ranking infantil, las salidas se realizarán por categorías. Salvo que el comité de la prueba indique otra cosa.

Caddies: Los caddies en pruebas puntuables para el ranking absoluto y otras patrocinadas por esta Federación son admitidos, no así para toda competición restringida a menores de 21 años donde están expresamente prohibidos

Penalidad por infringir la Condición: DESCALIFICACIÓN..

Acompañantes: En toda las Competiciones restringidas a menores de 21 años, los acompañantes deberán mantener una distancia mínima de 50 metros con el jugador, transitar por el rough y sobre todo no intervenir/influenciar en el juego del jugador. La infracción de esta Condición podrá dar lugar a la expulsión del acompañante del recorrido. En pruebas puntuables para el ranking absoluto, los acompañantes están permitidos.

14.- Desempates.

Salvo que en el Reglamento de la prueba se indique otra cosa, en caso de empate para el primer puesto de los Campeonatos Absolutos de uno o varios jugadores se procederá a desempatar por el sistema de “muerte súbita” para lo cual los jugadores empatados jugarán hoyo por hoyo los precisos hasta deshacer el empate bajo la Modalidad en que fue jugado el campeonato o en su caso la modalidad que indique la Circular correspondiente.

En pruebas Scratch, para el resto de categorías que no sean las de campeón absoluto, en caso de empate entre dos o más jugadores o equipos en pruebas scratch, se resolverá a favor del jugador o equipo que tenga en la prueba el hándicap de juego más alto. Si el hándicap de juego es igual se recurrirá a la fórmula de hoyos 9,12,15,16 y 17 últimos hoyos, en caso de que la prueba haya sido jugada a 18 hoyos. Si la prueba fuera a 36 hoyos, se tendrán en cuenta los 18,27,30,33,34 y 35 últimos hoyos; si es a 54 hoyos, los 27,36,45,48,51 y 53 últimos hoyos.

15- Normas de Conducta del Jugador.

En caso de falta grave de Conducta, la Regla 1.2a permite al Comité decidir la descalificación del jugador. Ejemplos de acciones que serán consideradas faltas graves de conducta se encuentran en la Aclaración 1 de la Regla 1.2a.

Se adopta el siguiente Código de Conducta bajo la Regla 1.2 b para comportamientos del jugador o su caddie.

- Omisión de cuidar el campo: Por ejemplo, no rastrillar bunkers, no reponer chuletas, no arreglar piques, pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida y/o greens, o por zonas delimitadas en los antegreens con cuerdas / aros
- Lenguaje inaceptable. El comité podrá penalizar al jugador que repetidamente utilice palabras malsonantes, ofensivas, indecentes o groseras.
- Maltrato leve de palos o el campo.
- Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros, Comité de la Prueba o espectadores.
- Mal uso de las Redes Sociales, faltando al respeto a los demás.
- Actuar en forma contraria al espíritu del juego.
- Usar una vestimenta no acorde al jugador de Golf.

Penalización por infracción del código de conducta: Penalización General por cada infracción a discreción del Comité.

En caso de faltas leves, el Comité a su criterio, podrá dar una advertencia por la primera falta al Código y no una penalización.

EL COMITÉ DE LA PRUEBA SE RESERVA EL DERECHO A INTERPRETAR EL PRESENTE REGLAMENTO SIEMPRE QUE SE PRESENTE UN CASO NO CONTEMPLADO EN EL MISMO