

**REGLAS LOCALES PERMANENTES Y CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN  
PARA TORNEOS ORGANIZADOS Y/O ADMINISTRADOS POR LA  
FEDERACION DE GOLF DEL SUR DEL LITORAL  
AÑO 2026**

**A) REGLAS LOCALES PERMANENTES**

Las siguientes Reglas Locales Permanentes junto a cualesquier agregados o enmiendas publicadas por la FGSL en la sede del torneo/campeonato, se aplicarán a todas las competiciones (juego por golpes o match play) organizadas y/o administradas por la FGSL.

**I. LÍMITES DEL CAMPO (Regla 18.2)**

- a. Línea entre los puntos internos de estacas blancas o postes a nivel del suelo (excluyendo soportes angulares);
- b. Pared o muro. Una bola está fuera de límites cuando está más allá de estos objetos de límites;
- c. El borde interno de cualquier línea blanca que defina los límites del campo. La línea en sí está fuera de límites. En este caso, si se utilizasen estacas blancas para identificar la ubicación del límite, éstas no tendrán otro significado.

**II. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)**

Las áreas de penalización rojas y amarillas están definidas por estacas o líneas rojas o amarillas, respectivamente.

Cuando un área de penalización está limitando con un fuera de límites, el margen se extiende hasta coincidir con el fuera de límites. Si una bola que está en esa área de penalización ha cruzado por dicho margen, alivio con la penalización correspondiente se encuentra disponible según el Modelo de Regla Local B-2.1 – Margen Opuesto (Guía Oficial - Procedimientos del Comité; pág. 491).

Zonas de Dropeo para Áreas de Penalización:

Donde se ha marcado una zona de dropeo para un área de penalización, esta es una opción adicional de alivio con la penalización correspondiente. La zona de dropeo es un área de alivio por lo que una bola debe ser dropeada en y terminar reposando en dicha área.

**III. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Incluye Obstrucciones Inamovibles) (Regla 16)**

**a. Terreno en Reparación**

- Cualquier área delimitada por una línea blanca o estacas azules;
- Zanjas de drenajes o instalación de riego abiertas o cubiertas con arena, tierra o piedras;
- Uniones de panes de césped - excepto por interferencia únicamente con el stance del jugador; se encuentra en vigencia el Modelo de Regla Local F-7 (Guía Oficial - Procedimientos del Comité; pág. 522).
- Puntos de distancias pintados en área cortada baja - excepto por interferencia únicamente con el stance del jugador; se encuentra en vigencia el Modelo de Regla Local F-21.1 (Guía Oficial - Procedimientos del Comité; pág. 529).

**b. Obstrucciones Inamovibles**

- Áreas marcadas con puntos o líneas blancas adjuntas a una obstrucción son tratadas como una sola condición anormal del campo;
- Zonas de canteros y flores que rodeen o estén rodeadas por una obstrucción inamovible;

#### **IV. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN**

Se encuentra en vigencia el Modelo de Regla Local F-5 (Guía Oficial – Procedimientos del Comité; pág. 521).

#### **V. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORARIAS**

Se encuentra en vigencia el Modelo de Regla Local F-23 (Guía Oficial – Procedimientos del Comité; pág. 532) y los adicionales y arreglos publicados por The R&A.

#### **VI. OBJETOS INTEGRANTES**

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

- Mallas metálicas, alambres, cintas, cables y/o carteles de publicidad firmemente asegurados a cualquier objeto de límites;
- Alambres, sogas u otros objetos cuando estén adheridos a un árbol o a un objeto permanente;
- Bordos artificiales o muros/postes de contención en áreas de penalización.

#### **VII. PROTECCIÓN DE PLANTACIONES JOVENES**

Para cada competición, de corresponder, el Comité definirá en las Reglas Locales cómo han sido identificadas las plantaciones jóvenes.

Las plantaciones jóvenes son zonas de juego prohibido por lo que, si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar del campo salvo en un área de penalización y reposa en, o toca tal plantación o si esta interfiere con el stance o el área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.

Para el caso de una bola que reposa en un área de penalización, el jugador deberá tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e (1) o sin penalización según la Regla 17.1e (2).

#### **VIII. LÍNEAS Y CABLES TEMPORARIOS**

Se encuentra en vigencia el Modelo de Regla Local F-22 (Guía Oficial – Procedimientos del Comité; pág. 530).

#### **IX. CABEZAS DE DRIVER Y BOLAS**

a. Cualquier driver utilizado por el jugador para ejecutar un golpe debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que esté en el Listado de Cabezas Aprobadas, provista por The R&A.

*Penalización por ejecutar un golpe con un palo en infracción a esta Regla Local: Descalificación.*

b. Cualquier bola utilizada para ejecutar un golpe debe estar en el Listado de Bolas Aprobadas vigente, emitidas por The R&A.

*Penalización por ejecutar un golpe a una bola en infracción a esta Regla Local: Descalificación.*

**Nota:** Un listado de las cabezas de driver y bolas aprobadas se encuentra disponible en [www.randa.org](http://www.randa.org)

#### **X. PRÁCTICA (Regla 5.2)**

En juego por golpes, la Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.

En match play, la Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.

*Penalización por la primera infracción: Penalización General (aplicada en el primer hoyo del jugador).*

*Penalización por la segunda infracción: Descalificación.*

**Excepción:** todas las áreas de práctica dentro de los límites del campo pueden ser utilizadas por los jugadores cualquier día de la competición.

## **XI. TRANSPORTE (Exclusivo para Ranking de Menores y Torneo Interclubes)**

Durante una vuelta, un jugador no debe trasladarse en ninguna forma de transporte motorizado excepto si es autorizado o aprobado posteriormente por el Comité. Un jugador que va a jugar, o ha jugado, según la penalización de golpe y distancia siempre está autorizado a ser trasladado en un transporte motorizado.

*El jugador recibe la penalización general por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.*

## **XII. RITMO DE JUEGO – Demora Irrazonable (Regla 5.6)**

### **Máximo Tiempo Permitido**

El máximo tiempo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su vuelta. Esto está expresado en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para fallos y caminar entre hoyos.

Una Tabla de Ritmo de Juego será publicada por el Comité previo al inicio de una competición en la que se establecerá el tiempo máximo para completar cada uno de los hoyos, así como el total de los 18.

### **El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está “fuera de posición”:**

#### **Definición de Fuera de Posición**

El primer grupo en comenzar será considerado “fuera de posición” si, en algún momento durante la vuelta, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como “fuera de posición” si:

- en un par 4 el grupo de adelante termina de jugar el hoyo y no todos los jugadores del grupo han pegado desde el área de salida de ese hoyo; y en un par 5, si no están en camino a pegar su segundo golpe. En un par 3, si cuando el grupo llega al área de salida los jugadores del grupo de adelante se están encaminando al green del siguiente hoyo. **Y, además**
- ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

#### **Procedimiento Cuando un Grupo está Fuera de Posición**

1. Los árbitros monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado o solamente advertido. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una bola perdida, una bola injugable, etc.

Si se decide cronometrar a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un árbitro le informará a cada jugador que están “fuera de posición” y que se les controlará el tiempo.

En circunstancias excepcionales, se puede advertir o bien tomar tiempo a un jugador individualmente o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

2. El máximo tiempo asignado por golpe es **40 segundos**.

**Diez (10) segundos adicionales** se permiten para el **primer jugador en jugar**: a) un tiro de salida en un hoyo par 3; b) un tiro de approach al green y c) un chip o un putt.

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contará como tiempo utilizado para el próximo golpe.

En el green, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños que interfieren con la línea de juego y mover impedimentos sueltos en la línea de juego. El tiempo utilizado para mirar la línea de juego desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo golpe.

El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

#### **Penalización por Infracción de la Regla Local:**

*Un tiempo excedido: advertencia verbal del árbitro o miembro del Comité;*

*Dos tiempos excedidos: un golpe de penalización;*

*Tres tiempos excedidos: dos golpes de penalización adicionales;*

*Cuatro tiempos excedidos: descalificación.*

Hasta tanto un jugador no sea informado de un tiempo excedido, no puede incurrir en un nuevo tiempo excedido.

#### **Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera de Posición Durante la Misma Vuelta**

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento dado más arriba se aplicará en cada ocasión. Los tiempos excedidos y la aplicación de las penalizaciones en la misma vuelta se acumularán hasta que la vuelta sea completada.

Un jugador no será penalizado si tiene un segundo tiempo excedido antes de ser informado del tiempo excedido previo.

### **XIII. JUEGO SUSPENDIDO O CANCELADO (Regla 5.7)**

Las siguientes señales se utilizarán para suspender y reanudar el juego:

- Suspensión Inmediata por peligro inminente – un toque prolongado de sirena
- Suspensión por una situación no peligrosa – tres toques consecutivos de sirena
- Reanudación del Juego – dos toques consecutivos de sirena

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

### **B) CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN**

Las siguientes Condiciones de la Competición Permanentes junto a cualesquier agregados o enmiendas publicadas por la FGSL en la sede del torneo/campeonato, se aplicarán a todas las competiciones Juego por Golpes o Match Play organizadas y/o administradas por la FGSL.

#### **I. ELEGIBILIDAD**

Los jugadores o equipos participantes deberán cumplir con los requisitos de participación específicos de cada competición, las que serán publicadas con la debida anticipación en <https://www.fgsl.org.ar>. Estos requisitos podrán incluir género, límites de edades, límites de hándicap, entre otros.

## **II. INSCRIPCIÓN**

Métodos de inscripción, plazos, monto y forma de pago de inscripción y procedimiento en caso de exceso de inscriptos entre otros ítems, serán publicados para cada competición con la debida anticipación en <https://www.fgsl.org.ar>.

## **III. FORMATO DE JUEGO**

En la misma publicación detallada más arriba, se detallará para cada competición fechas de juego y práctica, forma de juego, cantidad de hoyos/vueltas, si habrá corte clasificatorio, cantidad de jugadores a clasificar en una competición match play, premios a otorgarse, etc.

## **IV. CUANDO SE CONSIDERA ENTREGADA UNA TARJETA DE SCORE**

Una tarjeta se considerará entregada al Comité cuando el jugador ha abandonado por completo el Área de Recepción si esta estuviese claramente definida. En su defecto, cuando se la ha entregado a la persona designada por el Comité para tal tarea.

## **V. COMO SE RESOLVERÁN LOS EMPATES**

El Comité fijará con la debida anticipación la forma de decidir una competición en caso de empate. Asimismo, establecerá la metodología de desempate en los puestos a los que se le asignan trofeos.

## **VI. CIERRE DE LA COMPETICIÓN**

Una competición por golpes se considerará como finalizada cuando el trofeo ha sido entregado al ganador.

En una competición match play, el resultado final de un match se considera oficialmente anunciado cuando ha sido registrado en la Oficina del Torneo o bien informado a una persona identificada por el Comité.