



REGLAS LOCALES EN CAMPEONATOS FPG 2017

Las siguientes Reglas Locales, así como toda modificación o complemento, que sea publicado por la FPG en la pizarra oficial del evento, serán válidos para todos los Campeonatos organizados por la FPG.

1. Pelota Fuera de Límites (Regla 27-1)

- (a) Más allá de cualquier pared, cerco o línea de estacas blancas que definan el límite de la cancha.
- (b) Sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina el límite de la cancha. Una pelota 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 de la cancha.

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 cerco a nivel del suelo. Una pelota está fuera de límites cuando toda ella descansa más allá de esta línea.

2. Hazards de Agua (Incluyendo Hazards de Agua Lateral) (Regla 26)

Los Hazards de Agua están definidos por estacas o líneas amarillas. Los Hazards de Agua Lateral están definidos por estacas o líneas rojas.

Cuando el Hazard de Agua o el Hazard de Agua Lateral está dentro de un Fuera de Límite, el margen del Hazard se extiende hasta coincidir con el límite.

Nota: Zonas de Drop para Hazards de Agua

En las Zonas de Drop para Hazards de Agua, una pelota puede ser jugada de acuerdo a la Regla 26, o puede dropearse en la zona de drop más cercana al lugar donde la pelota original cruzó el límite del Hazard y recibir una penalidad de un golpe.

Para información sobre lo establecido en el caso de dropear o redropear una pelota en la zona de drop, ver la Nota en las páginas 179 – 180 en las Reglas de Golf.

3. Terreno en Reparación (Regla 25-1)

- (a) Cualquier área marcada por una línea azul.
- (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) Desagües Franceses (zanjas de drenaje rellenas de piedras).
- (e) Juntas de Panes de Pasto: El ejemplo de Regla Local en el Libro de Reglas de Golf está vigente – ver página 171.
- (f) Se podrá obtener alivio, en caso de interferencia a la posición de la pelota o el área de swing a realizar, de cualquier marca de distancia pintada en áreas de corte bajo a ras a través del campo, incluyendo marcas pintadas en el frente y parte posterior del Green.

4. Obstrucción Inamovible (Regla 24-2)



- (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. Partes Integrales de la Cancha

- (a) Cables o carteles publicitarios estrechamente unidos a objetos que definen los límites de la cancha.
- (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 Hazards de agua.

6. Piedras en los Bunkers

Las piedras en los Bunkers son consideradas obstrucciones movibles (Regla 24-1).

7. 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 16-1c.

8. Paredes de Bunker

Las paredes de Bunker que consisten de panes de pasto apilado, no se consideran un “Área cortada baja” (Regla 25-2).

9. Obstrucciones Temporales Inamovibles

El Ejemplo de Regla Local en el Libro de Reglas de Golf, así como todo complemento o modificación en las Reglas Locales adicionales publicadas por la FPG, están vigentes – ver páginas 173 – 178.

10. Líneas Eléctricas o Cables Temporales

El Ejemplo de Reglas Locales de las Reglas de Golf está vigente – ver páginas 177 – 178.

11. Dispositivos Marcadores de Distancia

Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo medidor de distancia. Si, durante una *vuelta estipulada*, un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (p. ej. gradiente, velocidad del viento, etc.), el jugador está quebrantando la Regla 14-3.

12. Pelota Movida Accidentalmente En El Green

Las Reglas 18-2, 18-3 y 20-1 son modificadas de la siguiente manera:

Cuando la pelota de un jugador descansa en el green, no hay penalidad si la pelota o el marcador de pelota es accidentalmente movido por el jugador, su compañero, su contrario o por cualesquiera de sus caddies o equipos.

La pelota o marcador de pelota **debe reponerse** de acuerdo a lo previsto en las Reglas 18-2, 18-3 y 20-1.



Esta Regla Local solo se aplica cuando la pelota o marcador de pelota del jugador descansan en el green y cualquier movimiento es accidental.

Nota: Si se determina que la pelota en el green del jugador fue movida como resultado de la acción del viento, del agua o cualquier otra causa natural como el efecto de la gravedad, la pelota deberá ser jugada tal como descansa en su nueva posición. Un marcador de pelota movido en tales circunstancias se repone.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE REGLAS LOCALES:
Match Play - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes



CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Las siguientes Condiciones, así como toda modificación o complemento, que sea publicado por la FPG en la pizarra oficial del evento, serán válidos para todos los Campeonatos organizados por la FPG, estarán vigentes según la Regla 33-1 para todas las competencias organizados por la FPG.

1. Elegibilidad

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

2. Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas

El ejemplo de Condición de Competencia en el Libro de Reglas de Golf está vigente – ver páginas 181 – 183.

Nota: La Lista Actualizada de Cabezas de Drivers Aprobadas está disponible en la página web de la FPG (www.fpg.pe) en la sección Reglas.

3. Lista de Pelotas de Golf Aprobadas

El ejemplo de Condición de Competencia en el Libro de Reglas de Golf está vigente – ver páginas 183 – 184.

Nota: La Lista Actualizada de Pelotas de Golf Aprobadas está disponible en la página web de la FPG (www.fpg.pe) en la sección Reglas.

4. Ritmo de Juego (Nota a la Regla 6-7)

(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.

Definición de Fuera de Posición:

El primer grupo y cualquier grupo posterior en relación al lapso de la salida, se considerará “fuera de posición” si, en cualquier momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para completar el número de hoyos. Cualquier grupo posterior se considerará “fuera de posición” si se encuentra retrasado en relación al lapso de salida, del grupo que le antecede y ha excedido el tiempo permitido para completar el número de hoyos.

(b) Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición:

1. Si se ha decidido medir el tiempo del grupo, el árbitro medirá el tiempo de cada jugador del grupo individualmente. A cada jugador del grupo se le advertirá que se encuentra “fuera de posición” y que su tiempo está siendo medido.
2. El tiempo máximo permitido por golpe es de 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al jugador que juegue primero:
 - en un hoyo par 3;
 - un golpe de aproximación; y
 - un chip o putt.



El tiempo se comenzará a medir cuando el jugador haya tenido suficiente tiempo para llegar hasta su pelota, sea su turno y pueda jugar sin que exista una interferencia o distracción.

En el Green, la medición de tiempo se iniciará cuando el jugador haya tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y volver a colocar su pelota, reparar las marcas de la pelota y mover los impedimentos sueltos en su línea del putt. El tiempo que emplee observando la línea más allá del hoyo y/o más allá de la pelota, será parte del tiempo determinado para el siguiente golpe.

3. La medición del tiempo finaliza cuando un grupo ha regresado a su posición y se avisará a los jugadores de esto.

Nota: En algunas circunstancias se medirá el tiempo de un jugador individual, o dos jugadores de un grupo de tres, en vez de medir el tiempo del grupo completo.

PENALIDAD 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 Penalidad	Pérdida del Hoyo
Tres Malos Tiempos	Dos Golpes más de Penalidad	Pérdida del Hoyo
Cuatro Malos Tiempos	Descalificación	Descalificación

(c) 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 penalidades 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.

5. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas (Nota a la Regla 6-8b)

El ejemplo de condición en las Reglas de Golf está vigente – ver páginas 186 – 187.

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.

6. Handicap (Regla 6-2)

En cualquier competencia con handicap en Juego por Golpes, el jugador es responsable que su Handicap correcto figure en la tarjeta de juego antes de entregarla al Comité.

7. Práctica (Regla 7-1)

En el Juego por Golpes, aplica lo estipulado en la Regla 7-1b.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Descalificación.



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

8. Transporte

El uso de carros de golf estará permitido para todos los participantes de las categorías con hándicap tanto en Damas como en Caballeros.

9. 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 haya sido depositada en este.

10. Cómo Decidir Empates

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

11. 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.

Comisión de Reglas FPG

Marzo 2017