REAL AUTOMÓVIL CLUB DE ESPAÑA

REGLAS LOCALES

1.- FUERA DE LÍMITES

- Están definidos por vallas, líneas y estacas de límites.
- El aparcamiento de coches y el campo de prácticas a la izquierda del Hoyo 6 están fuera de límites.
- Las vallas de protección y las columnas que las sujetan, situadas a la izquierda del Hoyo 6 están fuera de límites.

2.- OBJETOS INTEGRANTES DEL CAMPO

- Todos los caminos del campo, excepto los asfaltados u hormigonados.
- Los anillos de protección situados en la base del tronco de los árboles.
- Las vallas de protección y las columnas que las sujetan, situadas a la izquierda del hoyo 11 y a la derecha del hoyo 18

3.- CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16.1)

➢ OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

- Los caminos y carreteras asfaltadas u hormigonadas y sus cunetas.
- Las zanjas de drenaje de cemento (cuando se encuentren adyacentes a un camino asfaltado u hormigonado, se considerarán parte del camino).

➢ TERRENO EN REPARACIÓN

- Todas las áreas delimitadas por estacas o líneas azules y/o líneas blancas.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se considerarán como tales las impresiones superficiales.
- Las zonas ajardinadas, arriates y áreas cubiertas de corteza de pino.

➢ AGUJEROS DE ANIMAL

- No existe interferencia si el agujero del animal interfiere solamente con la colocación (*stance*) del jugador.

4.- ZONAS DE JUEGO PROHIBIDO

- Todas las áreas cerradas con estacas y cuerdas se consideran zona de juego prohibido. Si la bola de un jugador reposa en la zona, o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área de swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 16.1f.

5.- ZONA DE DROPAJE HOYO 10

Como opción adicional a la que proporciona la Regla 19 (bola injugable) se han establecido dos Zonas de Dropaje (identificadas con un cartel con las letras "ZD") a la izquierda del bunker de la calle del Hoyo 10, para toda bola que sea declarada injugable por interferencia de la valla de límites.

El jugador podrá proceder bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19 o, adicionalmente, podrá dropar una bola en la Zona de Dropaje más próxima al lugar de reposo original de la bola que no esté más cerca del hoyo.

La Zona de Dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que la bola debe ser dropada dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

PENALIZACIÓN POR JUGAR DESDE UN LUGAR EQUIVOCADO EN INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL: PENALIZACIÓN GENERAL SEGÚN LA REGLA 14.7a).

RITMO DE JUEGO: En ausencia de una Política de Ritmo de Juego específica, el Comité anunciará el tiempo máximo de juego de cada competición en atención a las características de la prueba. En tales circunstancias, si el Comité considera que un jugador o grupo han invertido un tiempo excesivo en jugar cualquier parte del campo, dicho jugador o grupo podrán ser penalizados por Demora Irrazonable (R.5.6).

PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES - PENALIZACIÓN GENERAL
REITERACIÓN – DESCALIFICACIÓN

NOTA: DE CONFORMIDAD CON LA R. 1.2 a) EL COMITÉ PODRÁ DESCALIFICAR A UN JUGADOR POR ACTUAR DE FORMA CONTRARIA AL ESPÍRITU DEL JUEGO O POR COMETER UNA GRAVE FALTA DE CONDUCTA (INFRACCIÓN DE LAS REGLAS DE ETIQUETA O COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO).

EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

REGLA LOCAL DE RITMO DE JUEGO

CLUB DE GOLF JARAMA – RACE

El Comité de Competición considera **tiempos MÁXIMOS para jugar la vuelta de 18 hoyos,** en atención a las características de la competición, los siguientes:

Individual *Stableford* 4 jugadores: 4 horas y 20 minutos
Individual *Stableford* 3 jugadores: 4 horas y 10 minutos
Individual *Medal Play* 4 jugadores: 4 horas y 30 minutos
Individual *Medal Play* 3 jugadores: 4 horas y 20 minutos

Si cualquier partido o jugador invierte un tiempo superior al indicado para jugar cualquier parte del campo o concluir la vuelta podrá ser penalizado por infracción de esta Regla Local.

Un partido se encuentra "fuera de posición" si, en cualquier momento de la vuelta, acumula un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados o, en el caso de no ser el primer partido, si se encuentra más retrasado del partido que le precede que el intervalo de salida que tenía respecto al mismo.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE ESTA REGLA LOCAL:

JUEGO POR GOLPES: 2 GOLPES
Reiteración: DESCALIFICACIÓN
En Competiciones bajo modalidad Stableford la penalización se aplicará deduciendo dos puntos del total de puntos anotados para la vuelta.

JUEGO POR HOYOS: PÉRDIDA DEL HOYO
Reiteración: DESCALIFICACIÓN

- Existe un RELOJ en la oficina del Caddy Master, junto al lugar de recogida de tarjetas en el que, **en todas las competiciones**, cada competidor deberá fichar su tarjeta antes de entregarla, para dejar constancia del tiempo invertido en jugar la vuelta.

- **Con independencia de la imposición de las penalidades que correspondan a los jugadores que infrinjan la Regla Local de Ritmo de Juego, el Comité se reserva el derecho de adoptar otras medidas adicionales para quienes, con reiteración, infrinjan esta Regla, tales como la imposibilidad de elección de franja horaria o, en su caso, la exclusión para participar en posteriores torneos.**

El Comité de Competición
1 de mayo de 2021

POLÍTICA SOBRE RITMO DE JUEGO

CLUB DE GOLF JARAMA – RACE

1. TIEMPO PERMITIDO PARA LA VUELTA

Cada hoyo tiene un tiempo máximo para ser completado en base, principalmente, a su longitud y dificultad. El tiempo máximo de juego para completar los 18 hoyos está disponible en la Oficina del Torneo.

2. FUERA DE POSICIÓN

Se considerará "*fuera de posición*" a cualquier partido que, en cualquier momento durante la vuelta, acumule un tiempo superior al permitido para el número de hoyos jugados y que, además, se encuentre más retrasado del partido que le precede que el intervalo de salida que tenía con respecto al mismo.

3. PROCEDIMIENTO CUANDO UN PARTIDO ESTÁ "FUERA DE POSICIÓN"

i) Un partido "fuera de posición" será requerido por el Comité de Competición para recuperar su posición en un tiempo específico. Si no recuperara la posición, podrán tomarse tiempos a todo el partido o a los jugadores individualmente.

ii) Si se decide cronometrar a un partido se informará a todos los jugadores de que el partido está "fuera de posición". A discreción del Comité de Competición, se cronometrará a todos o solo a alguno de los jugadores.

4. TIEMPO PERMITIDO PARA UN GOLPE

i) El tiempo máximo permitido para un golpe es 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra al primer jugador en ejecutar:

a) El golpe de salida en un par 3;
b) Un golpe de approach; o
c) Un golpe de chip o un putt.

ii) El tiempo comenzará a contar cuando el jugador haya tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, sea su turno de juego y pueda jugar sin ser interferido o distraído.

iii) El tiempo permitido incluye cualquier medición de distancia, cualquier desplazamiento hacia adelante o hacia atrás y cualquier rutina previa al golpe, incluyendo los swings de práctica.

iv) En el green, el tiempo empezará a contar cuando el jugador haya dispuesto de un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar piques y mover impedimentos sueltos de su línea de juego. El tiempo empleado mirando la línea desde detrás del hoyo y/o detrás de la bola está incluido en el tiempo permitido para el golpe.

5. FINALIZACIÓN DE LA TOMA DE TIEMPOS

La toma de tiempos terminará cuando un partido vuelva a estar en posición. Los jugadores serán advertidos al respecto.

6. Penalización por infracción de la Regla Local

1 mal tiempo	Advertencia Verbal
2 malos tiempos	Un golpe de penalización
3 malos tiempos	Dos golpes de penalización
4 malos tiempos	Descalificación

NOTA: **Adicionalmente, el Comité de Competición podrá imponer a aquel jugador que infrinja la Política de Ritmo de Juego durante una competición las siguientes medidas:**

1. Si se tratara de la primera infracción, en la siguiente competición en la que participe no podrá elegir franja horaria, debiendo jugar a la hora que le asigne el Comité.
2. Si ya hubiera infringido la Política de Ritmo de Juego durante una competición disputada en los seis meses anteriores y se le hubiera aplicado la medida indicada en el punto 1 anterior, **será excluido** de participar en las **dos competiciones siguientes** en las que se inscriba.

6. PROCEDIMIENTO CUANDO SE VUELVE A ESTAR "FUERA DE POSICIÓN" EN LA MISMA VUELTA

Si un partido vuelve a estar "fuera de posición" durante una vuelta, el procedimiento anterior será aplicado en cada ocasión. Los malos tiempos y penalizaciones en que se haya incurrido serán **acumulados** hasta el final de la vuelta.

7. TOMA DE TIEMPOS INDIVIDUAL SIN AVISO

Un jugador puede ser cronometrado individualmente sin necesidad de previo aviso (esté o no "en posición"). Si su tiempo para un golpe excede de 60 segundos el jugador recibirá un "aviso". Cualquier siguiente mal tiempo conllevará las penalizaciones indicadas en el punto 6.

8. INFRACCIONES DE LA POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO FUERA DE COMPETICIÓN

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones al jugador que infrinja la Política de Ritmo de Juego fuera de competición:

1. Si se tratara de la primera infracción, no se le permitirá elegir franja horaria en la siguiente ocasión en la que solicite jugar, debiendo hacerlo a la hora que le asigne el Comité de Competición que, normalmente, será en los últimos partidos del día para no entorpecer al resto de jugadores.
2. En el caso de que volviera a infringir la Política de Ritmo de Juego (ya sea durante una competición o no) en los seis meses siguientes, no podrá jugar durante las dos semanas siguientes a la comisión de esta segunda infracción.
3. Si volviera a infringir la Política de Ritmo de Juego por tercera vez (ya sea durante una competición o no) en el plazo de los seis meses siguientes a la segunda infracción, no se le permitirá jugar en el campo durante el mes siguiente a esta tercera infracción.

NOTA 1: A los efectos de la Política de Ritmo de Juego, el término Comité de Competición incluye a cualquiera de sus integrantes y toda persona designada por aquél (como Árbitros, *Starters*, *Marshalls*, etc.)

NOTA 2: Las sanciones específicas por infracciones a la Política de Ritmo de Juego se aplicarán sin perjuicio de cualquier otra medida adicional que pudiera acordar la Comisión de Disciplina del RACE como consecuencia de cualquier por infracción al Código de Conducta.

El Comité de Competición
1 de mayo de 2021

RECOMENDACIONES
PARA MEJORAR EL RITMO
DE JUEGO CLUB DE GOLF
JARAMA – RACE

1. **Esté preparado para jugar tan pronto como sea su turno de juego.** Siempre que no moleste a otros jugadores, póngase el guante, chequee la distancia, coja su palo o mire la caída de su "putt" mientras ellos juegan.
2. **Camine rápidamente a su bola entre golpe y golpe.** No olvide que el golf, además de un juego, es un deporte.
3. **Mantenga su posición en el campo** respecto del grupo que le precede.
4. Si su grupo está **perdiendo la posición, adviértaselo** a sus compañeros de partida y traten de **recuperar su posición cuanto antes.**
5. Si no pueden recuperar la posición, **inviten al partido siguiente a pasar.** Es una norma de etiqueta. **6.** Si el grupo que le sigue juega más rápido que Ud., **invítele a pasar.** Es una norma de etiqueta, y Ud.

   jugará sin agobios.
7. Si su **bola** pudiera estar **perdida** (siempre que no sea en un área de penalización) o fuera de límites, **juegue una bola provisional.**
8. **Si pierde bola** y no parece que pueda ser fácilmente encontrada, **invitar a pasar al partido siguiente tan pronto como pueda jugar: no espere** a que transcurran los 3 minutos de los que dispone para buscarla.
9. Si alguno de sus compañeros de partida ha perdido bola, **no es necesario** que todos los integrantes del grupo le acompañen a buscarla. Juegue cuando sea su turno mientras los demás la buscan y, posteriormente, incorpórese a la búsqueda si fuera necesario.
10. Cerca del green, **coloque su bolsa en la zona de salida** hacia el siguiente tee.
11. En Competiciones *Stableford,* **levante su bola tan pronto como,** debido al número de golpes ya ejecutados, **no pueda obtener ningún punto en ese hoyo.**
12. Anote los resultados en la tarjeta **cuando NO sea su turno**

de juego. 13. ATIENDA LAS INDICACIONES DE LOS MARSHALLS

El Comité de Competición 1 de mayo de 2021