

REGLAS LOCALES DE LA FCGolf

2026

Las siguientes **Reglas Locales de la FCGolf**, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada campo publique la FCGolf, se aplicarán en todos los campeonatos y torneos que organiza la FCGolf.

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 o en las aclaraciones que trimestralmente se vayan publicando o directamente desde este documento clicando sobre el link.

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 2.1](#))

- a. Cuando el límite está definido por un muro o un camino, el margen del límite estará definido en las Reglas Locales de la Competición. ([Regla Local Modelo 8A-2.1](#) o [Regla Local Modelo 8A-2.2](#))
- b. Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a parar más allá de dicha carretera, está fuera de límites, aunque termine reposando en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos. ([Regla Local Modelo 8A-5](#))

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN ([Regla 17](#))

- a. Cuando un área de penalización se une a un límite del campo, el margen del área de penalización se extiende hasta el límite y coincide con el mismo.
- b. Cuando es conocido o virtualmente cierto, que la bola de un jugador ha quedado en reposo en cualquier área de penalización, donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización en un punto que coincide con el límite del campo, la opción de alivio en el margen opuesto estará disponible bajo la [Regla Local Modelo 8B-2.2](#).

3. PROCEDIMIENTOS DE ALIVIO ESPECIALES U OBLIGATORIOS

a. Zonas de dropaje para áreas de penalización

En el caso de que se marque una zona de dropaje para un Área de penalización, esta será una opción adicional bajo la **penalización de un golpe**. ([Regla Local Modelo 8E-1.1](#))

La zona de dropaje es un área de alivio según la [Regla 14.3](#), lo que significa que una bola debe droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

b. Cables eléctricos elevados permanentes ([Regla Local Modelo 8E-11](#))

Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde jugó la bola original, de acuerdo con la [Regla 14.6](#).

Si el jugador repite el golpe, pero lo hace desde un lugar equivocado, incurre en la penalización general bajo la [Regla 14.7](#). Si el jugador no repite el golpe, incurre en la penalización general y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde lugar equivocado.

4. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO ([Regla 16](#))

a. Obstrucciones inamovibles

- (1) Desagües (zanjas de drenaje rellenas de piedras).
- (2) Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas, se tratan como una única condición anormal del campo. ([Regla Local Modelo 8F-3.1](#))
- (3) 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. ([Regla Local Modelo 8F-3.3](#))

b. Terreno en Reparación

- (1) Cualquier área marcada con una línea blanca continua o discontinua o estacas azules.
- (2) **No está permitido el alivio por interferencia por la colocación del jugador** en un agujero, desechos o senda hechos en el campo por un animal de madriguera (habitualmente conejos), pero si por la posición (lie) de la bola o área de swing a efectuar. ([Regla Local modelo 8F-6](#))
- (3) Juntas de tepes. Bola en Área General alivio bajo la Regla 16.1b, bola en Green, alivio bajo la Regla 16.1d. ([Regla Local Modelo 8F-7](#))
- (4) Los desperfectos causados en cualquier parte del campo, excepto en las áreas de penalización, por los jabalíes. Sin la limitación para el stance del jugador. ([Regla Local Modelo 8F-10](#))

5. OBJETOS INTEGRANTES

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

- a. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles y otros objetos permanentes.

6. RESTRICCIONES AL USO DE EQUIPAMIENTO ESPECÍFICO

a. Palos y Bolas

- (1) Lista de Cabezas de Driver Conformes. ([Regla Local Modelo 8G-1](#))
La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación.**
- (2) Especificaciones de Estrías y Marcas. [Regla Local Modelo 8G-2.](#)
La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: **Descalificación.**
- (3) Lista de Bolas Conformes. ([Regla Local Modelo 8G-3](#))
La Penalización por infracción de esta Regla Local: **Descalificación.**

Nota: Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en este enlace:
<https://www.randa.org/en/explore-equipment>

7. DEFINIR QUIÉN PUEDE AYUDAR O DAR CONSEJO A LOS JUGADORES

a. Consejo en competiciones por equipos ([Regla 24.4a](#)) y ([Regla Local Modelo 8H-2](#))

Cada equipo puede nombrar un consejero, a quién los jugadores del equipo pueden pedir y de quien pueden recibir consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar cada consejero al Comité, antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

8. SUSPENSIÓN DEL JUEGO ([Regla 5.7](#)) y ([Regla Local Modelo 8J-1](#))

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. RESTRICCIONES ESPECÍFICAS EN LAS COMPETICIONES DESTINADAS A JUGADORES BENJAMINES, ALEVINES, INFANTILES, CADETES, BOYS, GIRLS Y/O JUNIORS

a. Dispositivos de medición de distancias ([Regla Local Modelo 8G-5](#))

La Regla 4.3a(1) se modifica de la siguiente manera: Durante una vuelta un jugador no debe obtener información sobre distancias utilizando un dispositivo electrónico de medición de distancias.

Match Play: **Pérdida de hoyo** **Stroke Play:** Penalización por la 1a infracción: **Penalización gral.**

Aplicándose en el siguiente hoyo si se produce entre hoyos. Penalización por la siguiente infracción:
Descalificación.

b. Transporte Motorizado ([Regla Local Modelo 8G-6](#))

Durante una vuelta un jugador no puede ser transportado en cualquier medio motorizado, excepto si está autorizado o aprobado por el comité.

c. Caddie ([Regla Local Modelo H-1.1](#))

La Regla 10.3 se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe tener un caddie durante la vuelta.

Penalización por infracción de la Regla Local G-6 y H-1.1: Match Play: Pérdida del hoyo

Stroke Play: Penalización gral. por cada hoyo en el cual se ha infringido la Regla Local. Si es entre dos hoyos, se aplica al siguiente.

10. PRÁCTICA. ([Regla 5.2](#))

a. Match Play: La Regla 5.2a se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas ([Regla Local Modelo I-1.1 en vigor](#)).

b. Stroke Play: La Regla 5.2b se modifica de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar, rodar una bola o frotar la superficie de un green en el campo de la competición, antes o entre vueltas, pero puede practicar en las áreas designadas por el Comité. ([Regla Local Modelo I-1.2 en vigor](#))

Excepción: Todas las áreas de práctica, reconocibles como tales dentro de los límites del campo, pueden ser utilizadas por los jugadores para la práctica en cualquier día de la prueba.

11. RITMO DE JUEGO ([Regla 5-6b \(3\)](#)) y ([Regla Local Modelo 8K-2](#))

El comité de la prueba podrá establecer un tiempo máximo para completar una vuelta, un hoyo o un grupo de hoyos. Los tiempos serán determinados, por el Director del Torneo o por el Árbitro principal.

A partir del momento en que un grupo esté por encima del tiempo establecido o fuera de posición podrá ser cronometrado por un árbitro. Fuera de posición significa estar retrasado en relación con el intervalo de salida, respecto al grupo que le precede.

El tiempo máximo para efectuar un golpe es de **40 segundos**, excepto que será de 50 segundos si es el primero en jugar en la salida de un par 3, en un golpe de aproximación, un chip o un putt. En el caso de que un jugador supere estos tiempos, se considerará que ha tenido **“un mal tiempo”**.

Los malos tiempos incurridos individualmente se acumulan, aunque el grupo vuelva a estar en tiempo y posición. Cuando un grupo empiece a ser cronometrado por un árbitro, se le indicará el margen que tiene para recuperar. Por ejemplo, tres hoyos.

Penalización por infracción de esta condición (las penalizaciones individuales y las de grupo son acumulables)

	<i>Stroke-Play</i>	<i>Match-Play</i>	<i>Stableford</i>
Un mal tiempo o fuera de posición del grupo	Advertencia verbal	Advertencia verbal	Advertencia verbal
Dos malos tiempos o no haber recuperado posición	1 golpe de penalización	Pérdida del hoyo	1 golpe de penalización
Tres malos tiempos o no haber recuperado posición	2 golpes de penalización	Pérdida de hoyo	2 golpes de penalización
Cuatro malos tiempos o no haber recuperado posición	Descalificación	Descalificación	Descalificación

Nota:

- El primer aviso oficial se considerará advertencia verbal a efectos de penalizaciones, tanto si es por un mal tiempo, como por estar fuera de posición.
- 1. **NO** se avisará a los jugadores que se les toma el tiempo.
- 2. Un jugador podrá ser cronometrado en cualquier momento durante la vuelta sin previo aviso.

12. ÁREA DE RECOGIDA Y TARJETA DE RESULTADOS

La [Regla 3.3b\(2\)](#) se modifica de la siguiente manera:

- a. Si un jugador entrega una tarjeta de resultados sin que los resultados estén certificados por el jugador, por el marcador o por ambos, el jugador incurre en la penalización general (dos golpes de penalización). *La penalización se aplica al último hoyo de la vuelta del jugador.* ([RL Modelo -L1](#))
- b. La tarjeta de resultados de un jugador o equipo, se considera entregada al Comité **15 minutos después** de que:
 - (1) El jugador abandone el área de recogida si se utiliza tarjeta física, o
 - (2) El resultado haya sido introducido en un sistema electrónico de recogida de resultados y validado por la oficina del torneo. ([Procedimientos del Comité Sección 5A\(5\)](#))
- c. El área de recogida será definida por el Comité.

13. CÓDIGO DE CONDUCTA

El comité de competición de la FCGolf ha establecido unas normas y sanciones para penalizar a los jugadores por conducta inapropiada, ejerciendo de autoridad final para aplicarlas. Excepto que la consideración de la gravedad del hecho aconseje una sanción más elevada, el grado de penalización será de:

- 1 golpe de penalización
- Penalización general (2 golpes de penalización SP o pérdida de hoyo MP o 2 puntos stableford al total de la tarjeta)
- Descalificación.

Motivos de la sanción:

- Entrar en zona prohibida o jugar desde una zona donde está prohibido el juego.
- Omisión de cuidar el campo, pasar el rastrillo en el bunker, reparar daños (chuletas, impactos de bola en los greens, etc.).
- Lenguaje inaceptable.
- Maltrato de palos y del campo.
- Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores.
- No respetar el código de vestimenta.

La Descalificación en una prueba GP puntuable de la FCGolf, supondrá la pérdida de los derechos de participación en la siguiente prueba de la misma categoría.

Este código, será aplicable en la misma medida, al caddie del jugador. La sanción será aplicable inmediatamente. Las infracciones que acreditarían una sanción directa de descalificación están definidas en la [clarificación 1.2a/1](#).