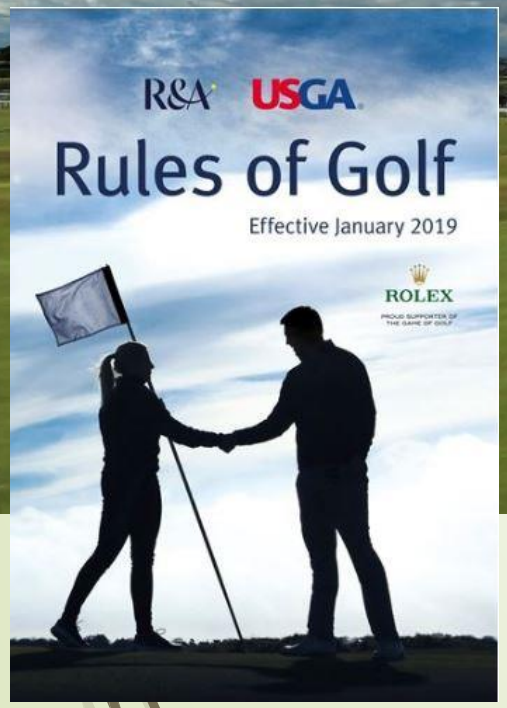
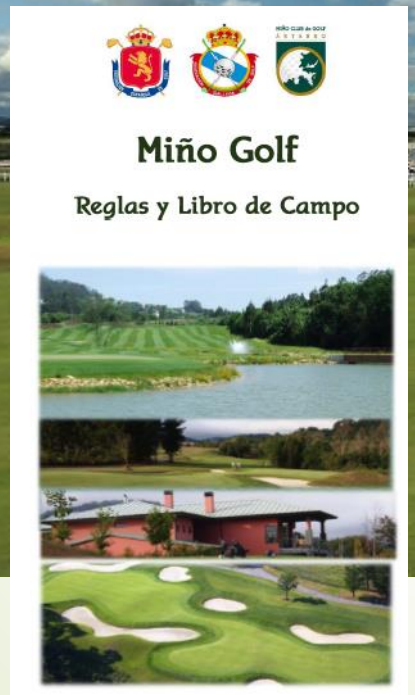
# Reglas de Golf 2019

Miño Club de Golf Ártabro – TALLER DE REGLAS

Santiago Ruiz Tovar - árbitro FGG
Enero 2021

# Yo me sé las Reglas



# El comportamiento en el campo (1)

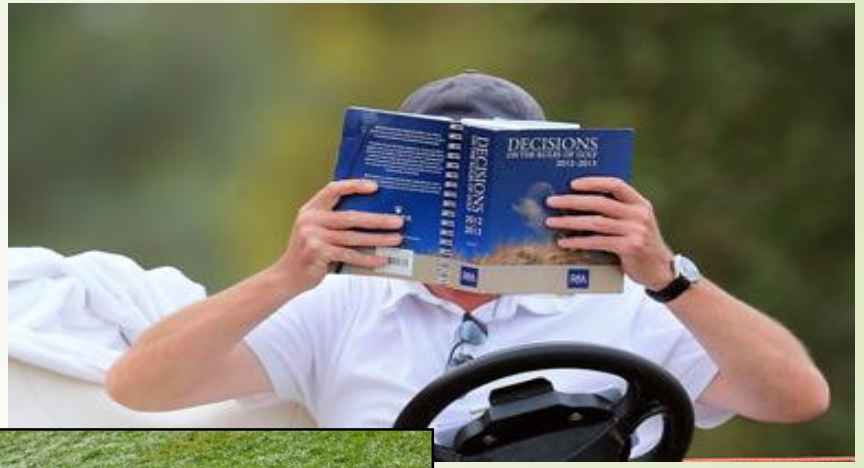
Un verdadero jugador de golf, tiene que jugar como nos dice el "espíritu del juego".

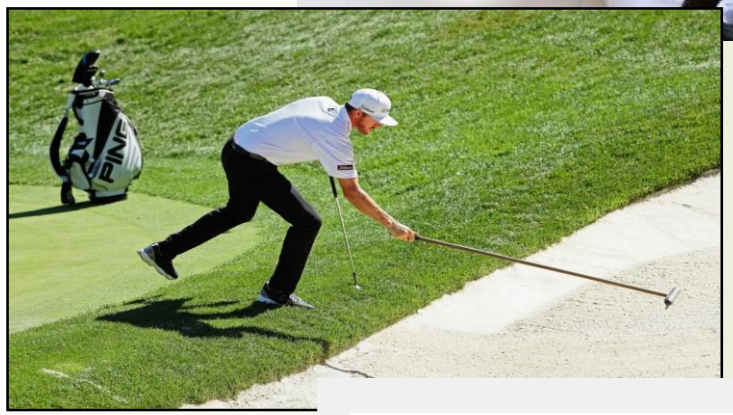
- **Cumple** las Reglas, incluso cuando tengas que aplicar alguna penalización.
- **Respeta** a los demás jugadores, no hagas nada que pueda molestarles mientras juegan y ten cuidado de no causar daño a otros cuando tengas que golpear la bola.
- **Cuida** el campo, por ejemplo, reponiendo las chuletas 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.

TORTUGAS COUNTRY CLUB

# ¿De qué se es responsable?

- Integridad
- Aplicarte tus propias penalizaciones
- Cuidar el campo
- Consideración con los demás



# El comportamiento en el campo (2)

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

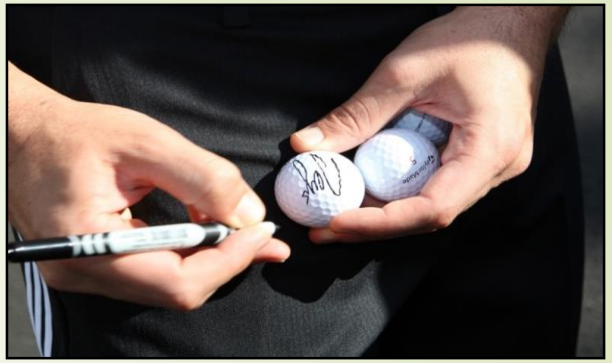
"Juega la bola como reposa y el campo como lo encuentres. Y si no puedes hacer eso, haz lo que sea justo. Pero para hacer lo que es justo, necesitas conocer las Reglas del Golf".

# 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 (1)



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. 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.

# Preparados para jugar (2)

- 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 <u>información sobre las reglas,</u> 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 (1)

¡¡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.

# Comenzamos el hoyo (2)

- ¡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 (1)

- 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.

# Jugando el hoyo (2)

- 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 (1)

- 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 (por 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 movible***, al medir con un palo, o al aplicar alguna regla.

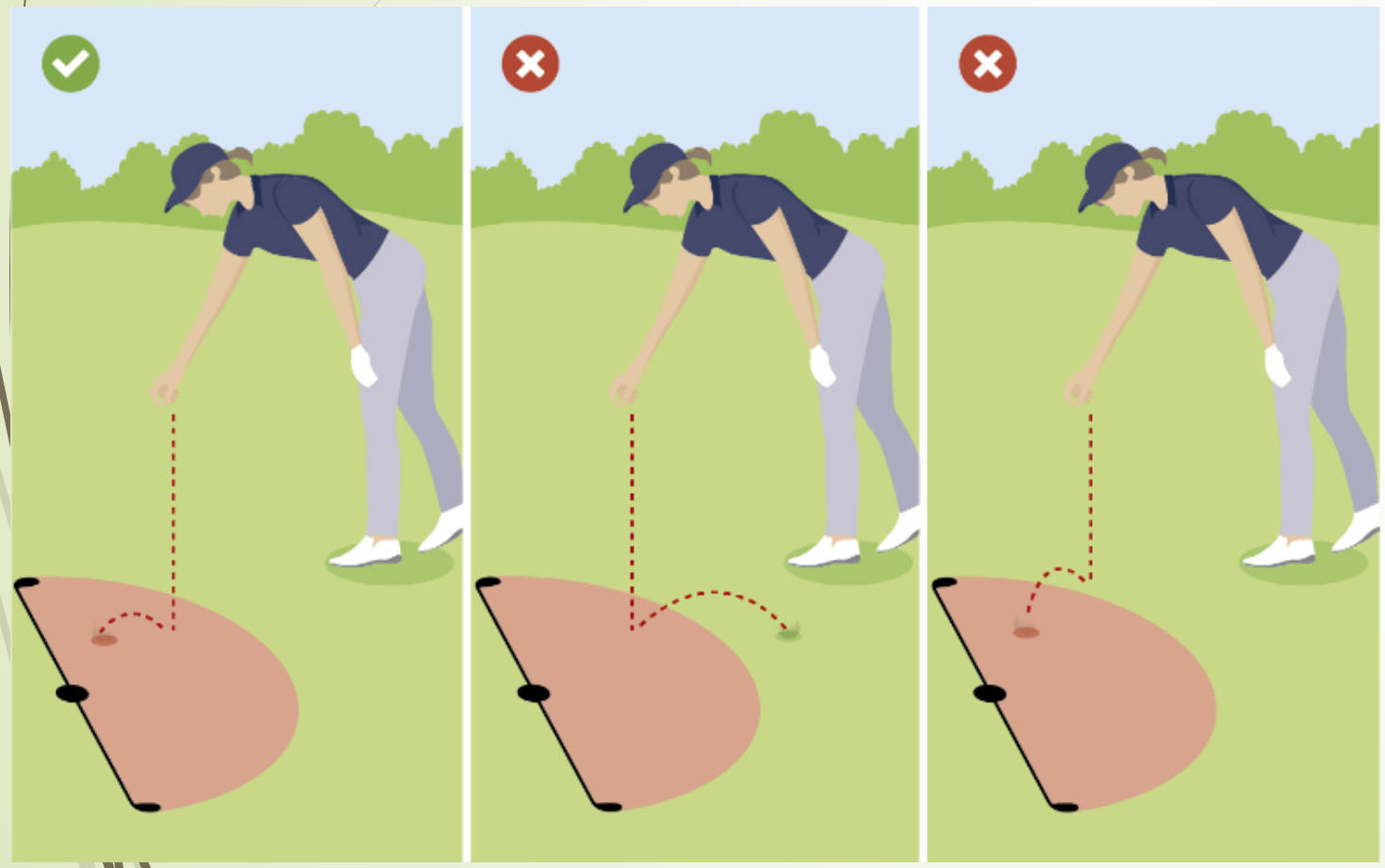
# La bola se ha movido (2)

- 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 ¡cuidado! pues si esto ocurre cuando la bola 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 (1)

- 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.

# Levantar la bola, dropar y reponer (2)



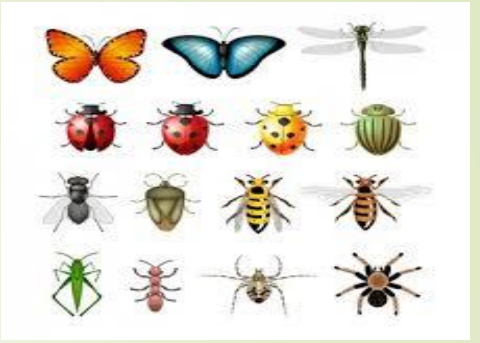
- Para **DROPAR** debes dejar caer la bola desde la altura de la rodilla, sin que te toque a ti o a tu ***equipamiento*** antes de llegar al suelo. La bola debe caer libremente cuando la sueltes al dropar, y no está permitido lanzarla o hacerla girar o rodar.

# Levantar la bola, dropar y reponer (3)

- 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*.

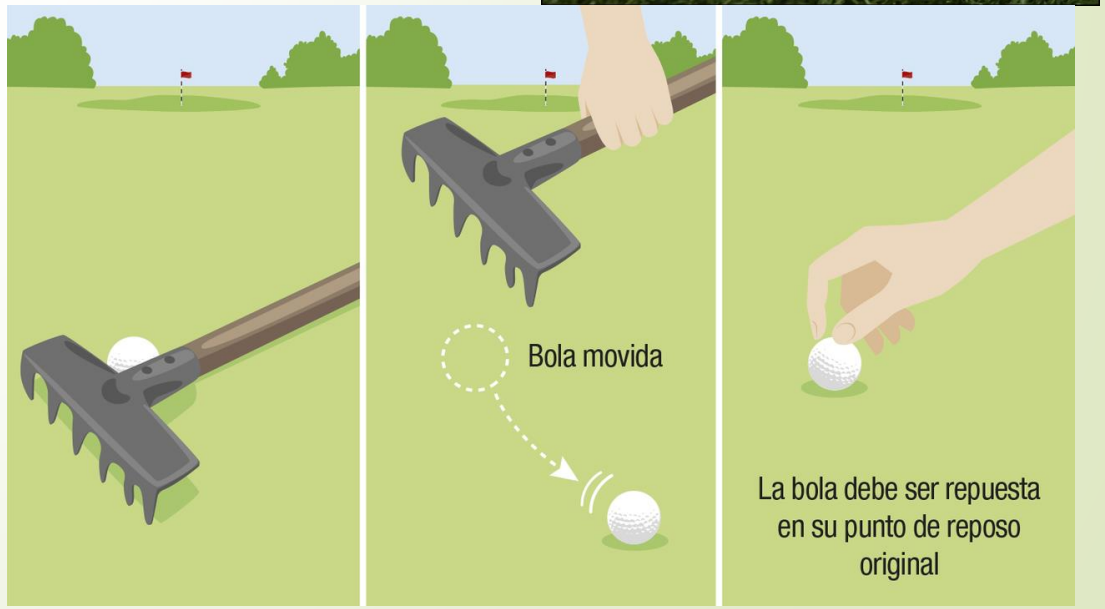
# Objetos y cosas en el campo (1)

- 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***.

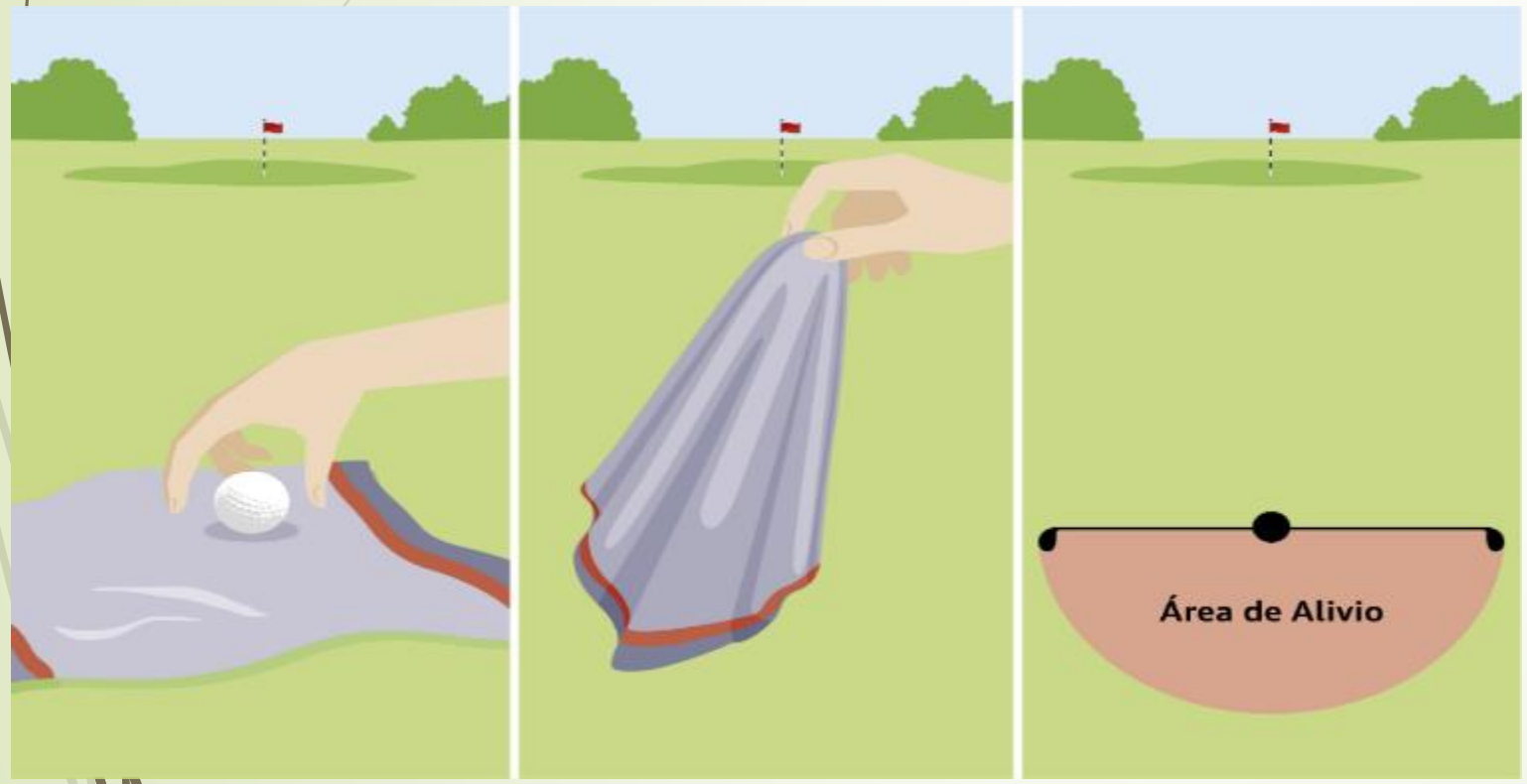


# Objetos y cosas en el campo (2)

- 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 movible*** 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.

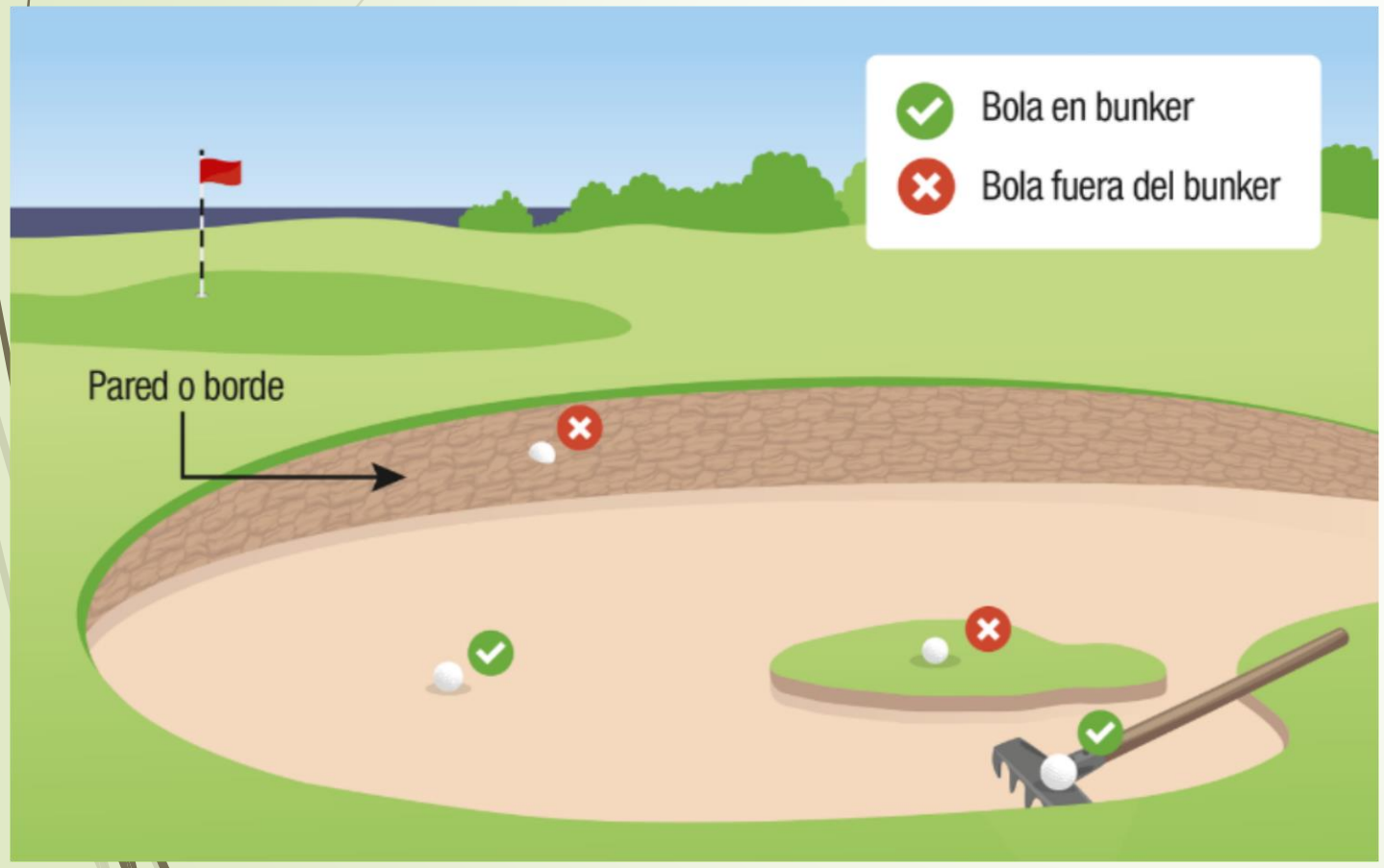


# Objetos y cosas en el campo (3)




- 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.

# Mi bola está en un bunker (1)




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).

# Mi bola está en un bunker (2)

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

- Quitar ***impedimentos sueltos*** y ***obstrucciones movibles*** (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.

# Mi bola está en un bunker (3)

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).

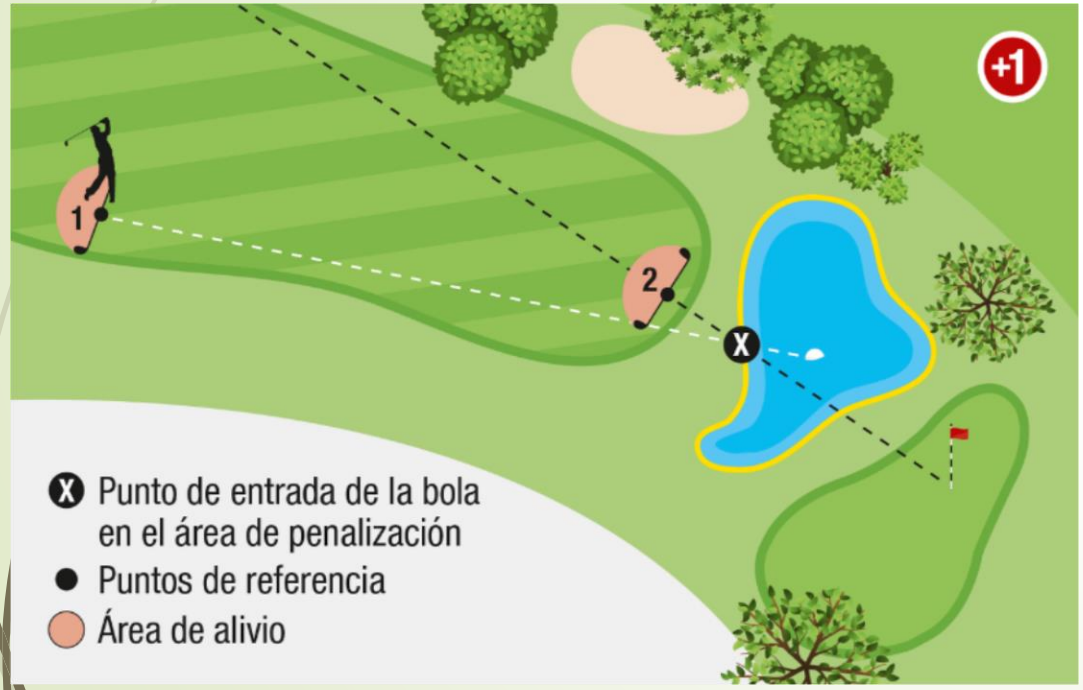
# Las áreas de penalización (1)

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**.

# Las áreas de penalización (2)

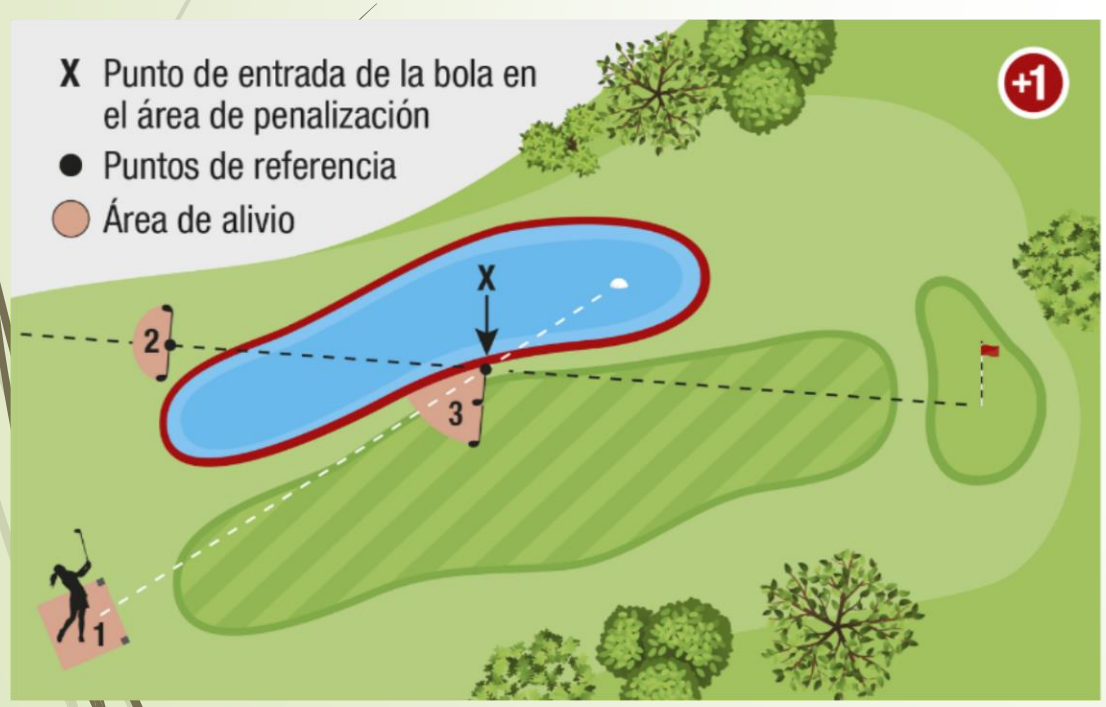
***Área de penalización* amarilla**: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un ***área de penalización* amarilla**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **dos opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**.




- 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).

# Las áreas de penalización (3)

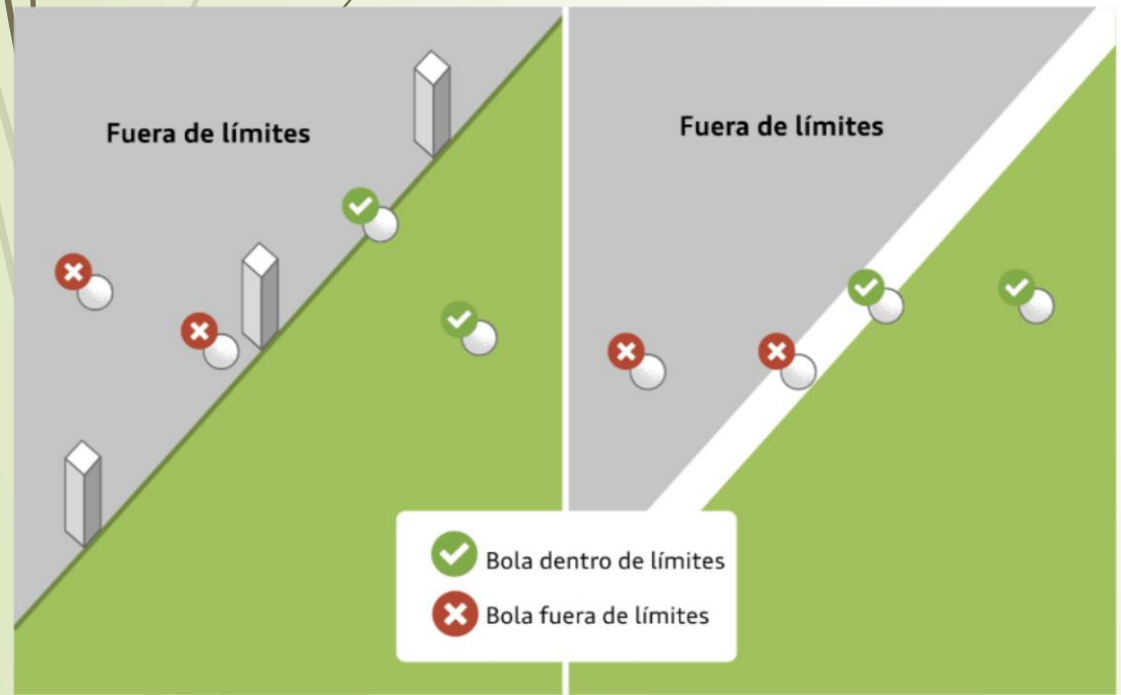
***Área de penalización* roja**: Cuando decides que es mejor no jugar tu bola que está en un ***área de penalización* roja**, o no la has encontrado, pero sabes que está allí, tienes **tres opciones**, cada una de ellas con **un golpe de penalización**. Las dos que ya hemos visto para el ***área de penalización* amarilla** (1. ***golpe y distancia*** y 2. en línea hacia atrás), y una tercera que es el alivio lateral.




- **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…



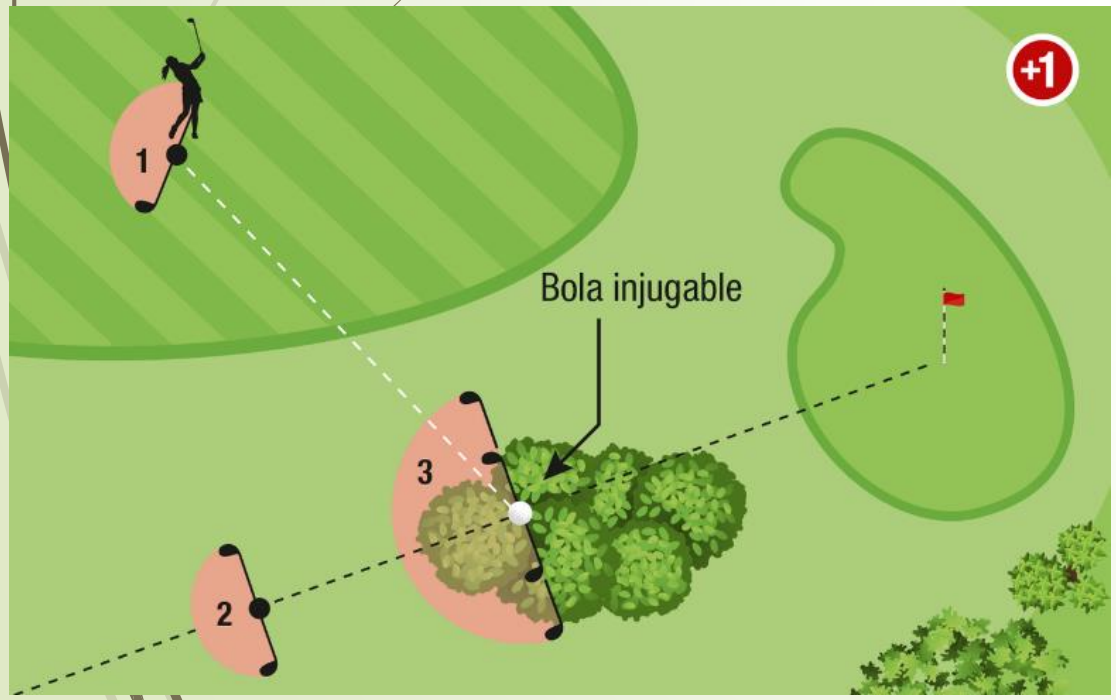

- Una bola está **perdida** cuando no la encuentras antes de **tres minutos** desde que se empieza a buscarla. Si no la encuentras, tienes que jugar desde donde diste el golpe anterior y añadir **uno de penalización**, lo que ya conocemos como "***golpe y distancia***".
- Recuerda que cuando una bola 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***".

# La bola se ha perdido o no la puedo jugar (1)

- 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***.

# La bola se ha perdido o no la puedo jugar (2)

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**:



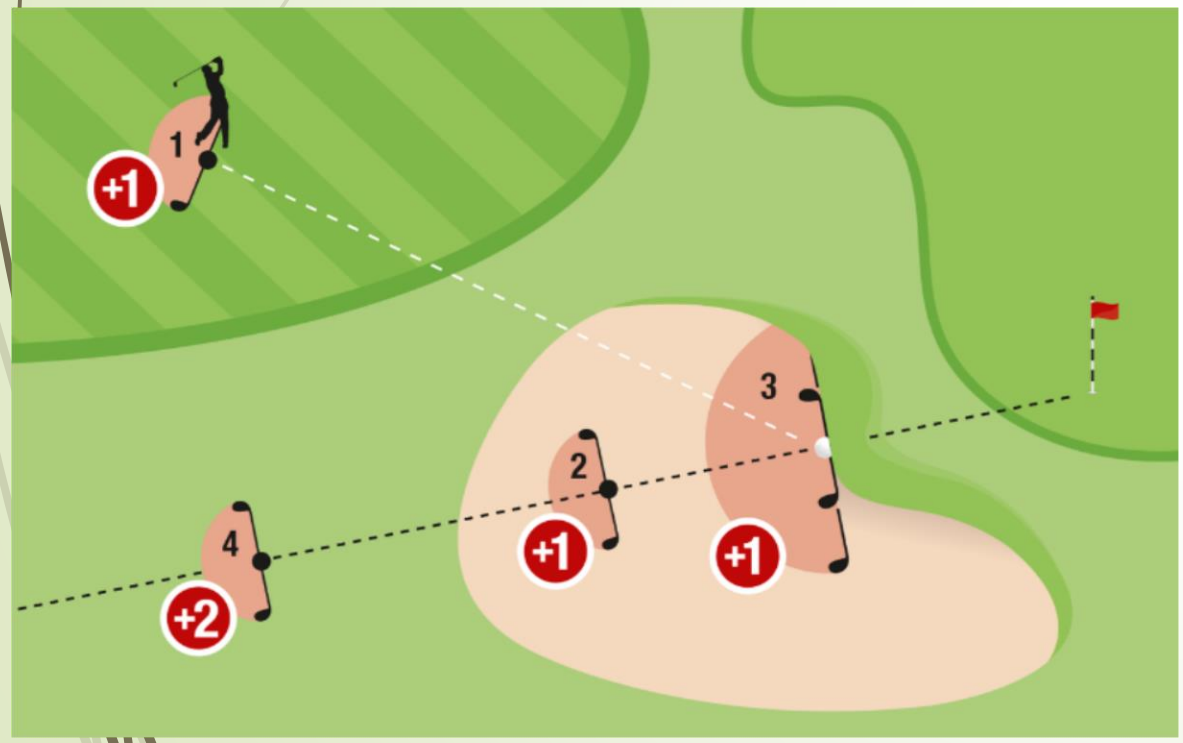

- Volver a jugar desde donde diste el último golpe (lo que ya conocemos como ***golpe y distancia***).
- En **línea hacia atrás** dropando una bola en una línea que va desde el hoyo y pasa por el punto donde está la bola hasta donde decides dropar la bola, sin límite de distancia (y en ese punto, dentro de la longitud de un palo).
- Alivio Lateral (siguiente página)

# La bola se ha perdido o no la puedo jugar (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.

# La bola se ha perdido o no la puedo jugar (3)

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***.

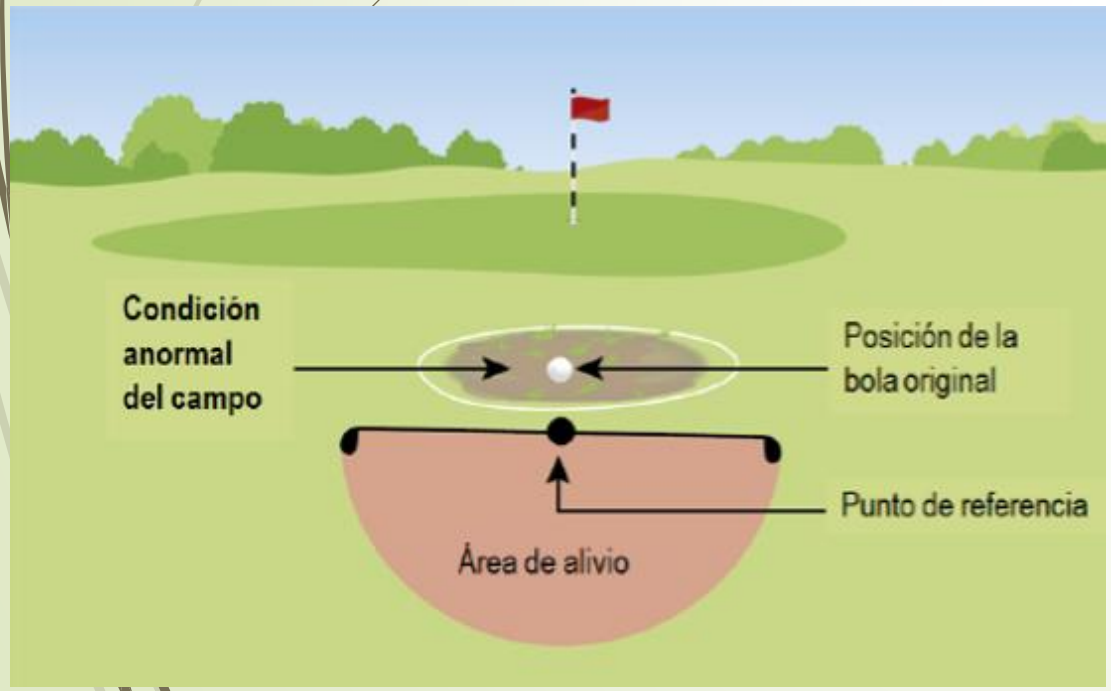
# Alivio en otras situaciones del juego

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 topos), y toda la zona levantada o estropeada para excavar el agujero.

# Alivio en otras situaciones del juego (2)

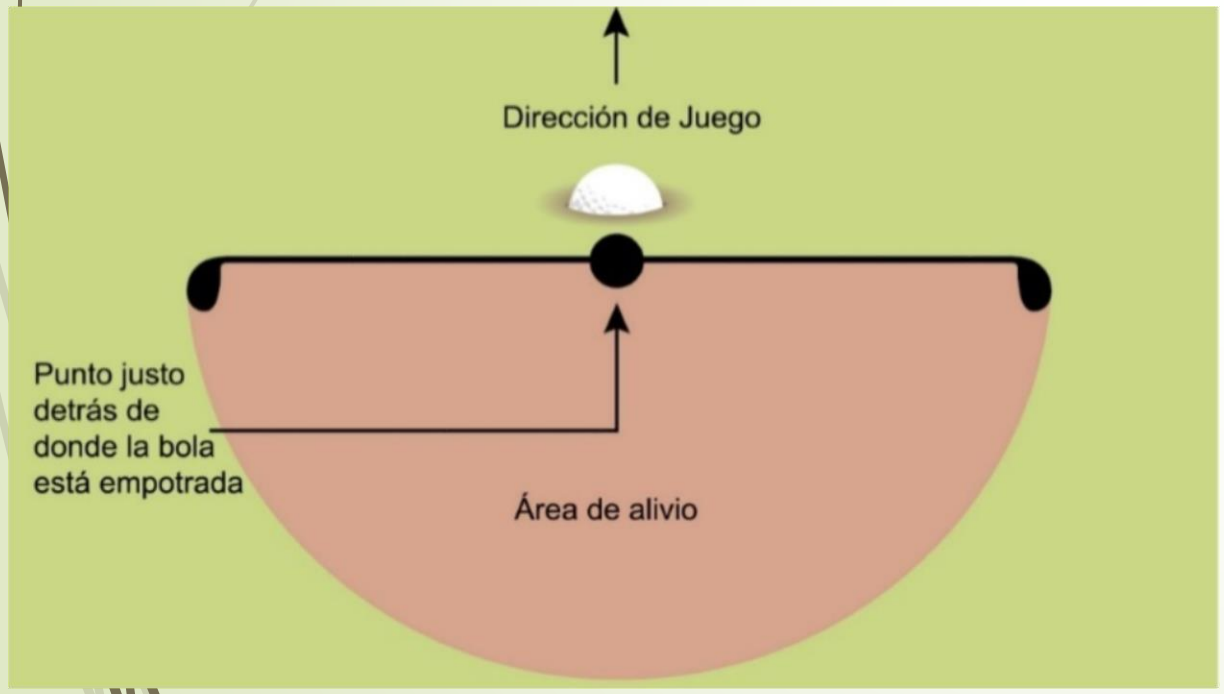
- Puedes aliviarte **sin penalización** cuando tu bola toca o está sobre la condición anormal, o ésta te molesta en tu colocación o para tu swing. Si tu bola está en ***green***, también puedes aliviarte si la condición anormal está en tu línea de juego.




- 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).

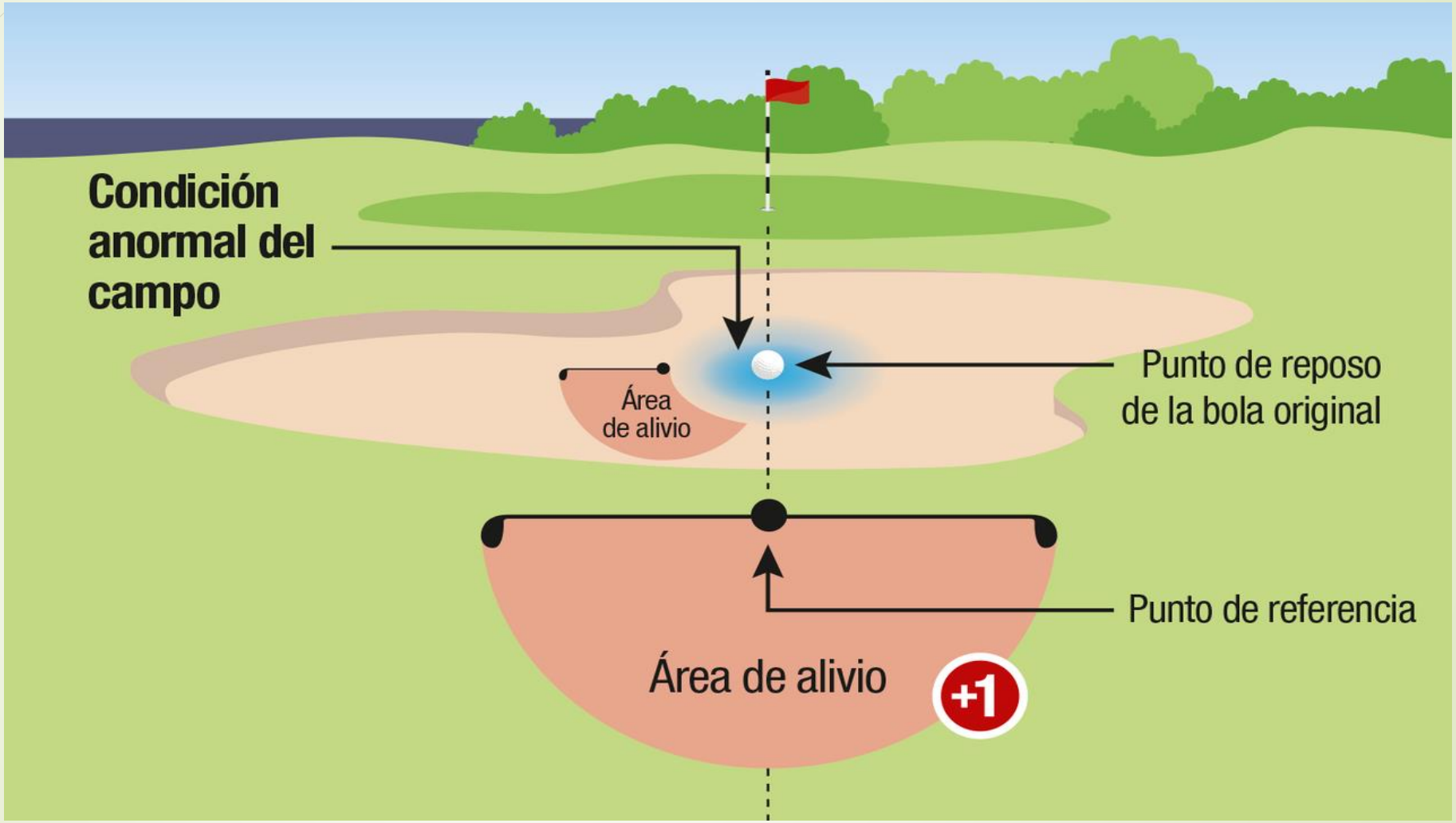
# Alivio en otras situaciones del juego (3)

- 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.

# Agua Temporal en Bunker



# Llegamos al Green (1)

- 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 impor-tante 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.

# Llegamos al Green (2)

- 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.

# Llegamos al Green (2)

- 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.

# Llegamos al Green (2)

- **RESPETO**: 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 (2)

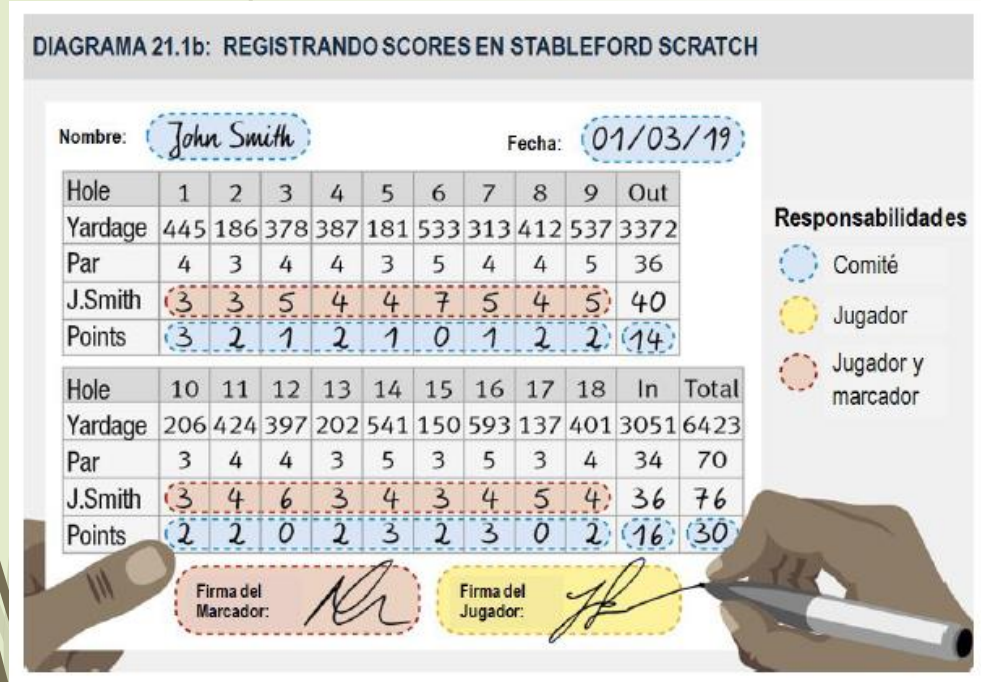


DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SCRATCH

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 del Jugador:

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

Y recuerda...

Aplica las reglas, y disfrutarás del golf.

# Hoyo 1

Tu bola está en el Green del hoyo 1 y para ahorrar tiempo, dejas la bandera en el hoyo. Después de patear tu bola golpea el asta de la bandera en el hoyo y viene a parar a un metro del hoyo. ¿Qué dice la Regla?

A- Tienes dos golpes de penalización y juegas la bola como reposa

B- No hay penalización, pero debes cancelar el golpe y volver a jugar

C- No hay penalización y juegas la bola como repose

# Hoyo 2

Tu golpe de salida viene a parar a un área de penalización. Haces dos swings de práctica tocando el suelo ambas veces y apoyas tu palo al ir a dar el golpe. ¿Qué dicen las Reglas?

A. No hay penalización

B. Tienes dos golpes de penalización

C. Tienes cuatro golpes de penalización

# Hoyo 3

Tu bola va a reposa en una situación difícil en el bunker y decides que está injugable. Decides dropar la bola fuera del bunker. ¿Qué dicen las reglas?

A. Debes de medir dos palos de longitud en el lado del bunker

B. Debes dropar la bola hacia atrás en la línea fuera del bunker

C. La bola no se puede dropar fuera del bunker

# Hoyo 4

En el hoyo 4 juegas tu bola delante de las marcas de salida. Corriges el error y juegas otra bola, esta vez desde dentro del área de salida. ¿Qué dicen las reglas?

A. Tienes dos golpes de penalización

B. No hay penalización siempre que juegues desde dentro del área de salida

C. Estas descalificado

# Hoyo 5

Tu tercer golpe va a parar a un rough con hierba alta. Encuentras tu bola pero no puedes ver si es la tuya. Sin marcarla, levantas la bola para identificarla y la repones. Qué dicen las reglas?

A. No hay penalización

B. Tienes un golpe de penalización

C. Tienes la penalización general

# Hoyo 6

Tu bola va a reposar a un bunker junto al Green. Al dar el golpe en el backswing (subida del palo hacia atrás) para dar el golpe, tocas una hoja en el bunker con tu palo. ¿Qué dicen las Reglas?

A. No hay penalización

B. Tienes un golpe de penalización

C. Se aplica la penalización general

# Hoyo 7

Una tela de araña está adherida a un árbol e interfiere con tu swing. Quitas la telaraña y juegas el golpe al Green. ¿Qué dicen las reglas?

A. No hay penalización

B. Tienes un golpe de penalización

C. Tienes dos golpes de penalización

# Hoyo 8

Tu segundo golpe llega al Green. Pateando, golpeas la bola muy fuerte y rueda fuera del Green a un bunker. Declaras la bola injugable y tomas alivio colocando otra bola en el Green desde donde pateaste y metes el siguiente put. ¿Cúal es el resultado para el ese hoyo?

A. 4

B. 5

C. 7

# Hoyo 9

Jugando el hoyo 9 tu bola va cerca del Green del hoyo1. Jugando la bola como reposa tus pies estarían colocados sobre el Green del 1. ¿Qué dicen las reglas? No hay penalización y…

A. Debes jugar la bola como reposa

B. La debes declarar injugable

C. Tienes que tomar Alivio sin penalización

# MIÑO CLUB de GOLF
## ÁRTABRO

Comité de Competición