



## Reglas Locales y Términos de la Competencia

### 2019 FVG Campeonatos y Torneos

Las Reglas vigentes de R&A, Rules Limited y USGA rigen el juego. Los jugadores deberían consultar y conocer las Reglas Locales y las Condiciones de la competencia, además, Reglas Locales Adicionales y el Aviso de Interés para los jugadores.

#### REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales, junto con otras adiciones o enmiendas publicadas, se aplicarán de acuerdo con los Procedimientos del Comité Sección 5C y Sección 8 Reglas Locales Modelo:

##### 1. Fuera de los límites (Regla 18.2)

- Una pelota que cruza un camino público / área de calzada definida como fuera de límites y que descansa más allá de esa área está fuera de límites, incluso si se detiene en otra parte del campo que está dentro de los límites para otros hoyos. (Regla local modelo A-3).
- Sin embargo, en los campos que presentan esta característica, el Comité debe aclarar a los jugadores, mediante Regla Local Adicional,

identificando claramente los Hoyos donde una bola que es jugada desde un lado de una carretera pública, definida como fuera de límites, y quedando en reposo al otro lado de esa carretera, está en juego dentro de los límites.

##### 2. Áreas de penalización (Regla 17)

Las áreas de penalización amarillas están definidas por estacas amarillas o líneas amarillas. Las áreas de penalización rojas están definidas por estacas rojas o líneas rojas. Cuando se utilizan tanto estacas como líneas para indicar áreas de penalización, las estacas identifican el área de penalización y las líneas definen el borde del área.

Cuando se define un área de penalización amarilla o roja en un solo lado, se considera que se extiende hasta el infinito. Cuando un área de penalización amarilla o roja está delimitada por fuera de límites, el área de penalización se extiende hacia y coincide con la línea de fuera de límites.

El Comité puede establecer zonas de Drop de acuerdo con la Regla Modelo Local E-1.

##### 3. Condiciones anormales del curso (Regla 16)

Zonas rodeadas de pintura blanca. La pintura blanca puede aparecer en cualquiera de las siguientes formas: puntos, líneas discontinuas o líneas continuas.

- Drenajes franceses (trincheras rellenas de piedras o similares)
- Colinas / montículos de hormigas (Regla Modelo Local F-11) y Regla 16.2; Condición animal peligrosa
- Marcas de ruedas profundamente surcadas.
- Las costuras de césped cortado (no el césped mismo) a través del verde que interfiere con la posición de la bola o el área del swing previsto

únicamente. Todas las costuras dentro del césped cortado se consideran la misma costura (Regla Local Modelo F-7).

e) Cualquier área de terreno dañado (por ejemplo, causada por el movimiento de la multitud o del vehículo) que un funcionario de Reglas declare como anormal.

##### 4. Obstrucciones Inamovibles (Regla 16.1)

- Las superficies y lados artificiales de caminos y caminos (incluye caminos de grava).
- Las áreas rayadas en blanco adyacentes a una obstrucción inamovible son parte de esa obstrucción y no GUR.
- Las zonas ajardinadas rodeadas por una obstrucción inamovible forman parte de esa obstrucción.
- Las alfombrillas aseguradas y las rampas de plástico que cubren los cables son obstrucciones inamovibles.

##### 5. Obstrucciones inamovibles cerca o en el green (por ejemplo, cabezas de rociadores)

El alivio de la interferencia por una obstrucción inamovible se puede tomar bajo la Regla 16.1. Además, si una bola queda fuera del putting green pero no está en peligro y hay una obstrucción inamovible dentro o dentro de dos palos del putting green y está a dos palos de la pelota e interviene en la línea de juego entre la bola y el hoyo, el jugador puede tomar alivio de acuerdo con la Regla Modelo Local F-5

##### 6. Objetos integrales

- Todos los caminos y caminos, que no se encuentren en superficie artificialmente.
- Las áreas astilladas de madera son partes integrales del curso a menos que se apliquen las disposiciones de otra regla local (las astillas individuales son impedimentos sueltos).

c) Alambres, cables, metal, o envoltorios u otros objetos donde estén estrechamente unidos a árboles u otros objetos permanentes.

#### **7. Cables elevados permanentes**

Si una bola golpea una línea o cable eléctrico elevado, el golpe debe cancelarse y volver a jugarse sin penalización (R. Local Modelo E-11)

#### **PENALIDAD POR INCUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS LOCALES:**

**Match Play:** Pérdida de hoyo;

**Juego de golpes:** Dos golpes

#### **CONDICIONES DE COMPETENCIA**

Los siguientes Términos de la Competencia, junto con las adiciones o enmiendas publicadas por el R&A, se aplicarán a todas las Competiciones y Partidos organizados por la Federación Venezolana de Golf.

#### **1. Lista de cabezas de Driver conformes**

(Regla 4.1a (1), Regla local modelo G-1)

Cualquier Driver que el jugador utilice para hacer un golpe debe tener una cabeza de palo, identificada por el modelo y el desván que se nombran en la Lista actual de Cabezas de Conductor Conformadas emitida por la USGA.

#### **2. Lista de pelotas de golf conformes** (Regla 4.2a (1), Regla local modelo G-3)

Cualquier bola utilizada para realizar un golpe debe estar en la Lista actual de pelotas de golf conformes emitida por la USGA. Una lista actualizada de pelotas de golf conformes está disponible en el sitio web de la USGA.

#### **3. Ritmo de juego** (Regla 5.6 Retraso irrazonable) La política de ritmo de juego está

vigente y las Reglas locales modelo K-1, K2, K5 están vigentes.

Se espera que los jugadores: midan la distancia, seleccionen un club, se alineen, practiquen y ejecuten un golpe en 40 segundos o menos.

La política de ritmo de juego se aplicará estrictamente.

#### **4. Practica entre hoyos en Stroke Play**

(la Regla 5.5b es modificada por la Regla Local Modelo I-2)

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe realizar ningún golpe de práctica en o cerca del green del hoyo recién completado, y no debe probar la superficie de ese putting verde frotando el green o rodando una bola.

#### **5. Detener y reanudar el juego debido a una situación peligrosa:** modele la regla local J-1

Una suspensión de juego debido a una situación peligrosa será señalada por:

Detener el juego inmediatamente: una nota prolongada de sirena

Todas las demás suspensiones serán señalizadas por:

Parada normal de juego: tres notas cortas consecutivas de sirena, repetidas

En cualquier caso, la reanudación del juego será señalada por:

Reanudar Play: dos breves notas de sirena, repetidas. Ver Regla 5.7b.

Todas las áreas de práctica están cerradas durante una suspensión inmediata por una situación peligrosa hasta que el Comité las haya declarado abiertas. A los jugadores que practican en áreas de práctica cerradas se les pedirá que dejen de practicar: no dejar de practicar podría resultar en la descalificación.

#### **6. Restricción del uso de dispositivos de audio / video**

La Regla Modelo Local G-8 está en vigencia.

La Regla 4.3a (4) se modifica de esta manera: Durante una Ronda, un jugador no debe escuchar ni mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo de audio o video personal.

Los teléfonos celulares no deben usarse durante el juego. Apague todos los dispositivos electrónicos o configúrelos en modo silencioso. Los teléfonos celulares deben usarse en caso de emergencia o para llamar a un Oficial de Reglas o al Comité.

*Teléfonos: 0412 278 5433 y 0414 288 7660*

#### **7. Cuando los resultados de la competición son definitivos.**

a) Match Play: el resultado del partido se considera oficialmente anunciado / cerrado cuando se ha registrado oficialmente en el marcador de la manera requerida por el Comité de Reglas.

b) Stroke Play: la competencia se cierra cuando el trofeo se ha presentado al ganador o, en ausencia de una ceremonia de premios, cuando todos los scores han sido aprobados por el Comité de Reglas. En el caso de un playoff, la competencia se considerará cerrada cuando el Comité de Reglas haya aprobado los scores de playoff.

Comité de Reglas.