REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF

REGLAS 2019

COMITÉ DE REGLAS Y ÁRBITROS

Federación de Golf del Principado de Asturias





Índice

1 EL EQUIPAMIENTO	4
2 ANTES DE EMPEZAR LA VUELTA	4
3 DURANTE LA VUELTA	5
4 EL ÁREA DE SALIDA	7
5 DIVOTS (chuletas)	8
6 IDENTIFICAR LA BOLA	9
7 GOLPEAR LA BOLA	9
8 MEJORAR LA POSICION DE LA BOLA	9
9 BOLA MOVIDA	10
10 BOLA REBOTADA (BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA)	11
11 JUGAR UNA BOLA EQUIVOCADA	11
12 LEVANTAR, REPONER Y DROPAR	11
13 ALIVIOS SIN PENALIZACION (GRATUITOS)	14
14 QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTRUCCIONES MOVIBLES	18
15 BUNKERS	20
16 ÁREAS DE PENALIZACIÓN	20
17 BOLA EMPOTRADA	23
18 BOLA INJUGABLE	23
19 BOLA QUE INTERFIERE EN EL JUEGO	26
20 BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO	27
21 BOLA PERDIDA, FUERA DE LÍMITES Y BOLA PROVISIONAL	26
22 EL GREEN	29
23 GOLPES QUE LLEVAS Y SEGUNDA BOLA	31
24 RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR	32



GUIA BÁSICA SOBRE LAS REGLAS DE GOLF

Para cumplir con las obligaciones propias de un jugador de golf, se espera de él que juegue de acuerdo con el "espíritu del juego", que la Regla 1 del Libro de Reglas de Golf conceptúa como:

- Actuar con integridad siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honesto en todos los aspectos del juego.
- Mostrar consideración hacia los demás, que incluye jugar a buen ritmo, velar por la seguridad de otros y no distraer a otros jugadores durante el juego.
- Cuidar el campo, por ejemplo, reponiendo divots (chuletas), alisando bunkers, reparando piques de bola en green y, obviamente, no causando daños innecesarios en el campo.

Para ello es necesario que el jugador conozca al menos lo imprescindible de las Reglas de Golf y otras reglas que puedan afectarle, como posibles Códigos de Conducta adoptados por Regla Local, cuya infracción pudiera llevar consigo una penalización.

Todo jugador debería tener grabado en su memoria un principio básico del juego:

"Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres. Y si no puedes hacer eso, haz lo que sea justo. Pero para hacer lo que es justo, necesitas conocer las Reglas del Golf".

En las siguientes páginas se abordan una selección elemental de reglas, que va dirigida principalmente a los jugadores noveles, que empiezan a disfrutar del golf. Su intención es únicamente servir de guía básica y de perder el miedo a las reglas de este deporte.

Las explicaciones pretenden familiarizarle con las situaciones más frecuentes basadas en la <u>modalidad de juego por golpes</u> y siguiendo el trayecto desde el área de salida al green.

Por supuesto no abarca todos los casos posibles y <u>en ningún caso</u> <u>sustituye al libro oficial de Reglas de Golf</u> de la Real Federación Española de Golf, cuyo texto no sólo prevalecerá, sino que será imprescindible conocer.



1.- EL EQUIPAMIENTO

- **a)** Lo más importante es que cuando juegues una vuelta de golf no puedes llevar ni usar más de **catorce palos**, incluido el putter.
- **b)** Si empiezas la vuelta con menos de catorce palos puedes añadir todos los que quieras hasta completar la cifra, siempre que con ello no causes demora irrazonable en el juego. Esto no es fácil, ya que no puedes pedir esos palos a ninguna persona que este jugando en el campo.
- c) No se pueden sustituir palos rotos, dañados o perdidos durante la vuelta, salvo que el daño o rotura sea consecuencia de algo totalmente ajeno al jugador (por ejemplo, que un buggie conducido por otro jugador pase por encima y dañe alguno de tus palos que habías dejado en el suelo).
- d) En las reglas, como verás después, se utiliza en muchas ocasiones como unidad de medida la <u>longitud de palo</u> (p.ej. para medir la profundidad del área de salida, el área de alivio, etc.). La "longitud de un palo" es la del <u>palo más largo de tu bolsa que no sea un putter</u>. No hay ninguna penalización por usar otro palo que no sea tu palo más largo como guía para medir, pero esto no cambiará tu área de alivio: ésta siempre será determinada por tu palo más largo (que no sea un putter).

2.- ANTES DE EMPEZAR LA VUELTA

Una vuelta consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el Comité. Antes de iniciar la vuelta:

- a) Presta atención al horario de salida; la penalización por llegar tarde o iniciarla antes de tiempo es de dos golpes en el primer hoyo si el margen fue de un máximo de 5 minutos, pero si es mayor de esos cinco minutos la penalización es la descalificación, salvo que el Comité valorando las circunstancias de lo que te sucedió para no poder llegar a la hora establecida, decida no aplicar penalización. Siempre es conveniente presentarse con tiempo suficiente para intercambiar las tarjetas y comprobar que tu hándicap está correctamente anotado.
- **b)** Debes leer las reglas locales (normalmente están en el Tablón de Anuncios y, en ocasiones, en la propia tarjeta de resultados) y el **Código de Conducta** aplicable, si lo hubiese.



5/33

- c) Es muy conveniente que pongas una marca de identificación a tu bola. Te ahorrarás muchos problemas. Debes tener en cuenta que muchos jugadores juegan bolas de la misma marca y modelo, y si un jugador no puede identificar su bola, se considerará perdida.
- **d)** Desde el punto de vista del reglamento, el campo de golf se divide en **cinco áreas**:

<u>El área general</u>. Cubre la mayor parte del campo y es donde normalmente se jugará la bola hasta llegar al green.

<u>El área de salida</u>. Es un área rectangular cuya línea frontal está definida por dos marcas y con una profundidad de dos palos.

Bunkers. Áreas especialmente preparadas con arena.

<u>Áreas de penalización.</u> Cauces de agua u otras áreas definidas como tales por el Comité.

El green. Zona especialmente preparada para el putt.



3.- DURANTE LA VUELTA

a) Sólo puedes pedir consejo a tu compañero o a tu caddie: a veces surgen dudas durante una partida, que te pueden inducir a pedir más ayuda de la que las reglas permiten. La infracción más corriente es pedir consejo sobre qué palo elegir para jugar. Frases tales como "con el hierro cinco no llegas", "estás haciendo el swing muy rápido", NO están permitidas. Tampoco debes

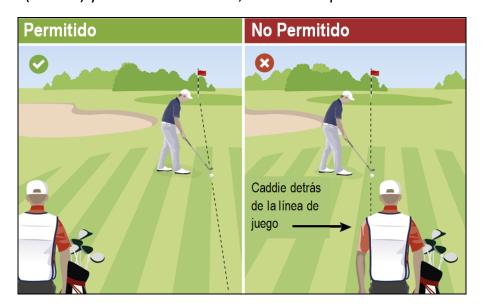


dar consejo a nadie que no sea tu compañero. Sin embargo, puedes pedir información sobre las reglas, sobre las distancias, situación de los bunkers o áreas de penalización, así como sobre la posición de la bandera, porque ese tipo de información las reglas no lo consideran consejo.

- b) No debes practicar en el campo antes de una vuelta: tampoco puedes jugar un golpe de práctica durante el juego de un hoyo. Pero, puedes practicar el putt en el green del hoyo recién terminado (en este último caso, hazlo solamente si no provocas demora en el juego). También se te permite practicar en el campo después de jugar tu vuelta final de ese día, aunque debas jugar al siguiente.
- c) Un swing de práctica no es un golpe de práctica, ahora bien, no hagas que la pérdida de tiempo con tus swings de prácticas demore tu juego, pues además de aburrir a tus compañeros de partida podrías incurrir en penalización.
- d) Puedes utilizar dispositivos medidores de distancia (sólo de distancia, como p.ej. un reloj GPS o un medidor láser normal), siempre que su uso no esté prohibido por una regla local. Respecto a los teléfonos móviles, aunque su uso no esté prohibido por regla local en el campo en que estemos jugando, no deberían utilizarse durante el juego más que para cuestiones de verdadera necesidad (llamar a la casa club por enfermedad, comunicar una incidencia, etc.), y siempre procurando no molestar a quienes juegan con nosotros ni retrasar el juego con su utilización.
- e) No debes colocar un palo u otro objeto en el suelo para ayudar a alinearte: a veces algunos jugadores utilizan un palo para comprobar si están correctamente alineados para el golpe. No pasa nada si, por ejemplo, lo haces apoyando el palo en tus hombros o piernas, pero nunca debes colocarlo en el suelo. Si lo haces serás penalizado, aunque retires el palo antes de golpear la bola.
- f) Restricciones del caddie o tu compañero al colocarse detrás de ti: Cuando juegues con caddie o juegues una competición por parejas tienes que estar alerta a una situación que puede acarrearte más de un disgusto en la tarjeta, y es que, tanto el caddie como tu compañero, no podrán colocarse por ninguna razón en o cerca de una extensión de tu línea de juego por detrás de la bola. Dos golpes de penalización que no podrás evitar ni siguiera retirándote de



tu colocación (*stance*), a no ser que estés en green. En green si te retiras de la colocación (*stance*) y la retomas tú solo, evitarás la penalización.

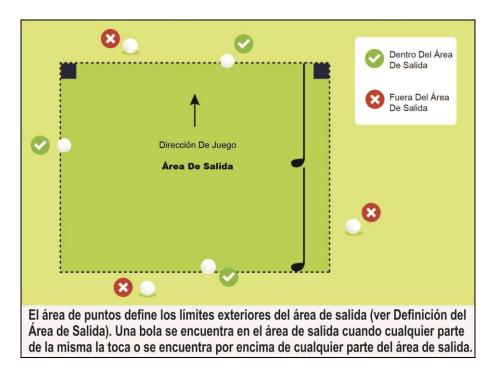


4.- EL ÁREA DE SALIDA

- a) Te dispones a iniciar la partida, pero recuerda que, aunque sea una partida de amigos, tienes que aceptar el juego como es y no te está permitido ponerte de acuerdo con otro jugador para hacer caso omiso a las reglas, ya sea para excluir el cumplimiento de alguna de ellas, ni para dejar de aplicar cualquier penalización en que se incurra. Es decir, no puedes hacer la vista gorda: si alguien ha quebrantado una regla <u>estás obligado</u> a aplicar la correspondiente penalización, y si no lo haces, también tú incumplirás las reglas.
- **b)** En el primer hoyo de juego el honor viene determinado por el orden que establezca el horario de salidas. Después, el honor de salir primero lo tiene el jugador con el resultado bruto ("gross") más bajo en el hoyo anterior, y durante el juego del hoyo quien esté más lejos del hoyo debería jugar primero. No obstante, para ahorrar tiempo y esperas muchas veces innecesarias, se permite y recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno, pero siempre de manera segura y responsable ("Ready Golf").
- **c)** Si por cualquier razón tienes que jugar una segunda bola desde el área de salida, debes hacerlo <u>después</u> de que los demás jugadores de tu partida hayan salido.



d) ¡Ojo! con ejecutar tu golpe desde fuera del rectángulo que es el <u>área de salida</u>, que, normalmente, ocurre por haberte equivocado de área de salida, o por descuido, situando la bola adelantada respecto a las barras de salida. En el juego por golpes tienes dos golpes de penalización y además tendrías que volver a efectuar el golpe de salida.



- **e)** No olvides que la seguridad de los jugadores es fundamental. No debes jugar si puedes alcanzar con tu golpe al grupo que va delante.
- **f)** Nadie debe moverse, hablar o permanecer cerca o directamente detrás o delante del jugador, de la bola o del hoyo mientras un jugador prepara o ejecuta un golpe.

5.- DIVOTS (chuletas)

- **a)** Debes tener cuidado de no causar daño al realizar el swing de práctica, especialmente en los lugares de salida.
- **b)** Todo jugador debe asegurarse de que cualquier trozo de césped arrancado (chuleta o *divot*) es repuesto y aplastado <u>después</u> de haber ejecutado el golpe. A nadie le gusta encontrar su bola en una chuleta (*divot*), y quienes la reponen contribuyen a que el juego se desarrolle en las mismas condiciones para todos.

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 8/33



6.- IDENTIFICAR LA BOLA

La responsabilidad de jugar la bola correcta es sólo tuya, y, aunque no es obligatorio, deberías informar a tus compañeros de partida sobre la bola que estás jugando. Muchas veces encontrarás la bola llena de barro o en hierba alta que te impida ver si esa bola es la que estás jugando. Puedes identificarla, y para hacerlo tienes que marcar la bola y levantarla. En ese caso, solo puedes limpiar la bola lo estrictamente necesario para poder identificarla. Una vez identificada, deberás <u>reponer</u> la bola en su lugar.

7.- GOLPEAR LA BOLA

- **a)** La bola no puede ser empujada, arrastrada o acucharada. Esto quiere decir que se tiene que hacer, al menos, algo de *backswing* (subida del palo) de tal forma que solo haya un contacto momentáneo entre la cabeza del palo y la bola.
- **b)** Un swing de prácticas no es un golpe; pero un golpe al aire es un golpe válido cuando lo efectuaste con intención de golpear la bola.

8.- MEJORAR LA POSICION DE LA BOLA

- a) La regla general indica que puedes quitar <u>en cualquier lugar del campo</u>, con un esfuerzo razonable, objetos naturales (siempre que no estén fijados al suelo), por ejemplo, piedras, ramas, hojas, etc..., es decir los llamados <u>impedimentos sueltos</u>, pero tienes que tener cuidado para que la bola no se mueva mientras los quitas (pues en ese caso tendrías penalización), y debes recordar que <u>la arena y la tierra suelta no tienen esa consideración</u>, y solo las puedes quitar o apartar en el green y en el área de salida.
- **b)** Como norma general debes jugar la bola como repose. Ni tú, ni tu compañero, ni vuestros caddies, podréis mejorar la posición de la bola, la colocación, la línea de juego o el espacio para efectuar el swing pisando con el pie junto a la bola, construyendo una colocación (*stance*), doblando o apartando ramas, aplastando hierba con el palo detrás de la bola, etc.., es decir, no se puede quitar, apartar ni romper nada que esté fijo en el suelo o en crecimiento. Este tipo de acciones solo son aceptables si ocurren al colocarte



normalmente a la bola o bien durante la ejecución del golpe. En el *rough*, puedes apartar la hierba alta o arbustos sólo lo suficiente para encontrar e identificar tu bola

9.- BOLA MOVIDA

Cuando tu bola en reposo se mueve y no ha sido debido a un golpe, es necesario determinar la causa del movimiento para así decidir qué debemos hacer a continuación. Únicamente cuando es conocido o virtualmente cierto (es decir, con un 95% de probabilidad) que la bola ha sido movida por ti o una influencia externa (persona, animal, u objeto natural o artificial), esa será la causa. Si no tenemos esa certeza, se considerará que la bola ha sido movida por fuerzas naturales (como el agua o el viento).

- **a)** Si la bola ha sido **movida por una influencia externa**, no hay penalización para ti, pero debes <u>reponer la bola</u> en el punto en que reposaba originalmente.
- **b)** Como norma general, si **tú has sido la causa del movimiento** de la bola, tendrás que apuntarte en tu tarjeta un golpe de penalización y <u>reponer la bola</u> en su punto de reposo original, pero afortunadamente hay una serie de situaciones en las que, aun siendo el causante del movimiento, NO tendrás penalización:
 - Cuando accidentalmente la mueves mientras la estás buscando.
 - Cuando la bola <u>está en green</u> y causas que accidentalmente se mueva.
 - Cuando la bola no está en green, y estás realizando acciones razonables para marcar la bola, quitar una obstrucción movible, tomar alivio o medir de acuerdo con una regla.
- c) Si crees que tu bola se va a mover al colocarte en tu *stance*, debes esperar y tener cuidado, ya que p.ej. si la bola se desplaza después de apoyar el palo en el suelo, inmediatamente delante o detrás de la bola y no hay otras causas que hayan podido provocar el movimiento de ésta, tienes un golpe de penalización. Para que se considere que una bola se ha movido, es necesario que la bola cambie de posición, da igual que se mueva en horizontal o en vertical. Sirva como referencia que el hacer un desplazamiento mínimo de la



bola (por ejemplo, un centímetro) tiene penalización. De la misma manera tendrás que ser precavido al quitar impedimentos sueltos cerca de la bola, ya que, en cualquier área del campo excepto en green y en el área de salida, si tu bola se mueve al quitarlos tendrás la penalización de un golpe. Recuerda reponer siempre la bola que se haya movido, ya que no hacerlo y jugarla desde donde quedó supondría que la penalización sería de dos golpes.

- d) Si tu bola es movida por fuerzas naturales (viento, agua, gravedad, etc.) no hay penalización y la bola deberás jugarla desde su nuevo punto de reposo. Pero ¡cuidado! ya que si esto ocurre en el green la forma de actuar puede ser distinta, dependiendo de ciertos detalles que te explicamos más adelante (ver pág. 29).
- e) Si una bola en reposo es golpeada y movida por otra, la bola que estaba en reposo se repone y la otra se juega como quede.

10.- BOLA REBOTADA (BOLA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA)

- **a)** Si tú bola en movimiento rebota en ti o cualquier "influencia externa" tal como un coche de golf, un perro, una bolsa, otro jugador o cualquier caddie, deberás jugarla desde donde quede, sin penalización para nadie.
- **b)** Ten cuidado en green, ya que, como excepción, si tu bola jugada desde el green golpea a la bola de cualquier otro jugador que también reposaba en el green tendrás dos golpes de penalización.

11.- JUGAR UNA BOLA EQUIVOCADA

- a) Debes terminar el hoyo con la bola que usaste en el área de salida, a menos que una regla te permita sustituirla por otra. Sin duda, en alguna ocasión jugarás una bola equivocada por error. Debes darte cuenta y <u>rectificar antes de efectuar tu golpe de salida en el siguiente hoyo</u>, volviendo al sitio donde te equivocaste de bola para jugar la tuya y añadiendo dos golpes de penalización al resultado de ese hoyo. Si no lo haces así estás descalificado.
- **b)** Una bola que es sustituida por otra cuando no está permitido tiene penalización (pero no es una bola equivocada), y la bola sustituta se convierte



en bola en juego (por ejemplo, cuando levantas la bola en el green y juegas otra que tenías en el bolsillo).

12.- LEVANTAR, REPONER Y DROPAR

- a) Antes de levantar una bola que debe reponerse en el mismo punto de reposo original, por ejemplo, en el green, tienes que marcar la posición de la bola. Cuando levantas una bola para dropar, o para reponerla de acuerdo con una Regla en otro punto, no es obligatorio marcarla, pero es muy recomendable hacerlo. Rotar la bola o moverla de otra forma similar está incluido en el concepto de "levantar la bola".
 - b) Reponer es colocar la misma bola en el mismo lugar en que estaba.
- c) Cualquier persona autorizada por ti puede levantar tu bola, cuando has decidido hacerlo para aplicar alguna regla, aunque debes autorizar a esa persona expresamente cada vez. Solamente tu caddie, y únicamente en el green, puede levantar tu bola sin autorización. La bola levantada puede ser repuesta por ti, o la persona que la levantó o causó su movimiento.
- d) Sin embargo, solo tú podrás droparla (hay una excepción en alguna modalidad de juego con compañeros –foursome y fourball-, en las que el compañero podría dropar tu bola). Deberás droparla desde la altura de la rodilla (que es la altura de tu rodilla cuando estás de pie) sin que te toque a ti o a tu equipamiento antes de golpear el suelo. La bola debe caer libremente, y no puedes lanzarla o hacerla girar o rodar.



REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 12/33



La bola <u>ha de ser dropada en el área de alivio</u> que corresponda a la situación y, además, <u>debe quedar en reposo en el área de alivio</u>. Si la forma de dropar no es correcta, debes repetirlo. Esto sucede, por ejemplo, con los que la dejan caer la bola desde la cintura o la lanzan al aire. Si has dropado mal y, en lugar de repetir, juegas la bola tendrás penalización. Un golpe, si la bola la jugaste desde dentro del área de alivio, y dos golpes si lo hiciste desde fuera.



- **f)** Si dropaste de manera correcta y la bola queda dentro del área de alivio debes jugarla como reposa. Si la bola queda fuera del área de alivio debes droparla de nuevo correctamente y si <u>por segunda vez</u> queda fuera, debes reponer la bola <u>colocándola en el punto donde tocó el suelo</u> al droparla por segunda vez.
- **g)** No debes olvidar que una vez dropada correctamente, la bola está en juego y no puedes volver a droparla. Algunos, si la bola no les quedó en un buen sitio, vuelven a cogerla para droparla de nuevo, incurriendo en la correspondiente penalización.



13.- ALIVIOS SIN PENALIZACION (GRATUITOS)

Hablamos antes de un principio básico del golf: "Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres". Pero en ocasiones resulta difícil llevarlo a cabo de forma justa, debido a las llamadas "condiciones anormales del campo" y por ello, las reglas de golf nos dan soluciones que nos permiten seguir jugando, al concedernos la posibilidad de tener alivio sin penalización.

- Obstrucciones inamovibles: Las obstrucciones son cualquier objeto artificial construido, colocado o dejado en el campo. Son inamovibles cuando no se pueden mover sin un esfuerzo razonable o sin dañar la obstrucción o el campo. Por ejemplo, carreteras, caminos construidos, tapas de riego, bancos –si son fijos y no movibles-, puentes, etc. Tienes que tener en cuenta también que el Comité puede declarar cualquier obstrucción como inamovible, aunque sea perfectamente movible, por ejemplo, las estacas amarillas, rojas y azules son objetos artificiales que suelen ser obstrucciones movibles, pero ojo, en algunos campos las estacas son declaradas obstrucciones inamovibles por regla local. Es importante que tengas en cuenta que los "objetos integrantes" (aquello que el Comité decide que forme parte del campo, y para lo que no te concede alivio sin penalidad) y las estacas blancas, muros o vallas, cuando marcan el fuera de limites, son fijos y no se consideran obstrucciones.
- Agua temporal: Es cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (normalmente los charcos de agua de lluvia o de riego, o el desborde de cualquier cauce de agua) que no esté en un área de penalización y que sea visible antes o después de que tomes tu stance. El barro o el terreno blando o húmedo no es agua temporal, ni se considera así cuando el agua es visible solo momentáneamente cuando pisas el terreno, ya que es necesario que el agua permanezca visible.
- <u>Terreno en reparación</u>: Es cualquier parte del campo así declarada por el Comité y generalmente marcada con estacas azules o líneas blancas, también el material amontonado para ser retirado (césped cortado, ramas, etc., siempre que sepamos que está allí para ser retirado, y que no está simplemente abandonado), o cualquier agujero hecho por los cuidadores del campo, aunque no esté marcado. También tiene esa consideración

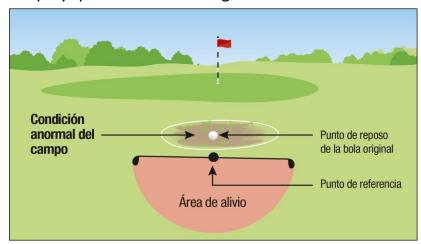


cualquier hábitat de animal (como un nido de pájaro) si está tan cercano a la bola que pudiera resultar dañado con nuestro juego.

- Agujero de animal: Es cualquier agujero en el terreno hecho por un animal, excepto por gusanos, insectos o similares. Se incluye también el material suelto que el animal ha extraído del agujero, cualquier camino o senda marcado que conduce al agujero y cualquier zona levantada o alterada como resultado de la excavación del agujero.
- a) Cuando se permite el alivio de una condición anormal del campo: se te permite aliviarte sin penalización cuando <u>tu bola toca o está sobre la condición anormal</u>, o ésta <u>interfiere físicamente en el área del stance</u> que pretendes o en el <u>área de tu swing</u>. Si tu bola está <u>en green</u>, también existe interferencia si la condición anormal afecta a tu línea de juego.

Si tu bola reposa en un <u>área de penalización no podrás aliviarte</u>, porque para ello esas áreas tienen su propia regla (con penalización), ni tampoco si no es razonable jugar la bola debido a algo diferente a la condición (como por ejemplo que la bola esté dentro de agua temporal pero dentro de un arbusto de modo que seas incapaz de ejecutar un golpe); ahí no puedes poner la excusa de la condición anormal del campo, porque realmente lo que te impide jugar es otra cosa. En ese caso, tendrás que utilizar otra regla para salir del apuro (p.ej. bola injugable), pero el alivio será entonces con penalización.

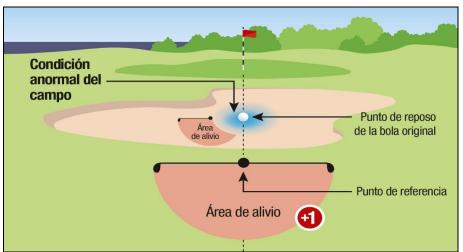
b) Alivio para una bola en una condición anormal del campo en área general: puedes aliviarte de una condición anormal del campo dropando la bola dentro del área de alivio de la longitud de un palo desde el punto más cercano a donde reposa la bola ("punto más cercano de alivio total") que no esté más cerca del hoyo, y en el que ya no exista interferencia de la condición anormal del campo y que esté en el área general.





c) Alivio para una bola una condición anormal del campo en bunker: cuando tu bola está en un bunker y existe interferencia de una condición anormal del campo, puedes aliviarte sin penalización de la misma manera que vimos para el área general, pero en este caso el punto más cercano de alivio y el área de alivio tienen que estar obligatoriamente en el bunker. Si no existiese un punto más cercano de alivio total, deberías encontrar el punto de máximo alivio posible dentro del bunker. Por ejemplo, si te estás aliviando de agua temporal y no puedes tener alivio total porque hay agua en todo el bunker, debes encontrar el punto donde menos te moleste para tu juego, probablemente porque el agua esté menos profunda y donde ya podrías realizar algo mejor el golpe.

De todas formas, ten en cuenta que también puedes aliviarte <u>con un golpe de penalización</u> para jugar desde fuera del bunker <u>(alivio en línea hacia atrás)</u>. Si eliges hacerlo, debes dropar una bola en un área de alivio que está basada en una línea hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto donde estaba tu bola. El área de alivio tendrá la longitud de un palo desde el punto de referencia, que será el punto que elijas en esa línea y que deberías indicarlo utilizando un objeto como un tee o un marcador de bola.



d) Alivio para una bola en una condición anormal del campo en green: si una condición anormal del campo interfiere cuando tu bola está en green (y ya sabes que en este caso la interferencia también existe si te molesta en tu línea de juego) puedes aliviarte sin penalización colocando una bola (recuerda que en el green no se dropa) en el punto más cercano de alivio total que debe estar en el green o podría estar en el área general, es decir fuera del green. Ten en cuenta que en el green no hay área de alivio, ni se dropa, siempre

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 16/33



<u>colocamos la bola en el punto</u> que nos indica la regla. Si no hubiera un punto de alivio total, puedes aliviarte usando el punto de máximo alivio disponible como punto de referencia, que debe estar en green o en el área general (p.ej. el lugar donde el agua temporal sea menos profunda).

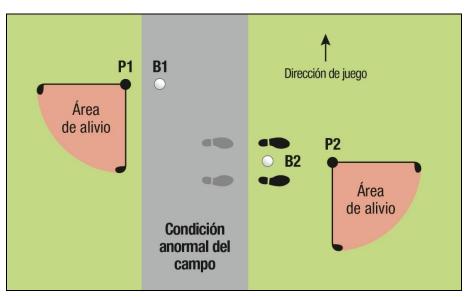


- e) Bola perdida en una condición anormal del campo: para considerar que tu bola, que no aparece, se encuentra perdida en una condición anormal del campo, ha de ser conocido o virtualmente cierto que se encuentra allí. De hecho, esto quiere decir que prácticamente debe haber evidencia concluyente de que tu bola se ha perdido en la condición y no en otro lugar del campo (has de tener al menos un 95% de certeza). En tal caso, debes estimar el punto en el que la bola cruzó los límites de la condición anormal y ese será el punto de referencia (sería como si la bola se encontrase en ese punto) que utilizarás para determinar el punto más cercano de alivio. Dependiendo del área del campo en que se encontrase la condición (área general, bunker o green), se procedería según lo que hemos explicado antes.
- f) Punto más cercano de alivio: el punto más cercano de alivio de la interferencia por una condición anormal del campo debe ser correctamente determinado. Curiosamente, el jugador casi siempre pretende el alivio buscando la mejor posición para su próximo golpe, pero eso no siempre coincide con el punto más cercano de alivio, que como su propio nombre indica es el más cercano a la bola donde ya no exista la interferencia. No se puede

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 17/33



escoger el lugar más cómodo para jugar, ya que las reglas nos dicen que debe ser el más cercano a la bola, aunque la situación no sea la mejor que hubiésemos deseado. El mero hecho de que el objeto esté en tu línea de juego no es suficiente para permitir el alivio. El punto más cercano de alivio, salvo raras excepciones, es único: el más cercano a donde reposaba la bola, antes del alivio que pretendemos efectuar. Vamos a poner un diagrama que ilustre un poco esta cuestión.



Para un jugador diestro B1 y B2 son dos posibles posiciones de bola de las cuales podría aliviarse. P1 y P2 son respectivamente los puntos más cercanos de alivio en los cuales no habría interferencia del camino de buggies y a los cuales les correspondería el área de alivio sombreada.

14.- QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTRUCCIONES MOVIBLES

a) Un impedimento suelto es cualquier objeto natural suelto como piedras, césped suelto, hojas, ramas, palos y trozos de tierra compactados. Tienen esa consideración también los animales muertos y desechos de animales, así como lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas que hacen. Para que sea un impedimento suelto no pueden estar fijos o en crecimiento, ni sólidamente empotrados en el suelo o adheridos a la bola.

Puedes quitar un impedimento suelto sin penalización <u>en cualquier parte</u> <u>del campo</u> y puedes hacerlo con la mano, el pie, un palo u otro equipamiento, pero debes tener precaución de que tu bola no se mueva en el proceso, ya que,

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 18/33



excepto en green o en el área de salida, si ocurriese tendrías que reponer la bola y apuntarte un golpe de penalización.

Debes tener en cuenta que <u>la arena y la tierra suelta, el rocío, la escarcha y el agua no son impedimentos sueltos y no puedes quitarlos</u> (sin embargo, como verás más adelante, se permite quitar la arena y la tierra suelta que están en el green, sin penalización —y también, como ya vimos, en el área de salida-).

b) Las obstrucciones movibles son cualquier <u>objeto artificial</u> en el campo que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo, a excepción de las marcas de salida, que no debes mover cuando vas a jugar desde el área de salida, o aquellas otras cosas que el Comité haya declarado que son obstrucciones inamovibles. Como ejemplos de obstrucciones movibles, están los rastrillos, botellas, papeleras o estacas que se puedan mover, etc.

Puedes quitar una obstrucción movible sin penalización de cualquier parte del campo o fuera del mismo y puedes quitarla de cualquier manera. Si la bola se mueve al quitarla no hay penalización y debes reponerla.

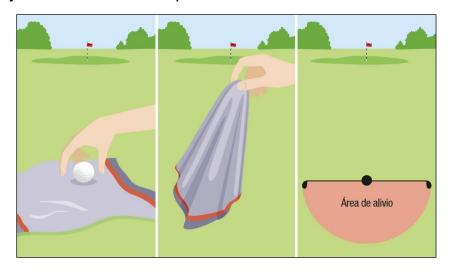


Si la bola está dentro o reposa sobre una obstrucción movible en cualquier lugar que no sea el green, puedes sin penalización levantar la bola, retirar la obstrucción y dropar la bola dentro del área de alivio. El punto de referencia para determinar el área de alivio es el punto estimado justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la obstrucción. El tamaño del área de alivio medido desde el punto de referencia es de un palo y el área debe estar dentro de la misma área del campo que el punto de referencia y no más cerca del hoyo que el punto de referencia. Mira el diagrama a continuación para ver gráficamente lo que acabamos de decir.

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 19/33

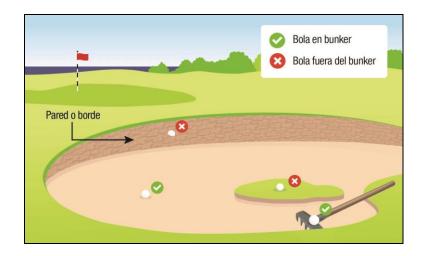


Si esto te ocurre en el green debes levantar la bola, retirar la obstrucción y <u>colocar</u> la bola u otra bola (en el green no se dropa) en el punto estimado justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la obstrucción.



15.- BUNKERS

A estas alturas del recorrido con toda probabilidad visitarás un bunker, que es un área especialmente preparada con arena y que tiene reglas especiales que debes conocer si no quieres tener alguna penalización. No forman parte del bunker ni el talud o pared del bunker cuando es de tierra o cubierto de hierba, ni tampoco zonas sembradas dentro del bunker o cualquier objeto en crecimiento dentro del mismo (p. ej. zonas de césped, arbustos, árboles).



a) Qué está permitido hacer en un bunker: quitar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles (recuerda que debes tener cuidado al quitar los

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 20/33



impedimentos sueltos, porque, como ya sabes, si mueves la bola en el proceso de quitar el impedimento suelto tendrás un golpe de penalización, y deberás reponer la bola al lugar en que estaba). Puedes tocar la arena hundiendo los pies para un swing de práctica o el golpe, colocando palos u otro equipamiento en el bunker, apoyándote en el palo para descansar o evitar caerte, o incluso, si golpeas la arena por frustración o enfado (no recomendable desde luego) no tendrías penalización.

- b) Qué NO está permitido hacer en un bunker: no debes tocar la arena intencionadamente con la mano, un palo u otro objeto para probar el estado de la arena y obtener información. Tampoco podrás apoyar tu palo justo delante o detrás de tu bola, ni tocar la arena con el palo al hacer un swing de práctica, o al llevarlo hacia atrás (en la subida del palo) para ejecutar el golpe. Si lo haces incurrirás en la penalización general, ya sabes: dos golpes.
- c) Después de jugar en el bunker: debes alisar cuidadosamente todas las huellas producidas, incluidas las realizadas por algún otro jugador descuidado o insolidario. No alisar las pisadas del bunker es típico del jugador egoísta que piensa que el que venga detrás que se fastidie (es importante que recordemos el *espíritu del golf* del que hablábamos al principio).

16.- ÁREAS DE PENALIZACIÓN

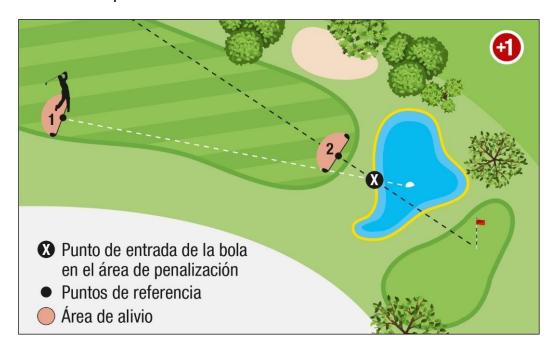
Es muy probable que tu bola caiga (incluso en varias ocasiones) en algún área de penalización, que son cauces de agua u otras áreas definidas como tales por el Comité y donde es fácil perderla o donde puede que sea imposible que la juegues. Hay dos tipos de áreas de penalización (amarillas y rojas) y el color afectará a las opciones de alivio de que dispondrás.

- a) Puedes jugar la bola como reposa en el área de penalización: si consideras que es posible jugar la bola, podrás hacerlo sin ningún tipo de restricción. Por tanto, podrás realizar todas las acciones que las reglas te permiten cuando la bola está en el área general, es decir, puedes quitar impedimentos sueltos, apoyar el palo, hacer swing de prueba tocando el suelo o la hierba, etc.
- b) Puedes aliviarte con un golpe de penalización de un <u>área de</u> penalización amarilla: Cuando decides no jugar tu bola que está en un área de



penalización amarilla, o no la has encontrado pero es conocido o virtualmente cierto que tu bola ha ido a reposar en este tipo de área y deseas aliviarte, tienes dos opciones, cada una de ellas con un golpe de penalización. Te explicamos cómo hacerlo, tomando como referencia los diagramas que tienes a continuación:

- Puedes tomar alivio de golpe y distancia, jugando una bola desde un área de alivio basada en el punto desde el cual jugaste el golpe anterior (punto de referencia). Punto (1) de los diagramas.
- Puedes tomar alivio en <u>línea hacia atrás</u> dropando una bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto por donde se estima que tu bola ha cruzado por última vez el margen del área de penalización (x) y sin límite de distancia -punto (2) de los diagramas-. El área de alivio tendrá la longitud de un palo desde el punto de referencia, que será el punto que elijas en la línea de referencia y que deberías indicarlo utilizando un objeto como un tee.
- El <u>área de alivio</u> es la longitud de un palo desde el punto de referencia en ambas opciones. No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma área de penalización.

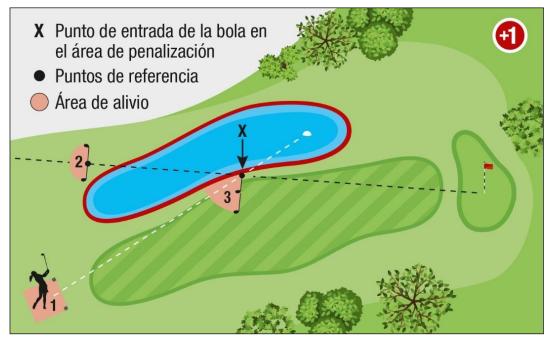


REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 22/33



c) Puedes aliviarte con un golpe de penalización de un <u>área de</u> penalización roja: Cuando decides no jugar tu bola que está en un área de penalización roja, o no la has encontrado pero es conocido o virtualmente cierto que tu bola ha ido a reposar en este tipo de área y deseas aliviarte, tienes <u>tres opciones</u>, cada una de ellas <u>con un golpe de penalización</u>. Las dos que te ofrece para el área de penalización amarilla, explicadas anteriormente (golpe y distancia y en <u>línea hacia atrás</u>), y una tercera que es tomar <u>alivio lateral</u>. El punto de referencia estimado sería el punto por el que tu bola cruzó por última vez el margen del área (x). *Punto (3) del diagrama*

Para este alivio lateral el área de alivio es la longitud de <u>dos palos</u> desde el punto de referencia. No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma área de penalización.

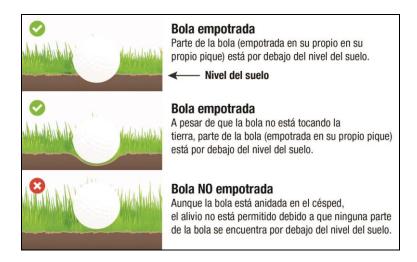


17.- BOLA EMPOTRADA

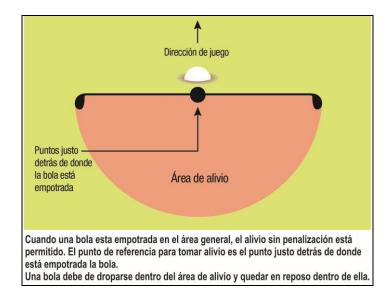
Es muy frecuente, sobre todo en el norte, que la bola se empotre en el terreno en su propio impacto, y cuando esto ocurre las reglas nos conceden alivio sin penalización, si la bola se empotra en el área general (por eso, esta regla no sirve cuando tu bola está empotrada en un bunker o en un área de penalización). Para que una bola esté empotrada, debe haber penetrado en el terreno (aunque no esté tocando directamente la tierra porque esté encima de la hierba), y debe haberse empotrado como consecuencia de un golpe que



haya ido por el aire. Es decir, si golpeas la bola directamente contra el suelo y se empotra en el terreno, eso NO es una bola empotrada.



El procedimiento de alivio para la bola empotrada es sencillo, pues el punto de referencia para determinar el área de alivio es justo detrás de donde tu bola está empotrada.



18.- BOLA INJUGABLE

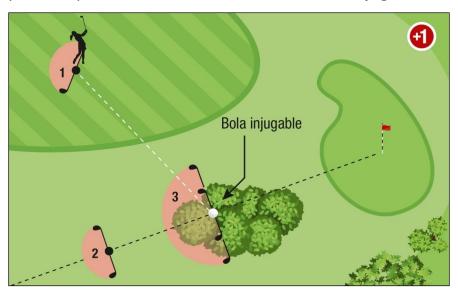
a) Puedes considerar tu bola injugable en cualquier lugar del campo, <u>excepto en un área de penalización</u> (que tiene como has visto su propio procedimiento de actuación). Es una decisión tuya, y puedes hacerlo siempre que lo estimes conveniente. Una vez que consideres tu bola injugable, tienes tres opciones, todas ellas <u>con un golpe de penalización</u>:

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 24/33



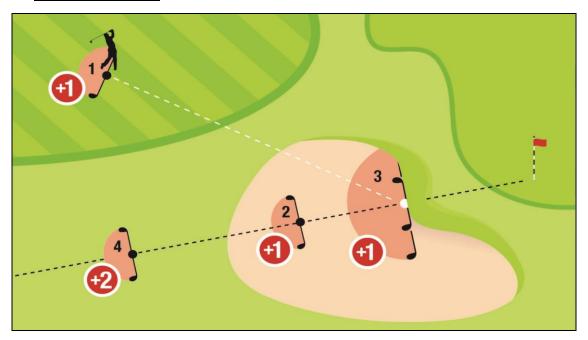
- Volver a jugar desde donde diste el último golpe (golpe y distancia).
 Punto (1) del siguiente diagrama
- Puedes tomar alivio en <u>línea hacia atrás</u> dropando una bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y <u>pasa por el punto de reposo de tu bola</u> original y sin límite de distancia -*Punto (2) del diagrama*-. El área de alivio tendrá la longitud de un palo desde el punto de referencia, que será el punto que elijas en la línea de referencia y que deberías indicarlo utilizando un objeto como un tee.
- Puedes tomar <u>alivio lateral</u> dropando una bola dentro del área de alivio de dos palos medidos <u>desde el punto de reposo de tu bola</u> (*Punto (3) del diagrama*). Es muy importante tener presente que medimos desde donde reposa la bola, no desde una posición que esté ya jugable, ya que a veces esos dos palos de longitud para dropar no son suficientes para dejarte en una buena posición. Esto debes tenerlo en cuenta cuando te decidas por esta opción, para asegurarte previamente que con ella solucionas el problema.
- **b)** Excepto en la primera opción de volver al lugar donde diste el último golpe, en las otras dos se requiere que identifiques claramente tu propia bola para poder aplicarlas, pues a la hora de medir lo tendrás que hacer <u>con referencia al lugar donde reposa tu bola en ese momento</u>. Si no has encontrado tu bola, obviamente no podrías utilizar estas dos opciones.

Como una imagen vale más que mil palabras, te ponemos un diagrama sobre las opciones que tienes cuando declaras una bola injugable.





- **c)** Desde el punto de vista práctico, todas estas opciones significan que con un golpe de penalización puedes proporcionarte un lugar de alivio razonable; así no te encontrarás dando golpes imposibles a bolas en situaciones que ni un profesional se atrevería a jugar.
- d) Si declaras tu <u>bola injugable en un bunker</u>, se amplían las opciones de alivio: con <u>un golpe</u> de penalización podremos repetir el golpe desde el lugar anterior, tomar alivio lateral dentro del bunker (dos palos), tomar alivio en línea hacia atrás, pero estos dos últimas opciones deben estar <u>dentro del bunker</u>. Y con <u>dos golpes</u> de penalización, podremos tomar alivio en línea hacia atrás fuera del bunker.



19.- BOLA QUE INTERFIERE EN EL JUEGO

- a) Si una bola de otro jugador interfiere en tu juego, puedes hacer que sea levantada. Lo mismo ocurre si crees que tu bola o la bola de otro jugador en green puede ayudar en el juego. En tal caso puedes levantar tu bola, o hacer que se levante cualquier otra bola. Nunca debes ponerte de acuerdo con otro jugador para dejar una bola en una posición que os pueda servir de ayuda, ya que la penalización prevista es de dos golpes para cada uno.
- **b)** Cuando se levanta la bola porque interfiere o ayuda en el juego, <u>no</u> <u>puede ser limpiada, salvo que estuviera en el green.</u>



20.- BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

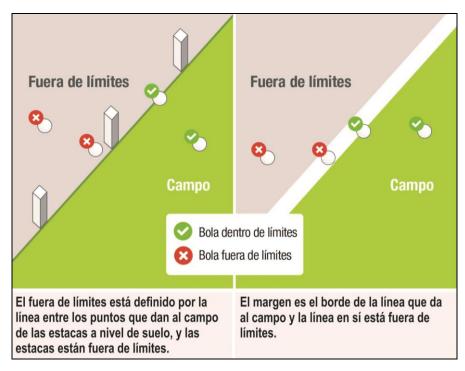
Si vas golpeando con la bola todas las piedras o árboles del campo terminarás por cortar o agrietar tu bola, dañándola de tal forma que afecte a su vuelo o su rodadura, en cuyo caso puedes cambiarla. No basta con que su superficie esté meramente arañada o que tenga barro pegado. Ten cuidado, al levantarla pues no puedes limpiarla, ni siquiera para comprobar si está o no cortada o agrietada.

En caso de que se aprecie claramente que está cortada o agrietada, y <u>la</u> <u>has dañado durante el juego del hoyo</u>, podrás sustituirla y reponer otra bola en el punto de reposo de la bola original,

21.- BOLA PERDIDA, FUERA DE LÍMITES Y BOLA PROVISIONAL

a) Una bola está perdida cuando no la encuentras antes de <u>tres minutos</u> desde que empezó la búsqueda. En ese caso, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir uno de penalización, lo que ya conoces como "golpe y distancia".

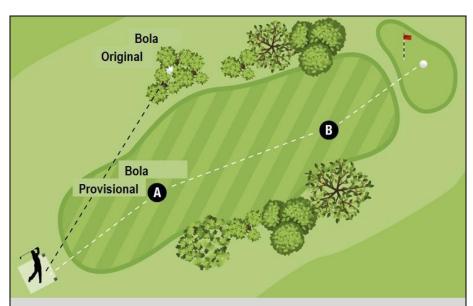
Recuerda que cuando una bola está fuera de límites (es decir, toda ella reposa fuera de límites), no se puede jugar y se aplica la regla de "golpe y distancia".



REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 27/33



- b) Con el fin de ahorrar tiempo, si crees que tu bola está perdida o fuera de límites puedes jugar una bola provisional (sin embargo, no puedes jugar una bola provisional, si crees que tu bola estará en un área de penalización, en cuyo caso debes aplicar la regla correspondiente a dicha área). Si no declaras la bola como provisional, automáticamente se convierte en bola en juego y la original se da por perdida. Debes usar las palabras "bola provisional" u otra forma que indique claramente que esa es tu intención. No son suficientes ni válidas frases como "jugaré otra" o "es posible que no la encuentre".
- c) Si encuentras la bola original, aunque sea en una posición aterradora y no estás fuera de límites, debes abandonar la bola provisional. Por tanto, una bola jugada como provisional no puede sustituir a la original, aunque ésta luego necesites declararla injugable.
- **d)** Puedes jugar la bola provisional hasta que llegues a la posición en la que estimes que está tu bola original. Si juegas la bola provisional desde un lugar más adelantado que ese, entonces la bola provisional se convierte en bola en juego, con la penalidad de golpe y distancia. El siguiente diagrama puede aclarar lo que te estamos comentando.



La bola original jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, entonces el jugador anuncia y juega una bola provisional, y va a descansar al punto A. Como el punto A esta más lejos del hoyo que el sitio donde se estima que esta la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que esta pierda su condición de provisional. El jugador juega la bola provisional del punto A al punto B. Como el punto B está más cerca del hoyo que el sitio donde la bola original se estima que está, si el jugador juega la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convierte en la bola en juego bajo penalización de golpe y distancia.

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 28/33



e) Es importante que entiendas, y por eso te lo repetimos, que <u>no puedes</u> jugar una bola provisional cuando sabes que el único sitio donde podría estar perdida tu bola es un área de penalización. Si lo haces, la bola así jugada pasa a ser la bola en juego con un golpe de penalización.

22.- EL GREEN

Tu bola está en green cuando cualquier parte de la misma toca el green, o bien reposa en un impedimento suelto u obstrucción que está dentro de los márgenes del green.

a) Levantar la bola: En el green puedes marcar, levantar y limpiar tu bola, y debes reponerla siempre en el <u>punto exacto</u> donde fue levantada. Para marcar la bola debes usar un objeto artificial (tee, marcador de bola, moneda, etc.). Es importante que durante el juego <u>no pruebes</u> la superficie de cualquier green frotando o haciendo rodar una bola, ya que la penalización es de dos golpes.

b) Mejoras que puedes hacer:

- Puedes <u>quitar arena y tierra suelta</u> sin penalización (recuerda que esto no lo puedes hacer en ningún otro lugar del campo -excepto en el área de salida-).
- Puedes <u>reparar daños</u> sin penalización mediante acciones razonables y sin demorar irrazonablemente el juego. Entre los daños que puedes reparar están: piques de bola, marcas de zapatos, tapones de hoyo antiguos, rasguños hechos por maquinaria de mantenimiento, huellas de animales y objetos empotrados como piedras o bellotas. Pero <u>NO</u> <u>puedes reparar imperfecciones naturales de la superficie</u> (malas hierbas, hongos, desgaste natural del hoyo, o agujeros de aireación entre otros).
- c) Si mueves la bola accidentalmente en green: No hay penalización si cualquiera, incluido tú, mueve <u>accidentalmente</u> la bola o el marcador de bola. Debes <u>reponer</u> la bola o el marcador de bola en su posición original antes de jugar.
- d) Bola movida por fuerzas naturales: Si tu bola después de estar en reposo en green es movida por el viento, el agua, la gravedad, etc. antes de



haberla marcado, debes jugarla desde su nueva posición. Pero si eso ocurre **después** de que la hubieras marcado, levantado y repuesto tu bola, deberás reponerla de nuevo para jugarla desde su posición original.

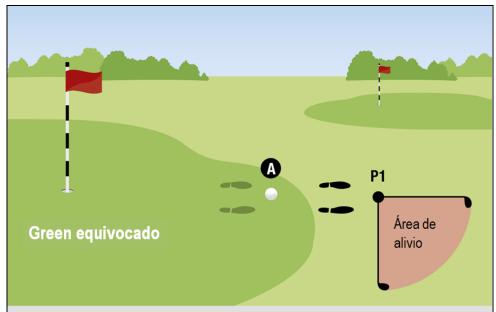
- e) Puedes elegir quitar o no el asta de la bandera: Antes de jugar la bola debes decidir cómo quieres patear, con la bandera puesta, con la bandera quitada o que te la quiten (que alguien te la atienda para retirarla después de que has pateado). Si tu bola golpea el asta de la bandera dejada en el hoyo no hay penalización. Tu compañero o caddie te pueden ayudar indicando la línea de juego y al hacerlo esta línea puede ser tocada.
- **f) Bola que interfiere o ayuda:** Como ya te hemos dicho antes, en el green puedes hacer que una bola que consideras que interfiere en tu juego sea levantada. Del mismo modo puedes levantar tu bola o hacer que otra bola sea levantada si crees que puede ayudar a otro jugador.
- g) Retirar impedimentos sueltos de tu línea de juego: puedes hacerlo de varias maneras, barriéndolos hacia un lado con la mano, con el putt, con la gorra, toalla, etc. Pero ten en cuenta que quitar el rocío de la línea de juego no está permitido y si lo haces sumarías dos golpes al resultado de ese hoyo.
- g) Bola reposando contra el asta de la bandera: en este caso, si cualquier parte de la bola está en el hoyo, por debajo de la superficie del green, se considera embocada (y se podrá retirar). Si ninguna parte de la bola se encuentra por debajo de la superficie del green, la bola NO está embocada.



h) Alivio obligatorio de green equivocado: Si tu bola reposa en un green que no es el que te toca jugar, o la posición de la bola te obliga a tener el



stance en dicho green, tienes que aliviarte <u>obligatoriamente</u>, dado que si juegas estarás penalizado. En la imagen verás la manera de aliviarte.



Cuando hay interferencia de un green equivocado, debe tomarse alivio sin penalización. El diagrama supone un jugador diestro. La bola A reposa sobre el green equivocado, y el punto más cercano de alivio total para la bola A esta en P1, el cual debe estar en la misma área del campo donde la bola original fue a reposar (en este caso, el área general). El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo donde la bola fue a reposar. El jugador debe tomar alivio total de un green equivocado.

i) Respeto: para que todos puedan disfrutar del juego, es de vital importancia respetar los greenes, sobre todo no arrastrando los zapatos. Toda bola que entra de vuelo produce un pique, búscalo y arréglalo, y si ves otro, aunque no sea el tuyo, haz lo mismo. Y no dudes en llamar la atención a quien no arregle su pique advirtiéndole que está obligado a ello.

23.- GOLPES QUE LLEVAS Y SEGUNDA BOLA

- a) Tienes que dar la información correcta de los golpes que hiciste en el hoyo. Cuando cometes una infracción que conlleva penalización tienes que informar de ello a tu marcador.
- **b)** Si en algún momento tienes dudas respecto a tus derechos o forma de proceder, puedes jugar una segunda bola sin penalización. Antes de jugar deberías informar a tu marcador o a otro jugador de la partida, sobre cuál es la bola que quieres que cuente para el resultado, si las reglas lo permiten. Es

REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 31/33



decir, cada bola es jugada según una interpretación distinta de las reglas. Cuando termines de jugar, <u>es obligatorio exponer lo sucedido al Comité</u>, para que decida lo que es correcto, y tienes que informar al Comité aunque hayas hecho el mismo resultado con ambas bolas. Si no lo haces serás descalificado.

24.- RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

- **a)** El jugador de golf tiene una gran responsabilidad de respeto consigo mismo, con sus contrincantes y compañeros, con el campo, con las reglas y con el propio juego. La <u>educación</u> y el <u>respeto</u> son dos principios básicos, más importantes que jugar bien o tener un buen resultado. Ante todo, procura tener presente que el golf es un encuentro entre el jugador y el campo, más que una lucha entre jugadores.
- **b)** No está de más recordar de nuevo que un jugador debe <u>reponer los</u> <u>"divots"</u> (chuletas) y <u>arreglar las marcas y piques</u> que quedan en el green en consideración a los demás. Romper con esta tradición es una muestra de poca deportividad y falta de educación.
- **c)** Puedes usar un <u>caddie</u>, pero uno solo. La penalización por infracción es la general de dos golpes. Si tienes muchos fans en la familia que quieren acompañarte, ten cuidado no infrinjas la regla sin querer.
- **d)** Siempre debes <u>jugar sin demora</u> irrazonable. El juego lento va contra las reglas y así se penaliza. Un golpe la primera infracción, dos en la segunda y si tu conducta no se corrige, y tu juego sigue siendo irrazonablemente lento, serás descalificado.
- e) "Ready golf": Las reglas de golf determinan que una vuelta de golf debe jugarse a un ritmo rápido y te piden que seas consciente de que <u>tu ritmo</u> <u>de juego afecta al resto de jugadores</u> y, por tanto, dan una serie de pautas que ayudarán a que tu ritmo sea mejor, de forma que tú y los demás jugadores en el campo, disfrutéis más de la experiencia:
 - Da paso a los grupos que van más rápido.
 - Sé más ágil en la preparación y ejecución del golpe (40 segundos o menos).
 - Si las condiciones así lo permiten, acepta y fomenta jugar fuera de turno para ganar en agilidad.



- Ten en cuenta, e infórmate antes de jugar, si existe una Política de Ritmo de juego (recomendada su adopción a los Comités), ya que si no te ajustas a ella podría costarte golpes a sumar en tu tarjeta.
- f) Por último, eres responsable de apuntar el resultado del jugador cuya tarjeta te han dado para actuar de marcador; debes confirmarlo con él después de cada hoyo para asegurarte que el número de golpes anotado es el correcto. Al terminar la vuelta firmas esa tarjeta y se la entregas al competidor. Cuando tu marcador te da la tuya debes firmarla, y recuerda que eres el único responsable de revisar que el resultado de cada hoyo sea correcto y de que el marcador haya firmado. Si tienes alguna duda debes aclararla con el Comité.

Aplica las reglas, y disfrutarás del golf.

Comité de Reglas y Árbitros FGPA (Enero 2019)



REGLAMENTO BÁSICO DE GOLF 33/33