



Miño Golf

Reglas y Libro de Campo

(V18 20-1-2025)







Índice

Yo me sé las Reglas – NIVEL 1	5
Yo me sé las Reglas – NIVEL 2.....	39
El comportamiento en el campo.....	39
Vamos a jugar al golf.....	40
Preparados para jugar	41
Comenzamos el hoyo	42
Jugando el hoyo	43
La bola se ha movido	44
Levantar la bola, dropar y reponer	45
Objetos y cosas en el campo.....	47
Mi bola está en un bunker	49
Las áreas de penalización.....	51
La bola se ha perdido o no la puedo jugar.....	53
Alivio en otras situaciones del juego.....	56
Terminamos de jugar: obligaciones del jugador	60
Reglas Locales de Miño.....	63
Libro de Campo	63



Referencias y Bibliografía:

Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf: PLAN NACIONAL DE FORMACIÓN 2024 NIVEL 1, Libro “Yo me sé las Reglas” revisión 2023 NIVEL 2.

\\SRT_Golf\@Artabro\Rules_Workshop\Mino_CG_Artabro_Reglas&Libro_Campo_V18 PRO.docx (V18/20-1-2025)

*Santiago Ruiz Tovar
Comité de Reglas Federación Gallega de Golf*

Yo me sé las Reglas – NIVEL 1



Esta documentación es la del **PLAN NACIONAL DE FORMACIÓN 2024** y ha sido proporcionada por el **COMITÉ DE REGLAS DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF**.

El **NIVEL 1** se basa en un **CLINIC PRÁCTICO** en el campo, este documento refleja el contenido del clinic y debe usarse para repasar las situaciones impartidas y aprendidas de forma práctica.



Como vemos, hay 7 escenarios (estaciones) sobre reglas.

Algunos de ellos tienen, además varios apartados.

1. Antes de Salir a Jugar
2. En el Tee de Salida
3. En el Área General
4. En el Bunker
5. En un Área de Penalización
6. En el Green
7. Al Finalizar la Vuelta



El formato ideal para la formación de reglas es el clinic práctico, y se desarrolla simulando el orden de juego de un hoyo (tee a green), y las diferentes situaciones que pueden ocurrir en cada una de los apartados o estaciones del clinic (revisar en el gráfico).

Se procurará utilizar espacios cercanos a la casa club, para evitar perder tiempo con desplazamientos innecesarios.

No será necesaria una especial preparación del campo para el clinic, aunque si fuera preciso se marcará algún TER (terreno en reparación) y FL (fuera de límites), que se utilizarán para simular situaciones de reglas, al igual que las



Ol (obstrucciones inamovibles) cercanas, para recrear sobre el terreno cómo se determina el punto más cercano de alivio.

Sólo en caso de imposibilidad (climatología, falta de disponibilidad de espacios adecuados, etc.), se podrán hacer las actividades en el interior, utilizando para ello las herramientas visuales que se proporcionan con el programa.

1.- Antes de salir a jugar

1

me sé las REGLAS

4

ANTES DE SALIR A JUGAR

1. ANTES DE SALIR A JUGAR

5

a) La bola conviene marcarla:

La bola conviene marcarla

➤ Durante el juego, necesitarás identificar tu bola.

➤ La única forma de asegurar que la bola que has encontrado es la tuya, es identificarla con una marca.

➤ Puedes marcar la bola de muchas maneras:

La bola conviene marcarla

- Un jugador es responsable de encontrar su bola en juego.
- Durante el juego, en muchas ocasiones necesitarás identificar tu bola.
- La única forma de asegurar que la bola que has encontrado es la tuya, es identificarla con una marca.
- Puedes marcar la bola de muchas maneras (*explicar con las fotografías*) Puedes marcar la bola de muchas maneras (*explicar con las fotografías*)

1. ANTES DE SALIR A JUGAR

➤ ¿Qué pasa si no has marcado la bola y no eres capaz de identificarla?



1) Que la bola **se considerará perdida** y **tendrás que repetir el golpe** con su **Penalización** correspondiente. 

2) Que **te equivoques** y juegues una bola que **no es la tuya**: eso puede conllevar incluso una **descalificación** por jugar bola equivocada. 



¿Qué pasa si no eres capaz de identificar tu bola en juego?

Hay dos situaciones posibles si no puedes identificar la bola como tuya:

1. Que la bola se considerará perdida y tendrás que repetir el golpe con su **Penalización** correspondiente.
2. Que te equivoques y acabes jugando una bola que no es la tuya: eso podría conllevar incluso una **descalificación** por jugar una bola equivocada.

1. ANTES DE SALIR A JUGAR

7

→ Así que, antes de salir a jugar, ¡SIEMPRE deberías marcar tu bola! ←

1) Utiliza un rotulador permanente. 

2) Puedes poner tus iniciales, puntos de colores o de cualquier forma que te ayude a reconocer siempre cuál es tu bola. 

3) Haz una marca bien visible o en diferentes sitios de la bola, para poder identificarla más fácilmente (p.ej. en un árbol, en un lago, en un bunker, etc.) 



Así que, antes de salir a jugar, ¡SIEMPRE deberías marcar tu bola! Te damos algunos consejos de cómo hacerlo:

1. Utiliza un rotulador permanente.
2. Usa siempre el mismo dibujo, como tu marca personal: tus iniciales, puntos de colores o de cualquier forma que te ayude a reconocer siempre cuál es tu bola.
3. Haz una marca lo suficientemente grande o en diferentes partes de la bola, para poder identificarla en situaciones especiales (enganchada en una rama de un árbol, en un lago, en un bunker, etc.).

1. ANTES DE SALIR A JUGAR

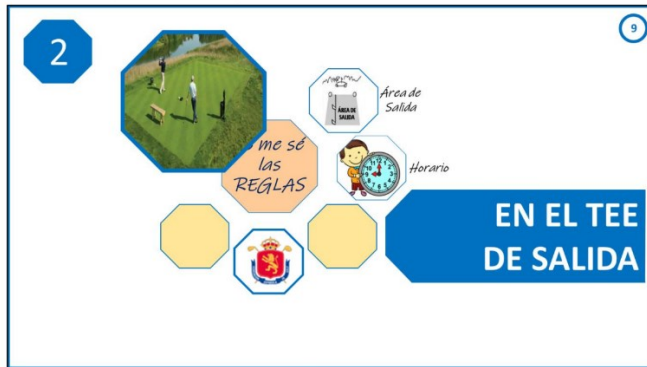
8



Pregunta: ¿Crees que Jon Rahm también marca su bola?



2.- En el Tee de Salida



2. EN EL TEE DE SALIDA

a) Qué es el “Área de Salida”?

Es el Área desde la que el jugador debe **comenzar el hoyo** que va a jugar.



¿Que es el “Área de Salida”?

Es el área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

Explicar muy brevemente la existencia de distintas barras de salida (edades, género, dificultad del recorrido, etc.) e incidir en la diferencia entre el área de salida y el “tee” o “plataforma de salida”, que se explica en la ficha siguiente (sí

la actividad se hace en interior, utilizar la fotografía de la ficha para aclarar esas diferencias).

2. EN EL TEE DE SALIDA

El **Área de Salida** es un rectángulo de **2 palos de longitud** de profundidad, donde:

- Su **margen frontal** está formado por la línea de los bordes delanteros de las marcas.
- Los **márgenes laterales** están determinados por los bordes exteriores de las marcas.



✓ Dentro del Área de Salida

✗ Fuera del Área de Salida

El Área de Salida es un rectángulo de 2 palos de longitud de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea de los bordes delanteros de las marcas de salida.
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

NO debes jugar tu golpe desde fuera del rectángulo que es el área de salida que, normalmente, ocurre por:

- a) haberte equivocado de área de salida,
- b) o por descuido, si colocas la bola adelantada respecto a las barras de salida.

2. EN EL TEE DE SALIDA

12

- El **Área de Salida** es una de las cinco áreas del campo.
Vamos a repasar las **áreas del campo**...



Repasar las **áreas del campo** a través de la diapositiva
(*muy brevemente, sólo para recordar las diferentes áreas*
que pueden existir durante el juego de un hoyo).

2. EN EL TEE DE SALIDA

13



¿Qué debemos tener en cuenta en el **Área de Salida**?

- Llegar **SIEMPRE** con tiempo suficiente a nuestra **hora de salida**
- Eso significa que hay que estar **preparado para jugar a la hora de salida y en el lugar señalado**



Para finalizar el apartado del **ÁREA DE SALIDA**, recordar la importancia de la puntualidad a la hora de comenzar la vuelta.

¿Qué debemos tener en cuenta en el **Área de Salida**?

- llegar con tiempo **SIEMPRE** a nuestra hora de salida



- y eso significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora de salida y en el lugar de comienzo establecidos por el Comité.

3.- En el Área General



3. EN EL AREA GENERAL

a) **Dropar, Colocar y Reponer**

➤ ¿Qué significa **dropar** una bola?

En algunas ocasiones, **se necesita tomar alivio** bajo alguna regla para poder seguir con el juego, por ejemplo:

- ✓ Cuando una bola entra en un Área de Penalización.
- ✓ Cuando el jugador considera su Bola Injugable.
- ✓ Cuando la bola reposa sobre un camino.

Y para tomar alivio tendrás que **DROPAR** una bola...

Vamos a analizar unas situaciones que se producen con mucha frecuencia durante el juego, y que tenemos que tener cuidado de hacerlo bien para evitar problemas: **dropar, colocar y reponer.**

Veremos en que se diferencian. Comenzamos con dropar:

¿Que significa **DROPAR** una bola?

En algunas ocasiones, el jugador necesitará tomar alivio bajo alguna regla para poder seguir con el juego. Algunos ejemplos:

- Cuando una bola entra en un Área de Penalización.
- Cuando el jugador considera su Bola Injugable.
- Cuando la bola reposa sobre un camino asfaltado.

Para tomar alivio el jugador tendrá que **DROPAR** la bola, y en las siguientes fichas vamos a explicar cómo hacerlo correctamente...

3. EN EL AREA GENERAL

a) **Dropar, Colocar y Reponer**

- ¿Cómo se dropa correctamente? Sosteniendo la bola a la altura de la rodilla y dejándola caer
- La bola **NO** la puedes lanzar, ni hacerla girar o rodar
- La bola debe ser dropada desde la altura de la rodilla, sin que te toque a ti o a tu equipamiento **ANTES de golpear el suelo**

Permitido

Altura de la rodilla

Prohibido

Altura de la rodilla

¿Cómo se dropa correctamente?

Sosteniendo la bola a la altura de la rodilla y dejándola caer *(de forma que caiga a través del aire)*, con la intención de que la bola esté en juego.

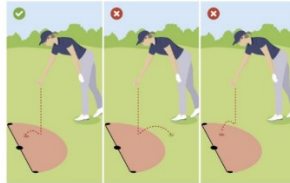
- La bola no la puedes lanzar o hacerla girar o rodar
- **La bola debe ser dropada desde la altura de la rodilla sin que te toque a ti o a tu equipamiento antes de golpear el suelo.**

3. EN EL AREA GENERAL

17

a) Dropar, Colocar y Reponer

- ✓ La bola tiene que ser dropada en el área de alivio que determine la Regla que se aplique (**1 o 2 palos**), y acabar reposando en ese área de alivio.
- ✓ Si la forma de dropar no es correcta, debes repetirlo.



Repasamos algunas cosas importante al **DROPAR**:

- y tiene que ser dropada y acabar reposando en el área de alivio que determine la Regla (que serán 1 o 2 palos).
- Si la forma de dropar no es correcta, **debes repetirlo**.

3. EN EL AREA GENERAL

18

a) Dropar, Colocar y Reponer

➤ ¿Qué significa **colocar** una bola?



Sostener una bola, posarla y soltarla, para ponerla en juego.

- ✓ Por ejemplo, cuando aplicamos la regla de invierno estamos colocando una bola.



¿Que significa **COLOCAR** una bola?

Sostener una bola, posándola y soltándola, con la intención de ponerla en juego. Vemos algunos ejemplos de “colocar”:



- Cuando aplicamos la regla de invierno (lie preferido) estamos colocando una bola.
- También, cuando una bola dropada por segunda vez se queda fuera del Área de Alivio, debemos colocar una bola en el punto donde tocó el terreno, dentro del área de alivio.

3. EN EL AREA GENERAL

a) Dropar, Colocar y **Reponer**

➤ ¿Qué significa **Reponer** una bola?

Colocar una bola en el punto exacto donde la bola debe ser repuesta:

- ✓ Por ejemplo, en el green cuando el jugador marca y levanta su bola, para volver a jugar debe reponer la bola en el punto de reposo original.
- ✓ También, si mueves accidentalmente la bola cuando la estamos buscando, debes reponerla en su punto de reposo original.



¿Que significa **REPONER** una bola?

Reponer es colocar la misma bola en el mismo lugar en que estaba, es decir colocar una bola en el punto donde la bola debe ser repuesta, según requiera la regla. Algunos ejemplos de reponer son:

- En el green cuando el jugador marca y levanta su bola, para volver a jugar debe reponer la bola en el punto de reposo original.
- Cuando una la bola en juego es accidentalmente movida al tratar de encontrarla o identificarla, el jugador debe reponerla en su punto de reposo original.

3. EN EL AREA GENERAL

20

b) Quitar Impedimentos Suelos

➤ ¿Qué son los **Impedimentos Suelos**?

Un impedimento suelo es cualquier **objeto natural** suelto como **pedras**, hierba suelta, **hojas**, **ramas**, palos y trozos de tierra compactada.



- ✓ También son impedimentos suelos **animales muertos**, los desechos y **excrementos** de animales, así como **lombrices**, **insectos** y animales similares, y los **montoncitos o telarañas** que hacen.



Quitar Impedimentos Suelos

En primer lugar vamos a explicar lo que son los Impedimentos Suelos:

- Un impedimento suelo es cualquier **objeto natural suelto** (*éste es el concepto más importante, que debemos recordar: **objeto NATURAL***) como pedras, hierba suelta, hojas, ramas, palos y trozos de tierra compactada.
- También son impedimentos suelos **animales muertos**, los desechos y excrementos de animales, así como **lombrices**, **insectos** y animales similares, y los **montoncitos o telarañas** que hacen.

3. EN EL AREA GENERAL

21

b) Quitar Impedimentos Suelos

- Puedes **quitar** los Impedimentos Suelos **Sin Penalización** en cualquier parte del campo y puedes hacerlo con la mano, el pie, un palo u otro equipamiento. 🙌
- Pero **debes tener cuidado de que tu bola NO se mueva** cuando los quitas, ya que, **excepto en Green o en el Área de Salida**, si **ocurriese** tendrías que reponer la bola y apuntarte **1 Golpe de Penalización**. 🗣️
- Debes tener en cuenta que la **arena** y la **tierra suelta**, el **rocío**, la **escarcha** y el **agua** **NO son Impedimentos Suelos** y no puedes quitarlos.
- Sin embargo, se puede quitar la arena y la tierra suelta que están en el **Green** o en el **Área de Salida**, **SIN Penalización**.



Por último, en cuanto a los impedimentos sueltos aclarar algunas situaciones especiales:

- Debes tener en cuenta que la arena y la tierra suelta, el rocío, la escarcha y el agua **NO son Impedimentos Suelos** y no puedes quitarlos.
- Sin embargo, se puede quitar la arena y la tierra suelta que están en el Green o en el Área de Salida, **SIN Penalización** (ya dijimos que el Green y el Área de Salida tienen reglas especiales).

3. EN EL AREA GENERAL

22

c) Condiciones Anormales del Campo (Alivio)

➤ Uno de los principios básicos del Golf nos dice: 

"Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres"

Pero a veces, no es posible cumplir este principio, porque nos interfieren lo que se llaman "**Condiciones Anormales del Campo**".

Y cuando esto ocurre las reglas de golf nos dan **soluciones** que nos permiten seguir jugando, como es la *posibilidad de tener alivio SIN PENALIZACIÓN*.





Condiciones Anormales del Campo (Alivio)

Uno de los principios básicos del Golf nos dice:
"Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres".

Pero a veces, nos puede resultar difícil cumplir este principio, porque en el juego interfieren lo que las reglas llaman "**Condiciones Anormales del Campo**" que, como su nombre indica, son situaciones "anormales" que no es justo que interfieran con nuestro juego, y que por ello, cuando interfieren, las reglas de golf nos dan soluciones que nos permiten seguir jugando, al concedernos la *posibilidad de tener alivio SIN Penalización*.



En la próxima ficha vamos a ver cada una de las “Condiciones Anormales del Campo”:

- Agua Temporal
- Terreno en Reparación
- Agujero de Animal
- Obstrucción Inamovible

3. EN EL AREA GENERAL

c) Condiciones Anormales del Campo

➤ ¿Cuales son las Condiciones Anormales del Campo?

✓ Agua Temporal

✓ Terreno en Reparación

✓ Agujero de Animal

✓ Obstrucciones Inamovibles

Agua Temporal

Es cualquier acumulación temporal de agua que está **en la superficie del terreno** (normalmente los charcos de agua de lluvia) y que **NO** esté en un Área de Penalización y que sea visible antes o después de que tomes tu stance o colocación.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del campo declarada por el Comité como terreno en reparación, y generalmente marcada con estacas azules o líneas blancas.

Agujero de Animal

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 y



cualquier zona levantada o alterada como resultado de haber excavado el agujero.

Obstrucciones Inamovibles

Son cualquier **objeto artificial** construido o colocado en el campo.

Son inamovibles cuando no se pueden mover sin esfuerzo 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.

3. EN EL AREA GENERAL

c) Condiciones Anormales del Campo (Alivio)

 Se permite el alivio **SIN penalización** de una Condición Anormal del Campo, cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o cuando te molesta en el **área de tu colocación** o en el **área de tu swing**.

➤ Para aliviarte debes buscar el **PUNTO MÁS CERCANO**, donde no tengas ya la interferencia de la Condición Anormal del Campo y, eso sí, sin acercarte al hoyo.

➤ Pero si tu bola está en un **Área de Penalización** **NO** podrás aliviarte, porque para ello esas áreas tienen su propia regla (**CON Penalización**).

Se permite el alivio **SIN penalización** de una Condición Anormal del Campo, cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o ésta interfiere físicamente en el área del stance que pretendes o en el área de tu swing.

Para aliviarte debes buscar el **PUNTO MÁS CERCANO**, donde no tengas ya la interferencia de la Condición Anormal del Campo, y siempre sin acercarse al hoyo.

Atención a unas situaciones diferentes:

- Si la **bola está en Green**, también existe interferencia si la condición anormal afecta a tu línea de juego.



- Si tu bola reposa en un Área de Penalización **NO** podrás aliviarte por las Condiciones Anormales del Campo, porque para ello esas áreas tienen su propia regla (alivio **CON Penalización**).

3. EN EL AREA GENERAL

25

d) Bola Empotrada

Es bastante frecuente, sobre todo en invierno, 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.



ATENCIÓN: ¡Esta regla **NO SIRVE** cuando tu bola está empotrada en un Bunker o en un Área de Penalización!

Bola Empotrada

Es bastante frecuente, sobre todo en invierno, 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.

ATENCIÓN: Esta regla **NO** sirve cuando tu bola está empotrada en un Bunker o en un Área de Penalización (*aprovechar para repasar las áreas del campo*)

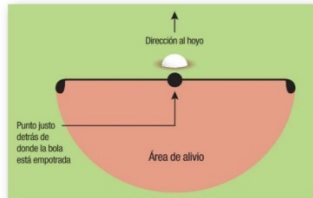
En la siguiente ficha analizamos el alivio por bola empotrada...

3. EN EL AREA GENERAL

26

d) Bola Empotrada

- El procedimiento de alivio para la **bola empotrada** es muy fácil, pues el punto desde donde se debe medir el área de alivio para dropar, **es el punto justo detrás en el área general de donde tu bola está empotrada.**



Procedimiento de Alivio para 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 el punto justo detrás en el área general de donde tu bola está empotrada.**

3. EN EL AREA GENERAL

27

e) Bola Injugable

- Puedes considerar tu **Bola Injugable** en cualquier lugar del campo (excepto en un Área de Penalización, que como ya sabes, tiene su propia regla de alivio).
- Es una decisión tuya, y puedes hacerlo siempre que quieras.
- Una vez que consideres tu Bola Injugable, tienes **TRES OPCIONES**, todas ellas **con 1 Golpe de Penalización.**



Analizamos ahora la **Bola Injugable**

Es otra de las situaciones más comunes que se le pueden presentar a un jugador en el campo.



- Puedes considerar tu Bola Injugable en cualquier lugar del campo (**excepto en un Área de Penalización**, que como ya sabes, tiene su propio procedimiento de alivio).
- Es una decisión tuya, y puedes hacerlo siempre que quieras.

Una vez que consideres tu Bola Injugable, tienes tres opciones, todas ellas con **1 Golpe de Penalización**:

- 1) Volver a jugar desde donde diste el último golpe (**Golpe y Distancia**).
- 2) Tomar **Alivio en Línea Hacia Atrás** dropando una bola en la línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está tu bola original y sin límite de distancia hacia atrás.
- 3) Tomar **Alivio Lateral** dropando una bola dentro del área de alivio de dos palos que tienes que medir desde donde está tu bola.

En la próxima ficha vamos a ver esas opciones en un gráfico, para entenderlas mejor...

3. EN EL AREA GENERAL

28

e) Bola Injugable

Punto donde la bola dropada (●)
Línea primero la línea
Punto de referencia (●)
Área de alivio (●)

- ✓ (1) Volver a jugar desde donde diste el último golpe (Golpe y Distancia).
- ✓ (2) Alivio en Línea Hacia Atrás dropando una bola en la línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está tu bola original y sin límite de distancia hacia atrás.
- ✓ (3) Alivio Lateral dropando una bola dentro del área de alivio de dos palos, que tienes que medir desde donde está tu bola.

Bola Injugable – EXPLICACION DE LAS OPCIONES CON GRÁFICO

(1) Volver a jugar desde donde diste el último golpe (**Golpe y Distancia**).

(2) Tomar **Alivio en Línea Hacia Atrás** dropando una bola en la línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está tu bola original y sin límite de distancia hacia atrás.

(3) Tomar **Alivio Lateral** dropando una bola dentro del área de alivio de dos palos, que tienes que medir desde donde está tu bola (esto último es muy importante, y se debe recalcar, explicándolo con el ejemplo del arbusto en el gráfico).

3. EN EL AREA GENERAL

29

f) Obstrucciones (Movibles e Inamovibles)

✓ Las Obstrucciones pueden ser Movibles o Inamovibles.

Aquellas que se pueden mover fácilmente y sin dañar la obstrucción o el campo.

⚠ **¡¡Cuidado!!** las marcas de salida, no debes moverlas cuando vas a jugar desde el Área de Salida.

Aquellas que **NO** se pueden mover sin un esfuerzo, o sin dañar la obstrucción o el campo.









Obstrucciones (las hay Movibles e Inamovibles) Lo primero es ver lo que es una Obstrucción:

Las **obstrucciones** son **objetos artificiales** que nos encontramos en el campo (**recalcar el concepto de artificial y distinguir de los objetos naturales**), como por ejemplo:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia, aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Coches de golf, segadoras, coches y otros vehículos, contenedores de basura, postes de señales y bancos.



- Estacas, muros, verjas o vallas (Pero **NO** cuando estas son objetos de límites que definen o identifican los márgenes del campo).
- Equipamiento del jugador, asta de la bandera y rastrillos.

3. EN EL AREA GENERAL

30

f) Obstrucciones Muebles e Inamovibles (Alivio)

➤ **Obstrucciones Muebles.**

✓ Puedes **quitar** una Obstrucción Movable **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. 🍌

La bola se mueve

La bola debe ser repuesta en su punto de reposo original

Ahora vamos a ver el **procedimiento de alivio de las Obstrucciones Muebles.**

Obstrucciones Muebles

Cuando una obstrucción movable te estorba o interfiere con tu juego, recuerda que puedes quitar una Obstrucción Movable **SIN Penalización** de cualquier parte del campo o fuera del mismo y puedes quitarla de cualquier manera.

Y además. Si la bola se mueve al quitar la obstrucción, NO hay Penalización y debes reponerla.

3. EN EL AREA GENERAL

31

f) Obstrucciones Muebles e Inamovibles (Alivio)

➤ **Obstrucciones Inamovibles**

Las Obstrucciones Inamovibles se consideran **Condiciones Anormales del Campo**, y por ello se permite el **alivio SIN penalización**, cuando tu bola toca o está sobre la obstrucción inamovable, o ésta molesta para tu colocación o en el área de tu swing.?

➤ Para aliviarte debes buscar el **PUNTO MÁS CERCANO, donde no tengas ya la interferencia** de la Condición Anormal del Campo, y siempre **sin acercarte al hoyo**.

Área de alivio

Condición anormal del campo

Dirección de juego

P1

P2

Continuamos con el **procedimiento de alivio de las Obstrucciones Inamovibles**

Obstrucciones Inamovibles

- Como ya vimos antes, las Obstrucciones Inamovibles tienen la consideración de Condiciones Anormales del Campo (*tratar de repasar aquí cuáles son las Condiciones Anormales del Campo*),
- Se permite el alivio SIN penalización de una Obstrucción Inamovible o cualquier otra Condición Anormal del Campo cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o ésta interfiere físicamente en el área del stance que pretendes o en el área de tu swing.
- Para aliviarte debes buscar el **PUNTO MÁS CERCANO**, donde no tengas ya la interferencia de la Condición Anormal del Campo, y NO más cerca del hoyo.

3. EN EL AREA GENERAL

g) **Bola Perdida**/Fuera de Límites/Provisional

➤ **Bola Perdida**

¿Qué es una Bola Perdida? ¿Cuándo se considera que está Perdida?

✓ Una Bola está **Perdida** cuando no la encuentras antes de **tres minutos desde que comenzaste a buscarla**.

Cuando no la encuentras en ese tiempo, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir **1 Golpe de Penalización**: es decir, "Golpe y Distancia".





Vamos a ver ahora tres situaciones muy habituales durante el juego: Bola Perdida/Fuera de Límites/Bola Provisional.

Empezamos con la **Bola Perdida**:

¿Que es una Bola Perdida? ¿Cuando se considera que está Perdida?



- Una Bola está **Perdida** cuando no la encuentras antes de tres minutos desde que comenzaste a buscarla.
- Cuando no la encuentras en ese tiempo, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir **1 Golpe de Penalización** lo que ya conoces como “Golpe y Distancia”.

3. EN EL AREA GENERAL

33

g) Bola Perdida/**Fuera de Límites**/Provisional

➤ **Bola Fuera de Límites**

Cuando una bola está **Fuera de Límites** (es decir, toda ella reposa fuera de límites), **NO** se puede jugar y se aplica también la regla de “Golpe y Distancia”.

✓ Bola dentro de límites
✗ Bola fuera de límites

Vemos ahora el **Fuera de Límites**

Cuando una bola está **Fuera de Límites** (es decir, toda ella reposa fuera de límites), **NO** se puede jugar y se aplica también la regla de “Golpe y Distancia”.

3. EN EL AREA GENERAL

34

g) Bola Perdida/**Fuera de Límites**/Provisional

➤ **Bola Provisional**

Para ahorrar tiempo, si crees que tu bola está **perdida** o **fuera de límites** puedes jugar una **Bola Provisional**.

⚠ **COMUNICADO IMPORTANTE**

➡ Debes decir las palabras “**Bola Provisional**” o indicar claramente que esa es tu intención.



Vemos ahora qué es una **Bola Provisional**.

Para ahorrar tiempo, si crees que tu bola está perdida o fuera de límites puedes jugar una **Bola Provisional**.

- Debes usar las palabras “Bola Provisional” u otra forma que indique claramente que esa es tu intención.

4.- En el Bunker



¿Qué es un **BUNKER**?

Es un área especialmente preparada con arena y que tiene reglas especiales que debes conocer si no quieres tener alguna Penalización.

Para que no tengamos ninguna penalización cuando nuestra bola está en un bunker, en las siguientes fichas vamos a explicar lo que **SÍ se puede hacer** en un bunker, y lo que **NO se puede hacer** en un bunker.

4. EN EL BUNKER

37

a) Lo que **SÍ se puede hacer**

➤ En un Bunker tienes permitido:

- ✓ **Quitar Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles.**
Recuerda: Debes tener cuidado al quitar los Impedimentos Suelos, porque si al quitarlos mueves tu bola, tendrás **1 Golpe de Penalización** y debes reponer la bola en el lugar donde estaba.
- ✓ Tocar la arena **hundiendo los pies** para un swing de práctica o el golpe.
- ✓ **Colocar palos** u otro equipamiento en el bunker.
- ✓ **Apoyarte** en el palo para descansar o evitar caerte.







Lo que **SÍ se puede hacer en un bunker.**

Vamos a repasar cada una de las cosas que van apareciendo en la ficha, y que sí están permitidas en un bunker.

En un Bunker tienes permitido:

- Quitar Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles.
- **Recuerda:** Debes tener cuidado al quitar los Impedimentos Suelos, porque si al quitarlos mueves tu bola, tendrás **1 Golpe de Penalización** y deberás reponer la bola en el lugar donde estaba.
- Tocar la arena hundiendo los pies para un swing de práctica o el golpe.
- Colocar palos u otro equipamiento en el bunker.



- Apoyarte en el palo para descansar o evitar caerte.

4. EN EL BUNKER

b) Lo que **NO se puede hacer**

➤ En un Bunker **NO** tienes permitido:

- ✗ **Tocar la arena intencionadamente** con la mano, un palo u otro objeto para probar su estado.
- ✗ **Apoyar tu palo justo delante o detrás de tu bola.**
- ✗ **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.

⚠ Cualquiera de estas acciones **NO permitidas** tiene una **Penalización de 2 Golpes**. ⚠





Lo que NO se puede hacer en un bunker.

Revisamos ahora cada una de las cosas que van apareciendo en la ficha, y que NO están permitidas en un bunker.

En un Bunker NO tienes permitido:

- Tocar la arena intencionadamente con la mano, un palo u otro objeto para probar el estado de la arena.
- Apoyar tu palo justo delante o detrás de tu bola.
- 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.

Cualquiera de estas acciones NO permitidas conlleva una **Penalización de 2 Golpes**.

5.- En un Área de Penalización



5. EN UN AREA DE PENALIZACIÓN

a) Estacas Rojas/Estacas Amarillas

➤ ¿Qué es una Área de Penalización?

Un área desde la cual el alivio con **1 Golpe de Penalización** está permitido, si la bola del jugador está en ese área.



Vamos a ver ahora algo muy frecuente en un campo de golf:
el **área de penalización**

¿Que es una Área de Penalización?

Son áreas definidas por el Comité, marcadas con estacas amarillas o rojas. Pueden ser zonas con agua (lagos, arroyos, etc.) o también otras zonas sin agua que se marcan para que

sean áreas de penalización (barrancos, zonas de mucha vegetación, etc.).

En un área de penalización está permitido el alivio con **1 Golpe de Penalización**, si la bola del jugador va a reposar a ella.

En las siguientes fichas vamos a ver cómo aliviarse y lo que está permitido.

5. EN UN ÁREA DE PENALIZACIÓN

41

b) Opciones de Alivio

Hay dos tipos de Áreas de Penalización (**Amarillas y Rojas**) y el color es el que determina las opciones de alivio que tienes.

➤ Si tu bola está en un **Área de Penalización Amarilla** tienes dos opciones para aliviarte, las dos con **1 Golpe de Penalización**:

- ✓ 1. Tomar alivio por **Golpe y Distancia**, es decir jugando una bola desde el lugar donde se realizó el golpe anterior.
- ✓ 2. Tomar alivio en **Línea Hacia Atrás** dropping una bola, manteniendo el punto X (que es por donde entró la bola) entre el hoyo y el punto donde vas a dropar.



Opciones de Alivio en un Área de Penalización

Hay dos tipos de Áreas de Penalización (**Amarillas y Rojas**) y el color es el que determina las opciones de alivio que tiene un jugador.

Empezamos con las opciones para un Área de Penalización Amarilla:

Si tu bola está en un **Área de Penalización Amarilla** (o no la has encontrado pero sabes que reposa en el área de penalización) tienes dos opciones para aliviarte, las dos con **1 Golpe de Penalización**:



1. Tomar alivio por Golpe y Distancia jugando una bola desde un Área de Alivio basada en el lugar donde se realizó el golpe anterior.
2. Tomar alivio en Línea Hacia Atrás dropando una bola fuera del Área de Penalización, manteniendo el punto X (que es donde entró la bola) entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola.

5. EN UN AREA DE PENALIZACIÓN

b) Opciones de Alivio

➤ Si tu bola está en un **Área de Penalización Roja** tienes **3 opciones para aliviarte**, todas con **1 Golpe de Penalización**:

- ✓ Las dos que tienes para el Área de Penalización Amarilla, (es decir, **Golpe y Distancia** y en **Línea Hacia Atrás**), Opciones 1 y 2.
- ✓ 3. Tomar **Alivio Lateral**. El punto de referencia para tomar alivio es el **punto X** (por donde cruzó la bola el margen), y debe droparse y jugarse desde un Área de Alivio de **2 palos de longitud**, que no esté más cerca del hoyo que el **punto X**.

42

Vamos ahora con las Opciones de Alivio para un Área de Penalización Roja:

Si tu bola está en un **Área de Penalización Roja** (o no la has encontrado pero sabes que reposa en el área de penalización) tienes **3 opciones para aliviarte**, las dos con **1 Golpe de Penalización**:

· Las dos que te ofrece para el Área de Penalización Amarilla, (es decir, Golpe y Distancia y en Línea Hacia Atrás), **Opciones 1 y 2**.

3. Tomar **Alivio Lateral**. El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe droparse y jugarse desde un Área de Alivio de **2 palos de longitud** que no esté más cerca del hoyo que el punto X.

6.- En el Green



6. EN EL GREEN

a) Levantar y Marcar

➤ En el GREEN puedes **MARCAR, LEVANTAR** y **LIMPIAR** tu bola, y la debes **REPONER** siempre en el mismo punto donde fue levantada.

➤ Para marcar la bola debes usar un **OBJETO ARTIFICIAL** (tee, marcador de bola, moneda, etc.).

Recuerda que:

En el Green puedes **quitar Arena y Tierra Suelta SIN Penalización** (pero esto no lo puedes hacer en ningún otro lugar del campo, excepto en el Área de Salida).

Vamos a ver ahora el **Green** y como **marcar** la bola:

¿Qué es el **Green**?

El área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter.
- El Comité ha declarado como el **Green** (como cuando se usa un green temporal).



- En el Green puedes **Marcar, Levantar y Limpiar** tu bola, y debes **Reponerla siempre en el mismo punto** donde fue levantada.
- Para marcar la bola debes usar un **Objeto Artificial** (Tee, Marcador de bola, moneda, etc.).

6. EN EL GREEN

45

b) Qué puedes hacer en el Green.

👍 Puedes **quitar Arena y Tierra Suelta SIN Penalización**

👍 También puedes **Reparar daños SIN Penalización**, como por ejemplo:

- ✓ Piques de bola.
- ✓ Marcas de Zapatos.
- ✓ Tapones de hoyos antiguos.
- ✓ Rasguños hechos por maquinaria de mantenimiento.
- ✓ Huellas de animales.
- ✓ Objetos empotrados, como piedras o bellotas.

👍 También puedes **retirar Impedimentos Suelos 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.



¿Qué puedes hacer en el Green?

El green tiene unas reglas especiales, que debes conocer, porque se pueden hacer cosas en el green que no están permitidas en otras partes del campo:

- Puedes quitar Arena y Tierra Suelta **SIN Penalización** (recuerda que esto no lo puedes hacer en ningún otro lugar del campo, excepto en el Área de Salida).

También puedes Reparar daños **SIN Penalización**, como por ejemplo:

- Piques de bola
- Marcas de Zapatos
- Tapones de hoyos antiguos.
- Rasguños hechos por maquinaria de Mantenimiento.
- Huellas de animales.
- Objetos empotrados como piedras o bellotas.



También puedes retirar **Impedimentos Suelos 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.)

6. EN EL GREEN

46

b) Qué **NO** puedes hacer en el Green

 **¡AVISO IMPORTANTE!** ¡Ten en cuenta que...!

 **NO** puedes reparar imperfecciones naturales de la superficie (y si lo haces tendrías **2 Golpes de Penalización** en ese hoyo), como por ejemplo:

- ✗ Hongos. 
- ✗ Malas hierbas. 
- ✗ Agujeros de aireación. 
- ✗ Desgaste natural del hoyo. 
- ✗ Riego, rocío, lluvia u otras fuerzas naturales. 



Y ahora vemos lo que **NO** puedes hacer en el Green:

NO puedes reparar imperfecciones naturales de la superficie (si lo haces sumarías **2 Golpes de Penalización** en ese hoyo) como por ejemplo:

- Malas hierbas.
- Hongos
- Desgaste natural del hoyo.
- Agujeros de aireación.
- Riego, rocío, lluvia u otras fuerzas naturales.

7.- Al finalizar la Vuelta



7. AL FINALIZAR LA VUELTA

a) Marcador, anotación de resultados

➤ El **marcador** que te ha acompañado en la partida es el responsable de **comprobar y anotar tu resultado**, que deberás comprobar con él **después de finalizar CADA HOYO**.





Vamos a repasar algunas cosas sobre la tarjeta de resultados y como anotar en dicha tarjeta.

El **marcador** que te ha acompañado es el responsable de **comprobar y anotar tu resultado**, que deberás comprobar con él **después de finalizar cada hoyo**.



7. AL FINALIZAR LA VUELTA

49

b) Firmar, entregar Tarjeta

- Al entregar la Tarjeta de Resultados, debes asegurarte que los **resultados de cada hoyo son correctos**, y que están **tu firma y la del marcador**.
- Se necesita muy poco tiempo para comprobar que todo está bien, así que **HAZLO SIEMPRE** y evitarás problemas (**¡incluso la descalificación!!**). 👍

Nombre: Juan Smith Handicap: 5 Fecha: 09/07/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
F	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
M	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
F	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
M	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 69

Firma del Marcador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]

Responsabilidades:
Comité: ☐
Jugador: ☒
Jugador y Marcador: ☐

A la hora de **firmar y entregar la Tarjeta de resultados**, debemos tomar algunas precauciones.

Son muy importantes, nos lleva poco tiempo y debemos hacerlo siempre (a veces arruinamos nuestro buen juego, por no dedicar un par de minutos al terminar la vuelta a hacer unas pocas comprobaciones):

- Al entregar la Tarjeta de Resultados, **debes asegurarte que los resultados de cada hoyo son correctos** y que están **tu firma y la del marcador**.
- Se necesita muy poco tiempo para chequear que todo está bien, así que **HAZLO SIEMPRE** y así evitarás problemas (**¡incluso la descalificación!!**).

Yo me sé las **REGLAS**



Ahora a por el **NIVEL 2!**





Yo me sé las Reglas – NIVEL 2

Este libro es una iniciativa del Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf que tiene por finalidad acercar las Reglas a los jugadores más jóvenes, a través de un formato divertido y utilizando un lenguaje más comprensible.

Edición Revisada 2023.



El comportamiento en el campo

Un verdadero jugador de golf, tiene que jugar como nos dice el “espíritu del juego”.

- **Cumple** las Reglas, incluso cuando tengas que aplicar alguna penalización.
- **Respetas** a los demás jugadores, no hagas nada que pueda molestarles mientras juegan y ten cuidado de no causar daño a otros cuando tengas que golpear la bola.
- **Cuida** el campo, por ejemplo, reponiendo las chuletas que haces al dar el golpe, rastrillando los **bunkers**, arreglando los piques de bola en el **green**, y procurando no causar ningún daño al campo.
- Juega a **buen ritmo**, sin retrasar el juego.

- 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”.

Vamos a jugar al golf

El campo de golf se divide en cinco áreas:

- El **Área General** ocupa la mayor parte del campo y es donde normalmente jugarás la bola hasta llegar al **green**.
- El **Área de Salida** Es un espacio rectangular que por delante tiene las marcas o barras de salida, y para atrás un máximo de dos palos de largo.
- **Bunkers** son zonas especiales, preparadas con arena.
- **Áreas de Penalización** son zonas de agua (estanques, lagos, arroyos, etc.) y otros lugares marcados por el Comité en rojo o amarillo.
- El **Green** zona especialmente preparada para poder usar el putt.





Preparados para jugar

Antes de empezar, revisa que tienes todo preparado para jugar.

- Tu **equipamiento**: lo más importante es que cuando juegues al golf no puedes llevar ni usar más de catorce palos, incluido el *putter*.
- Revisa el **horario de salida**: la penalización por llegar tarde es de **dos golpes**, eso si no te retrasas más de 5 minutos. Si llegas más tarde, ya no podrás jugar, pues estás **descalificado**.
- Debes mirar si el campo donde juegas tiene alguna regla especial (**Reglas Locales y Código de Conducta**). Si las hay, debes echarles al menos un vistazo, pues son de cumplimiento obligatorio.
- Es muy conveniente que pongas una marca para **distinguir tu bola** de las de los otros jugadores. Te ahorrarás muchos problemas. Muchos jugadores juegan bolas de la misma marca y modelo, y si no puedes distinguir tu bola de la de otro jugador, será como si estuviera perdida.
- A veces tendrás dudas durante el juego, pero recuerda que no se puede pedir más ayuda de la que permiten las reglas. Sólo puedes pedir consejo a tu caddie o a tu compañero (si juegas en pareja). No se puede pedir ni dar **consejo** a otro jugador preguntándole qué palo elegir para jugar. Frases como “con el hierro cinco no vas a llegar”, o “yo que tú pegaría una madera”, **NO** están permitidas y tienen **penalización**.
- Sin embargo, **SÍ** puedes pedir información sobre las reglas, sobre las distancias, sobre dónde está un **bunker** o un **área de penalización**, o sobre la posición de la bandera, porque ese tipo de información las reglas no lo consideran consejo.

Comenzamos el hoyo

¡¡Vamos a comenzar!! Pero, ¿quién juega primero?

- En el primer hoyo de juego el **orden para jugar** es el que está en el horario de salidas. En los demás hoyos, sale primero el jugador que hizo el mejor resultado en el hoyo anterior.
- Durante el juego del hoyo debería jugar primero quien está más lejos del hoyo. Pero para ahorrar tiempo, puede jugar primero quien ya está preparado, pero siempre con cuidado y cuando no molestes o puedas causar algún daño a los demás jugadores del campo. Es lo que se llama **"Ready Golf"**.
- Si tienes que jugar una **bola provisional** desde el **área de salida**, debes hacerlo después de que los demás jugadores de tu partida hayan salido.
- ¡Ojo! Asegúrate de ejecutar tu golpe desde dentro del rectángulo que es el **área de salida** (revisa que estás en el **área de salida** correcto, y que no pones sin querer la bola más adelantada de las barras de salida).
- Si juegas fuera del **área de salida** el golpe no vale y tendrás **dos golpes de penalización**. Además,





obligatoriamente tienes que volver a jugar tu golpe de salida desde el sitio correcto.

Jugando el hoyo

Algunas cosas que hay que recordar:

- Tienes que **golpear la bola limpiamente**. Recuerda que la bola no puede ser empujada, ni arrastrada o acucharada.
- Un **swing de práctica** no es un golpe; pero cuando fallas y das un golpe al aire, si lo hiciste con intención de golpear la bola, es un golpe que tienes que contar en tu resultado.
- **No se puede mejorar** el sitio donde está la bola ni tampoco el lugar donde nos vamos a colocar para jugar, por ejemplo, pisando con el pie alrededor, o aplastando hierba con el palo detrás de la bola, es decir, no se puede quitar, apartar ni romper nada que esté fijo en el suelo o en crecimiento.
- No debes practicar en el campo antes de una vuelta: tampoco puedes jugar un **golpe de práctica** con una bola durante el juego de un hoyo.
- Un **swing de práctica** no es lo mismo que un golpe de práctica (porque no golpeas ninguna bola), pero no hagas montones de swings de práctica, pues además de aburrir a tus compañeros de partida podrías incurrir en **penalización** por demorar el juego.
- A veces algunos jugadores utilizan un palo para comprobar si están bien colocados para el golpe, pero ¡cuidado!. No debes colocar un palo u otro objeto en el suelo para ayudarte a comprobar tu línea de juego. 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 quites el palo antes de golpear la bola.



- Debes terminar el hoyo con la bola que usaste en el **área de salida**, a menos que una regla te permita cambiarla por otra.
- Alguna vez jugarás por error una **bola equivocada**, es decir una bola que no es la tuya. Debes darte cuenta y rectificar antes de efectuar tu golpe de salida en el siguiente hoyo, volviendo al sitio donde te equivocaste de bola y jugar la tuya (y debes anotarte **dos golpes de penalización** en el resultado de ese hoyo). Si no rectificas de esta manera y continúas jugando, estarás descalificado.

La bola se ha movido

Si tu bola se ha movido, se necesita saber **por qué se ha movido**, pues de eso depende lo que tengas que hacer.

- Si **tú no has movido la bola**, y ha sido por ejemplo un jugador de otra partida o un animal (p. ej. un perro), no tienes penalización, pero debes poner la bola donde estaba antes de que la movieran.
- Si **has sido tú** quien causó que la bola se moviera, tendrás que apuntar en tu tarjeta **un golpe de penalización** y volver a poner la bola donde estaba. Pero ¡ojo!, algunas veces, aunque hayas movido tú la bola, **NO tendrás penalización**. Son estas:
 - Cuando **accidentalmente** (es decir, sin querer) la mueves mientras la estabas buscando.
 - Cuando la bola está en **green** y sin querer causas que se mueva (p.ej. se te cae el marcador encima de la bola y la mueve).
 - Cuando la bola no está en **green**, pero estás haciendo cosas como marcar la bola, quitar una **obstrucción movable**, al medir con un palo, o al aplicar alguna regla.
- Si tu bola es movida por **fuerzas naturales** (como el viento, el agua, la gravedad, etc.) **no hay penalización** y deberás jugar la bola desde su nueva

posición. Pero debes tener en cuenta que si la bola se mueve después de que ya la has levantado y repuesto, o después de haberla dropado, y a continuación va a parar a otro área del campo o fuera de límites, en esos casos la bola se repone **sin penalización**.

Y ¡cuidado! pues si la bola se mueve cuando está en el **green** es distinto y te lo explicamos más adelante.

- Si tu bola cuando estaba parada en algún lugar es golpeada y movida **por otra bola**, tu bola hay que volver a ponerla donde estaba y la otra se juega como quede.
- Si tu bola en movimiento **rebota** en ti o cualquier “**influencia externa**”, como por ejemplo un coche de golf, un perro, otro jugador o una bolsa de palos, deberás jugarla desde donde quede, sin penalización para nadie.
- Ten cuidado porque cuando estás en el **green** es algo distinto, ya que si tu bola jugada desde el **green** golpea a la bola de cualquier otro jugador que también estaba en el **green** tendrás **dos golpes de penalización**.

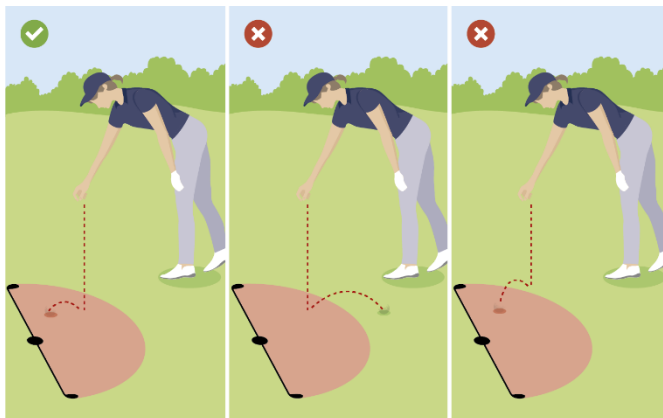
Levantar la bola, dropar y reponer

Cuando tengas que levantar la bola o droparla, recuerda que no se puede hacer de cualquier forma. Repasamos lo que dicen las reglas:

- Antes de **levantar** una bola que hay que volver a poner en el mismo lugar, por ejemplo, en el **green**, tienes que **marcar** la posición de la bola.
- Cuando levantas una bola para dropar, o para ponerla en otro lugar para aplicar una regla, no es obligatorio marcarla, pero es muy conveniente hacerlo.
- Girar la bola o moverla de otra forma parecida es lo mismo que “levantar la bola”, y por ello debes marcarla para poder hacerlo.



- **Reponer** es colocar la misma bola u otra bola, caso de que las Reglas lo autoricen, en el mismo lugar en que estaba.
- Para **DROPAR** debes dejar caer la bola desde la altura de la rodilla, sin que te toque a ti o a tu **equipamiento** antes de llegar al suelo. La bola debe caer libremente cuando la sueltes al dropar, y no está permitido lanzarla o hacerla girar o rodar.
- Si la forma de dropar no es correcta, debes repetirlo. Esto pasa, 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**.
- La bola ha de ser dropada en el **área de alivio** que corresponda (uno o dos palos) y, además, debe quedar en reposo en el **área de alivio**.
- Si dropaste de manera correcta y la bola queda dentro del lugar correcto debes jugarla como quedó. Si la bola queda fuera del área correcta debes droparla de nuevo, y si por segunda vez queda fuera, debes colocar la bola en el sitio donde tocó el suelo al droparla por segunda vez.



- Para **medir**, siempre utilizamos la longitud de uno o dos palos (p.ej. para medir la zona que puedes utilizar en el **área de salida**, para ver donde tienes que dropar, etc.). La "**longitud de un palo**" es la que mides con el palo más largo de tu bolsa que no sea el *putter*.

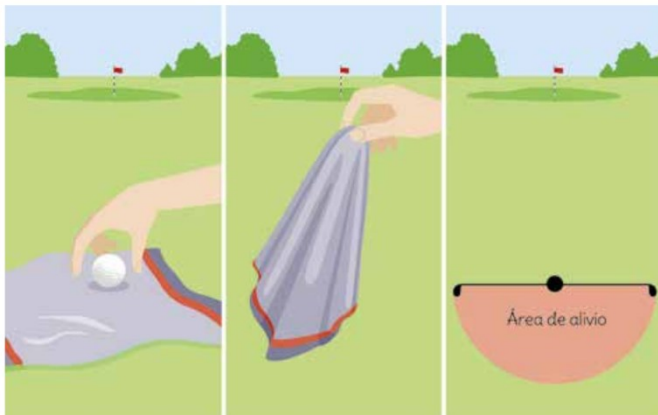
Objetos y cosas en el campo

La de cosas que nos encontramos en el campo. Pero debemos aprender qué hacer para jugar aplicando las reglas...

- Un **Impedimento Suelto** es cualquier objeto natural suelto como piedras, césped suelto, hojas, ramas, palos y trozos de tierra compactados. También son **impedimentos sueltos** las lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas que hacen.
- Puedes quitar un **impedimento suelto** sin penalización en cualquier parte del campo y puedes hacerlo con la mano, el pie, un palo u otro **equipamiento**, pero debes tener cuidado de que tu bola no se mueva, pues salvo en el **green** o en el **área de salida**, si se mueve la bola tendrás que volver a ponerla donde estaba y apuntarte **un golpe de penalización**. Debes recordar que la arena y la tierra suelta no son **impedimentos sueltos**, y solo las puedes quitar o apartar en el **green** y en el **área de salida**.
- Las **Obstrucciones Movibles** son cualquier cosa artificial en el campo que se pueda mover sin mucho esfuerzo (por ejemplo, los rastrillos, botellas, papeleras o estacas que se puedan mover, etc.). Sin embargo, las marcas de salida no debes moverlas cuando vas a jugar desde el **área de salida**.



- Puedes **quitar** una **obstrucción móvil** sin penalización de cualquier parte del campo o fuera del mismo. Si la bola se mueve al quitarla no hay penalización y debes volver a ponerla donde estaba.
- Si tu bola está **encima** de una **obstrucción móvil** (p.ej. una toalla) en cualquier lugar que no sea el **green**, puedes sin penalización levantar la bola, quitar la obstrucción y dropar la bola en la distancia de un palo del lugar donde estaba la bola.



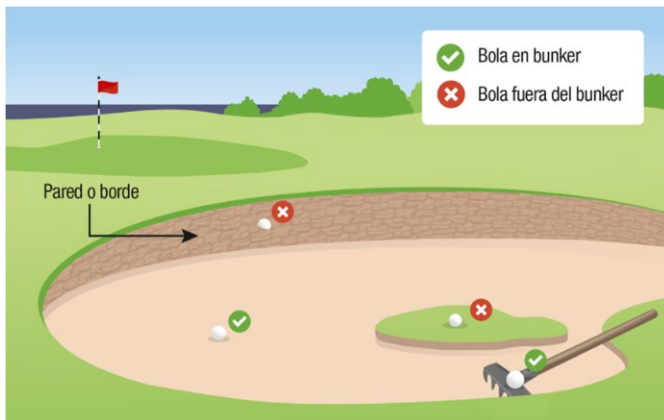


- Si esto te ocurre en el **green** debes levantar la bola, retirar la obstrucción y **colocar** directamente la bola (en el **green** no se dropa) justo debajo de donde la bola estaba sobre la obstrucción.

Mi bola está en un bunker

Seguro que tu bola caerá en algún **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 (por ej. zonas de césped, arbustos, árboles).



Veamos lo que **SÍ está permitido** hacer en un **bunker**:

- Quitar **impedimentos sueltos** y **obstrucciones móviles** (recuerda que debes tener cuidado al quitar los **impedimentos sueltos**, porque, como ya sabes, si mueves la bola al 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 hacer un swing de práctica o el golpe.
- Puedes colocar los palos u otro **equipamiento** en el **bunker**, puedes apoyarte en el palo para descansar o evitar caerte, o incluso, si golpeas la arena por enfado (aunque no deberías hacerlo, desde luego) no tendrás penalización.

Qué es lo que **NO está permitido** hacer en un **bunker**:

- No debes tocar la arena intencionadamente con la mano, un palo u otra cosa para probar el estado de la arena.
- Tampoco puedes 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 llevar el palo hacia atrás (en la subida del palo) para ejecutar el golpe.
- Si haces alguna de estas acciones tendrás la **penalización general**, ya sabes: **dos golpes**.

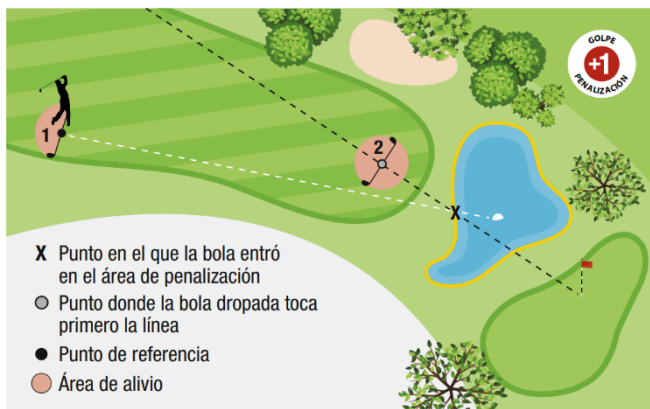
Y recuerda algunas cosas que **debes hacer después** de jugar en el **bunker**:

- Debes **rastrillar** bien todas las huellas producidas, incluso las que no hayas hecho tú. 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 juego del golf: respetar a los demás jugadores y cuidar el campo).

Las áreas de penalización

Es muy probable que tu bola caiga (incluso varias veces) en algún **área de penalización**, que son cauces de agua (arroyos, lagos, etc.) u otras áreas marcadas por el Comité y donde es fácil perderla o donde puede que sea imposible que la juegues. Hay dos clases de **áreas de penalización** (amarillas y rojas) y el color te indica las opciones de alivio de que dispones.

- Siempre puedes intentar jugar la bola tal y como está **dentro del área de penalización**. En tal caso, recuerda que en un **área de penalización** puedes quitar **impedimentos sueltos**, apoyar el palo, tocar el agua, hacer swing de prueba tocando el suelo o la hierba, etc.
- También puedes jugar fuera con **un golpe de penalización**, pero es algo diferente cuando estás en un **área penalización amarilla** o roja.
- **Área de penalización amarilla**: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un **área de penalización amarilla**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **dos opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**.





1. **Alivio de golpe y distancia** es volver a jugar una bola desde donde jugaste el golpe anterior (dentro de un área de un palo).
2. **Alivio en línea hacia atrás** es jugar una bola dropando en una línea que va hacia atrás desde el hoyo y pasa por el punto por donde estimas que tu bola cruzó el margen del área de penalización, hasta donde tú quieres dropar (y cuando dropes esa línea, la bola debe quedar dentro de la longitud de un palo en cualquier dirección, desde donde la bola toque el suelo cuando la dropas. Lo puedes ver en el círculo del punto 2 de los gráficos).
- **Área de penalización roja:** Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un **área de penalización roja**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **tres opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**. Las dos que ya hemos visto para el **área de penalización amarilla** (1. **golpe y distancia** y 2. en línea hacia atrás), y una tercera que es el alivio lateral.
3. **Alivio lateral:** el punto de referencia para el alivio lateral en el lugar por el que tu bola cruzó por última vez el margen del **área de penalización**. Para este alivio lateral tienes un área de dos palos de longitud.



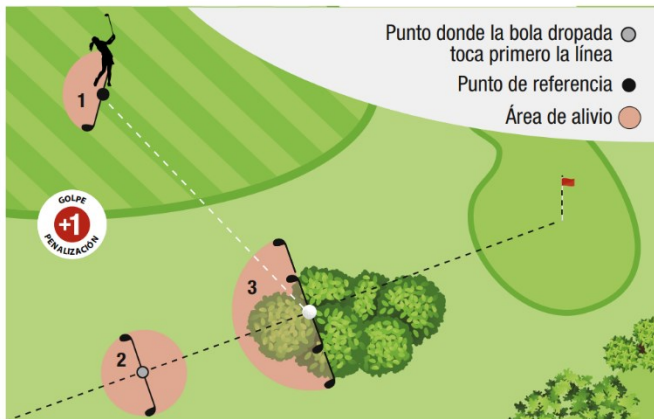
La bola se ha perdido o no la puedo jugar

Tanto si has perdido tu bola, como si no es posible jugarla donde está, las reglas te dan una solución...

- Una bola está **perdida** cuando no la encuentras antes de **tres minutos** desde que se empieza a buscarla. Si no la encuentras, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir **uno de penalización**, lo que ya conocemos 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**”.
- Si crees que tu bola está perdida o **fuera de límites**, con el fin de ahorrar tiempo, puedes jugar una **bola provisional** (pero recuerda que no puedes jugar una **bola provisional**, si crees que tu bola estará en un **área de penalización**: en ese caso debes aplicar la regla correspondiente a dicha área).



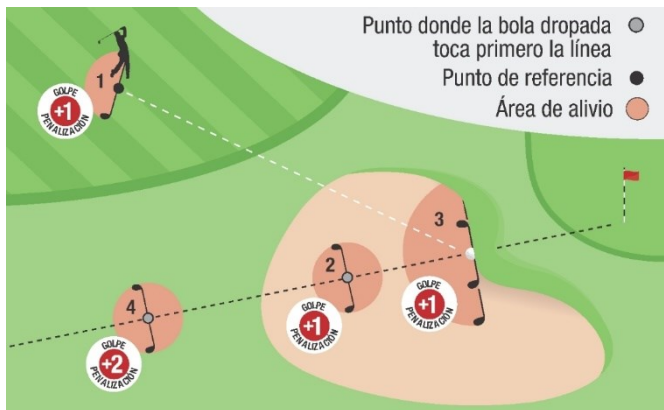
- Si no declaras la bola como provisional, automáticamente se convierte en bola en juego y la original se da por perdida. Debes decir las palabras “bola provisional” o indicar de otra manera que es tu intención jugar una ***bola provisional***.
- Si después de haber jugado la provisional encuentras la primera bola, aunque sea en una posición muy mala y no estás ***fuera de límites***, ya no debes jugar la ***bola provi-sional***.
- Puedes considerar tu ***bola injugable*** en cualquier lugar del campo, excepto en un ***área de penalización***. Es una decisión tuya, y puedes hacerlo siempre que quieras. Una vez que consideres tu ***bola injugable***, tienes tres opciones, todas ellas con ***un golpe de penalización***:



1. Volver a jugar desde donde diste el último golpe (lo que ya conocemos como ***golpe y distancia***).
2. En línea hacia atrás dropando una bola en una línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está la bola hasta donde decides dropar la bola, sin límite de

distancia Cuando dropes en esa línea, la bola debe quedar dentro de la longitud de un palo, en cualquier dirección, desde donde la bola toque el suelo cuando la dropas. Lo puedes ver en el círculo del punto 2 del gráfico).

3. **Alivio lateral**, dropando una bola dentro de un área de dos palos que tienes que medir desde donde está la bola. Es muy importante que recuerdes 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 este alivio, para estar seguro que solucionas el problema.
- Si consideras tu **bola injugable** en un **bunker**, con **un golpe de penalización** podremos (1) repetir el golpe desde el lugar anterior, (2) tomar alivio en línea hacia atrás, (3) tomar alivio lateral dentro del bunker (dos palos), pero estas dos últimas opciones deben estar dentro del **bunker**. Y con **dos golpes de penalización**, puedes (4) tomar alivio en línea hacia atrás **fuera del bunker**.



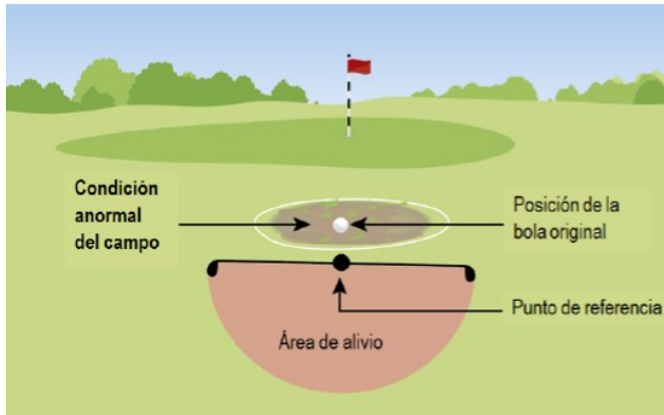


Alivio en otras situaciones del juego

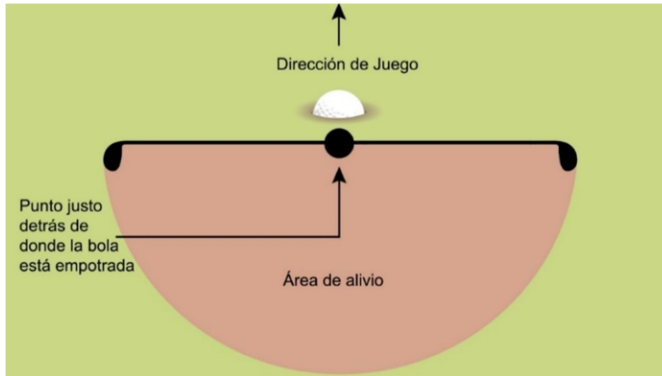
A veces tenemos problemas para jugar la bola, debido a las llamadas “**condiciones anormales del campo**”. Lo bueno es que las reglas nos dan soluciones que nos permiten seguir jugando: son los alivios **sin penalización** cuando tenemos interferencia por **OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES, AGUA TEMPORAL, TERRENO EN REPARACION o AGUJEROS DE ANIMAL**.

- **Obstrucciones inamovibles** Las obstrucciones son cosas artificiales construidas o colocadas, y que son inamovibles porque no se pueden mover. Por ejemplo, carreteras, caminos construidos, tapas de riego, puentes, etc.
- **Agua temporal** son normalmente los charcos de agua de lluvia o de riego, o cuando se desborda un arroyo o un lago, siempre que no esté en un **área de penalización**. Para que sea **Agua temporal** tienes que poder verla, antes o después de que te has colocado a la bola para jugar. Recuerda que el barro o el terreno blando no son **Agua temporal**.
- **Terreno en reparación** Es cualquier parte del campo que esté marcada así por el Comité, normalmente marcada con estacas azules o líneas blancas.
- **Agujero de animal** Es cualquier agujero en el terreno hecho por un animal, excepto los que hacen los gusanos, insectos o similares. Se incluye también toda la tierra que saca el animal del agujero (p.ej. los topes), y toda la zona levantada o estropeada para excavar el agujero.
- Puedes aliviarte **sin penalización** cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o ésta te molesta en tu colocación o para tu swing. Si tu bola está en **green**, también puedes aliviarte si la condición anormal está en tu línea de juego.

- Para aliviarte de una condición anormal del campo tienes que dropar la bola dentro de la longitud de **un palo** desde el punto más cercano a donde está la bola ("**punto más cercano de alivio total**") que no esté más cerca del hoyo, y en el que ya no estorba o molesta en tu colocación o swing.



- Si tu bola está en un **área de penalización** **NO** podrás aliviarte de estas **condiciones anormales del campo**, porque ya sabes que esas áreas tienen su propia regla (**con penalización**).
- Si tu bola está **EMPOTRADA** en el **área general** (¡Ojo! pues esta regla no sirve cuando tu bola está empotrada en un **bunker** o en un **área de penalización**), también las reglas te dan una solución para que puedas seguir jugando, y **sin penalización**.
- Recuerda que para que una bola se considere empotrada tiene que haber entrado en el terreno 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 muy fácil, pues debes medir un área de un palo **justo detrás** de donde tu bola está empotrada.

Llegamos al green

Por fin hemos llegado al **green**...

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

Lo que **SÍ** puedes hacer en el **green**:

- Puedes quitar **arena y tierra suelta** (recuerda que esto no lo puedes hacer en ningún otro lugar del campo excepto en el **área de salida**).
- Puedes arreglar **daños**, eso sí sin retrasar el juego. Puedes arreglar los piques de bola, marcas de zapatos, tapones de hoyo antiguos, rasguños hechos por las máquinas de mantenimiento, huellas de

animales y objetos empotrados como piedras o bellotas.

- Pero **NO** puedes arreglar las malas hierbas, hongos, el desgaste natural del hoyo, o los agujeros de aireación cuando el **green** está “pinchado”.
- Si mueves la bola **accidentalmente** en **green** **NO hay penalización** (lo mismo ocurre si mueves sin querer el marcador de bola), pero antes de jugar **debes reponer** la bola o el marcador de bola al lugar donde estaban.
- Si tu bola después de estar en el **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 ya has marcado, levantado y repuesto tu bola, deberás volver a ponerla donde estaba.
- Si tu bola golpea el **asta de la bandera** dejada en el hoyo **no hay penalización**. Antes de jugar la bola deberías decidir cómo quieres patear, con la bandera puesta, con la bandera quitada o que te la atiendan (es decir, que alguien tiene cogida la bandera en el hoyo y luego la quita cuando golpeas la bola con el putt).
- Si tu bola se queda **reposando** contra el **asta de la bandera** y cualquier parte de la bola está en el hoyo, por debajo de la superficie del **green**, se considera que está embocada y ya la puedes coger: has terminado el hoyo.
- **RESPECTO**: para que todos puedan disfrutar del juego, es muy importante respetar los **greenes**, sobre todo no arrastrando los zapatos. Las bolas que entran de vuelo en el **green** producen 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, y le haces saber que está obligado a ello.

Terminamos de jugar: obligaciones del jugador

- El jugador de golf tiene la obligación de respetar a sus contrincantes y compañeros. También debe **respetar el campo y las reglas**.
- La educación y el respeto son más importantes en el golf que jugar bien o tener un buen resultado.
- Siempre debes jugar sin retrasar el juego y a **buen ritmo**. 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 lento, serás **descalificado**.
- 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 que anotas en cada hoyo 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.

DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SCRATCH

Nombre: John Smith Fecha: 01/03/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades:

- Comité
- Jugador
- Jugador y marcador

Firma del Marcador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]



Si tienes alguna duda debes aclararla con los árbitros o el Comité.

Y recuerda...

Aplica las reglas, y disfrutarás del golf.

