

### COLOCAR

Es poner una bola, sobre el terreno de juego, preferiblemente con la mano, en un lugar determinado por las Reglas.

Puede hacerlo el jugador o su compañero de bando. (Regla 20-3).

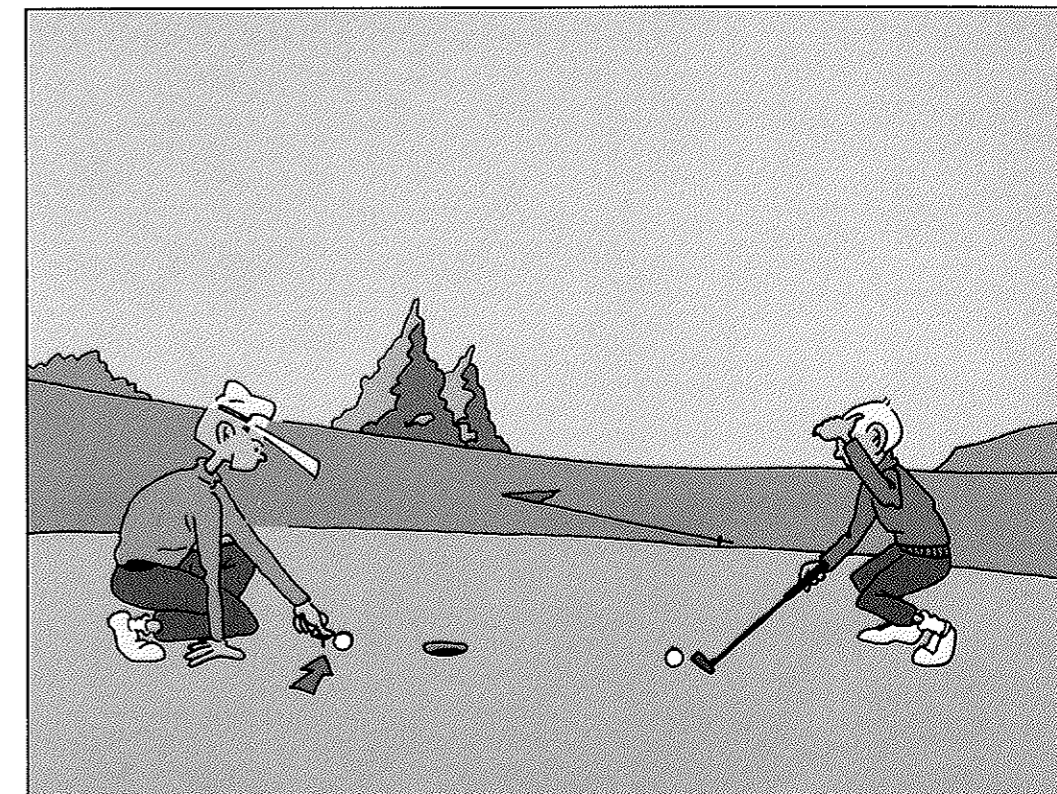
Ejemplos:

Colocarla sobre un tee. Acomodar. (Regla 11-1).

Regla de Invierno. Ver Reglas Locales. Pág. 41.

Cuando se altera el lugar donde reposa. (Regla 20-3/b).

Cuando el jugador ya ha efectuado dos dropajes y la Regla 20-2c nos indica que habría que volver a dropar, debe colocarse.



### REPONER

Es volver a colocar la bola en el lugar exacto donde reposaba al ser levantada o movida. Puede hacerlo el jugador o la persona que la levantó o movió. Si se comete una infracción se responsabilizará al jugador. Una bola que se levanta según las Reglas y deba reponerse tiene que ser **marcada previamente** (es recomendable que el marcador se coloque inmediatamente detrás de la bola). Si un jugador levanta una bola de acuerdo con una Regla que requiere reponerla y no la marca, incurre en la penalidad de un golpe y la bola debe ser repuesta (Regla 20-1).

Ejemplos:

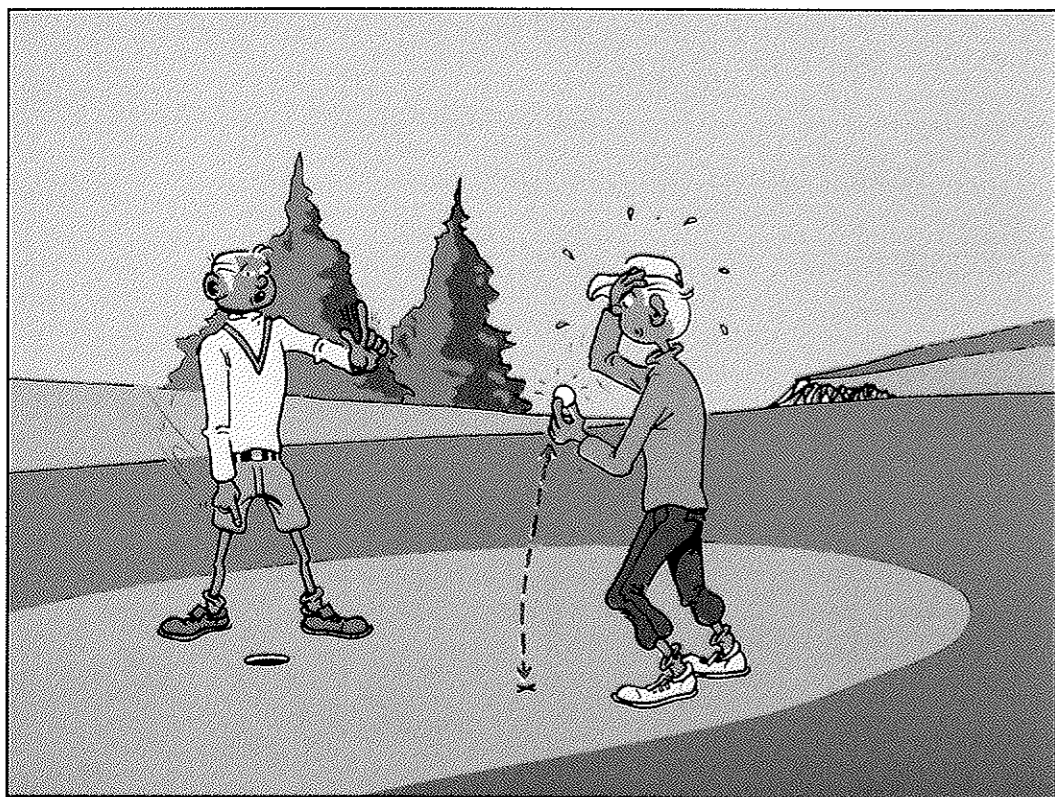
Procedimiento para la Bola inservible para el juego. (Regla 5-3).

Procedimiento para Identificar la bola. (Regla 12-2).

Levantar la bola en el "green". (Regla 16-1/b).

Levantar una bola cuando se interrumpe el juego. (Regla 6-8/c).

Bola que interfiere con el Juego. (Regla 22-2).



### **BOLA LEVANTADA SIN MARCAR NI "EMBOCAR"**

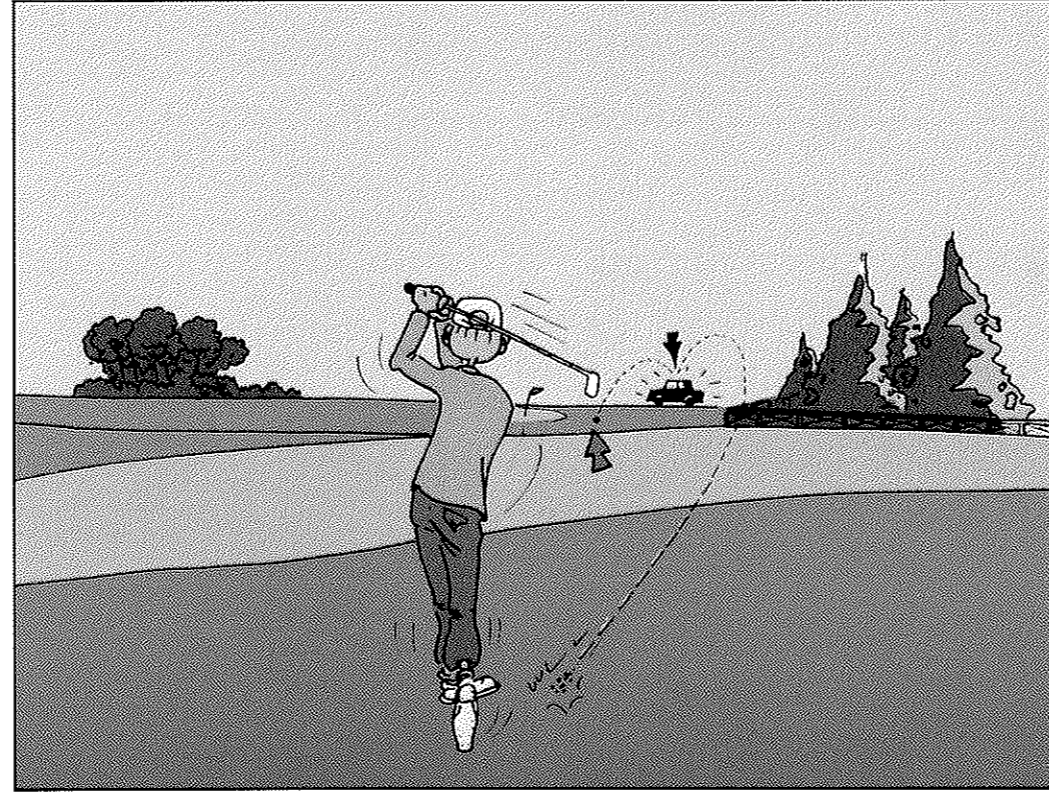
Si un jugador levanta su bola en "green" sin haberla marcado previamente antes de "embocarla", deberá reponerla y jugarla añadiendo 1 golpe. Pero si ya hubiera salido del "tee" del siguiente hoyo o del último "green" del recorrido, sin haberla embocado, quedará descalificado. (Regla 3-2 y 20-3a). Asimismo si durante el juego de un hoyo levantara la bola sin que las Reglas se lo permitan, incurrirá en la penalidad de 1 golpe y la bola será repuesta. (Regla 18-2a y 20-1).



### **REBOTE EN EL PROPIO JUGADOR, SU COMPAÑERO, SUS EQUIPOS O "CADDIES"**

Si la bola jugada rebotara en el propio jugador, en el compañero de bando (su pareja) o en cualquiera de sus "caddies" o equipos de juego, se añadirán 2 golpes de penalidad y se jugará la bola donde quede. En Match-Play perderá el hoyo. (Regla 19-2).



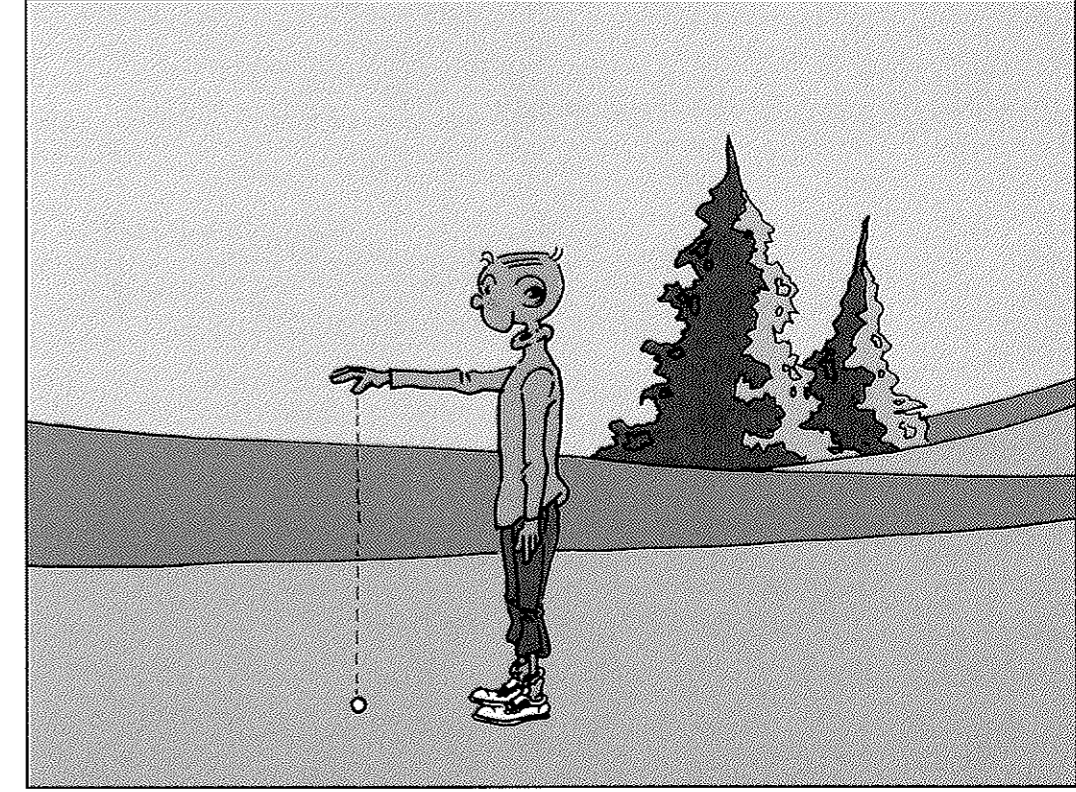


### REBOTE EN CAUSA AJENA

Si al jugar una bola, ésta rebota en una "causa ajena", tal como un coche, una bicicleta, un espectador, el forro de la bandera, etc. o bien en un jugador adversario, su "caddie" o su bolsa, se considera una eventualidad del juego y la bola deberá jugarse donde quede, sin penalidad.

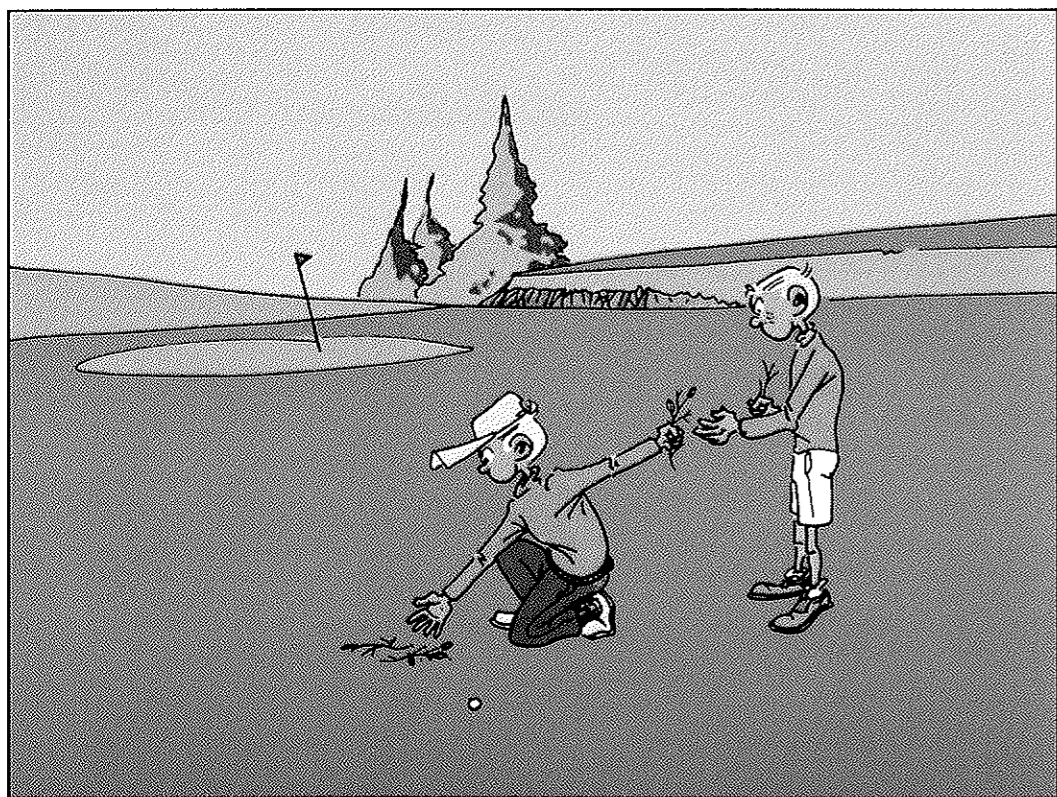
Si la "causa ajena" está en movimiento fuera del "green" y la bola quedara sobre o dentro de ella, se dropará una bola, sin penalidad, lo más cerca posible del lugar donde estaba la "causa ajena", en el momento que le cayó la bola dentro de ella. Si esto ocurre en el "green", se colocará.

Si se juega desde dentro del green y la "causa ajena" está **en movimiento**, (por ejemplo: está saliendo el forro metálico al sacar la bandera) se anula el golpe y se repite, sin penalidad. (Regla 19-1).



### COMO DROPAR

Dropa el propio jugador. Erguido, con el brazo extendido a la altura del hombro y dejando caer la bola, limpiamente. Si la forma de dropar no es correcta, debe repetirse con un golpe de penalidad. Si la bola al ser dropada le toca a él o a su compañero, "caddie" o equipo, se volverá a dropar tantas veces como sean necesarias. **Se dropa** sobre un punto específico según que Regla, pero siempre sin acercarse al agujero del punto donde estaba la bola. **Se vuelve a dropar**: si rueda dentro y queda en reposo en un obstáculo, si rueda fuera y queda en reposo fuera de un obstáculo, si rueda a y queda en reposo en un green, si rueda y queda en reposo fuera de límites, si rueda y queda en reposo en una posición donde existe interferencia por la condición de que se tomó alivio bajo las reglas de obstrucción inamovible, condiciones anormales del terreno, green equivocado o impacto de bola empotrada, si rueda y queda en reposo a más de dos palos de distancia de donde tocó por primera vez una parte del campo, si rueda y queda en reposo más cerca del agujero que: su posición original o estimada (salvo que las Reglas lo permitan de otra manera), el punto más próximo de alivio o el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo. Si volviera a ocurrir lo mismo, se colocará la bola donde tocó el suelo al hacer el segundo dropaje.

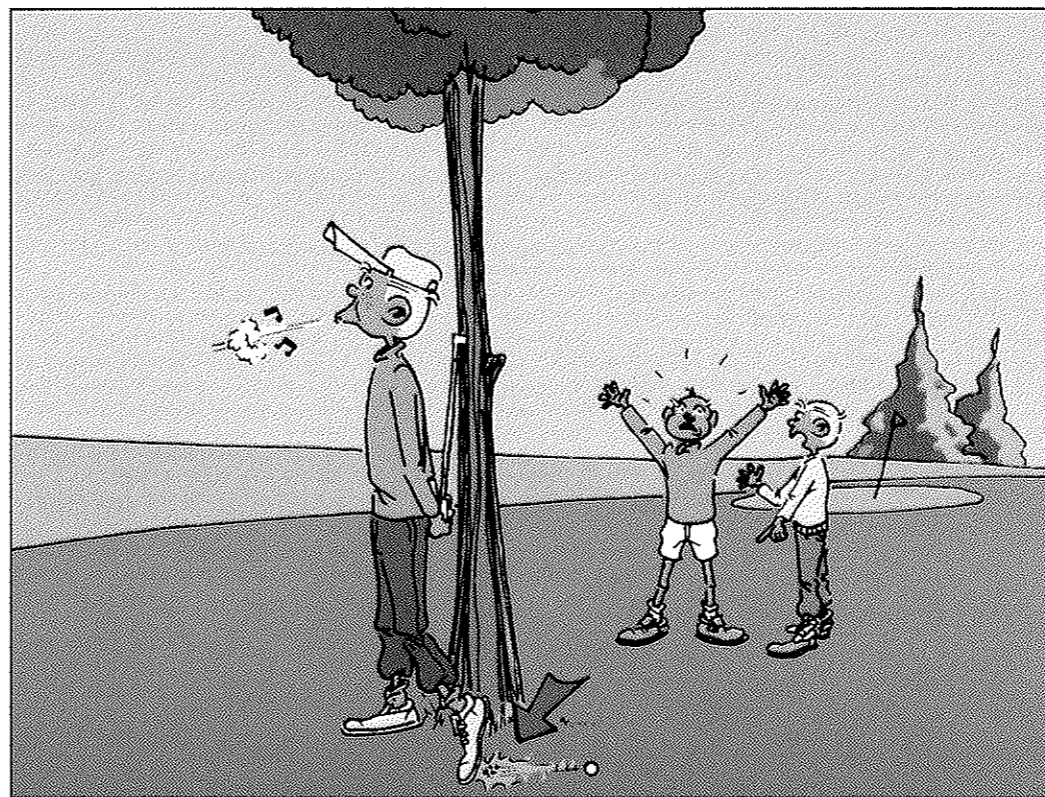


### IMPEDIMENTOS SUELTOS

Se consideran impedimentos sueltos **pequeños objetos naturales**, tales como las ramas sueltas, hierbas que no estén fijadas o en crecimiento, piñas, piedras sueltas, etc. y los insectos o gusanos o los desechos o montoncitos formados por éstos.

Pueden quitarse **sin penalidad** excepto cuando tanto el impedimento suelto como la bola reposan, o tocan, el mismo obstáculo.

Fuera del green, la arena o la tierra suelta no se consideran "impedimentos sueltos" y por tanto no se pueden quitar ni tocar. (Regla 23).



### BOLA EN REPOSO MOVIDA

A) Si la bola se mueve por causa del propio jugador, su compañero de equipo o sus "caddies", tanto antes como durante la preparación de un golpe, se añadirá 1 golpe y se volverá a colocar donde estaba (a menos que se haya iniciado el "swing" y no se interrumpa). **No** hay penalidad si la bola se mueve al quitar una "obstrucción móvil", un "impedimento suelto" **en el "green"**, o cuando se busca en un obstáculo, o en una condición anormal del terreno, pero debe reponerse.

B) Si durante la búsqueda de la bola de un jugador, un contrario, su caddie o su equipo mueven la bola, la tocan o causan que se mueva, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta si se ha movido. Si no es durante la búsqueda, excepto que de otra manera esté previsto en las Reglas, el contrario incurre en la penalidad de un golpe y la bola debe ser repuesta.

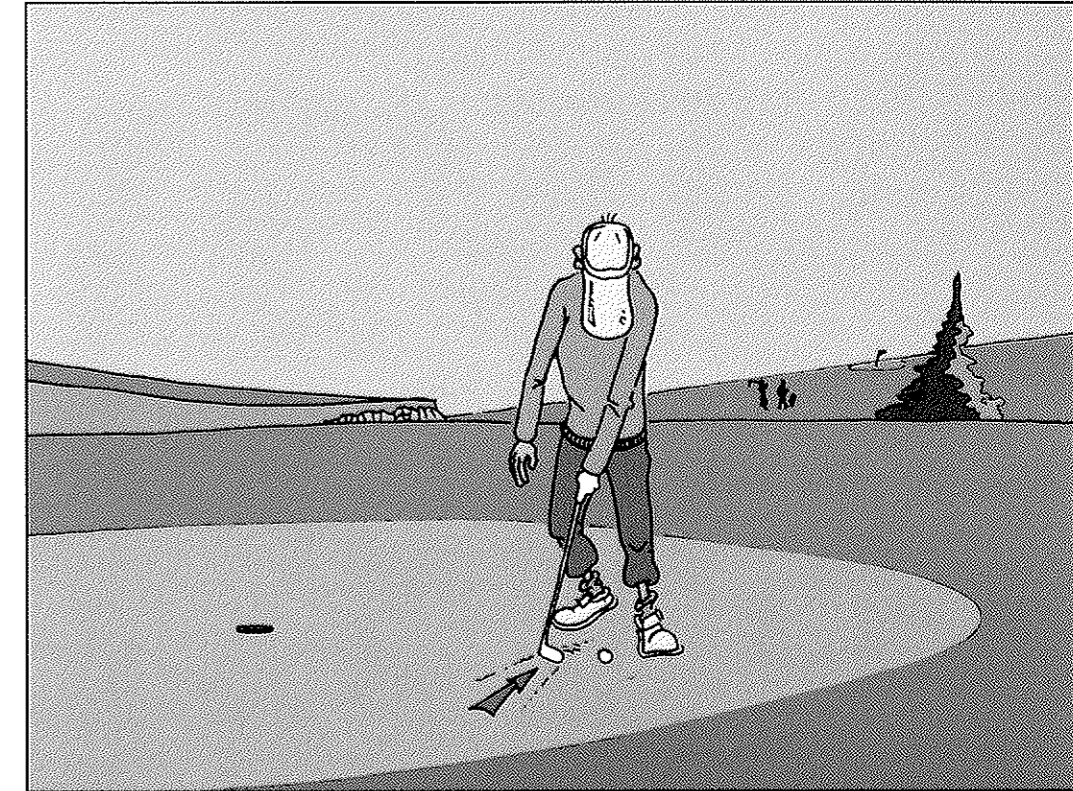
C) Si la bola es movida por una causa ajena, por ejemplo un espectador, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.





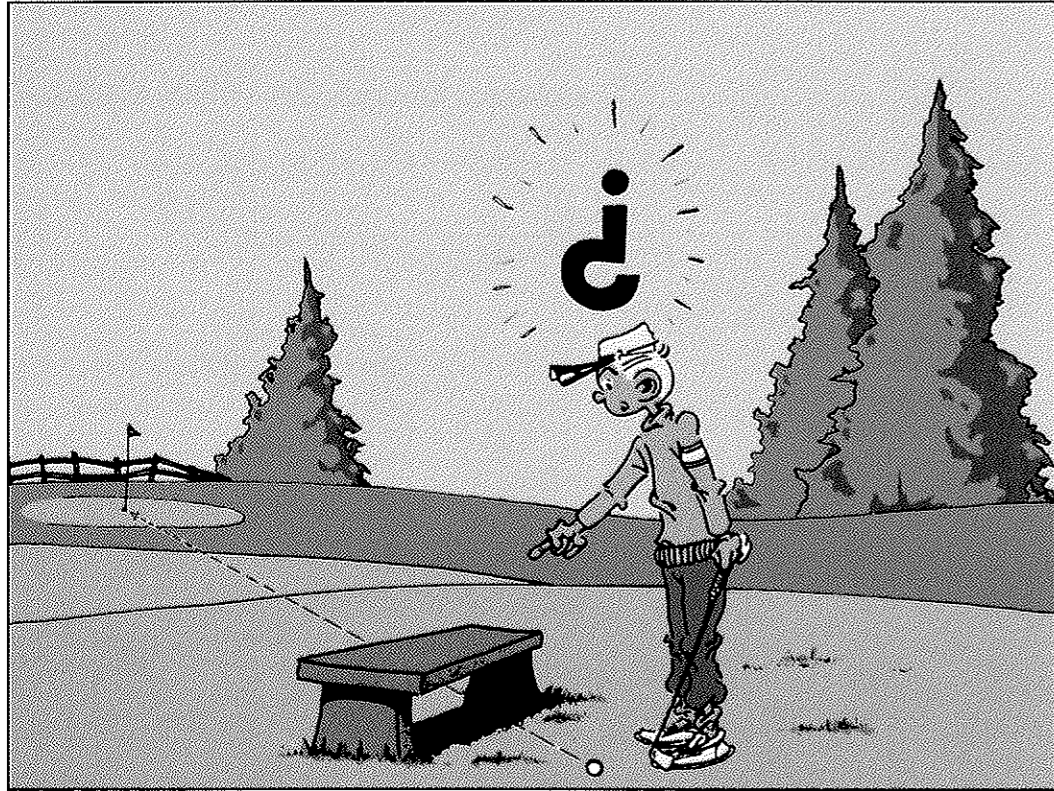
#### ATENDER LA BANDERA

Con la autorización del jugador, la bandera podrá ser atendida, quitada o sostenida en alto para indicar la posición del agujero, por cualquier compañero, contrario u otra persona. Si la bola jugada estando la bandera atendida, golpeará a ésta o a quien la atiende o a su equipo de juego, el jugador añadirá 2 golpes de penalidad. Si no estando la bandera atendida se golpeará a ésta jugando desde el "green", también se añadirá 2 golpes de penalidad en Stroke Play. En Match Play perderá el hoyo en ambos casos. (Regla 17).



#### LA ARENA Y LA TIERRA SUELTA COMO "IMPEDIMENTOS SUELTOS"

La arena y la tierra suelta sólo se consideran "impedimentos sueltos" cuando se encuentran dentro de un "green", donde podrá quitarse o eliminarse. Fuera del "green" **no** está permitido alisar o quitar la tierra ni la arena o apoyar exageradamente el palo mejorando la posición de la bola (cuando haya arena o tierra suelta). Penalidad: 2 golpes. (Regla 13-2). El hielo y la nieve son impedimentos sueltos o agua accidental a criterio del jugador. El rocío ni es agua accidental ni impedimento suelto.



## OBSTRUCCIONES

Son **cualquier cosa artificial** construida, colocada o dejada en el campo. Si es **movible** (por ejemplo un rastrillo, una botella, etc.) podrá sacarse aún estando en un obstáculo. Si la bola se mueve al sacarlos se repone sin penalidad.

Si es **inamovible** e impide o dificulta la colocación o el "swing" (no la línea de juego), se busca el **punto más próximo** que evite la interferencia sin acercarse a la bandera y que no esté en un obstáculo o en un "green", y se "dropa" una bola **dentro de la distancia de un palo desde este punto**, en un sitio que cumpla también las anteriores condiciones, sin acercarse a la bandera y sin penalidad. Si la bola está en un bunker el jugador puede sin penalidad dropar dentro del bunker o bajo la penalidad de un golpe fuera del bunker manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el agujero y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del bunker. En un obstáculo de agua el jugador no se puede aliviar de una obstrucción inamovible. (Regla 24). Se juega como está o se aplica la Regla 26. Obstáculos de Agua.



## "PIQUES" EN EL "GREEN" Y LA LÍNEA DE "PUTT"

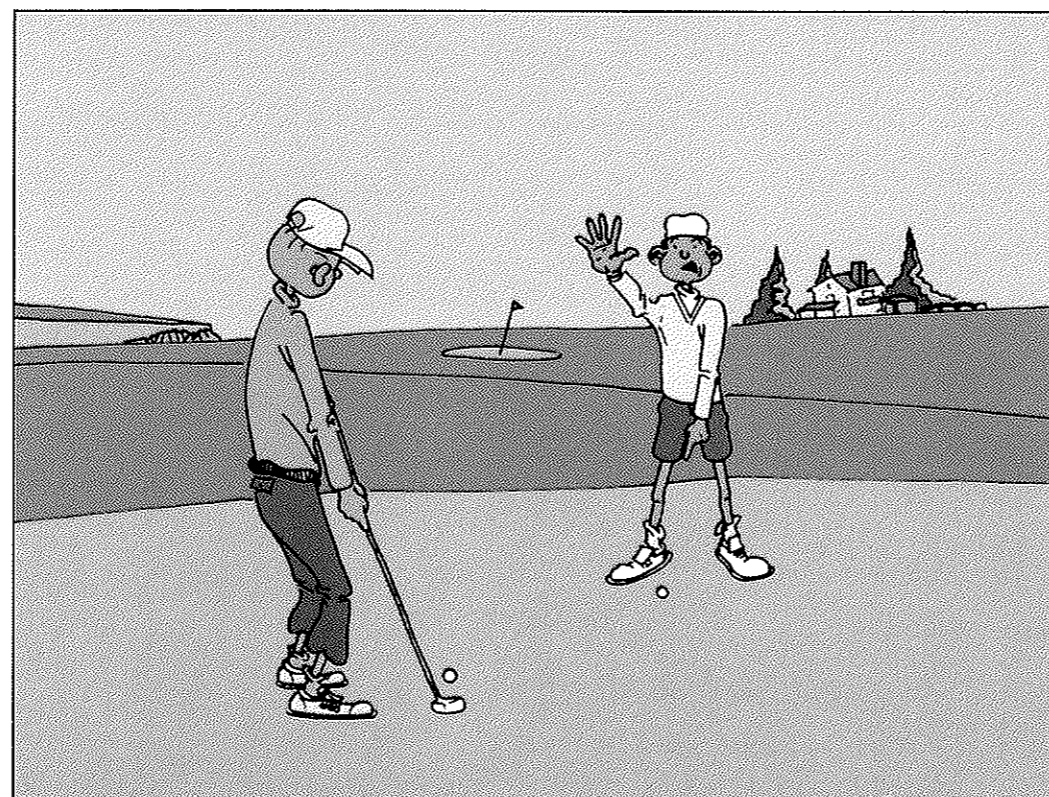
Además de la obligación de todo jugador de reparar su propio "pique", debería reparar los de otros jugadores que le han precedido, y que han ignorado las Reglas de Etiqueta. Para arreglar el pique debe levantar la bola, marcándola previamente.

La Línea de "putt" (Ver Definición) no puede tocarse, ni con el palo, ni con la mano, ni con el pie, **excepto** para:

- A) Quitar "impedimentos sueltos", siempre que no se presione nada hacia abajo.
- B) Preparar el golpe, apoyando ligeramente el palo, por delante de la bola.
- C) Medir la distancia a la bandera.
- D) Reparar "piques" o tapas de agujeros anteriores.
- E) Levantar la bola.
- F) Colocar un marcador.
- G) Quitar obstrucciones movibles. (Regla 16-1).

No se pueden reparar las marcas de clavos del área de green implicada en el juego hasta que se haya acabado el juego del hoyo.





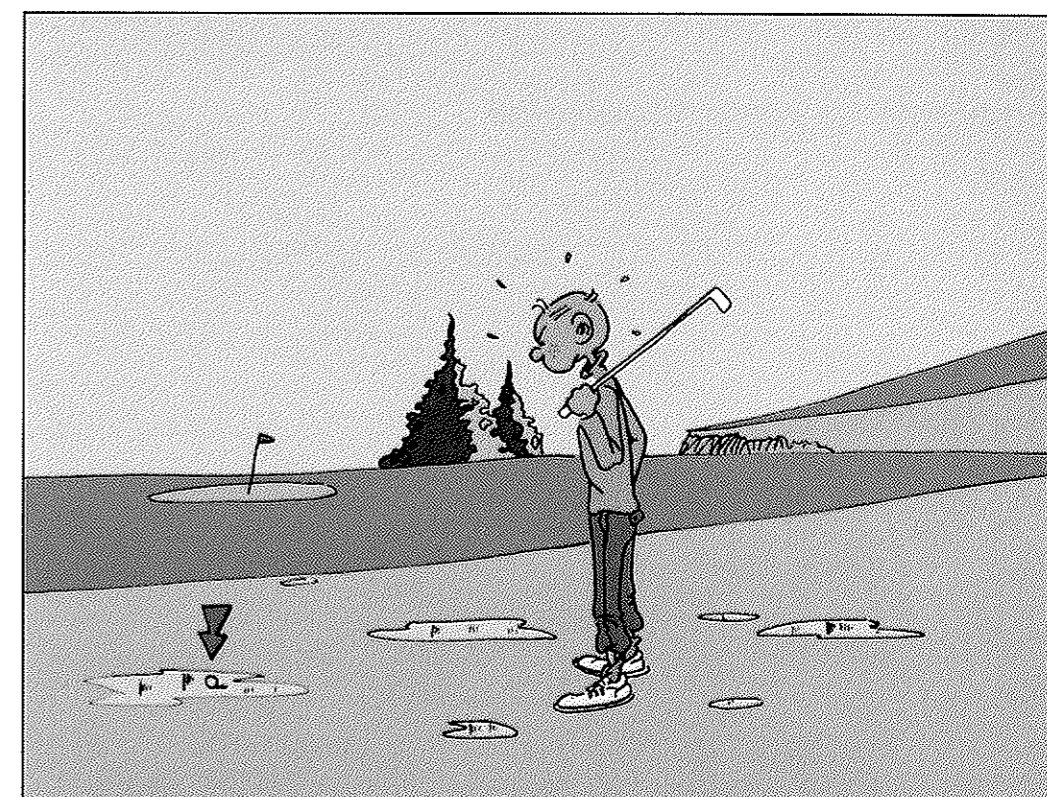
### BOLA EQUIVOCADA

Bola Equivocada es cualquier bola que se juega durante un hoyo, que no sea la propia bola en juego o una bola provisional o, en Stroke Play, una **segunda bola** jugada bajo las Reglas 3-3 o 20-7c incluye la bola de otro jugador, una bola abandonada y la bola original del jugador cuando ya no está en juego. (Definición).

Cuando el jugador se da cuenta que ha jugado una "bola equivocada", debe volver atrás, buscar y jugar su bola original, y acabar el hoyo, añadiendo a esta bola dos golpes de penalidad. Los golpes que le ha dado a la bola equivocada no se cuentan. Si no encuentra la bola con que empezó el hoyo (su "bola original") debe aplicar la Regla 27. Bola Perdida (**Punto y distancia**, Pag. 37) e ir sumando los golpes de penalidad correspondientes.

Si la equivocación se efectúa jugando en un obstáculo de agua o en un bunker, **no** hay penalidad, pero a continuación debe buscarse la bola propia y jugarla.

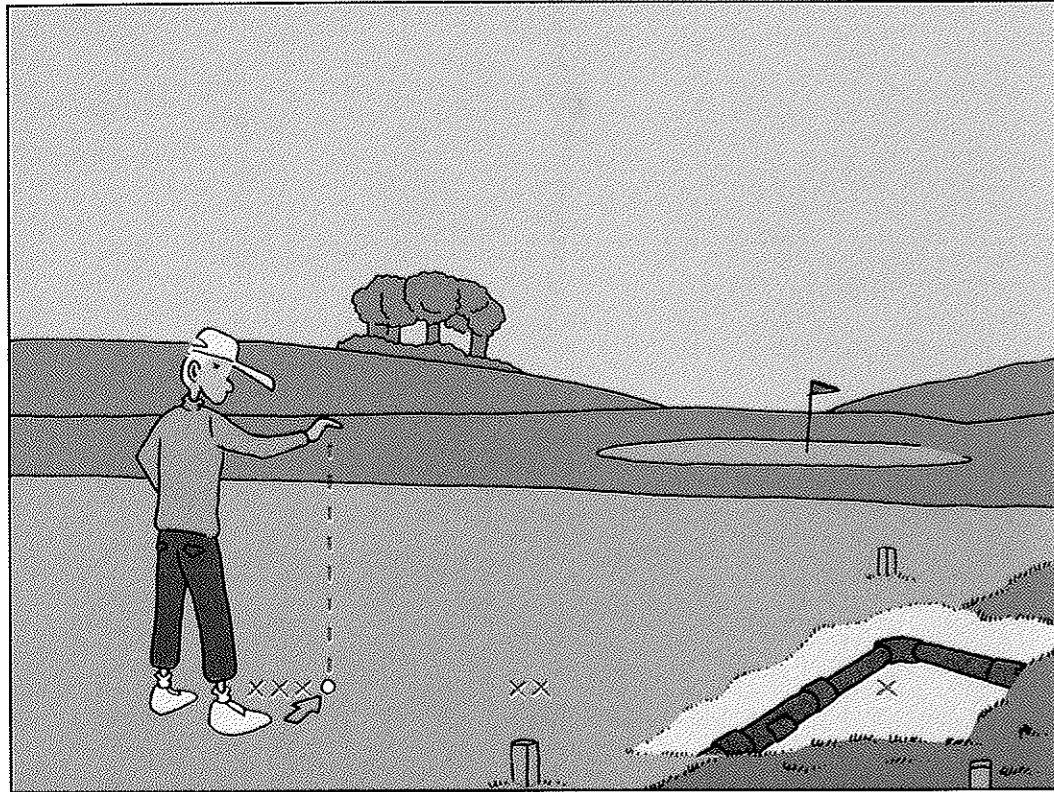
Si termina el hoyo con la bola equivocada e inicia el juego del siguiente hoyo, será descalificado.



### AGUA ACCIDENTAL

Se considera así el agua ocasional que es claramente visible o aparece antes o después de tomar el "stance", sin hacer presión con los pies y que no esté en un Obstáculo de Agua. No se puede pisar detrás de la bola para comprobar si sale agua. El jugador buscará **el punto más próximo** donde deja de haber agua y pueda colocarse evitando la interferencia, sea en "calle" o en "raf" **sin acercarse a la bandera** y a partir de allí tomará la distancia de un palo, sin acercarse a la bandera, dentro de la cual dropará la bola, sin penalidad. Si la bola está en un **bunker, dropará**, dentro de él, bajo las mismas condiciones, salvo que si debe acercarse a la bandera para encontrar poca agua o arena seca, dropará fuera del bunker con un golpe de penalidad. Si el agua accidental y la bola estuvieran en un **"green"**, podrá colocarse la bola en el lugar más seco, sin acercarse a la bandera y guardando la distancia, que evite el agua accidental. A veces la bola debe sacarse del green, para cumplir con este procedimiento.

(Regla 25-1/b.III).



### TERRENO EN REPARACIÓN

Es una parte del campo marcado como tal por el Comité. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier agujero hecho por el cuidador del campo, aunque no esté señalado. Se delimita por estacas azules o líneas blancas que forman parte del Terreno en Reparación.

**Interferencia:** cuando la bola reposa en el Terreno en Reparación (X) o interfiere la posición del jugador o su "swing", el jugador puede **aliviarse** buscando el "**punto más próximo**" (XX) de donde esté la bola, no más cerca del agujero, que evite la interferencia y que no esté en un Obstáculo o en "green". **Desde este punto y dentro de la distancia de un palo (XXX)** se "dropará" la bola que cumplirá los requisitos anteriores.

Estas normas se repiten en: Agua accidental, toperas, "Green" equivocado (es cualquier otro "green" que no sea el del hoyo que se está jugando), etc. Si la bola está en "green" hay interferencia si estas condiciones están entre la bola y el agujero. El procedimiento para aliviarse es el mismo que el del Agua Accidental (Regla 25).



### PROTECCIÓN DE LOS ELEMENTOS Y AYUDA

En el momento de efectuar un golpe, el jugador **no** aceptará ninguna clase de ayuda ni protección contra los elementos de ningún otro jugador ni "caddie" (por ejemplo, sosteniendo un paraguas). (Regla 14-2).

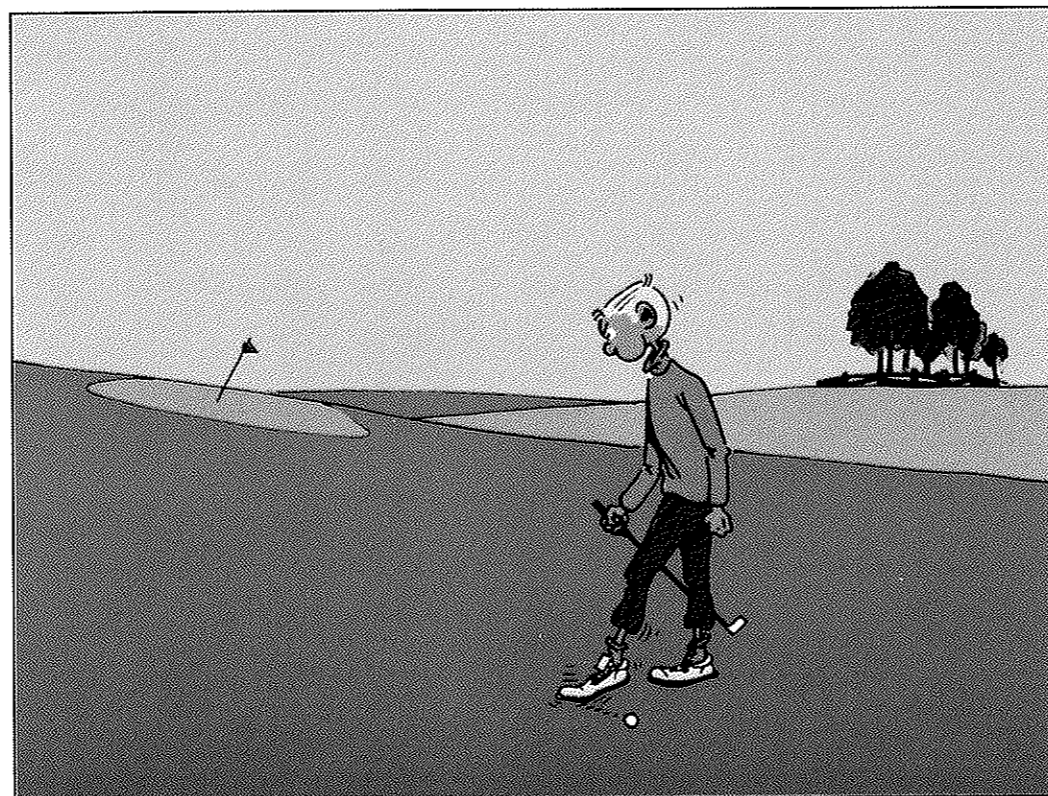
### CONSEJO

**Consejo:** Es cualquier parecer, indicación o sugerencia que influya en el juego de un jugador, su "swing" o la elección del palo. (Definición) Ejemplo: ¿Qué palo has jugado? o "Haces slice por culpa del grip". Durante una vuelta estipulada el jugador sólo podrá recibir consejos de su compañero de equipo o su "caddie".

Información sobre cuestiones de dominio público no son Consejo. Ejemplo: Preguntar sobre una regla, la distancia de un árbol a la bandera, etc.

Se aplica penalidad de pérdida de hoyo en Match Play o 2 golpes en Stroke Play tanto al que da el consejo como al que lo recibe, en el caso de haberlo pedido. (Regla 8).



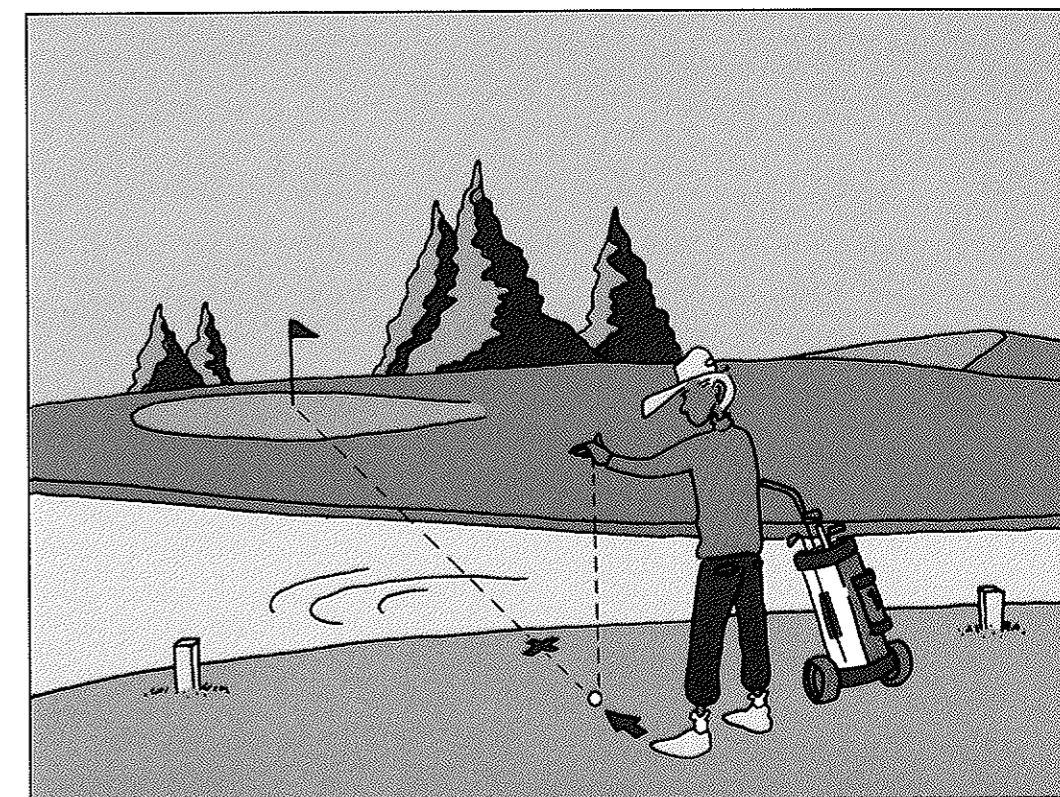


### MEJORAR LA SITUACIÓN DE LA BOLA, EL "STANCE" O LA LÍNEA DE JUEGO

Un jugador no debe mejorar o permitir que se mejore:

- La posición o el reposo de su bola, por ejemplo, apoyando en exceso el palo detrás de la bola, quitando arena o tierra suelta fuera del green, pisando detrás de la bola, etc.
- El área en la que pretende colocarse o efectuar el swing, por ejemplo, moviendo doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento, creando o eliminando irregularidades en la superficie, etc.
- La línea de juego, por ejemplo, quitando rocío o escarcha.
- El área en la que va a dropar o colocar una bola.

No hay penalidad si la acción ocurre, al colocarse limpiamente, al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás de su palo para un golpe y el golpe se ejecuta, al crear o eliminar irregularidades en la superficie del lugar de salida (Regla 11-1), o al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños en el green (Regla 16-1). La penalidad por infracción de esta Regla, que es la 13-2, es la general, pérdida de hoyo en el juego por hoyos y dos golpes en el juego por golpes.



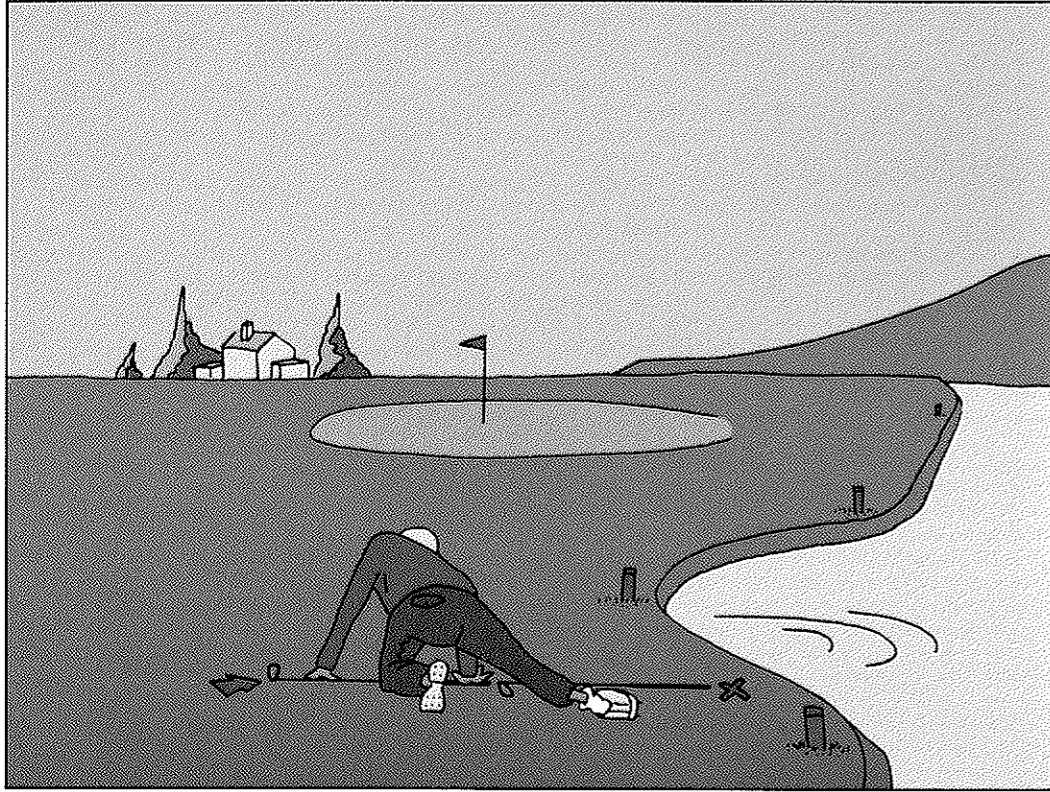
### OBSTÁCULO DE AGUA

Es cualquier lugar natural o artificial donde pueda correr agua o acumularse, como son el mar, lagos, ríos, torrentes o también estanques, acequias, zanjas de drenaje u otros cauces abiertos o cualquier cosa parecida, haya o no agua en ellos.

Deberían señalizarse con **estacas amarillas** que forman parte del Obstáculo. Si se quiere jugar desde dentro del Obstáculo de agua debe hacerse igual que en un "bunker", sin apoyar el palo ni tocar impedimentos sueltos.

Si la bola está injugable o se ha perdido dentro del Obstáculo de agua se puede, con un golpe de penalidad: A) repetir el golpe, volviendo a jugar desde el lugar anterior. **Punto y distancia** o B) dropar detrás del Obstáculo **por donde entró la bola**, todo lo atrás que se quiera, siempre en línea con la bandera. (Regla 26-1).

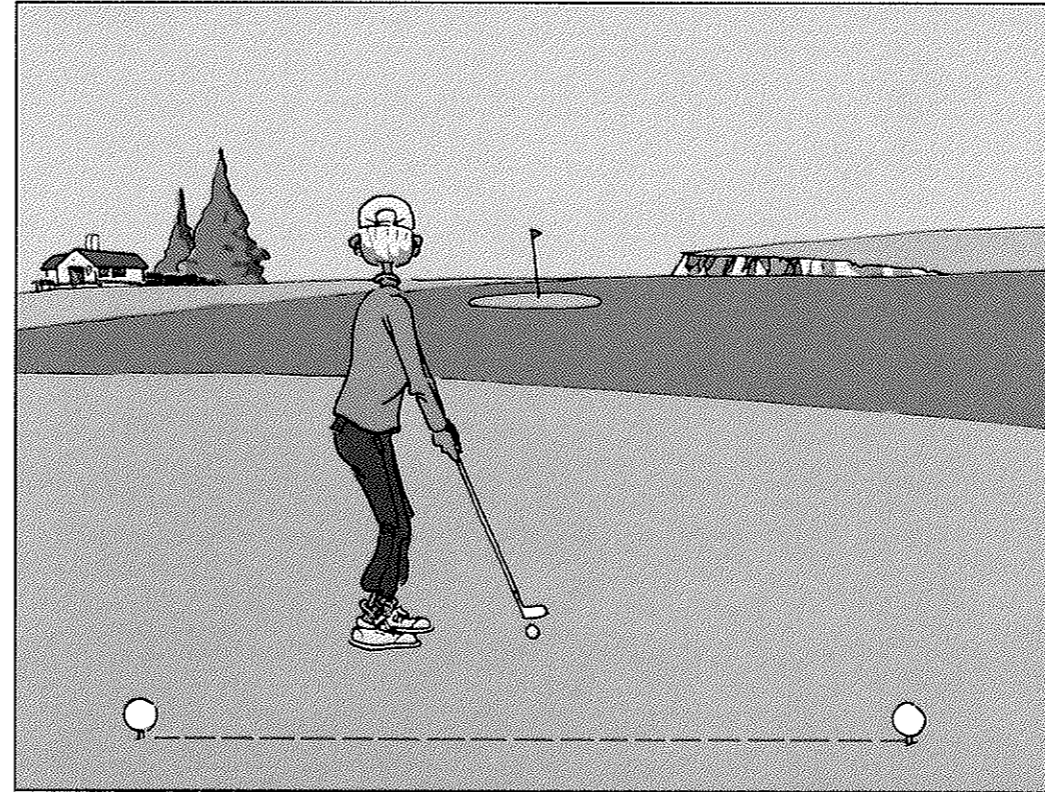
(X) **Lugar por donde entró la bola por última vez en el obstáculo.**



### OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL

Cuando no se puede "dropar" detrás del Obstáculo o porque el Comité así lo decide, el Obstáculo de Agua se convierte en Obstáculo de Agua Lateral, que debería estar señalado con **estacas rojas**, (que forman parte del obstáculo) pudiéndose jugar siempre con 1 golpe de penalidad:

- A) De las mismas formas expuestas para el Obstáculo de Agua y además:
- B) Dentro de la longitud de dos palos del punto **por donde la bola entró** en el Obstáculo, pero sin ganar distancia a la bandera o
- C) Justo al otro lado del Obstáculo, equidistante a la bandera del punto por donde entró la bola. (Regla 26).
- (X) **Lugar por donde entró la bola por última vez en el obstáculo.**



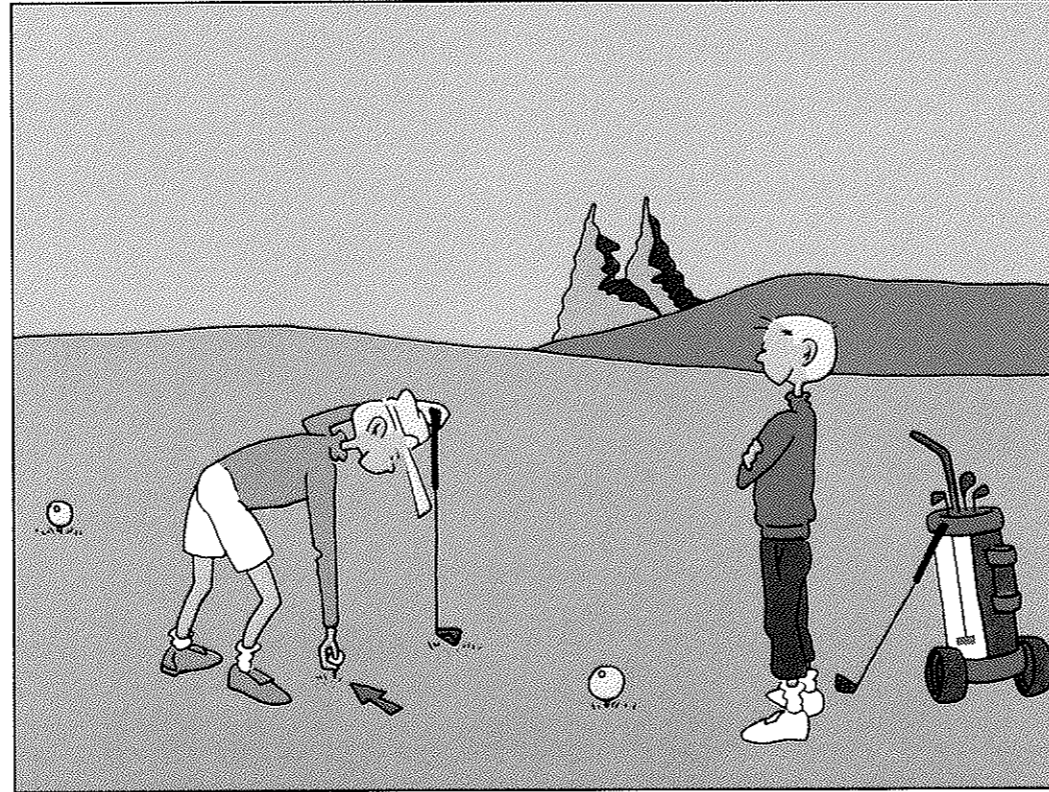
### JUGAR FUERA DEL LUGAR DE SALIDA

El **Lugar de Salida** es un área rectangular, con una profundidad de dos palos, cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. (Definición).

Si un jugador no pone el "tee", o no coloca la bola en la hierba, dentro de los límites de este área habrá jugado fuera del **Lugar de Salida** y deberá repetir el golpe, desde el lugar correcto, añadiéndose dos de penalidad. (Regla 11-4/b. Stroke Play).

Igual ocurre cuando se juega desde un **Lugar de Salida equivocado** (que no es el del hoyo que toca jugar). (Regla 11-5). Se debe salir de nuevo por el correcto, con dos golpes de penalidad. Si el jugador no rectifica estos errores, antes de salir en el próximo **Lugar de Salida**, será descalificado.



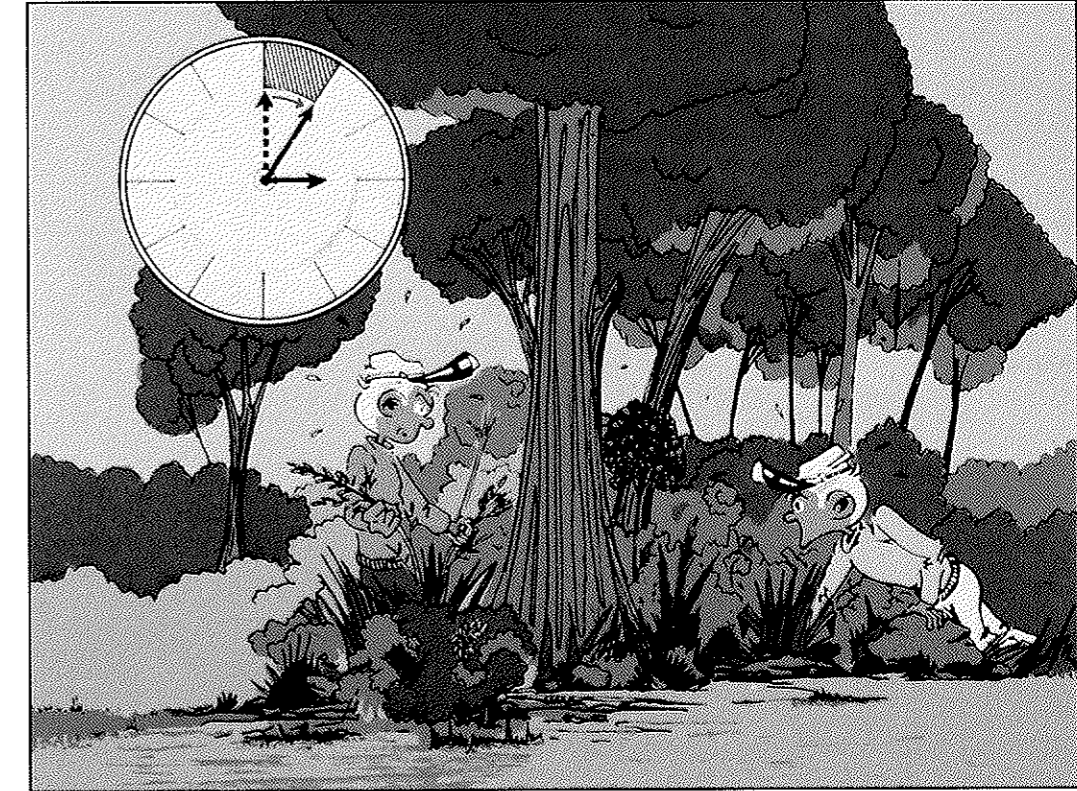


### ACOMODAR

Es colocar la bola sobre la superficie del Lugar de Salida, ayudándose o no de un soporte ("tee"). Puede hacerlo el jugador o su compañero. (Regla 20-3).

Si la bola se mueve fortuitamente antes de dar el golpe, se vuelve a acomodar, sin penalidad, pero si al jugar, el golpe lo falla y lo da al aire, la bola ya está en juego y hay que continuar jugando tal como haya quedado, sobre el "tee" o en el suelo. (Regla 11-3).

**Al empezar el juego de cada hoyo se puede cambiar de bola.**

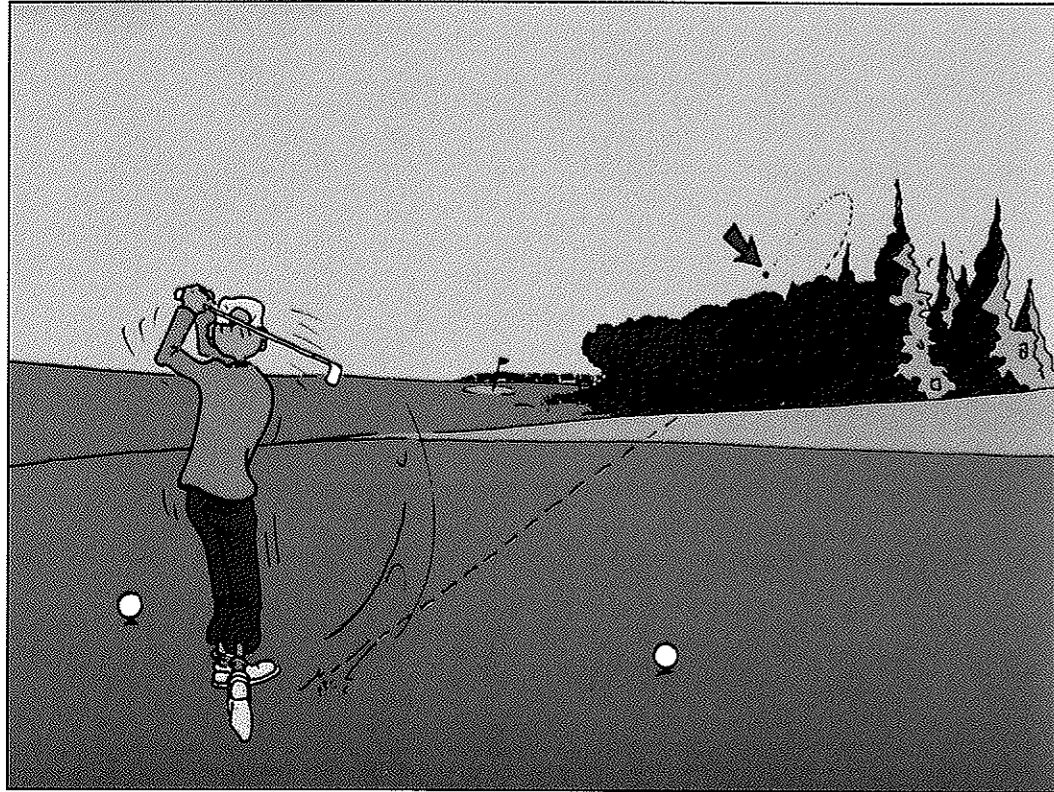


### BOLA PERDIDA

Una bola se considera "perdida" si:

- A) No es encontrada e identificada dentro de los 5 minutos contados desde que empezó su búsqueda.
- B) El jugador ha ejecutado un golpe a una bola sustituta.
- C) Se ha jugado un golpe con la bola provisional desde un punto más cercano al agujero del que se supone que está la original. (Definición).

**Procedimiento:** Se vuelve atrás al lugar donde se golpeó por última vez la bola que se ha perdido y se repite el golpe, añadiéndose otro de penalidad. **Punto y distancia.** (Regla 27-1) y (20-5).



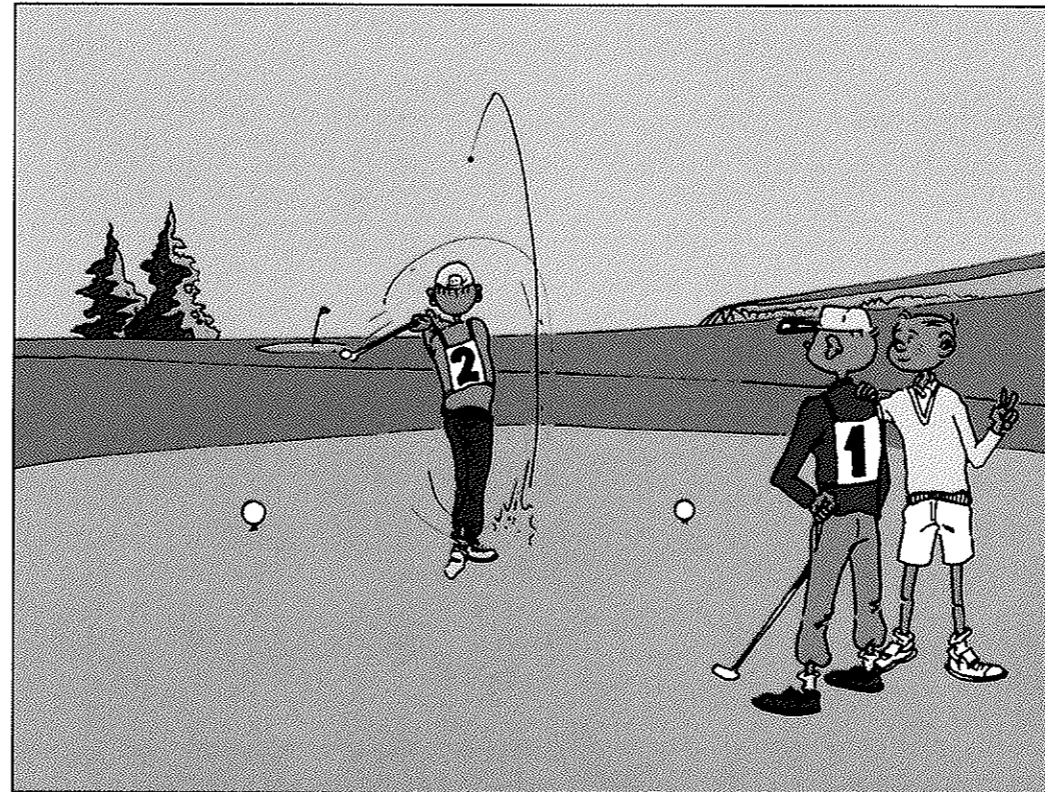
### BOLA PROVISIONAL

Si una bola **puede** haber ido fuera de límites o **puede** estar perdida (pero que no ha ido a un Obstáculo de Agua), para ahorrar tiempo el jugador podrá jugar una **bola provisional**, anunciándolo a sus compañeros, desde el punto donde jugó el golpe anterior, antes de que él y sus compañeros se adelanten a buscar la bola original.

Si **encuentran la bola original** y no está Fuera de Límites **deberá guardarse la bola provisional** y seguir jugando con la original.

Si la original **está injugable** se aplicará la Regla 28. Bola Injugable, porque la provisional **sólo puede sustituir** a una Bola perdida o a una Bola Fuera de Límites.

**Importante:** no se puede jugar una bola provisional cuando haya una prueba razonable de que la bola original ha ido a parar a un Obstáculo de Agua. Si se hace, la bola así jugada pasa a ser la bola en juego con 1 golpe de penalidad. (Regla 27-2).



### EL HONOR EN EL LUGAR DE SALIDA

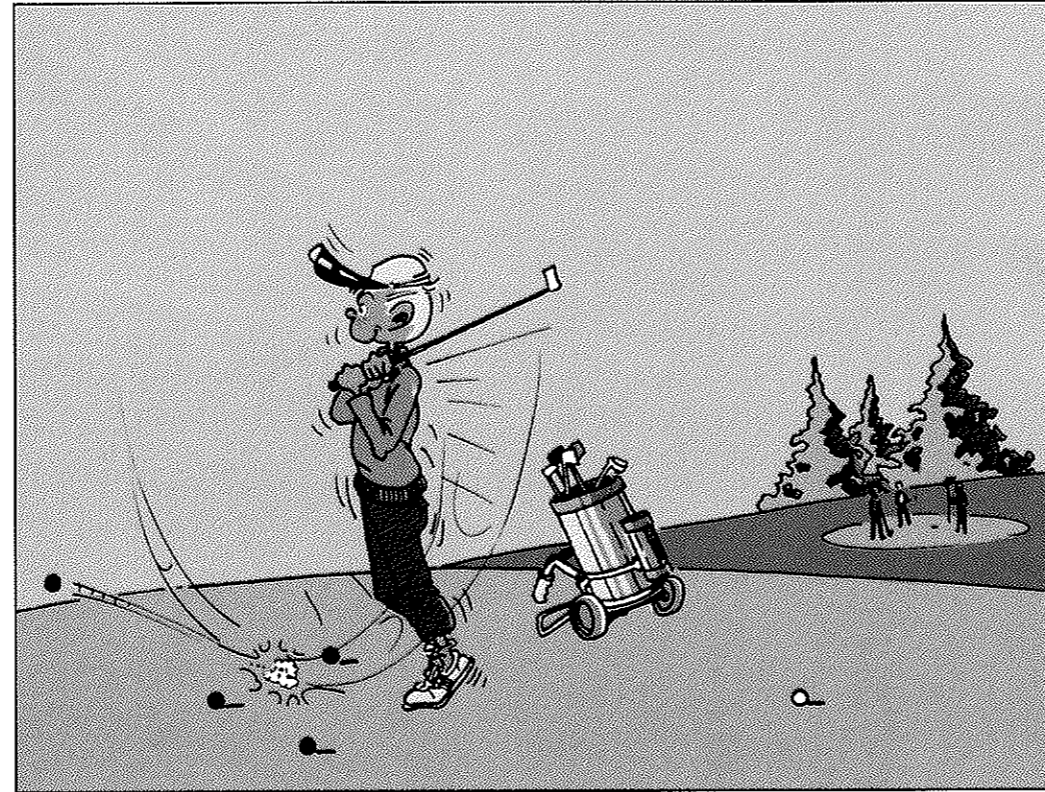
Tiene el "honor" de jugar el primero al empezar un hoyo el jugador que haya acabado en menos golpes el hoyo anterior. **Los puntos de handicap dan el honor**, si se juega una competición handicap, como por ejemplo: un Match, contra otro jugador o Stableford o Fourball, contra el campo, donde los puntos de handicap se dan en diferentes hoyos.

Cambiar el orden de juego en el Lugar de Salida o en el campo, por equivocación, no tiene penalidad ni requiere repetir el golpe, en Stroke Play, pero en Match Play el contrario puede obligar al jugador a repetir el golpe, sin penalidad (Regla 10-1 y 2/c.) si ha jugado fuera de su turno.

### MÁXIMO DE CATORCE PALOS

El número máximo de palos que puede llevarse en una competición es de 14. Por llevar más, aunque no se utilicen, se incurre en Penalidad. (Ver Regla 4).

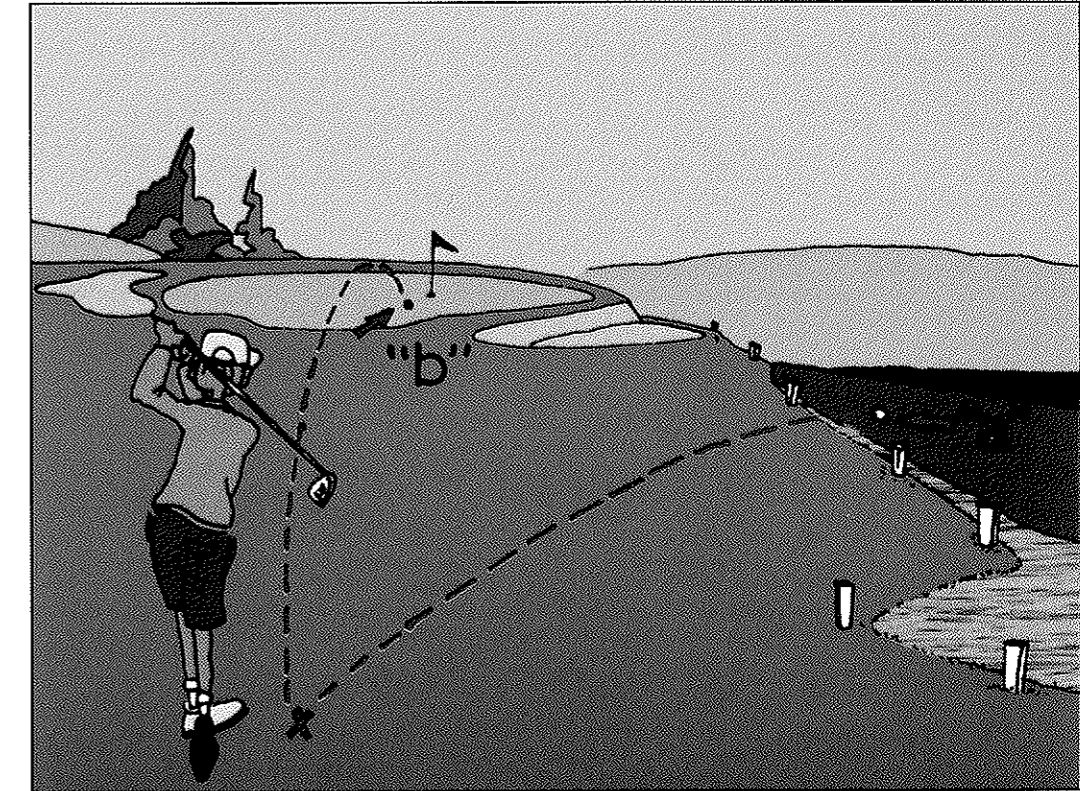




#### PRACTICAR DURANTE EL JUEGO

No podrá jugarse ningún golpe de prácticas durante el juego de un hoyo ni entre hoyos, excepto patear o dar pequeños golpes de approach en o alrededor del último hoyo jugado, en un "green" de prácticas o en el lugar de salida del siguiente hoyo, siempre que no se juegue desde un obstáculo o no provoquen demora indebida.

La penalidad es de dos golpes y si es entre hoyos se aplica en el hoyo siguiente. (Regla 7-2).



#### BOLA FUERA DE LÍMITES

Una bola esta Fuera de Límites, es decir fuera del terreno de juego del campo, cuando toda ella reposa fuera de estos límites que vienen marcados por estacas blancas o líneas blancas y que ellas mismas ya están fuera de los límites del campo. Las estacas blancas que definen los Fuera de Límites son objetos fijos, que están fuera de límites. No se consideran obstrucciones por lo que no hay alivio sin penalidad, ni pueden sacarse para jugar.

**Procedimiento:** Cuando se ha enviado la bola Fuera de Límites (bola "a" en el dibujo) se continuará el juego volviendo a jugar otra bola (bola "b") desde el lugar donde se efectuó el golpe anterior, añadiendo otro de penalidad. **Punto y distancia.**

Si se ha de volver a jugar desde un Lugar de Salida, se puede acomodar encima de un "tee", si ha de ser desde el **recorrido** o un **obstáculo** se dropará y en el **"green"** se colocará. (Regla 20-5).



### BOLA INJUGABLE

Un jugador puede considerar su bola "injugable" siempre, en cualquier lugar del campo, **excepto** en un Obstáculo de Agua. El jugador es el único juez de su bola.

Para seguir jugando tiene tres opciones siempre con un golpe de penalidad:

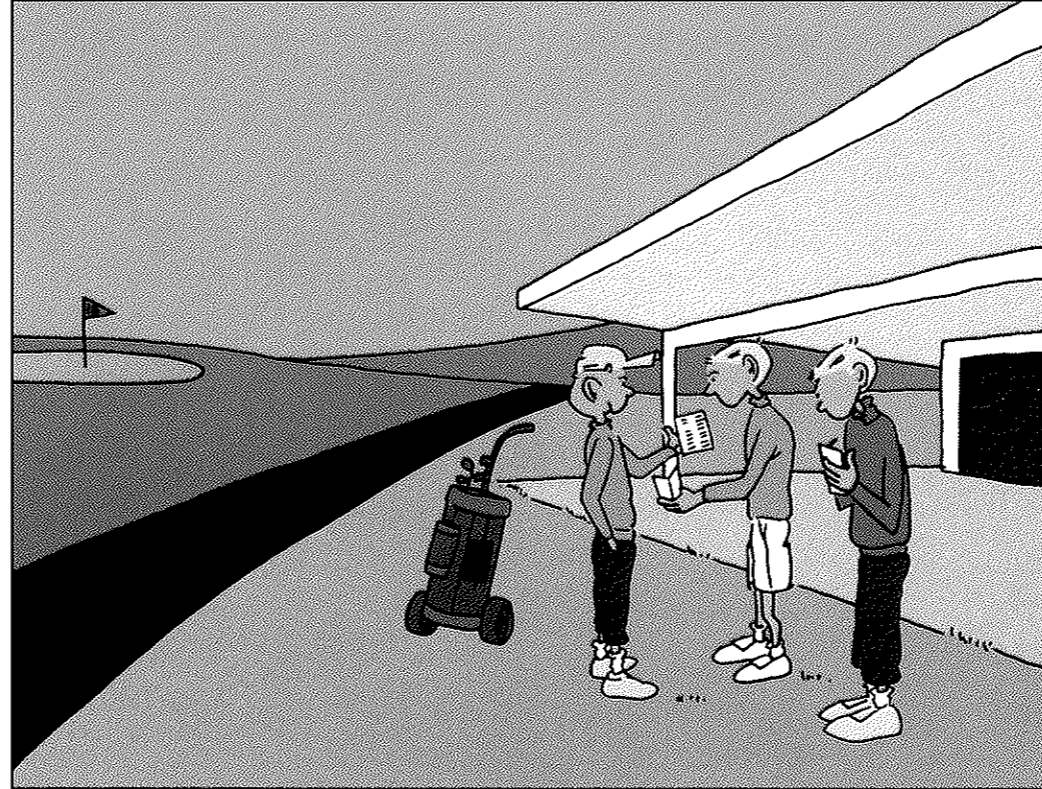
1ª. Jugar una bola tan cerca como sea posible desde el punto en el que la bola original fue jugada por última vez, es lo que se conoce coloquialmente como **golpe y distancia**.

2ª. Dropar una bola detrás del punto donde la bola reposa, conservando la alineación entre el punto donde la bola se consideró injugable y la bandera.

3ª. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola reposa, pero no más cerca del agujero.

Cuando una bola es declarada injugable dentro de un "bunker", el jugador con un golpe de penalidad deberá dropar dentro del "bunker", si se acoge a la segunda o tercera opción.

En el caso de una "bola alojada en un árbol" que no pueda identificarse, deberá considerarse Bola Perdida, aplicándose el procedimiento de la pág. 37. **Golpe y distancia**.

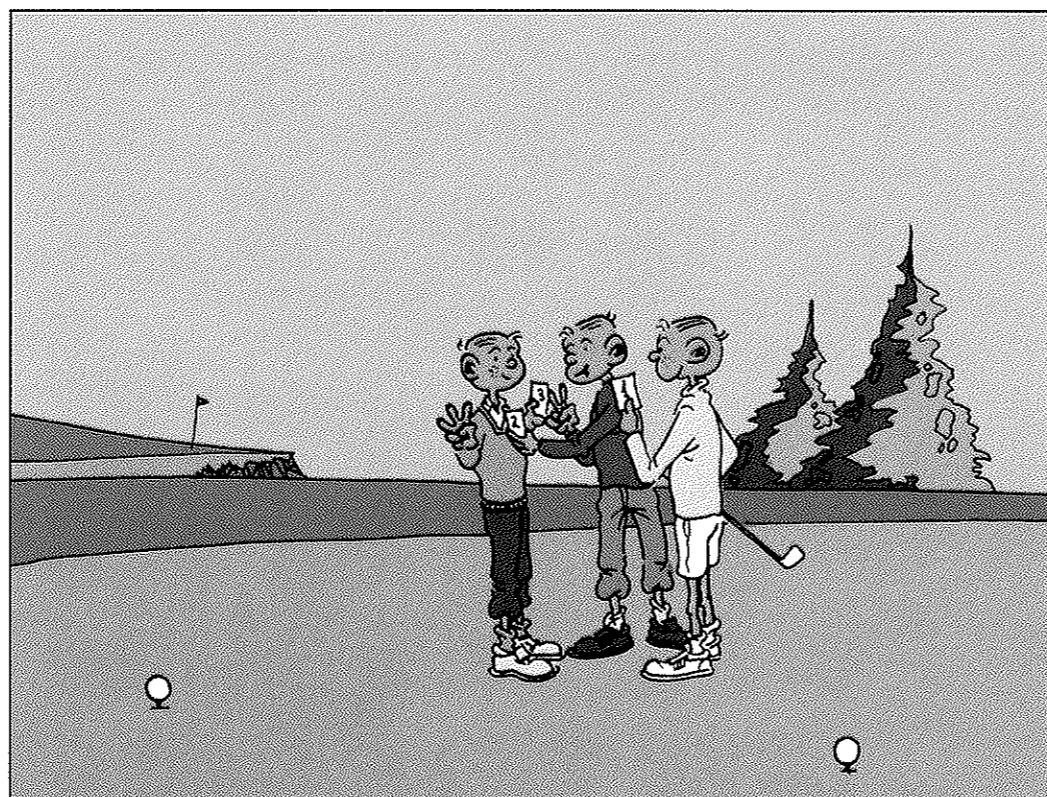


### FIRMAR, COMPROBAR Y ENTREGAR LA TARJETA

Antes de entregar la tarjeta hay que comprobar con el Marcador el resultado hoyo por hoyo, añadiendo las penalidades correspondientes y aclarando con el Arbitro o el Comité cualquier duda, en especial con las Reglas 3-3 y 20-7. Comprobado el handicap y firmada por el marcador y el jugador, éste la entregará inmediatamente. Una vez entregada no se puede rectificar. Determinados errores en la anotación pueden llevar a la Descalificación. (Regla 6-6).

El marcador **no es un Árbitro** por lo que no podrá en ningún momento ni imponer una Regla ni tomar decisiones en la interpretación de las mismas. (Definición). Una incorrecta aplicación de éstas, siempre será culpa del jugador, que es el único responsable de su bola y de la manera de actuar.





#### HANDICAP DEL JUGADOR Y HORA DE SALIDA

En el Juego por Golpes, en cualquier vuelta de una competición handicap, el competidor debe asegurarse que su handicap figura en su tarjeta antes de que sea devuelta al Comité. Si no figura ningún handicap, o si el handicap que figura en ella es más alto al que tiene derecho y esto afecta al número de golpes recibidos, está **descalificado** de la competición handicap, de otra manera, el resultado es válido. (Regla 6-2b).

Es responsabilidad del jugador conocer los hoyos en los que da o recibe puntos de handicap. El jugador deberá salir a la hora y en el orden establecido por el Comité (que no se podrá cambiar) bajo penalidad de Descalificación. (Regla 6-3).

#### REGLAS LOCALES

El término Regla incluye:

- a. Las Reglas de Golf y las Decisiones sobre las Reglas de Golf.
- b. Cualquier condición de la competición establecida por el Comité.
- c. Cualquier **Regla Local** establecida por el Comité.
- d. Las especificaciones sobre palos y bolas.

El jugador y su caddie son responsables de conocer las Reglas (**Regla 6-1**).

Además de las Reglas de Golf, existen las llamadas Reglas Locales, que se aplican exclusivamente en cada campo, para el que han sido especialmente redactadas por los Comités, como complemento de las Generales con el fin de propiciar un juego mas agradable y justo y prevenir un mayor deterioro del campo.

Estas Reglas Locales están estrechamente relacionadas con el **Marcaje del campo**, de tal manera que juntos se complementan y ambos dependen de la categoría de la competición que se celebra.

Las Reglas Locales deben estar expuestas en el Tablón del Comité del Club, el jugador es el responsable de su conocimiento (Regla 6-1).

Las más corrientes:

- Explicación precisa del marcaje del campo, como son los Fuera de Límites, Terrenos en Reparación, Obstáculos de Agua, etc.
- Permitir sacar piedras de los "bunkers".
- Definir lo que se consideran Obstrucciones Inamovibles, en especial caminos y carreteras, que muchas veces generan confusión.
- La posibilidad de colocar la bola en las áreas segadas a ras mejorando su posición, dentro de la distancia que determine la propia Regla Local, sin acercarse a la bandera. Es lo que se conoce como Regla de Invierno.
- Bola que toca los cables de una línea eléctrica.
- Dropar una bola empotrada en todo el recorrido, menos en zona arenosa.

La **Penalidad** por infracción de estas Reglas es la Penalidad general: Pérdida de hoyo en Match Play o 2 golpes en Stroke Play.

### DUDAS EN CUANTO A LA FORMA DE PROCEDER

Solamente en el juego por golpes si un jugador duda sobre lo que puede hacer según las Reglas durante el juego de un hoyo, puede jugar una **SEGUNDA BOLA** acabando el hoyo con las dos bolas (cada una jugada según una interpretación distinta de las Reglas). Después de surgida la situación dudosa y antes de tomar una acción posterior, el competidor debe anunciar a su marcador o a un compañero competidor que tiene el propósito de jugar dos bolas y qué bola desee que cuente si las Reglas lo permiten.

**Antes** de entregar la tarjeta expondrá lo sucedido al Comité. Si no lo hace estará **Descalificado**. (Regla 3-3).

### COMO EVITAR EL JUEGO LENTO

El juego lento es el mayor problema del golf actual. Estos consejos le ayudarán a jugar a un ritmo correcto para que Vd. y los demás puedan disfrutar del juego (unas 4 horas y 15 minutos para que 4 jugadores a Medal Play completen una vuelta de 18 hoyos).

- 1.- Caminar a buen ritmo entre cada golpe, evitando "ir de paseo por el campo".
- 2.- Mantenerse atento al juego de los demás para jugar enseguida que le toque su turno.
- 3.- Preparar/imaginar mentalmente su siguiente golpe, mientras el compañero competidor juega el suyo, especialmente en green. No hacer más de uno o dos swings de ensayo.
- 4.- Al llegar a green, colocar el carrito en la zona de salida hacia el siguiente hoyo.
- 5.- No marcar innecesariamente la bola en green cuando queda un putt "dado". Si no se va a pisar la línea de putt de otro jugador, pedir permiso para patear a los otros jugadores y acabar el hoyo.
- 6.- Cuando se envía la bola fuera de la "calle", antes de echar a andar tomar siempre una referencia en el campo que nos ayude en su búsqueda, y dar paso al grupo que viene detrás en cuanto estén cerca sin agotar los cinco minutos de búsqueda.
- 7.- Estar permanentemente atento para no distanciarse anormalmente del grupo que va delante y recuperar la posición si por cualquier causa se ha distanciado de ese grupo.
- 8.- Siempre que tenga dudas, sobre si podrá o no encontrar su bola, juegue una "bola provisional" (salvo si ha ido o cree que puede haber ido a un obstáculo de agua). (Regla 27-2).
- 9.- En Juego por Golpes siempre que tenga dudas en cuanto a la forma de proceder y no pueda consultar con un Árbitro, juegue también una "segunda bola" pero no retrase el juego. (Regla 3-3).
- 10.- Recordar que nuestro juego lento perjudica a los demás jugadores, dificulta la concentración y es causa de penalización. (Regla 6-7).



### PRIORIDAD EN EL CAMPO

Los jugadores que busquen una bola o jueguen a un ritmo inferior al normal, perdiendo su posición inicial en el campo, (distancia respecto al grupo que les precede) deberán ofrecer inmediatamente paso a los que les siguen. Para conceder paso no deben agotarse los 5 minutos concedidos para la búsqueda de una bola. (ETIQUETA).

**“El paso no se pide, se debe dar”**

### DEMORA INDEBIDA

El jugador deberá jugar sin retrasarse, caminando a buen ritmo y no se entretendrá entre hoyo y hoyo, (por ejemplo, entrando en el bar). La penalidad es de dos golpes y la repetición de la falta conlleva la Descalificación. (Regla 6-7).





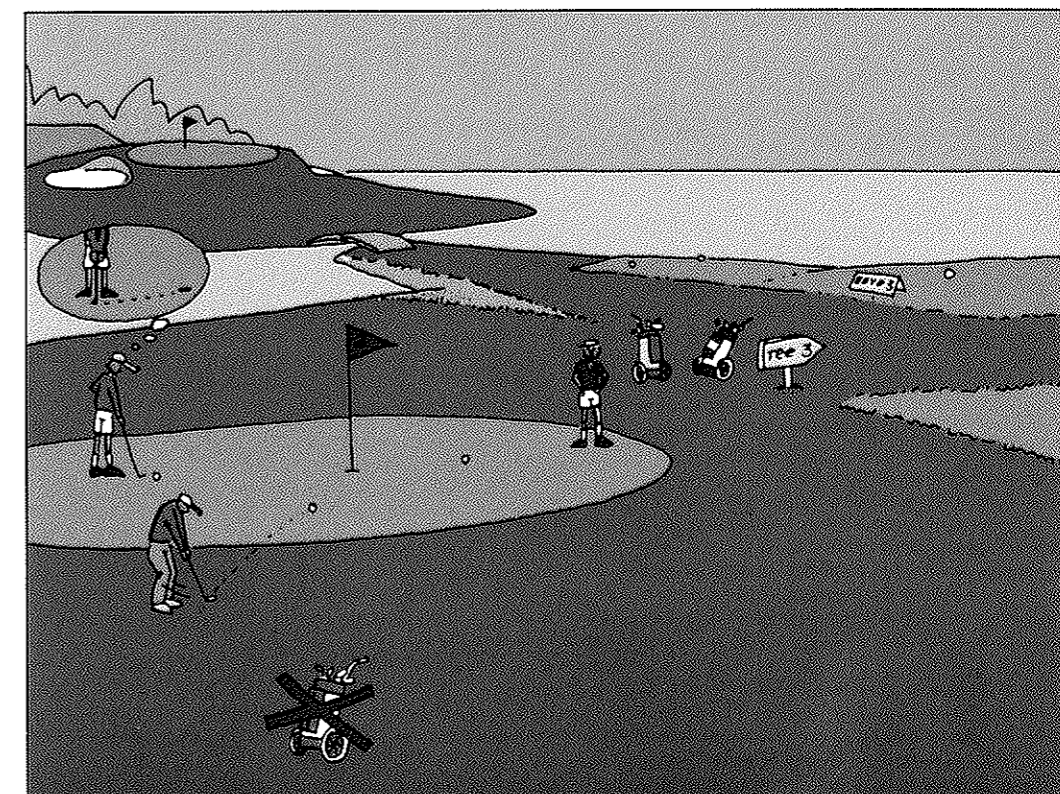
#### DESPERFECTOS EN LOS "GREENS"

No deben estropearse los greens, saltando, corriendo, golpeándolos con un palo, pisando los bordes del agujero, sacando la bola del mismo con un palo, clavando la bandera, arrastrando los pies, haciendo pasar un carrito, etc.

**Durante el juego en el green**, solamente pueden arreglarse los "piques" de las bolas y las tapas de los agujeros de bandera anteriores; nunca las marcas de clavos del área del green implicada en el juego. (Regla 16-1).

**Una vez terminado el hoyo** y antes de salir del green, deberá reponerse la bandera y arreglar todos los desperfectos, incluyendo los daños producidos por los zapatos. Hay que dejar el green sin la menor huella de haber jugado en él. (ETIQUETA). **Reparar los piques.**

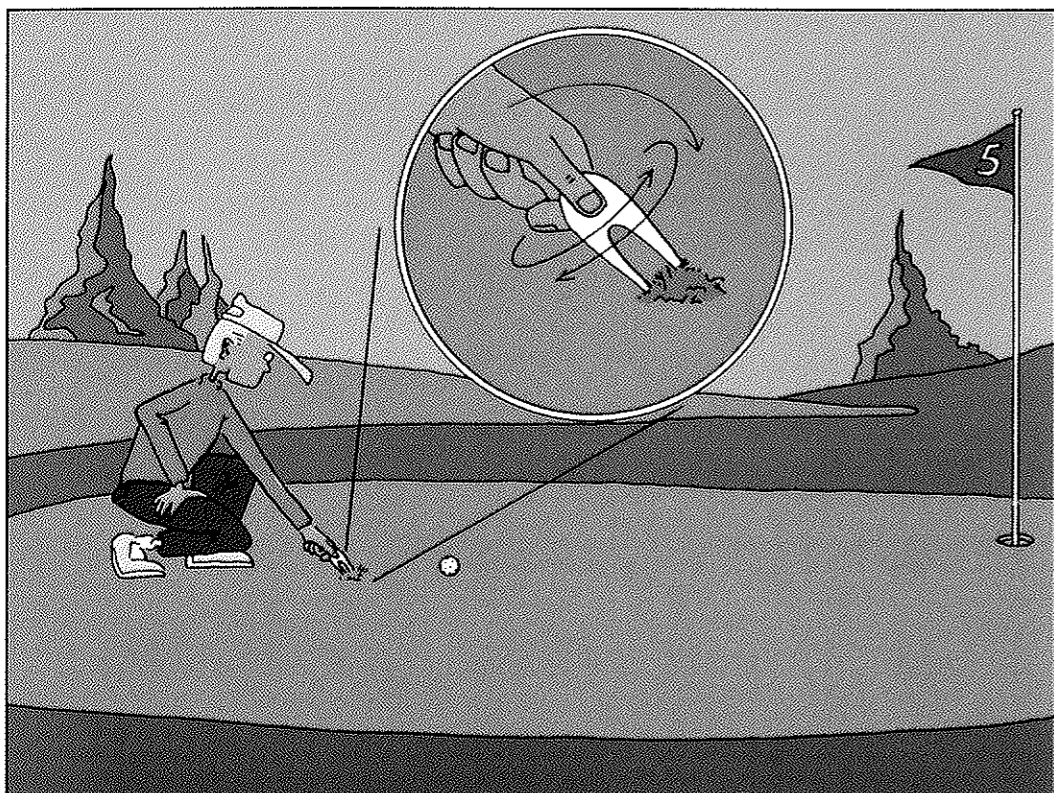
Ver el procedimiento para arreglar los "piques" en la pág. 44.



#### MOVIMIENTOS EN EL CAMPO Y AL LLEGAR AL "GREEN"

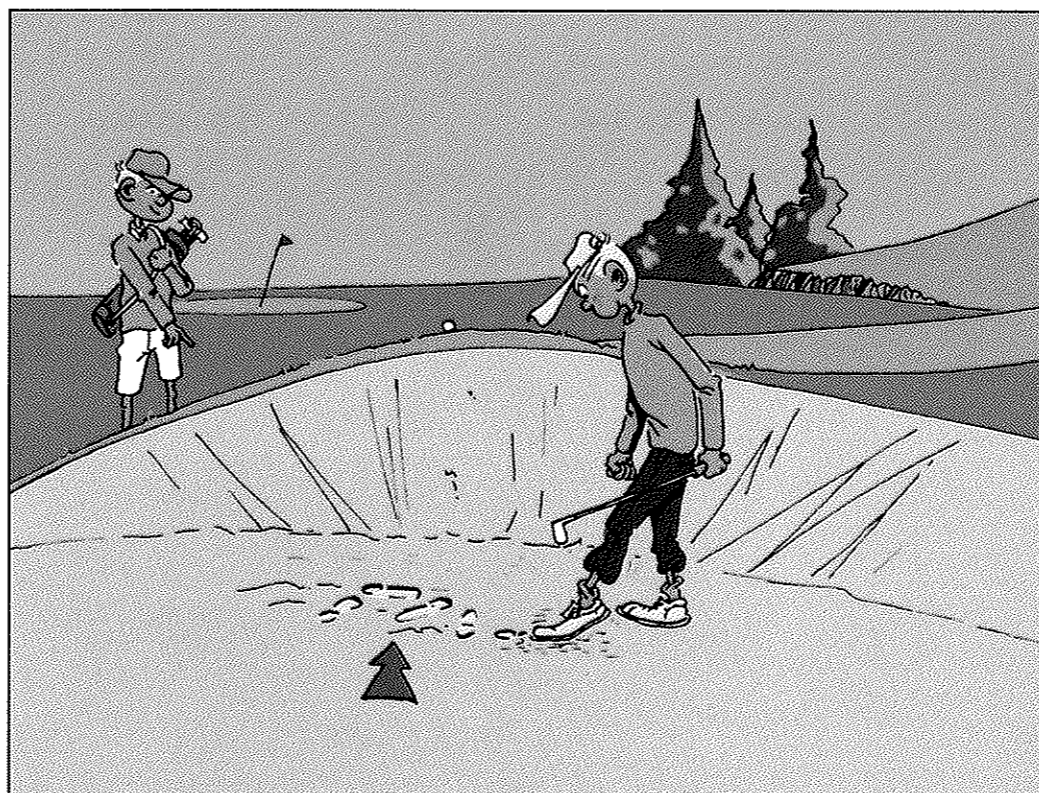
##### Algunas reflexiones:

- Hay que estar **permanentemente atentos** al juego y avanzar sin prisas pero con **buen paso**.
- **Reponer las chuletas**
- Tener el golpe **mentalmente preparado antes de** que sea tu turno de juego.
- Jugar cada hoyo solamente en dos minutos más, representa ¡retrasar todo el campo más de media hora en una vuelta! y ¡todo el mundo parado!
- Entrar y salir siempre de un bunker por su zona más llana, ya que si se hace por un talud alto se tardará mucho tiempo en alisarlo por que se desmoronará fácilmente. **Alisar los Bunkers.**
- Al llegar a un green dejar el carrito a la salida del mismo en dirección al hoyo siguiente. Volver atrás es perder tiempo. El green se abandona inmediatamente, apuntando el resultado del hoyo lejos de él. **Arreglar los "piques"**



#### REPARACIÓN DE LOS "PIQUES" EN LOS "GREENS"

- Se utilizará un "repara-piques" en forma de horquilla u objeto similar.
- Se hincará en el borde del pique haciendo girar el "repara-piques" ligeramente hacia la derecha y la izquierda y empujando hacia el centro.
- Se hincará de nuevo el "repara-piques" esta vez en el borde opuesto al anterior haciendo la misma operación.
- Se alisará el césped reparando con la cabeza del putter (no con el pie).



#### HUELLAS EN LOS "BUNKERS"

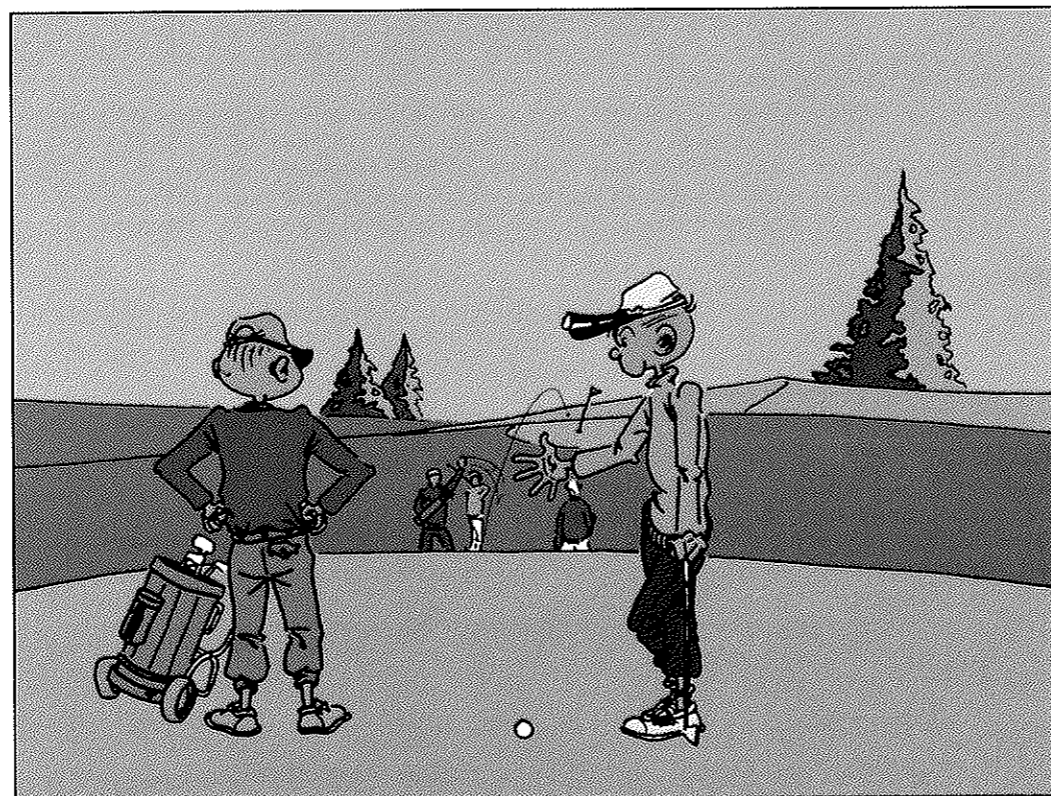
Después de jugar en un bunker, deberán alisarse con cuidado, preferentemente con un rastrillo, todas las huellas hechas por el jugador y cualesquiera cercanas hechas por otros anteriormente. (ETIQUETA)  
**Alisar los bunkers.**

#### CÉSPED ARRANCADO

El jugador debe procurar no causar daños al realizar un "swing" de ensayo. Una vez ejecutado el golpe debe reponer cuidadosamente el césped que pudiera haber quedado arrancado o desplazado. (ETIQUETA).

**Reponer las chuletas.**





### CONSIDERACIÓN PARA CON LOS OTROS JUGADORES

Nadie jugará una bola si con su golpe puede alcanzar a cualquier jugador del grupo que va delante. Un grupo puede pedir paso al que lleva delante y éste debe dárselo, si busca una bola o se retrasa en exceso, si juega a un ritmo inferior al normal o por cualquier otro motivo. Nadie debe moverse, hablar, permanecer cerca o directamente detrás de un jugador, de la bola o del agujero mientras éste prepara y ejecuta un golpe. **No deberá hablarse en un tono de voz que pueda molestar a otros jugadores incluso de otros hoyos.** (ETIQUETA). Si un Comité considera que un jugador es culpable de una grave infracción de la etiqueta, puede imponer una penalidad de descalificación bajo esta Regla (Regla 33-7).

### EXPRESIONES GOLFÍSTICAS DE USO FRECUENTE

#### All square (ol escuer)

Empatados (en match play).

#### Approach (aprouch)

Golpe de aproximación al "green".

#### Back spin (bac espin)

Efecto de rotación de la bola hacia atrás.

#### Back-swing (bac suing)

Movimiento de subida de palo.

#### Birdie (berdi)

Realizar un hoyo con un golpe menos que su par.

#### Blaster

Hierro corto muy abierto.

#### Bogey (bogi)

Realizar un hoyo con un golpe más que su par.

#### Bunker (banker)

Obstáculo (depresión con suelo de arena).

#### Chip

Golpe bajo y corto cerca del "green", la bola describe un pequeño arco y luego rueda.

#### Divot

Porción de césped arrancada con la cara del palo al dar un golpe o al realizar un "swing".

#### Dog leg

Ángulo que forman dos tramos de un hoyo.

#### Down (daun)

Abajo (en match-play).

#### Draw (drou)

Para un jugador diestro, golpe en el que la bola describe una trayectoria curva con ligero efecto de derecha a izquierda. Para el zurdo será de izquierda a derecha.

#### Drive (draif)

Golpe dado con el "driver".

#### Driver (draiver)

Madera n.º 1.

#### Dropar

Poner la bola en juego en un alivio dejándola caer con el brazo extendido a la altura del hombro.

#### Eagle (igel)

Realizar un hoyo con dos golpes menos que el par.

#### Fade (feid)

Para un jugador diestro, golpe en el que la bola describe una trayectoria curva con ligero efecto de izquierda a derecha. Para el zurdo será de derecha a izquierda.

#### Fairway ("calle") (fergüei)

Zona del hoyo con hierba segada a ras.

#### Green (grin)

Parte del hoyo preparada para patear. Contiene el agujero.

#### Grip

Manera de empuñar el palo. También empuñadura del palo.

#### Halved ("jaif")

Acuerdo para empatar un hoyo en Match-play.

#### Handicap (jandicap)

Número de golpes que recibe el jugador sobre el par del campo.

#### Hazard (jasard)

Obstáculo.

#### Hook (juk)

Golpe en el que la bola, en el caso de un jugador diestro, describe una trayectoria curva con efecto pronunciado de derecha a izquierda. En el caso de un zurdo será de izquierda a derecha.

#### Lie (lai)

Lugar y condiciones en que se encuentra una bola en reposo durante el juego.

#### Loft

Ángulo de la cara del palo.

**Match-Play (match-pley)**

Juego por hoyos.

**Mulligan (muligan)**

Repetición del primer golpe de un partido amistoso.

**Par**

Número de golpes permitidos para un hoyo o para un campo o resultado que los iguala.

**Pitch**

Golpe de aproximación corto en el que la bola describe un arco elevado.

**Pitch Mark**

Huella o marca del impacto de la bola en el campo o en el "green".

**Pool (pul)**

Partido amistoso jugado por varios grupos de jugadores.

**Pull (pul)**

Efecto de la bola hacia la izquierda si el jugador es diestro o a la derecha si es zurdo.

**Push**

Efecto de la bola hacia la derecha si el jugador es diestro o a la izquierda si es zurdo.

**Putt (pat)**

Golpe dado con el "putter".

**Putter (pater)**

Palo para "patear".

**Roll spin (rol espin)**

Efecto de rotación de la bola hacia delante.

**Rough ("raf")**

Zona del hoyo con hierba no segada a ras.

**Sand Iron (sand airon) o****Sand Wedge (sand güech)**

Hierro corto muy abierto para jugar desde "bunker".

**Sand Trap**

Trampa de arena (bunker grande y plano).

**Slice (eslais)**

Golpe en el que la bola, en el caso de un jugador diestro, describe una trayectoria curva con efecto pronunciado de izquierda a derecha. En el caso de un zurdo será de derecha a izquierda.

**Slope (eslop)**

Coeficiente que indica la dificultad relativa de un recorrido.

**Socket**

Golpe defectuoso en el que se golpea la bola con el talón o con la parte baja de la varilla del palo. La consecuencia es que la bola sale totalmente a la derecha.

**Stance (estans)**

Posición del jugador frente a la bola al preparar el golpe.

**Stroke-Play (estroc-pley)**

Juego por golpes.

**Sway (suey)**

Desplazamiento lateral del cuerpo al subir el palo.

**Swing (suing)**

Secuencia de movimientos que ejecuta el jugador para golpear la bola con el palo.

**Tee (ti)**

Soporte para acomodar la bola en el lugar de salida.

**Tee de salida**

Lugar de salida de un hoyo.

**Top**

Pegar a la bola por su parte superior.

**Up (ap)**

Arriba (en match-play).

**Wedge (güech)**

Hierro corto muy abierto para "aprochar".

**OTRAS FORMAS DE JUEGO****Fourball (cuatro bolas stroke play):**

Modalidad en la que dos competidores juegan como compañeros de bando ("forman equipo") jugando cada uno su bola. El resultado individual más bajo es el que cuenta como resultado del hoyo para el bando, y se anota en la casilla correspondiente al jugador que lo ha conseguido (se le anota el resultado bruto). En la tarjeta aparecen marcados los hoyos en los que cada jugador recibe punto de handicap. Los compañeros de bando pueden compartir palos si no llevan entre los dos más de catorce. (Regla 31).

**Stableford:**

Es una modalidad stroke play en la que el recuento de puntos se hace por el resultado neto obtenido en cada hoyo en relación al par del mismo.

El baremo de puntos para cada hoyo es el siguiente:

- 2 o más golpes por encima del par: 0 puntos
- 1 golpe por encima del par: 1 punto
- Igual de golpes que el par: 2 puntos
- 1 golpe menos que el par: 3 puntos
- 2 golpes menos que el par: 4 puntos
- 3 golpes menos que el par: 5 puntos

En la tarjeta aparecen marcados los hoyos en los que cada jugador recibe punto de handicap. Ejemplo de recuento:

Par del hoyo: 4. Resultado bruto: 5. Punto de handicap: sí. Por tanto resultado neto: 4 (o sea par) equivalente a 2 puntos de stableford. (Regla 32-1b)

**Foursome:**

Es un match en el que dos jugadores juegan contra otros dos y cada bando o equipo juega una bola. (También puede jugarse en modalidad stroke-play o juego por golpes).

Los compañeros de bando jugarán alternadamente desde los lugares de salida y se alternarán también, durante el juego de cada hoyo.

Sí los compañeros juegan uno o más golpes en orden incorrecto, estos golpes serán anulados y el bando incurrirá en la penalización de dos golpes debiendo corregir el error jugando en el orden correcto desde el punto en que se equivocaron. Si no lo hacen estarán descalificados. (Regla 29)

**Greensome:**

Es una modalidad en la que dos jugadores juegan cada uno su primer golpe de cada hoyo y, tras elegir la mejor bola de ambas, prosiguen y terminan el hoyo con ella jugándola alternadamente. Los golpes de penalidad no afectan al orden de juego.

Para el caso que los jugadores de un mismo bando jueguen en orden incorrecto, se aplicará lo previsto en "Foursome" para esta situación.

Esta modalidad no está prevista en las Reglas de Golf, pero es de uso frecuente en los clubs, siendo aceptada por la Real Federación Española de Golf.



### Penalidades

En el Juego por Hoyos la penalidad general es la **pérdida del hoyo** que se está jugando.

En el Juego por Golpes la penalidad general es de **dos golpes**, no puntos como muchos jugadores acostumbran a decir.

### La honradez de los jugadores

El Golf es un deporte en el que interviene de manera decisiva el espíritu deportivo de los jugadores. Un buen jugador de golf ha de ser capaz de penalizarse voluntariamente aún cuando nadie le haya visto cometer la infracción.

La mayor infracción del Reglamento se produce cuando un jugador, a sabiendas, infringe el Reglamento y no lo comunica a sus compañeros durante el juego, o al Comité de la Competición al acabar el recorrido.

Cuando se produce esta situación, lo que comúnmente conocemos como **hacer trampas**, el órgano competente debería elevar una denuncia a la Federación, y ésta abrir un expediente que puede terminar con una sanción, como la de la retirada de la Licencia Federativa por un período determinado.

## 40 CASOS PRÁCTICOS

### ¿QUÉ PASA CUANDO...

#### 1) ...una bola choca con otra que está parada?

En el campo:

La bola desplazada se repone y la bola "agresora" se juega donde queda, sin penalidad para nadie.

En green:

Si la bola "agresora" se ha jugado desde fuera del green, lo mismo.

Si las dos están en green, la movida se repone y la pateada se juega como queda, con dos golpes de penalidad en Stroke Play. En Match no hay penalidad. (Regla 19-5a).

#### 2) ...se dropa mal la bola?

Si se dropa incorrectamente, equivocando el procedimiento de dropaje y no se corrige el error, antes de golpearla, el jugador tiene un golpe de penalidad. (Regla 20-2a).

#### 3) ...al dropar la bola rueda a otro lugar?

Si al dropar una bola, rueda más de dos palos o se acerca al green, adelantándose al punto en que estaba la bola (posición antes de dropar) debe volverse a dropar, sin penalidad. (Regla 20-2.c.VII).

#### 4) ...la bola al ser dropada toca el pie del jugador después de haber tocado el suelo?

No hay penalidad, pero el jugador debe volver a dropar la bola. (Regla 20-2a).

#### 5) ...se juega la bola desde un lugar equivocado?

Si se juega una bola que ha sido colocada o dropada en un lugar equivocado, o ha sido movida y no repuesta en su lugar original y si las reglas obligan a reponer, el jugador perderá el hoyo en Match Play o tendrá dos golpes de penalidad en Stroke Play.

Si al jugar desde lugar equivocado gana una clara ventaja y sale del siguiente hoyo o abandona el green en el último hoyo, será descalificado. Para evitar la descalificación, debe jugar otra bola, bajo esta Regla 20-7c, desde el lugar correcto añadiendo dos golpes de penalidad y será el resultado de esta bola, la que le contará en este hoyo.

#### 6) ...se sustituye la bola durante el juego de un hoyo?

Durante el juego de un hoyo, puede sustituirse la bola si se ha cortado, rajado o deformado, de manera visible, en el transcurso de este hoyo. El jugador llamará a su marcador, y en su presencia marcará y levantará la bola y entonces decidirán si está inservible para el juego; en este caso, podrá sustituirla. (Regla 5-3).

Además de cuando las Reglas lo permiten, un jugador puede cambiar su bola antes de iniciar el juego de cada hoyo. La responsabilidad de jugar la propia bola será del jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola (Regla 12-2). Esta recomendación se repite en diversos apartados del Libro de Reglas.

**7) ...la bola queda retenida entre la bandera y el hoyo, habiéndola jugado desde fuera del green?**

La bola no está embocada.

El jugador u otra persona autorizada por él podrá mover o quitar la bandera y si al hacerlo la bola cae dentro del agujero, se considerará que el jugador ha embocado con su último golpe. Si no, la bola se colocará en el borde del agujero sin penalidad (Regla 17-4). Si queda colgando del borde del agujero, sin importar desde el lugar que ha jugado, el jugador se acercará a la bola y una vez allí tiene 10 segundos para comprobar que está parada. Si antes de transcurridos estos segundos, la bola cae al agujero, se considera embocada con el golpe anterior. Si lo hace después, se considera embocada pero debe añadir un golpe de penalidad. (Regla 16-2).

**8) ...movemos involuntariamente la bola al buscarla en rough?**

Si el que mueve la bola es el jugador, su compañero de equipo, sus caddies o su material de juego (por ejemplo: los carritos o coches de golf) se le penaliza con un golpe y la bola debe ser repuesta. Si es una causa ajena, como otra persona, un tractor, un perro, etc., no hay penalidad pero la bola debe ser repuesta. (Regla 18-2a). En un obstáculo de agua, bunker, terreno en reparación, agua accidental, etc. si cualquiera la mueve no hay penalidad, pero debe ser repuesta, a no ser que quiera aplicar la Regla correspondiente a estas situaciones. (Regla 12-1).

**9) ...la bola se mueve al quitar un impedimento suelto?**

En green no hay penalidad, pero la bola debe reponerse.

En el recorrido, hay un golpe de penalidad y la bola debe reponerse.

**10) ...se juega una bola equivocada en un hoyo?**

El jugador tiene dos golpes de penalidad en Stroke Play, debe buscar su bola original y seguir jugando con ella desde el lugar en que encuentre ésta. Los golpes jugados con la bola equivocada no cuentan. En Match Play pierde el hoyo.

Si ha jugado una bola equivocada desde un obstáculo (agua o bunker) no tiene penalidad, pero debe buscar su bola original y seguir jugando con ella (salvo que no sea recuperable). (Regla 15-3).

**11) ...al subir el palo para dar el golpe la bola se mueve?**

Tiene un golpe de penalidad y debe reponer la bola, a no ser que no interrumpa el swing y golpee a la bola en cuyo caso sólo tiene la penalidad y queda eximido de reponer. (Regla 14-5).

**12) ...la bola reposa en un bunker inundado?**

Se dropa dentro del bunker, sin penalidad, donde no haya agua o la menor agua posible, pero no más cerca del agujero. Otra opción es dropar fuera del bunker, con un golpe de penalidad, atrás sin límite sobre la línea que une el punto donde estaba la bola con la bandera. (Regla 25-1.b II).

**13) ...se toca involuntariamente con el palo la arena del bunker al prepararse para jugar la bola?**

Si el jugador tiene su bola en bunker y toca la arena del mismo, tiene dos golpes de penalidad. (Regla 13-4.b).

## EL JUEGO DEL GOLF

Consiste en jugar una bola con un palo desde el lugar de salida ("tee") hasta el interior del agujero, mediante un golpe o sucesivos golpes conforme a las Reglas. (Regla 1-1. General)

Básicamente hay dos maneras de jugar:

**A) El juego por hoyos (Match Play-Regla 2)**, en el que un bando, que puede ser un jugador o dos o más jugadores, juega contra otro, hoyo por hoyo. Los hoyos pueden ganarse, empatarse o perderse. El partido lo gana quien ha ganado el mayor número de hoyos y se acaba cuando un bando aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar. Si hay un empate, el Comité puede prolongar la vuelta estipulada tantos hoyos como sean necesarios para que un partido tenga un ganador.

En esta modalidad se puede conceder al **contrario** su próximo golpe, un hoyo e incluso el partido.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos a "jugar." Por ejemplo si Luis y Juan han terminado el hoyo 16 y Luis lleva un hoyo de ventaja se dice que Luis va 1-2, gana de uno faltando dos hoyos. Si Luis ganara el hoyo 17 acabaría el partido 2-1, lleva dos hoyos a falta de sólo uno.

**"Un bando juega contra el otro"**

**B) El juego por golpes (Stroke Play-Regla 3)**, se suman los golpes ejecutados por un jugador o un bando en cada uno de los hoyos de una vuelta estipulada (normalmente 18 hoyos). El ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas con el menor número de golpes. El resultado de cada hoyo se anota en la **Tarjeta** del jugador.

**"Un jugador o un bando juega contra todos los participantes de la prueba"**

Un **"competidor"** es un jugador en una competición por golpes. Un **"compañero-competidor"** es cualquier persona con la que el competidor juega.

En ambas modalidades se puede jugar **Scratch**, en que sólo cuentan los golpes que se han ejecutado, resultado **bruto**, o **Handicap**, en el que se descuentan, de los golpes totales, los golpes que el jugador recibe a tenor de su nivel de juego (es lo que se llama Handicap), obteniéndose el resultado **neto**.

En cualquier caso, al número de golpes ejecutados en cada hoyo, se le suman los **Golpes de Penalidad** por infracción de las Reglas, ya sea por incidencias del juego, por ejemplo mover una bola, por tomar alivio en situaciones difíciles, por ejemplo bola injugable, o por no respetar prohibiciones y/o procedimientos, por ejemplo jugar con más de catorce palos.



REBOTE EN EL PROPIO JUGADOR, SU COMPAÑERO, SUS EQUIPOS O "CADDIES" .....	23
COLOCAR .....	24
REPONER .....	25
BOLA LEVANTADA SIN MARCAR NI "EMBOCAR" .....	26
COMO "DROPAR" .....	27
"IMPEDIMENTOS SUELTOS" .....	28
LA ARENA Y LA TIERRA SUELTA COMO "IMPEDIMENTOS SUELTOS" .....	29
OBSTRUCCIONES .....	30
AGUA ACCIDENTAL .....	31
TERRENO EN REPARACIÓN .....	32
OBSTÁCULO DE AGUA .....	33
OBSTÁCULO DE AGUA LATERAL .....	34
BOLA PERDIDA .....	35
BOLA PROVISIONAL .....	36
BOLA FUERA DE LÍMITES .....	37
BOLA INJUGABLE .....	39
REGLAS LOCALES .....	39
DUDAS EN CUANTO A LA FORMA DE PROCEDER .....	40
COMO EVITAR EL JUEGO LENTO .....	40
MOVIMIENTOS EN EL CAMPO Y AL LLEGAR AL "GREEN" .....	41
REPARACIÓN DE LOS "PIQUES" EN LOS "GREENS" .....	42
EXPRESIONES GOLFÍSTICAS DE USO FRECUENTE .....	43
¿QUÉ PASA CUANDO .....	45

**14) ...se toca con el palo el agua o el suelo de un obstáculo de agua al prepararse para jugar desde dentro de él?**

Si el jugador no está en stance, tropieza y accidentalmente toca el agua o el suelo del obstáculo, no tiene penalidad. Si ocurre de otra forma, tiene dos golpes de penalidad. (Regla 13-4).

**15) ...se quita un impedimento suelto que molesta en un bunker o en un obstáculo de agua?**

Tiene dos golpes de penalidad, siempre que el impedimento suelto y la bola del jugador reposen en el obstáculo (Regla 23).

**16) ...se doblan o rompen unas ramas que molestan para hacer el swing?**

Tiene dos golpes de penalidad por infracción de la Regla 13.

**17) ...se juega fuera de turno?**

Tiene prioridad de juego la bola más alejada de la bandera. Tanto en el recorrido como en green, en Stroke Play no hay penalidad pero es una falta de etiqueta. En Match Play, el adversario puede obligar inmediatamente al jugador a que cancele el golpe y juegue una bola en el orden correcto, sin penalidad. (Regla 10).

**18) ...la bola rebota en el carro, la bolsa o el propio jugador?**

En Match Play pierde el hoyo; en Stroke Play dos golpes de penalidad y la bola se juega desde donde queda. (Regla 19-2).

**19) ...se juega una bola que se está moviendo en el agua?**

El jugador, en un obstáculo de agua, puede ejecutar un golpe, sin penalidad, pero no podrá demorarlo permitiendo que el viento o la corriente mejore la posición de la bola. (Regla 14-6).

**20) ...se toca la bola más de una vez al dar el golpe?**

Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en la ejecución de un golpe, el jugador contará el golpe y añadirá uno de penalidad: total, dos golpes. (Regla 14-4).

**21) ...una topera interfiere con el juego?**

El jugador tiene alivio, sin penalidad. Buscará el punto más próximo, donde ya no le moleste la topera y desde allí dropará dentro de la distancia de un palo, sin acercarse a la bandera. Si la topera está deshecha o simplemente pisada, no hay alivio. (Regla 25-1 a y b).

**22) ...se rompe el palo al dar el golpe?**

Si al golpear la bola el palo quedara inutilizable, podrá ser sustituido por otro que no provenga de un jugador que esté jugando. (Regla 4-4).

**23) ...se ha empezado a jugar una vuelta llevando más de 14 palos?**

Si el jugador no se da cuenta y la infracción se descubre más adelante tiene dos golpes de penalidad por cada hoyo jugado, con un máximo de cuatro golpes en Stroke Play. En Match Play un máximo de dos hoyos perdidos y a partir de aquí se ajustará el resultado del Match.

**24) ...un jugador que ha olvidado su putter en el último green jugado lo toma prestado de un compañero competidor y lo usa?**

El jugador que ha cogido el palo prestado incurre en la penalidad de dos golpes (Regla 4-4a) y debe de declararlo fuera de juego (Regla 4-4c). El que ha prestado el palo puede recuperar su palo y seguir usándolo. Si el jugador que ha recibido el palo recupera el suyo también puede seguir usándolo.

**25) ...en el juego por golpes se juega un hoyo que no es correlativo al anterior?**

El o los jugadores que han salido en ese hoyo tienen dos golpes de penalidad por infracción de la Regla 11-5 y los golpes efectuados no se contabilizan. Deben recomponer su situación en el campo y jugar el hoyo correcto antes de salir del hoyo siguiente, sino estarían descalificados. (Regla 11-4).

**26) ...se da un "golpe al aire" en el Tee de salida al comenzar el hoyo?**

El "golpe al aire" se contabiliza como golpe y la bola está en juego como quede. Es irrelevante que la bola caiga o no del soporte o tee. (Definición de golpe).

**27) ...la bola cae del tee (soporte) al hacer un swing de ensayo antes de empezar el juego de un hoyo?**

No hay golpe, por lo tanto tampoco penalidad. La bola no está en juego. El jugador puede acomodar nuevamente la bola (volver a colocarla sobre un tee) y empezar el hoyo. (Regla 11-3).

**28) ...se juega por delante de la línea de barras de salida en el Tee de un hoyo?**

En Stroke Play, el jugador tiene dos golpes de penalidad y debe salir de nuevo desde lugar correcto (Regla 11). En Match Play, no hay penalidad, pero el adversario le puede conminar a que salga desde el lugar correcto.

**29) ...una obstrucción interfiere con la bola, o con el espacio necesario para el swing o con la posición del jugador?**

Si la obstrucción es móvil se puede quitar sin penalidad.

Si la obstrucción es inamovible, puede aliviarse de la interferencia sin penalidad dropando la bola dentro de la distancia de un palo del punto más próximo en el que la obstrucción no le obstruya el swing. Ese lugar para dropar no podrá estar en un green, ni en un obstáculo ni más cerca del green que donde estaba la bola obstruida. (Regla 25-1 a y b).

**30) ...se ha anotado un resultado erróneo para un hoyo y ya se ha firmado y entregado la tarjeta?**

a) Si se ha anotado de más, ese resultado se considera válido y no hay penalidad.

b) Si se ha anotado de menos el jugador queda descalificado por infracción de la Regla 6-6d.

**31) ....se ha firmado y entregado la tarjeta con la suma del resultado total equivocada?**

Según la Regla 33-5, el Comité es el responsable de la suma de los resultados, consecuentemente no hay penalidad y la tarjeta es válida, con la suma correcta.

## ÍNDICE

EL JUEGO DEL GOLF.....	3
OTRAS FORMAS DE JUEGO.....	5
CONSIDERACIÓN PARA CON LOS OTROS JUGADORES.....	6
HUELLAS EN LOS "BUNKERS".....	7
CÉSPED ARRANCADO.....	7
DESPERFECTOS EN LOS "GREENS".....	8
PRIORIDAD EN EL CAMPO.....	9
DEMORA INDEBIDA.....	9
HANDICAP DEL JUGADOR Y HORA DE SALIDA.....	10
FIRMAR, COMPROBAR Y ENTREGAR LA TARJETA.....	11
PRACTICAR DURANTE EL JUEGO.....	12
EL HONOR EN EL LUGAR DE SALIDA.....	13
MÁXIMO DE CATORCE PALOS.....	13
ACOMODAR.....	14
JUGAR FUERA DEL LUGAR DE SALIDA.....	15
MEJORAR LA SITUACIÓN DE LA BOLA, EL "STANCE" O LA LÍNEA DE JUEGO.....	16
PROTECCIÓN DE LOS ELEMENTOS Y AYUDA.....	17
BOLA EQUIVOCADA.....	18
"PIQUES" EN EL "GREEN" Y LA LÍNEA DE "PUTT".....	19
ATENDER LA BANDERA.....	20
BOLA EN REPOSO MOVIDA.....	21
REBOTE EN "CAUSA AJENA".....	22



**Libro de texto oficial para  
examen de obtención de Handicap**

# **SELECCIÓN ELEMENTAL DE REGLAS DE GOLF Y NORMAS DE ETIQUETA**

-Edición Enero 2005-

En caso de duda en la interpretación de una Regla,  
prevalecerá el texto de la versión original en inglés,  
editado por Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (Escocia)  
En vigor desde el 1º de Enero de 2005.

Editado por la Federació Catalana de Golf.  
En vigor a partir del 1º de Enero de 2005.  
(Anula cualquier otro de fecha anterior)

Prohibida su reproducción total o parcial, sin expresa autorización escrita de la Federació Catalana de  
Golf. © Federació Catalana de Golf. ISBN 84-921208-2-7 Dep. Legal: B-20.144-2005. BPC

**32) ...se llega tarde al Tee de salida en una competición?**

El jugador está descalificado (Regla 6-3a).

**33) ...el jugador se cambia de grupo sin permiso del Comité durante el juego de una competición?**

El jugador permanecerá toda la vuelta con el grupo formado por el Comité, salvo que éste autorice o ratifique un cambio. Por tanto, el jugador está descalificado. (Regla 6-3b).

**34) ...dos jugadores deciden no aplicar una regla de golf?**

Los jugadores no podrán ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de una Regla. Ambos bandos están descalificados. (Regla 1-3).

**35) ...el Marcador "autoriza" al jugador a hacer algo que resulta ser una infracción?**

El Marcador no es un Árbitro por lo que no puede autorizar nada. El jugador es el único responsable de lo que hace en aplicación de las Reglas y por tanto no podrá excusarse en una tal "autorización".

**36) ...la bola se mueve en el campo cuando un jugador hace cerca de ella un swing de ensayo durante el juego de un hoyo?**

La bola está en juego y es una cuestión de hecho determinar si el swing de ensayo es el que ha movido la bola o no. En caso de duda se considerará que es el jugador el que ha movido la bola, tiene un golpe de penalidad y la bola ha de reponerse antes de jugarla. (Regla 18-2a).

**37) ...el viento mueve una bola que está en green, acercándola incluso a la bandera, sin que el jugador estuviera en stance para jugarla?**

El viento no es "causa ajena". El jugador jugará su bola, sin penalidad, desde donde haya quedado. Pero si el viento mueve la bola cuando el jugador ya ha preparado el golpe (stance y palo apoyado), tendrá penalidad de un golpe y deberá reponer la bola. (Regla 18-2.b).

**38) ...el jugador quita un poco de arena o tierra junto a su bola?**

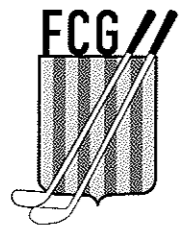
Si la bola está en green, no tiene penalidad. Si está en cualquier otro lugar tiene dos golpes de penalidad. (Regla 13-2).

**39) ...un jugador encuentra su bola cercana a la del otro jugador y ambas son de la misma marca, del mismo número y tipo y no puede saber cuál es la suya?**

Si el jugador no es capaz de identificar como propia una de esas dos bolas en el plazo de cinco minutos, ambas bolas se considerarán perdidas, y cada jugador debe jugar otra desde donde dió su último golpe añadiendo cada jugador otro golpe de penalidad a su resultado. (Regla 12-2 y 27-1).

**40) ...el caddie o el compañero de equipo tocan el green para indicarle al jugador la línea de putt?**

Nadie puede tocar el green para indicar la dirección de juego. Si se hace el jugador tendrá una penalidad de dos golpes. (Regla 16-1).



FEDERACIÓ CATALANA DE GOLF

SELECCIÓN  
ELEMENTAL  
DE REGLAS  
DE GOLF  
Y NORMAS  
DE ETIQUETA

Edición 2006  
Con 40 casos prácticos

