



Reglas de Golf 2023 16, 17, 18 y 19

TALLER DE REGLAS (RULES WORKSHOP)

INTRODUCCIÓN - Repaso

Las Áreas del Campo

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.

Levantar la bola, dropar y reponer

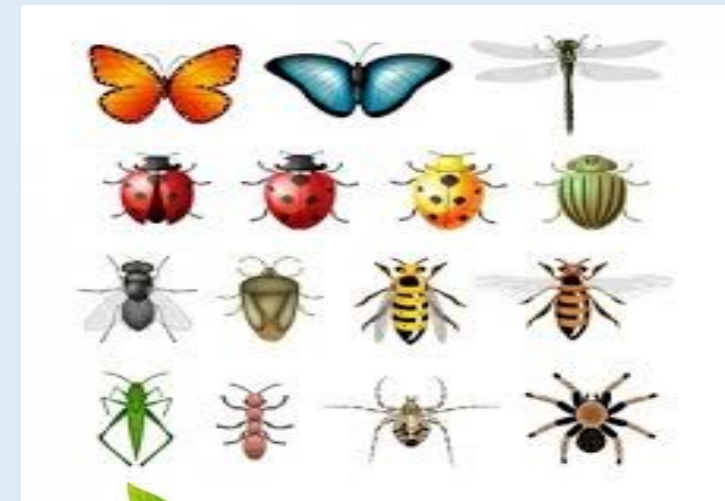
Cuando tengas que levantar la bola o droparla, recuerda que no se puede hacer de cualquier forma. Repasamos lo que dicen las reglas:



- ❖ 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 en el mismo lugar en que estaba.

Impedimentos Suelos

- ❖ 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**.
- ❖ 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**.



Obstrucciones

- ❖ **Obstrucciones** las hay Movibles e Inamovibles
- ❖ Las **obstrucciones** son **objetos artificiales** que nos encontramos en el campo (*recaltar 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.

Obstrucciones

✓ 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.

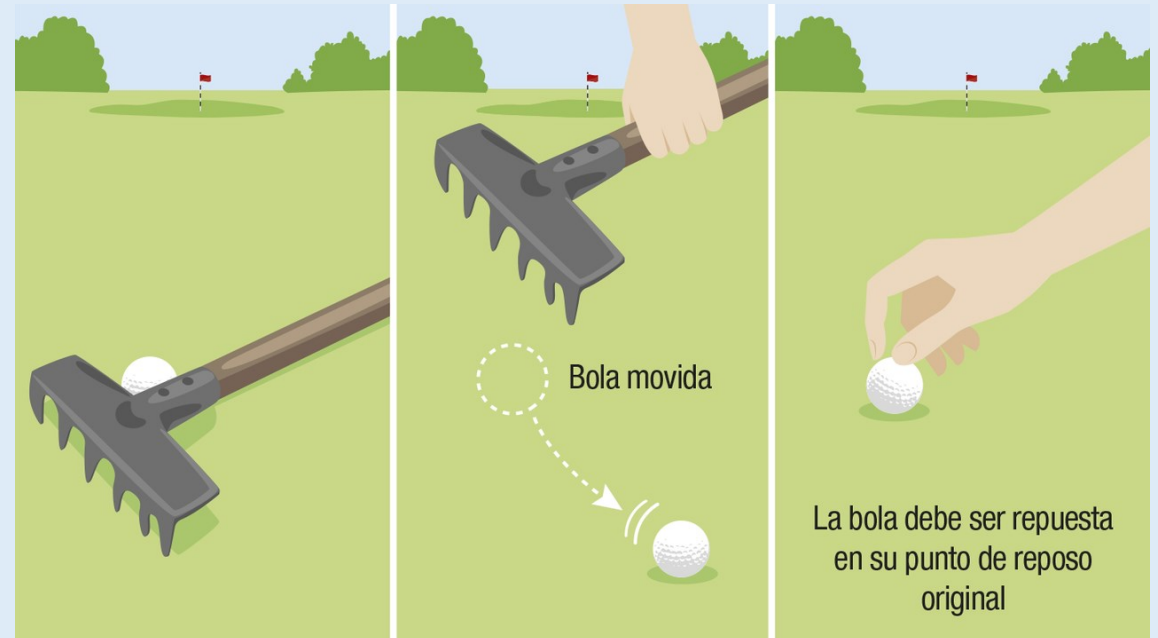
Aquellas que **NO** se pueden mover sin un esfuerzo, o sin dañar la obstrucción o el campo.



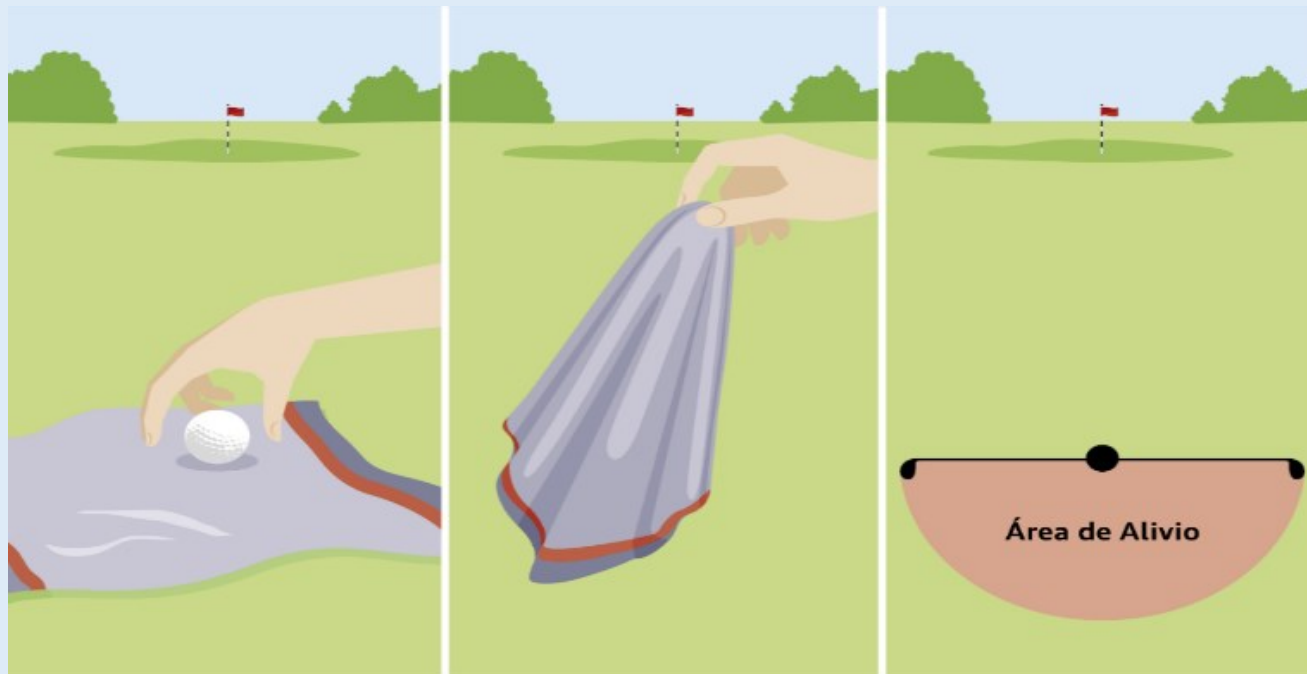
Obstrucciones

❖ Las **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 movable** **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.



Obstrucciones



❖ Si tu bola está **encima** de una obstrucción **movible** (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.

**REGLA 16: ALIVIO DE
CONDICIONES ANORMALES
DEL CAMPO (INCLUYENDO
OBSTRUCCIONES
INAMOVIBLES); BOLA
EMPOTRADA**

Principio básico

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”.

Regla 16 - Condiciones Anormales del Campo, Bola Emporada

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

Condiciones anormales del Campo

✓ Agua Temporal



❖ **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. *El barro o el terreno blando o húmedo NO es agua temporal.*

✓ Terreno en Reparación



❖ **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



❖ **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



❖ **Obstrucciones Inamovibles:** Son cualquier **objeto artificial** construido o colocado en el campo., , *y que no forma parte del desafío del campo, sino que puede interferir de forma injusta con el juego.* Son inamovibles cuando no se pueden mover sin esfuerzo o sin dañar la obstrucción o el campo. Por ejemplo: Carreteras, caminos contruidos, tapas de riego, bancos (*si son fijos y no movibles*) puentes, etc.

Condiciones anormales del Campo

- ❖ 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).

Obstrucciones

Las Obstrucciones Inamovibles tienen la consideración de Condiciones Anormales del Campo

- ❖ Se permite el alivio SIN penalización de una Obstrucción Inamovable 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

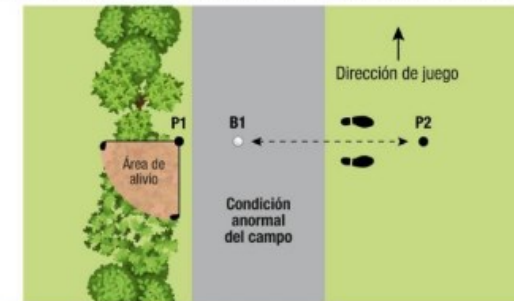
31

f) Obstrucciones Movibles e Inamovibles (Alivio)

➤ Obstrucciones Inamovibles

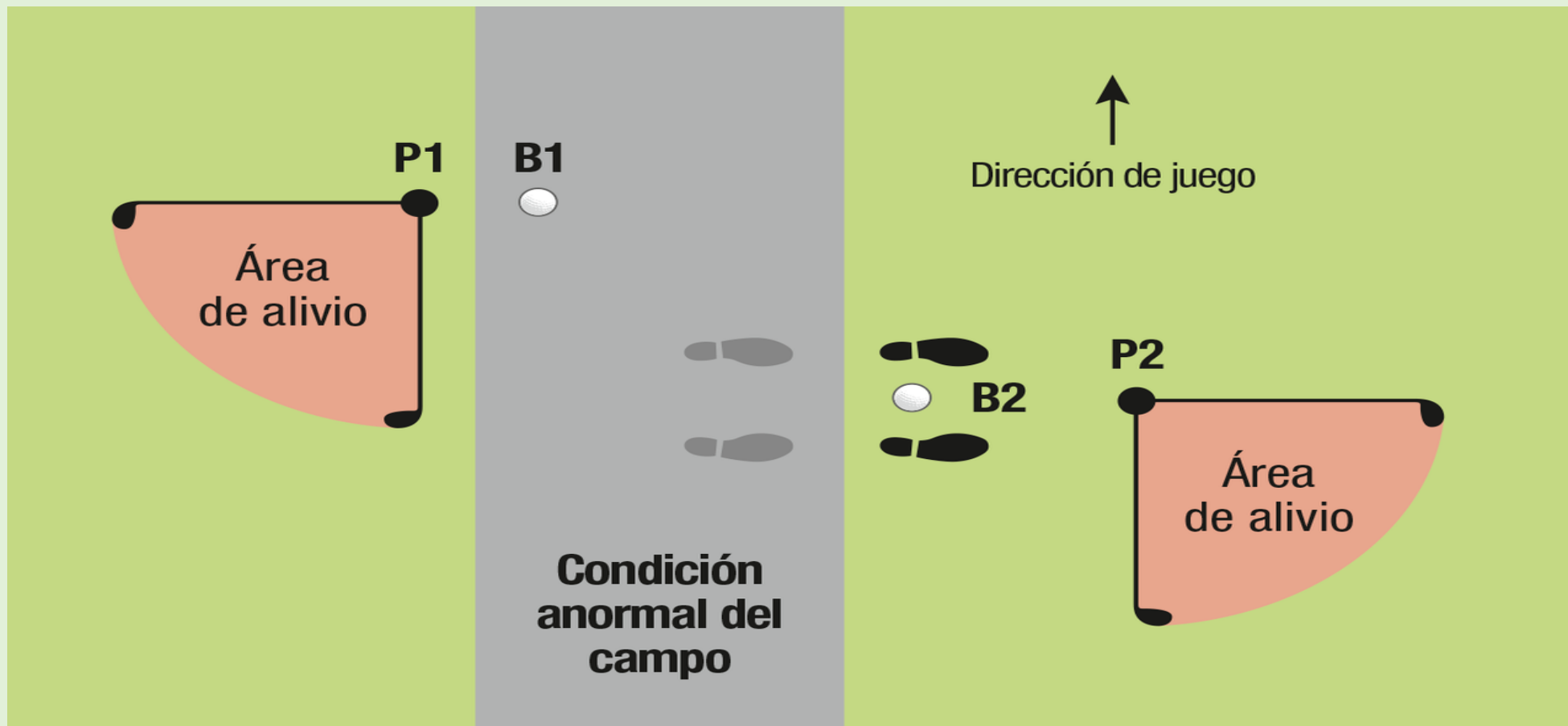
Las Obstrucciones Inamovibles se consideran **Condiciones Anormales del Campo**, y por ello se permite el **alivio SIN penalización**, cuando tu bola toca o está sobre la obstrucción inamovable, o ésta molesta para tu colocación o en el área de tu swing.

➤ 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**.



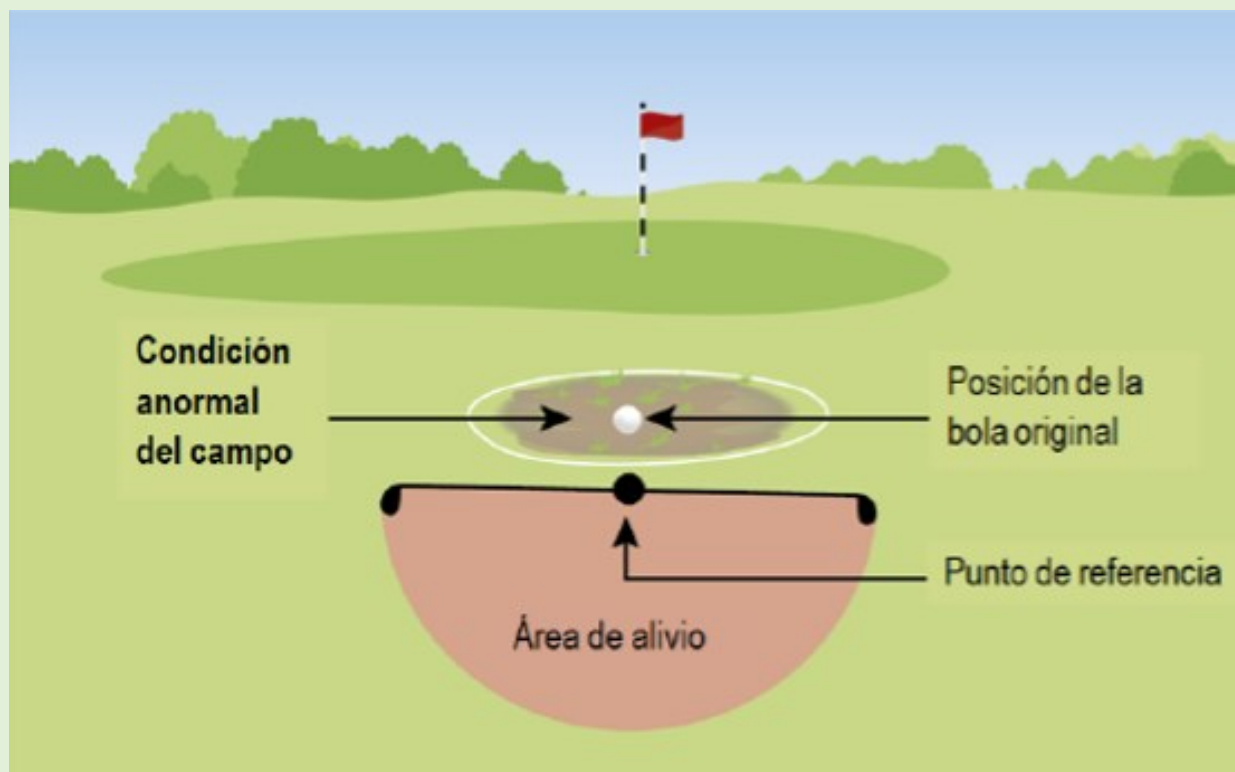
- ❖ El jugador no puede elegir la opción más ventajosa, ya que hay que dropar en **el punto más cercano**.
- ❖ El alivio es una opción, y que hay que analizar si conviene o no.

Alivio de Condición anormal del campo



Alivio en otras situaciones del juego

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.

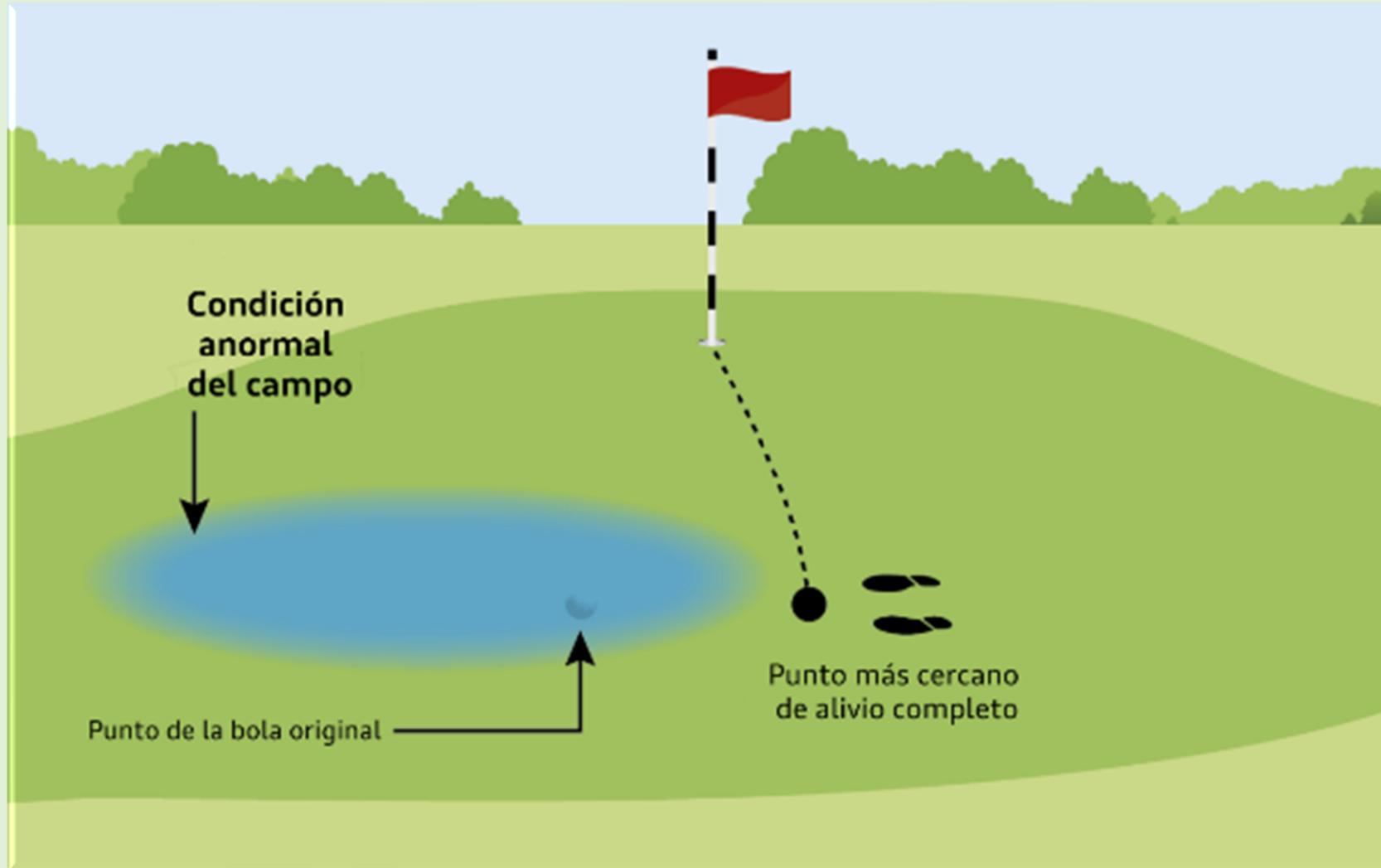


- ❖ Para aliviarte de una condición anormal del campo tienes que dropar la bola dentro de la longitud de **un palo** desde el punto más cercano a donde está la bola ("**punto más cercano de alivio total**") que no esté más cerca del hoyo, y en el que ya no estorba o molesta en tu colocación o swing.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

Alivio de Condición Anormal del Campo en Green

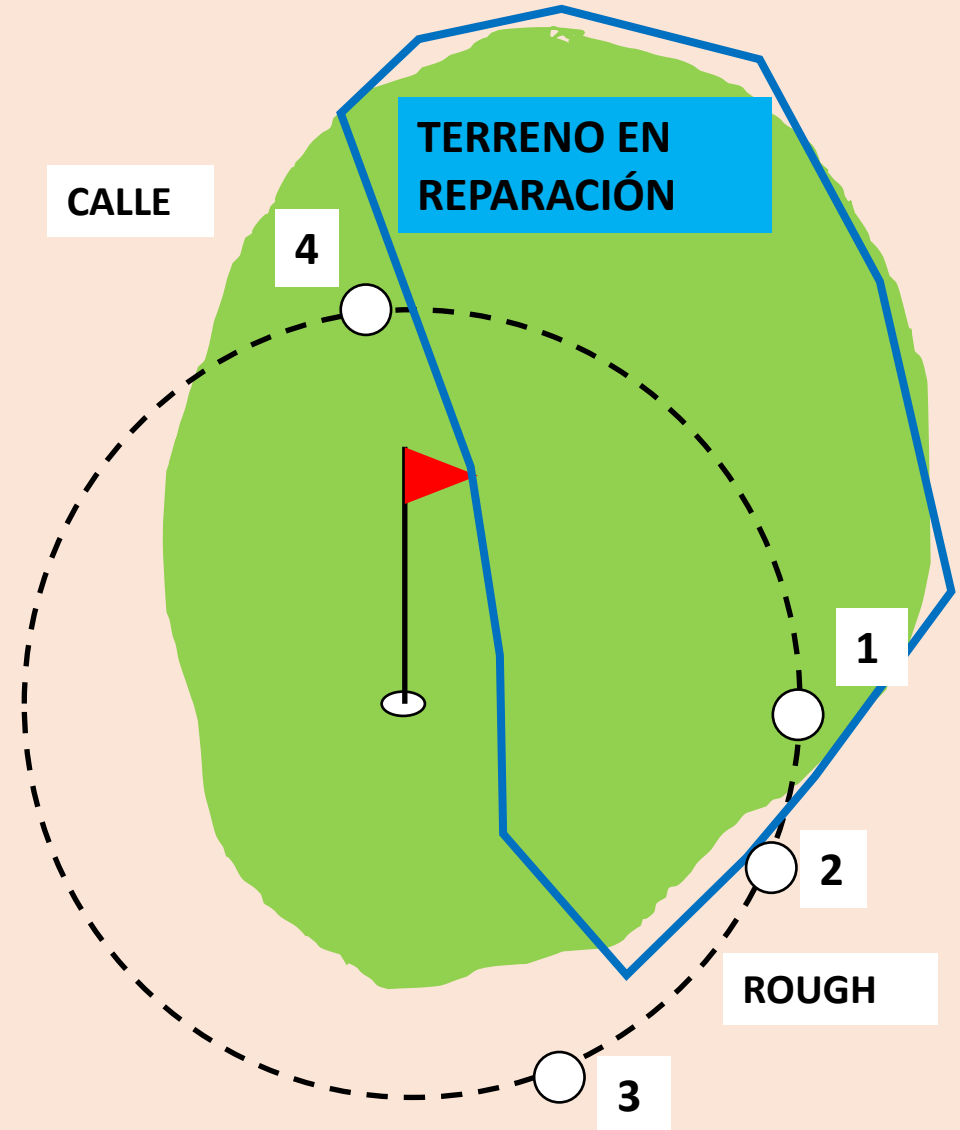


Alivio de Condición Anormal del Campo en Green

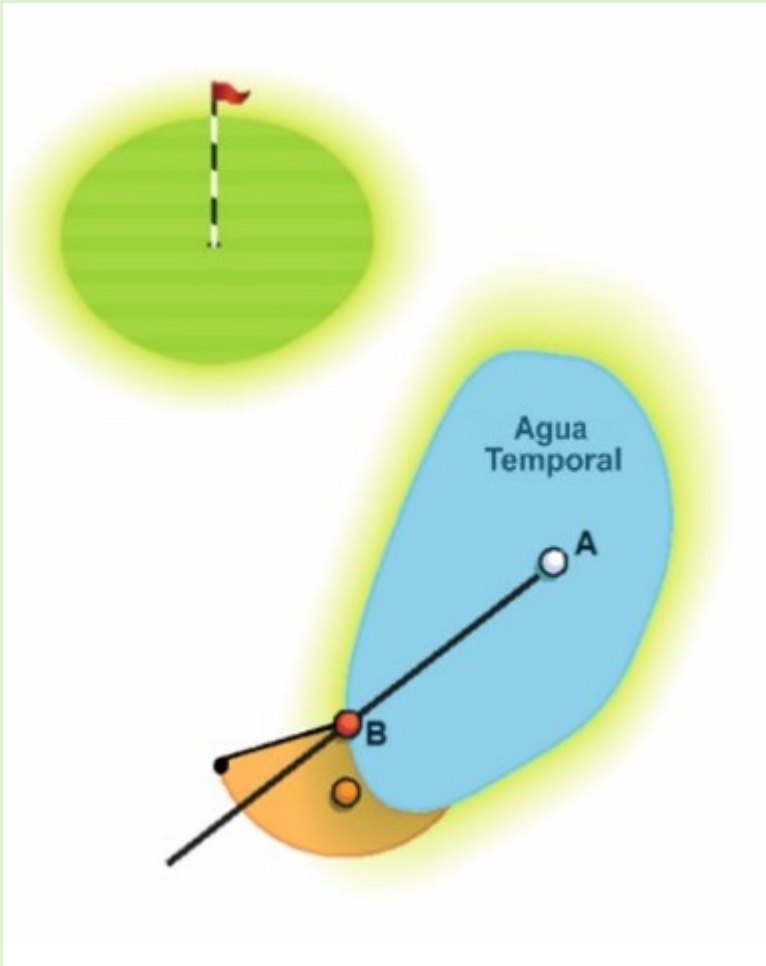


Alivio de Condición Anormal del Campo en Green por Línea de Juego

- ❖ La bola reposa en Green en el punto 1 existiendo interferencia por Línea de Juego.
- ❖ Para obtener alivio has de buscar el Punto Más Cercano de Alivio Total que puede estar fuera del Green.
- ❖ En el punto 2 no estás obteniendo alivio por Línea de Juego.
- ❖ El punto 4 está más lejos que el punto 3 de donde reposa la bola en el punto 1.
- ❖ **Debes COLOCAR la bola en el punto 3** en el Rough aunque desde esa posición decidas no usar el Putt

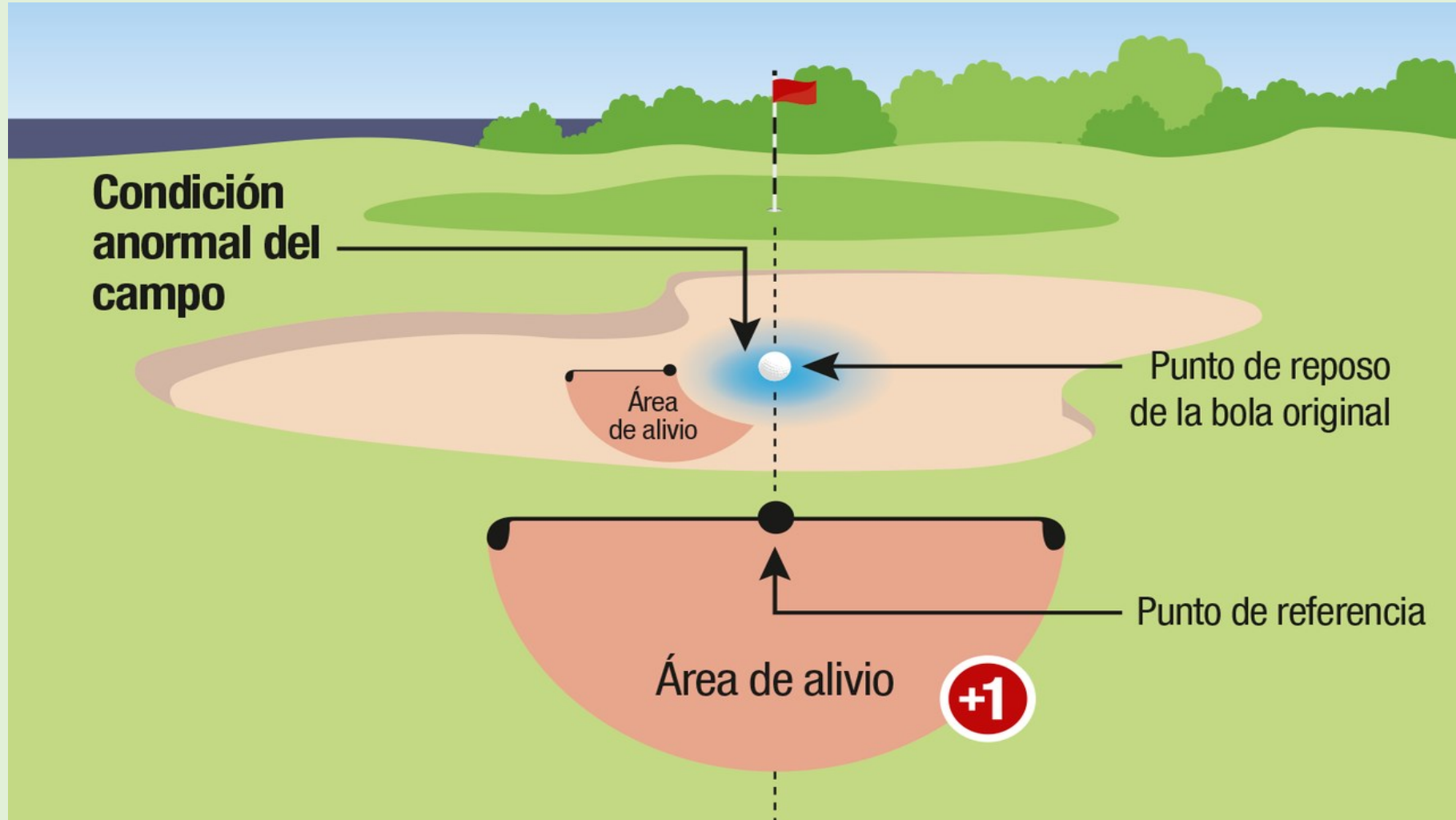


Alivio para bola no encontrada pero dentro o sobre una Condición Anormal del Campo



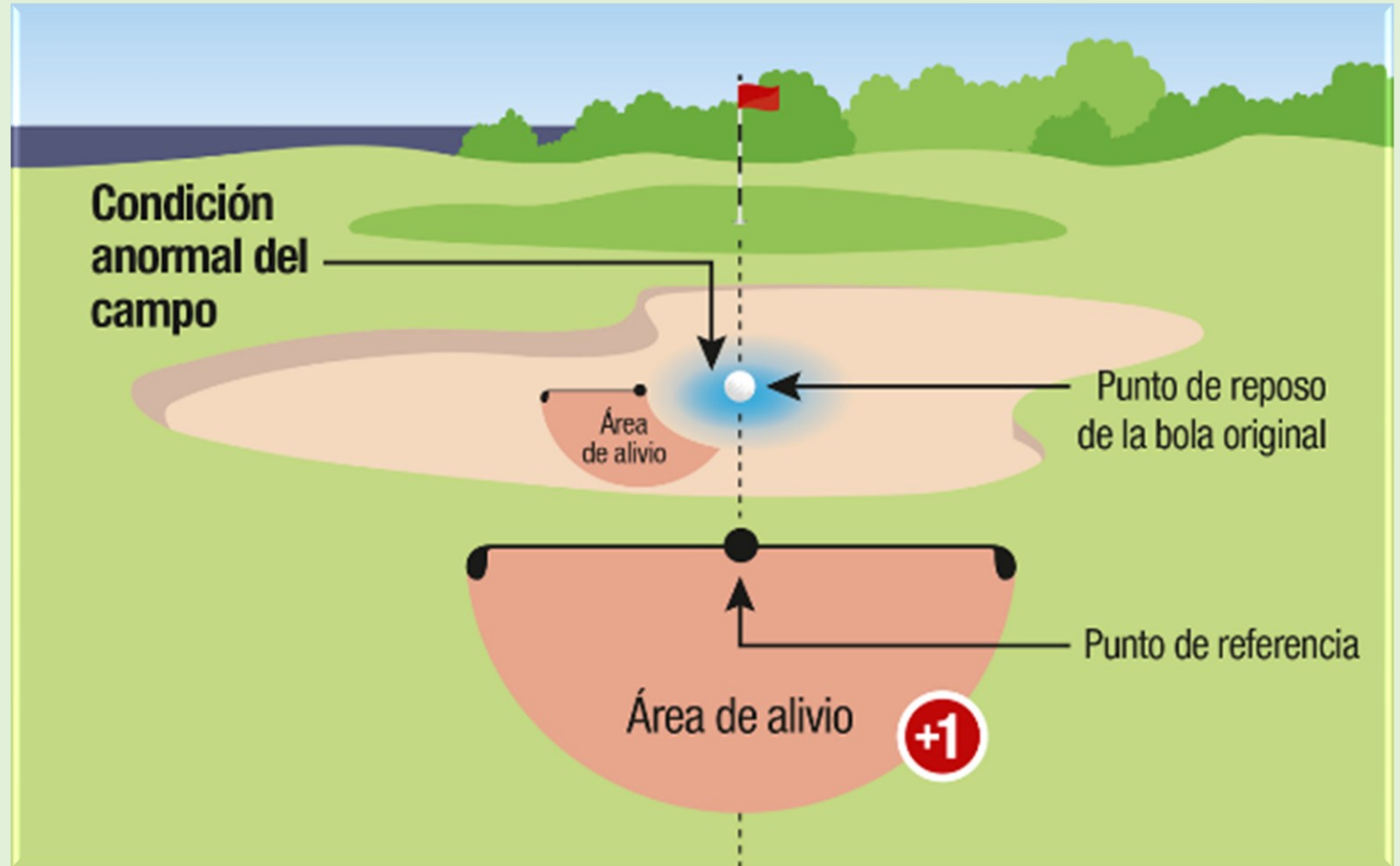
- ❖ Deber ser *Conocido o Virtualmente Cierto* que la bola fue a reposar en o sobre la condición
- ❖ Si es conocido, la bola no está Perdida y no es necesario el alivio de *Golpe y Distancia*
- ❖ Puedes tomar alivio bajo la R 16.1
- ❖ Usa el punto Estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la condición en al *Campo* como punto de referencia para encontrar el punto de alivio total
- ❖ Si no es CVC, la bola está perdida si no es encontrada en tres minutos

Alivio de Condición Anormal del Campo en Bunker



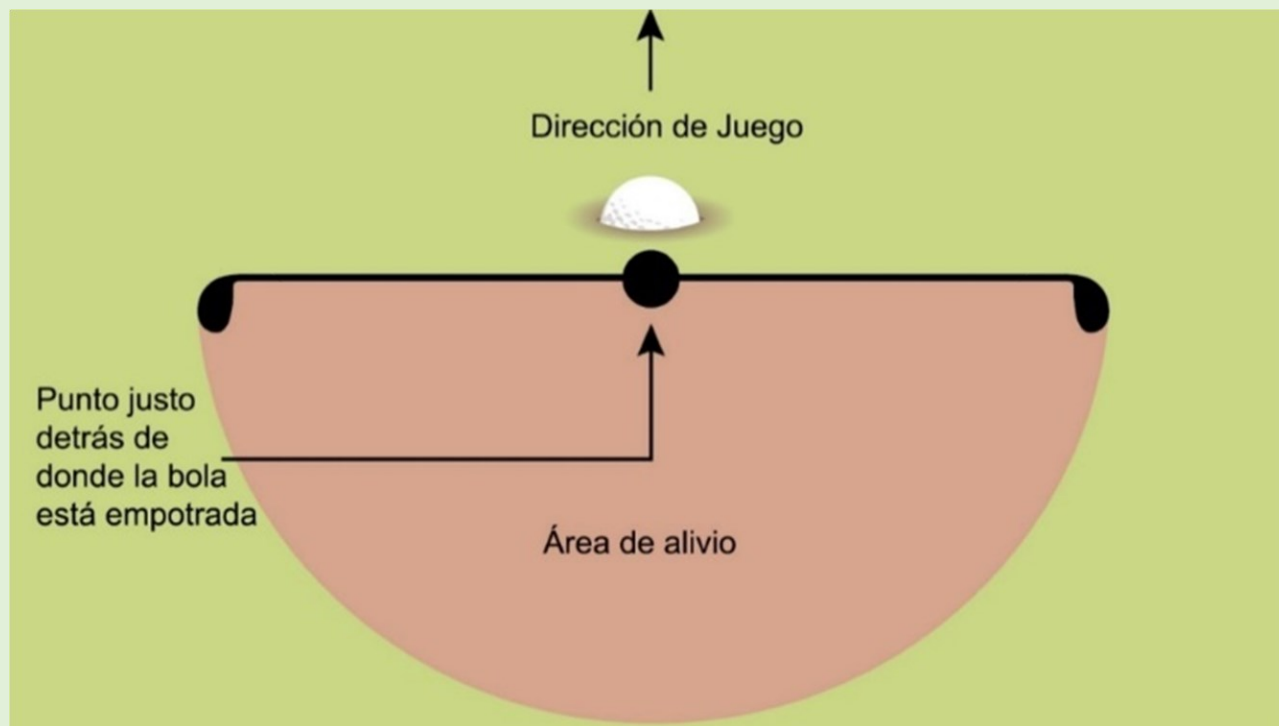
Máximo Alivio Disponible

- ❖ No hay un punto en este *Búnker* donde exista alivio total
- ❖ Azul oscuro es el *Agua Temporal* más profunda
- ❖ Alternativamente, puedes tomar alivio con penalización detrás en la línea, dropando fuera del *Búnker* con un *Golpe de Penalización*



Bola Empotrada

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.

Bola Empotrada



Bola empotrada

Parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.

← Nivel del suelo



Bola empotrada

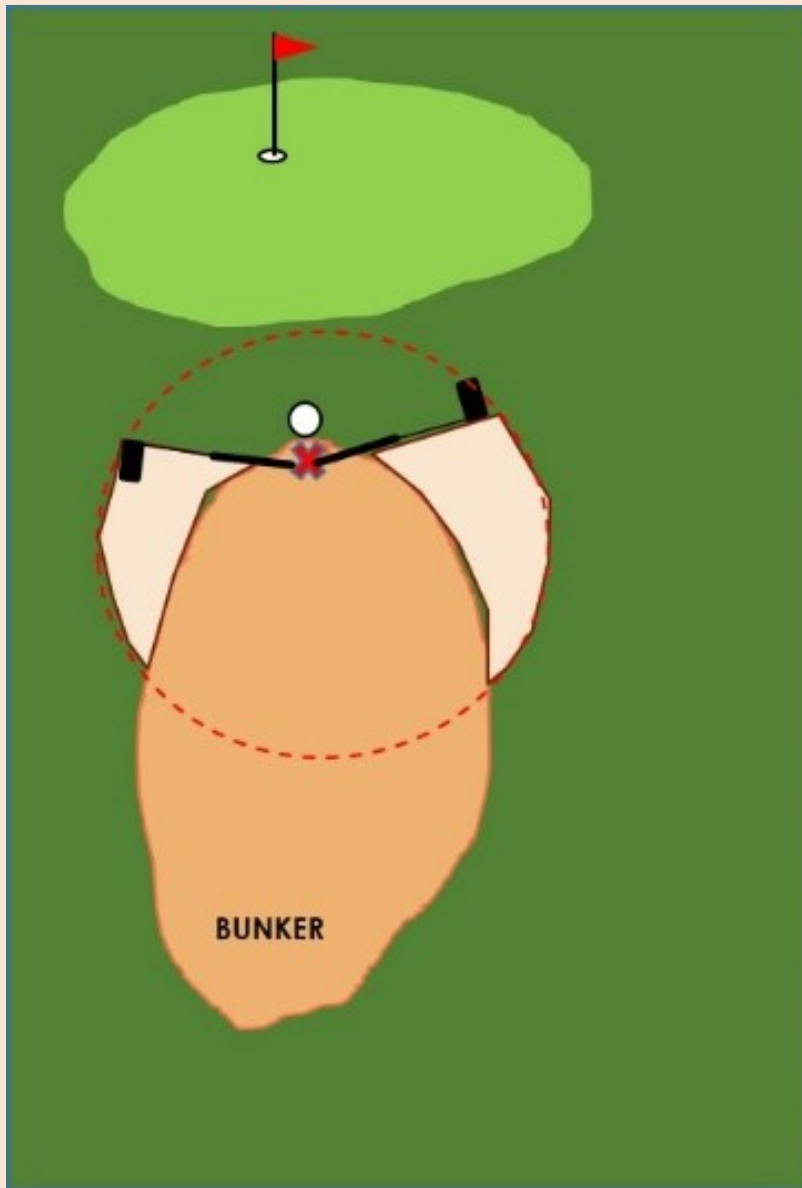
A pesar de que la bola no está tocando la tierra, parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.



Bola NO empotrada

Aunque la bola está anidada en el césped, el alivio no está permitido debido a que ninguna parte de la bola se encuentra por debajo del nivel del suelo.

Bola Empotrada muy cerca del Bunker



Cuando un jugador está autorizado a tomar el alivio por una bola **empotrada** en el **área general**, hay situaciones en las que el punto inmediatamente detrás de donde la bola está **empotrada** no está en el **área general**.

Cuando esto ocurre, el procedimiento de alivio requiere que el jugador determine el punto más cercano en el **área general**, y que no esté más cerca del **hoyo** que el punto inmediatamente detrás de donde la bola se **empotró**, este punto se convierte en el punto de referencia para establecer un **área de alivio** bajo la **Regla 16.3b**.

Si bien este punto está normalmente muy cerca del punto detrás del cual se **empotró** la bola, podría estar a cierta distancia (como cuando una bola se **empotra** justo fuera de un **área de penalización** y, basándose en la forma del **área de penalización**, el jugador necesitaría ir a cierta distancia a la derecha o a la izquierda para encontrar un punto en el **área general** que no esté más cerca del **hoyo**).

Este procedimiento también se aplica cuando una bola está dentro de límites pero está **empotrada** justo al lado del **fuera de límites** o cuando está **empotrada** en la pared o en la cara justo encima de un **búnker**. (Nuevo)

REGLA 17: ÁREAS DE PENALIZACIÓN

Áreas de Penalización

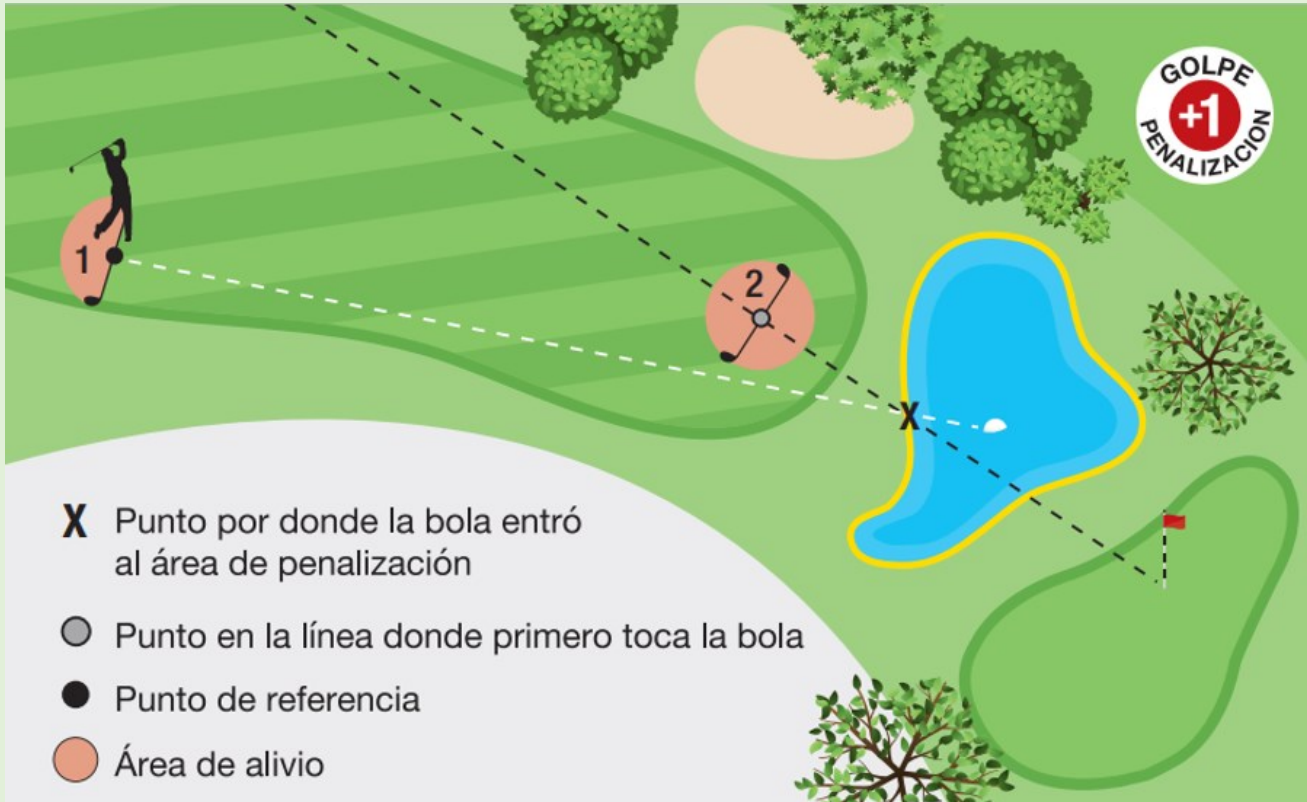
Es muy probable que tu bola caiga en algún **área de penalización**, que son cauces de agua (arroyos, lagos, etc.) u otras áreas marcadas por el Comité y donde es fácil perderla o donde puede que sea imposible que la juegues. Hay dos clases de **áreas de penalización** (amarillas y rojas) y el color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

Áreas de Penalización

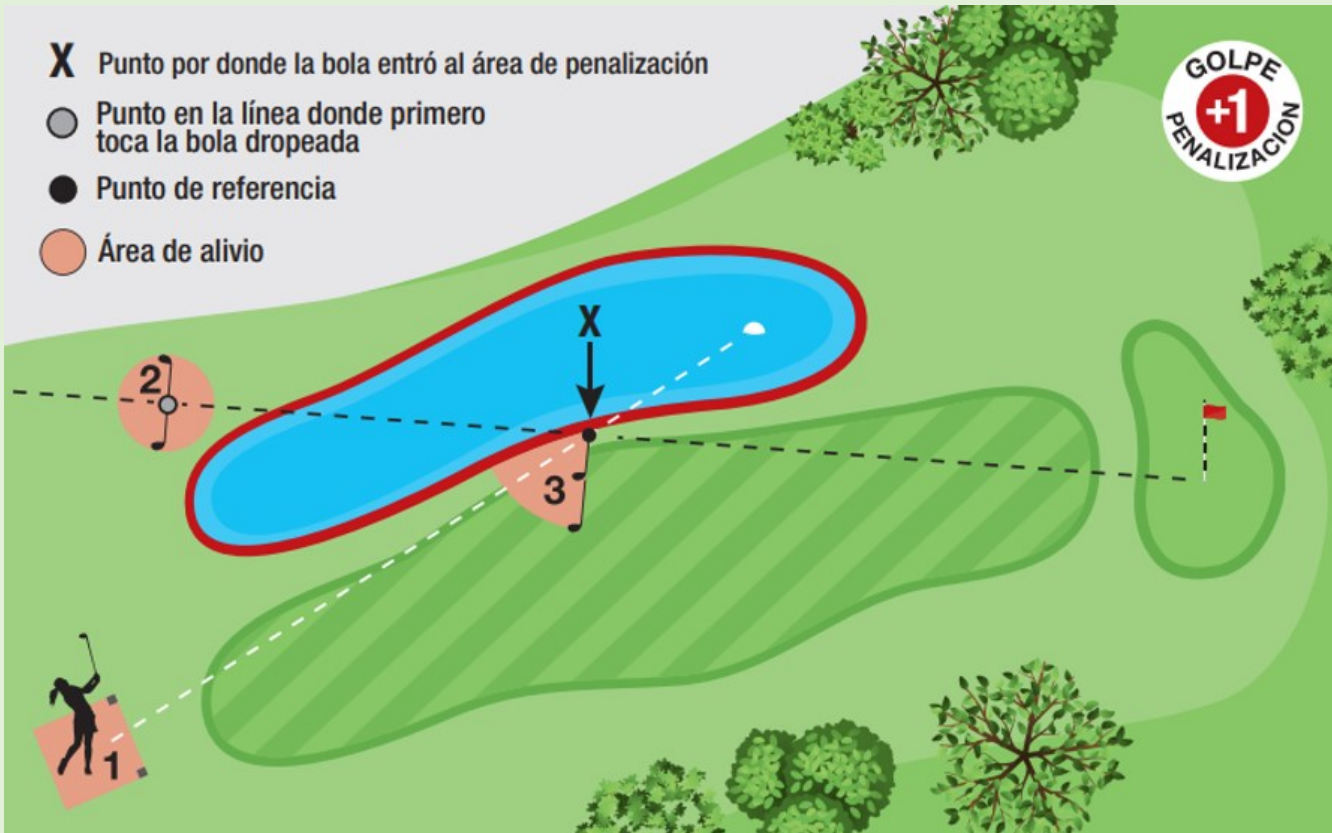
Área de penalización amarilla: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un **área de penalización amarilla**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **dos opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**.



- ❖ Alivio de ***golpe y distancia***: es volver a jugar una bola desde donde jugaste el golpe anterior (dentro de un área de un palo).
- ❖ Alivio en ***línea hacia atrás***: es jugar una bola en cualquier lugar de 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 decides dropar la bola (y en ese punto, dentro de un área de un palo).

Áreas de Penalización

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 mismas 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.

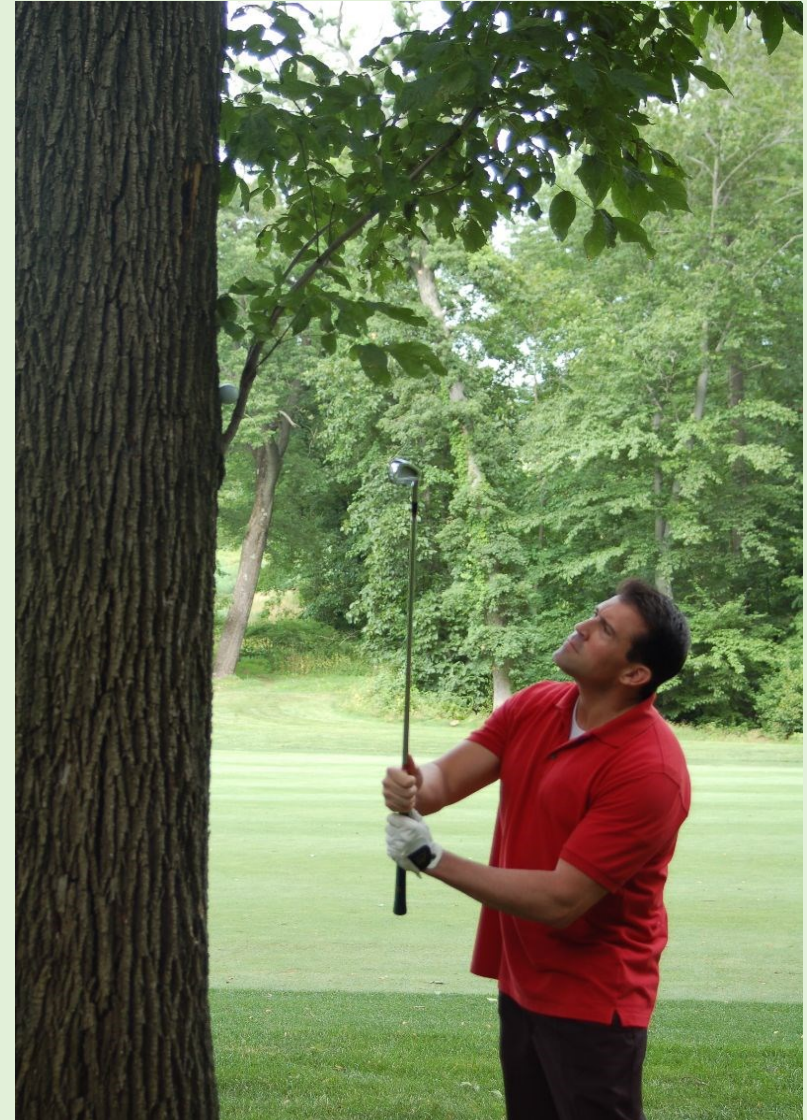
❖ **Alivio lateral:** el punto de referencia para el alivio lateral en el lugar por el que tu bola cruzó por última vez el margen del **área de penalización**. Para este alivio lateral tienes un área de dos palos de longitud.

**REGLA 18: ALIVIO POR GOLPE Y
DISTANCIA, BOLA PERDIDA O
FUERA DE LÍMITES, BOLA
PROVISIONAL**

Identificando tu bola



- ❖ No necesitas anunciarlo
- ❖ Tienes que marcar la posición la bola, entonces puedes levantarla (o rotarla)
- ❖ La bola no se debe limpiar más de lo necesario
- ❖ Vuelve a colocar la bola en su punto original



Bola Perdida

3. EN EL AREA GENERAL

32

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**”.

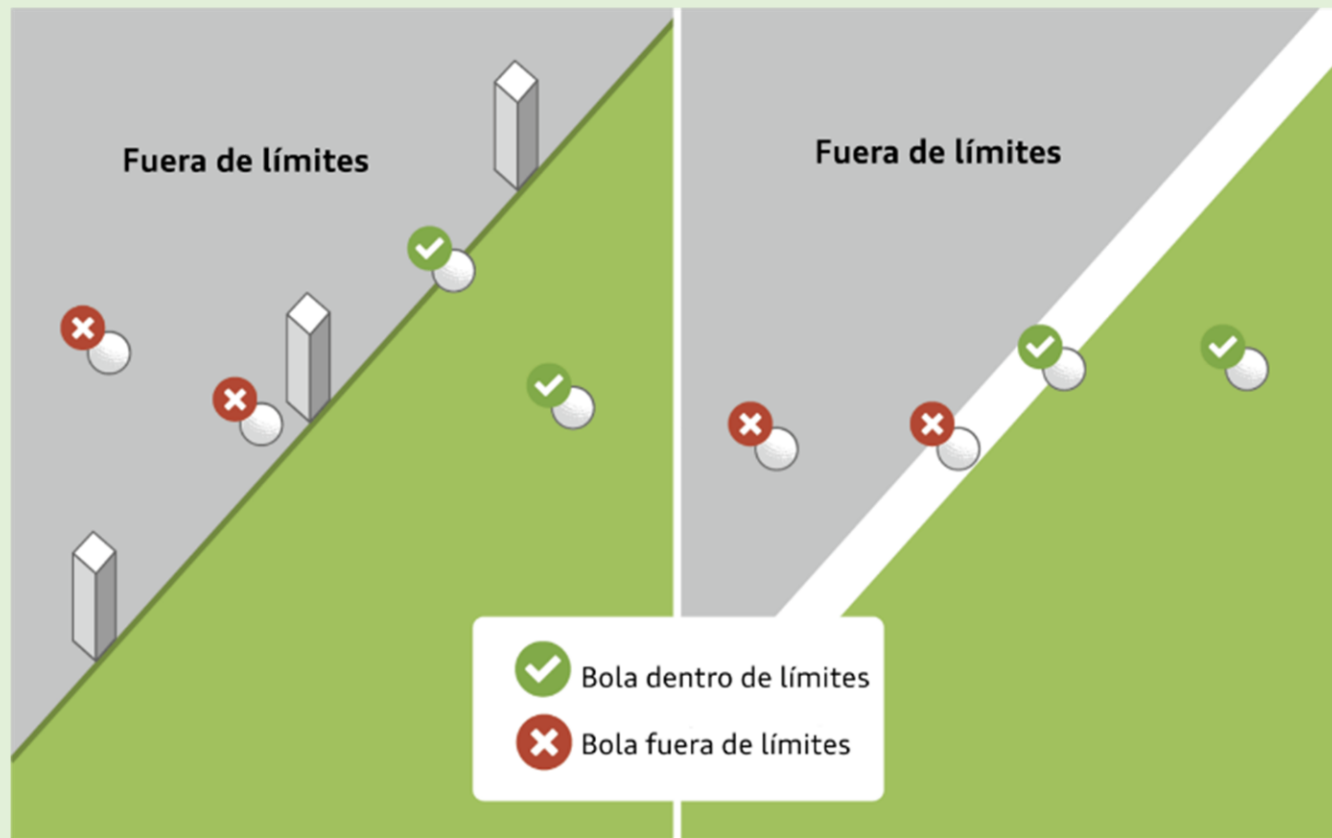


- ❖ Una Bola está **Perdida** cuando no la encuentras antes de **tres minutos** desde que comenzaste a buscarla.
- ❖ Cuando no la encuentras en ese tiempo, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir **1 Golpe de Penalización**, lo que ya conoces como “**Golpe y Distancia**”.

Bola Perdida o Fuera de Límites



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**”.

Bola Provisional

- ❖ 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***.

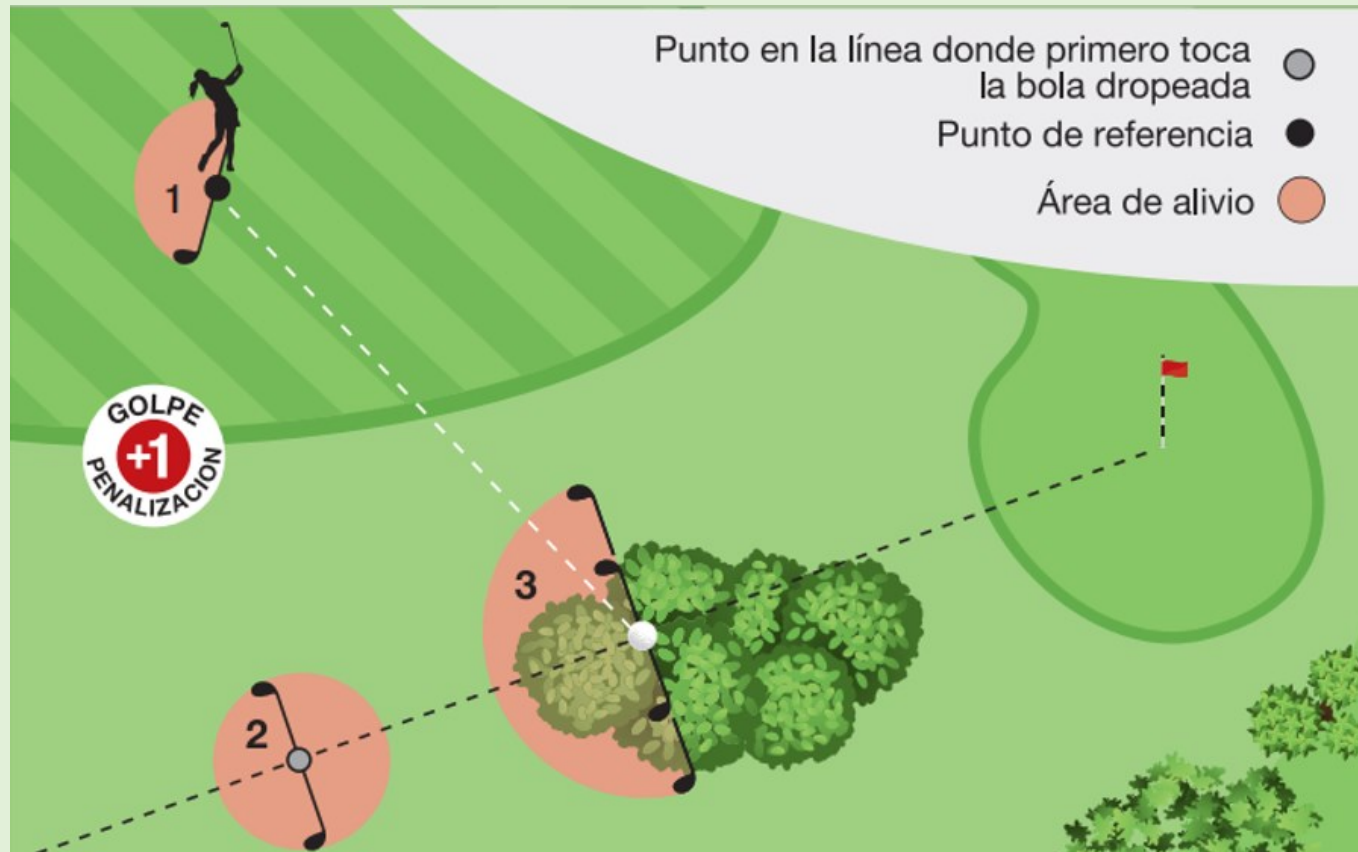


- ❖ Si después de haber jugado la provisional encuentras la primera bola, aunque sea en una posición muy mala y no estás ***fuera de límites***, ya no debes jugar la ***bola provisional***.

REGLA 19: BOLA INJUGABLE

Bola Injugable en Área General

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**:



- ❖ Volver a jugar desde donde diste el último golpe (lo que ya conocemos como ***golpe y distancia***).
- ❖ 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 (y en ese punto, dentro de la longitud de un palo).
- ❖ Alivio Lateral (siguiente página)

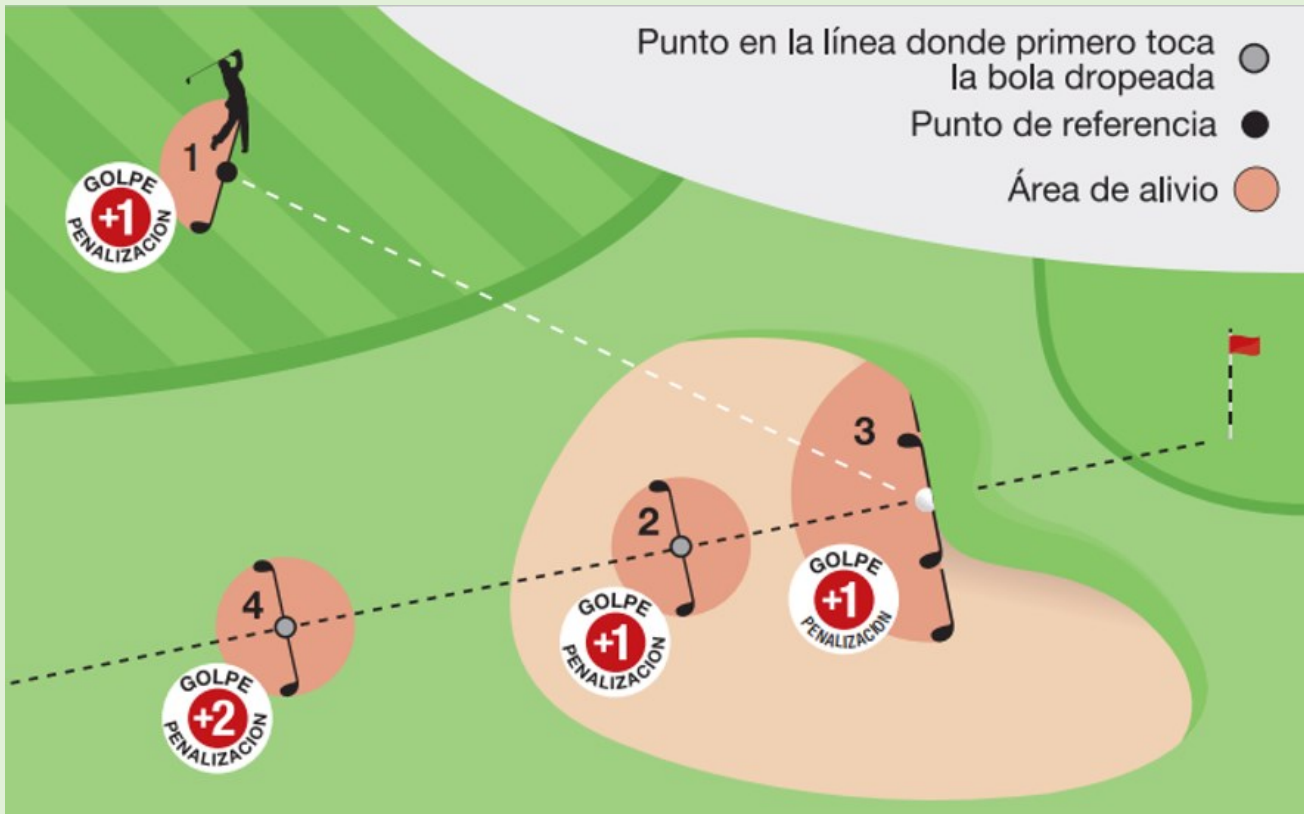
Bola Injugable en Área General



❖ **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.

Bola Injugable en Bunker

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*.