

## REGLAS BASICAS DE JUEGO

### Áreas de penalización:

**Estacas blancas:** Delimitan los límites del campo de juego. Si tu bola cae fuera de estas estacas, se considera «fuera de límites» y se aplican penalizaciones específicas. En la imagen se muestra cuando una bola esta fuera de límites. En ocasiones se pueden utilizar también líneas blancas.



Cuando un jugador envía su bola fuera de límites deberá pegar otra bola desde el último sitio desde donde envió su bola fuera de límites, sumándose un golpe de penalización extra.

**Por ejemplo:** si el jugador envió su golpe de salida fuera de límites, deberá jugar otro golpe desde la salida que sería ya su tercer golpe por las penalizaciones.

**Estacas rojas:** Señalan áreas de penalización lateral por agua. Puedes jugar la bola tal como reposa y sin penalización o tomar un alivio con un golpe de penalización como indica la siguiente imagen explicativa.



1- Repetir el golpe anterior.

2- Desde la línea imaginaria entre la bandera y donde cruzó las estacas rojas dentro del radio de un palo.

3- Desde el punto donde cruzó las estacas rojas pero no mas cerca del hoyo y dentro del área de dos palos.

En todos estos casos el jugador **Tiene un Golpe de penalización.**

**Estacas amarillas:** Indican áreas de penalización de agua frontal. Puedes jugar la bola tal como reposa y sin penalización o tomar un alivio con un golpe de penalización como indica la siguiente imagen explicativa..



1- Repetir el golpe desde el último golpe.

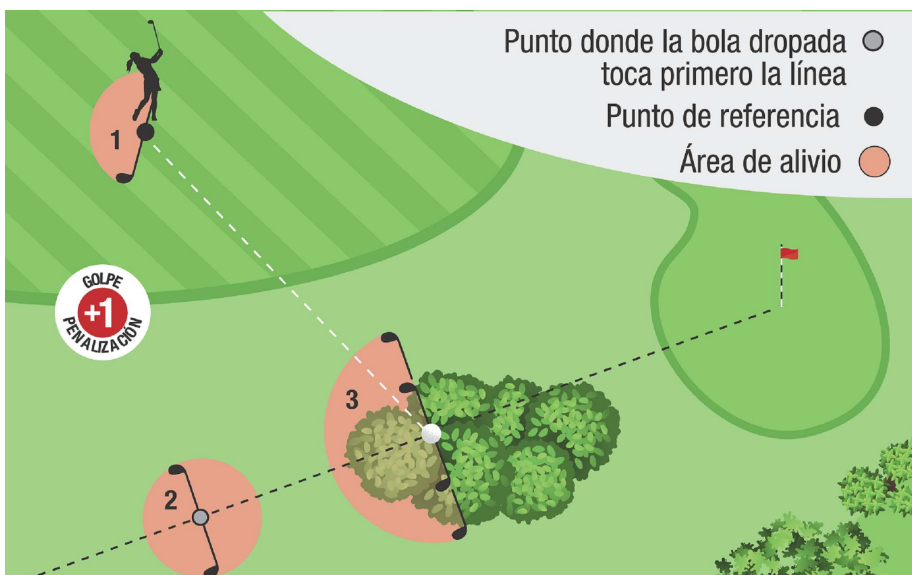
2- Desde la línea entre la bandera y donde cruzó las estacas amarillas.

En los dos casos el jugador **Tiene un Golpe de penalización.**

**Bola Perdida:** El jugador dispondrá de solo 3 minutos para buscar su bola. Si superado este plazo no encontró su bola, la misma se considerará perdida. En este caso el jugador deberá repetir su último golpe y sumarse un golpe de penalización.

Con ánimo de agilizar el juego, cuando un jugador golpea la bola hacia un sitio donde supone no va a encontrarla, podrá pegar otra bola que deberá anunciarla como provisional, para evitar volver al mismo sitio en caso de no encontrar la primera.

**Bola injugable:** En el caso que un jugador deje su bola en un lugar que considere que no podrá jugarla, podrá declarar la bola injugable y con un golpe de penalización podrá jugar su siguiente golpe desde las opciones indicadas en el dibujo abajo.



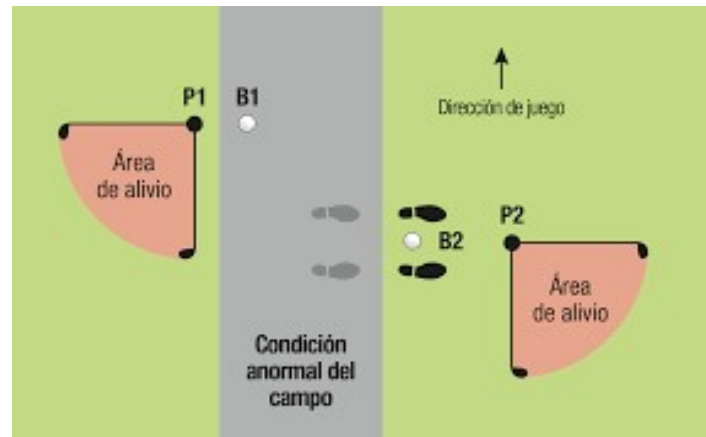
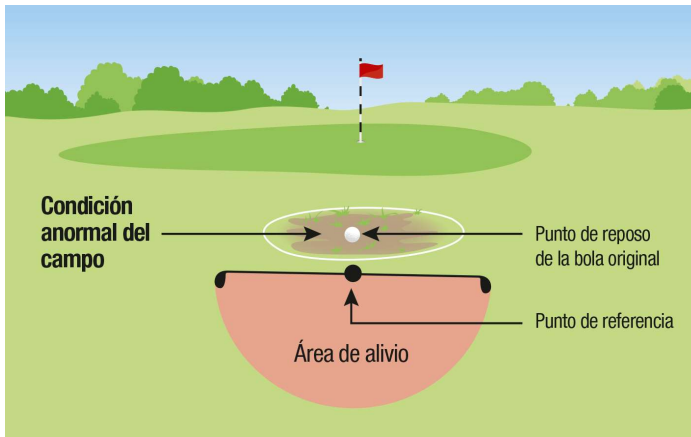
1- Podrá repetir el golpe desde el último lugar donde golpeó la bola.

2- Desde la línea entre la bandera y la bola injugable para atrás todo lo que desee.

3- Desde dentro del largo de dos palos pero nunca más cerca del hoyo.

En todos los casos el jugador **Tiene un Golpe de penalización.**

**Estacas azules:** A menudo se utilizan para marcar zonas en reparación. Estas áreas están fuera de juego y puedes mover tu bola sin penalización.



El jugador deberá utilizar el punto de alivio más cercano a la bola y sin acercarse al hoyo. Desde ese punto tendrá un área de alivio de un palo (driver) de distancia sin acercarse al hoyo.

Esta condición de alivio también se utiliza para objetos artificiales encontrados durante el campo, que no puedan removerse y que interfieran en el stance, swing o vuelo evidente de la bola que requiera el golpe en cuestión.

Estos objetos artificiales podrían ser como ejemplo: Cestos de basura, carteles, bancos, bocas de riego, caminos asfaltados o de piedras, rejillas de drenaje, etc.

En el caso que el objeto pueda removerse, el jugador no tendrá liberación sino que deberá quitar el objeto en cuestión. Ejemplo en la imagen abajo.



**¿Cómo dropar la bola?:** Para dropar debes mantener la bola a la altura de la rodilla, suéltala y asegúrate de que repose dentro del área de alivio. Si la bola rueda fuera del área de alivio el jugador deberá droparla una vez más y si esta vuelve a rodar fuera del área, se la coloca con la mano en el sitio mas cercano donde boto la bola dropada la última vez.

## **ETIQUETA Y CORTESIA:**

**Reparar Divot (chuleta):** Estamos hablando del trozo de césped que la cabeza del palo arranca al golpear la bola. Para ello, lo principal es recuperar la chuleta si está totalmente desprendida. Debes colocarla sobre el agujero de forma que lo tape entero, como si de un puzzle se tratara. Presiona con la mano para que quede bien colocada. Por último, písala con fuerza para que quede compacta y unida al resto de hierba al mismo nivel.

**Reparar pique:** Se trata de los agujeros o marcas que las bolas de golf causan al impactar sobre el green. **Repararlos es muy sencillo.** Debes clavar el [arregla-piques](#) alrededor del impacto e ir empujándolo hacia el interior del agujero, haciendo palanca. Así se irá cubriendo el agujero con la hierba de alrededor.

Una vez cerrado, hay que presionar la hierba con una superficie lista. Por ejemplo, la base del putter. De esta manera, el green **ya estará preparado para los próximos jugadores.**

**Rastrillar bunker:** Estas zonas de arena cercanas al green son las que más podemos afectar cuando jugamos al golf. Para conservar bien los bunkers es importante entrar a ellos por la zona de menor pendiente hasta llegar a la bola. Una vez realizado el golpe es importante rastrillar la arena para que quede lisa.

A la hora de rastrillar es importante hacerlo en dirección a la bandera. Hay que conseguir que la superficie quede uniforme. Después, recuerda dejar el rastrillo fuera del bunker, en una zona donde moleste lo menos posible a los demás jugadores.

**Respetar la línea de los puts en el green:** Los jugadores deberán evitar pisar las líneas que deberán recorrer en los greens las bolas de los demás jugadores hasta el hoyo.

**Conducta deportiva durante el juego:** Los jugadores deberán comportarse de forma cordial y respetuosa ante los demás jugadores durante todo el juego, evitando hablar o moverse en el momento en el que otro jugador este pegando y ayudando en lo posible a los demás jugadores a respetar el ritmo durante el juego.

**Ritmo de juego:** Los jugadores deberán respetar en todo momento la velocidad de juego establecidas por el campo de golf. Para ello tienen que estar atentos a la distancia con el grupo de juego de adelante y atrás. En el caso que el grupo pierda distancia con el grupo de adelante deberá acelerar el juego sin excepción.

Cada jugador tiene que optimizar los tiempos de juego en los detalles como dejar los palos cercanos a donde golpea la bola, apuntar los golpes en la tarjeta en los momentos que debe esperar a otro jugador, estar preparado al momento que le toque pegar, cuando se llega al green dejar los palos de camino al próximo tee, etc.

### ***Tiempo aproximado de juego basado en grupos de 4 jugadores:***

PAR 3 CORTO	8´
PAR 3 LARGO	10´
PAR 4	12´
PAR 5	14´



## EXPLICACIÓN MODALIDAD STABLEFORD

Principalmente en esta modalidad no gana el que menos golpes haga sino el que más puntos consiga.

De esta manera el jugador no esta obligado a terminar cada hoyo para poder acabar el torneo, sino que en el caso que juegue mal un hoyo, podrá levantar su bola sin mayor consecuencia que no sumar puntos en ese hoyo.

**COMO SE ASIGNAN LOS PUNTOS:**

Según el slope de cada campo se le otorgará determinados golpes de ventaja a cada jugador en los hoyos mas difíciles del campo.

En el hoyo que tengas estos golpes de ventaja, el sistema descontará automáticamente estos golpes del score real que hiciste en ese hoyo para el cómputo de puntos obtenidos en el mismo hoyo.

El jugador SIEMPRE DEBE APUNTAR EN LA TARJETA LOS GOLPES REALES.

Ejemplo:

SI: 68	Vc: 52,9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	IDA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	VTA	TOT
	PAR	3	3	3	3	3	3	4	3	4	29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	56
	Hcp	14	6	5	3	7	10	1	8	2		17	11	15	16	12	18	4	13	9		
<i>Golpes Jug1</i>		3	4	4	-	4	3	-	4	-	22	4	4	4	4	4	5	4	3	5	37	59
		*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*			*		*	*	*		

Hcp  
15

Bruto Medal	3	4	4	0	4	3	0	4	0	22	4	4	4	4	4	5	4	3	5	37	59	+3
Neto Medal	2	3	3	0	3	2	0	3	0	16	4	3	3	4	3	5	3	2	4	31	47	-9
Bruto Stableford	2	1	1	0	1	2	0	1	0	8	1	1	1	1	1	0	1	2	0	8	16	+20
Neto Stableford	3	2	2	0	2	3	0	2	0	14	1	2	2	1	2	0	2	3	1	14	28	+8

El sistema le asignará los puntos de acuerdo a la tabla indicada abajo.

GOLPES	PUNTOS
EAGLE (dos golpes menos del par del hoyo)	4
BIRDIE (un golpe menos del par del hoyo)	3
PAR (golpes adecuados que se establecen para el hoyo)	2
BOGEY (un golpe mas que el par del hoyo)	1
DOBLE BOGEY (dos golpes mas que el par del hoyo)	0

**El jugador que más puntos consiga será el ganador.**