



2026 ESPAÑOL

REGLAS LOCALES PERMANENTES



Las siguientes Reglas Locales Permanentes, así como cualquier modificación publicada por la FGCV, serán de aplicación en todas las pruebas auspiciadas por la FGCV. Para ver el texto completo de cualquier Regla Local Modelo (RLM) a la que se hace referencia, consulte la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2023, y las Aclaraciones trimestrales publicadas por la RFEG.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local (RL) es la penalización general. Match Play – Pérdida del hoyo; Stroke Play – Dos golpes de penalización.

1. FUERA DE LÍMITES. Regla 18.2.

- a. Una bola está fuera de límites (FL) cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- b. Una bola que queda en reposo más allá de cualquier carretera que define el FL, está FL, incluso si queda en reposo en otra parte del campo (RLM A-5).
- c. Las puertas cerradas fijas a los muros y vallas forman parte del objeto de límites. No está autorizado el alivio de estas puertas bajo las Reglas 15.2 o 16.1. Una puerta abierta no se considera parte del objeto de límites y puede cerrarse o moverse a una posición diferente (RLM F-26).

2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN. Regla 17.

- a. Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja (APR). Estará disponible:
 - En las APR que se especifique en las Reglas Locales de cada campo (RLM B-2.1).
 - Cuando la bola de un jugador quede en reposo en un APR habiendo cruzado por última vez un margen de la APR que coincida con el límite del campo (RLM B-2.2).
- b. Cuando un área de penalización (AP) coincide con el límite del campo, el margen del AP se extiende hasta el límite del campo y coincide con él.
- c. Zonas de dropaje (ZD). En el caso de que se establezca una ZD para un AP esta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe (RLM E-1.1).

3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (incluyendo Obstrucciones Inamovibles). Regla 16.

a. Terreno en Reparación.

- (1) Todas las áreas marcadas con líneas blancas y/o estacas azules, incluidos los puntos de cruce de espectadores que estén marcados.
- (2) Cualquier zona de terreno dañada (por ejemplo, causada por el movimiento de espectadores o vehículos) que el árbitro considere anormal.
- (3) Zanjas de drenaje cubiertas de grava.
- (4) Juntas de tepes. Alivio si la bola está o toca una junta de tepe o si la junta interfiere con el área de swing, pero no hay alivio si la junta solo interfiere con el stance del jugador (RLM F-7).
- (5) Zanjas para cables cubiertas de hierba (RLM F-22).
- (6) Agujero de Animal: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance (RLM F-6).
- (7) Líneas pintadas o puntos en área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor. Se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6).

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.
- (3) Las alfombrillas que están aseguradas y todas las rampas que cubren los cables.
- (4) Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.
- (5) Mangueras de riego por goteo cuando son consideradas obstrucciones inamovibles: se prohíbe el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance del jugador (RLM F-6).
- (6) Los árboles con tutor.

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).

4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN.

Si la bola reposa en área general, el Alivio bajo la Regla 16.1b está permitido si una obstrucción inamovible está en la línea de juego y: (i) en o dentro de dos palos de longitud del green, (ii) dentro de dos palos de longitud de la bola y (iii) tanto la bola como la obstrucción están en una parte del área general cortada a la altura del fairway (calle) o menor (RLM F-5.2).

**5. OBJETOS INTEGRANTES.**

Los siguientes son objetos integrantes de los que no se permite el alivio sin penalización:

- Forros de búnker en su posición prevista. Un forro fuera de su posición prevista puede ser considerado terreno en reparación por el Comité, pero en tal caso RLM F-6 está en vigor prohibiendo el alivio cuando sólo existe interferencia en el stance.
- Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente atados (o unidos) a árboles u otros objetos permanentes.
- Muros y/o postes de contención artificiales cuando están situados dentro de un AP.

6. CABLES ELÉCTRICOS ELEVADOS PERMANENTES.

Si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea un cable eléctrico situado dentro de límites, el jugador debe repetir el golpe (RLM E-11). No aplica si la bola golpea el poste que sujeta los cables.

7. QUITAR ANIMALES NO DEFINIDOS COMO IMPEDIMENTOS SUELTOS CERCA DE LA BOLA.

Un animal no definido como impedimento suelto puede quitarse. Si la bola se mueve no hay penalización, y la bola debe reponerse (RLM E-13).

8. OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (OTIs).

Alivio sin penalización por interferencia de líneas y cables eléctricos temporales (RLM F-22) y OTIs (RLM F-23).

9. PALOS Y BOLAS.

- Lista de cabezas de drivers conformes (RLM G-1). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- Especificaciones de estrías y marcas (RLM G-2). La penalización por realizar un golpe con un palo que infrinja esta RL: Descalificación.
- Lista de bolas conformes (RLM G-3). La penalización por infracción de esta RL: Descalificación.

10. PRÁCTICA. Regla 5.2.

- 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 (RLM I-1.1).
- Stroke Play antes o entre vueltas: 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 (RLM I-1.2)

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. POLÍTICA DE TRANSPORTE.

Durante una vuelta, un jugador o caddie no debe ser transportado en ningún medio de transporte motorizado, excepto los autorizados o aprobados posteriormente por el Comité. Un jugador (o caddie) que va a jugar, o ha jugado, bajo penalización de golpe y distancia está siempre autorizado (RLM G-6).

Excepción: El Comité puede autorizar el transporte entre hoyos específicos en algunas pruebas.

12. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS. Regla 24.

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

13. ANOTAR RESULTADOS EN STROKE PLAY.

Se modifica a penalización general la penalización por la falta de firma(s) de la Regla 3.3b(2) (RLM L-1).

14. ÁREA DE RECOGIDA Y CUÁNDO LA TARJETA DE RESULTADOS HA SIDO ENTREGADA.

- El área de recogida será definida por el Comité.
- La tarjeta de resultados de un jugador o equipo se considera entregada al Comité:
 - Tarjeta física: Cuando el jugador abandone el área de recogida.
 - Tarjeta electrónica: Cuando el resultado haya sido validado por la oficina del torneo.

15. CUÁNDO LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN SON FINALES.

- Match Play: Cuando se han registrado en la oficina/área de recogida.
- Stroke Play: Cuando han sido validados y aprobados por el Comité. En el caso de play-off la competición es final cuando los resultados del play-off han sido aprobados por el Comité.