

## GUÍA PARA LOS CLUBES ASOCIADOS A LA FEDERACIÓN DE GOLF DEL SUR DEL LITORAL

### INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS PARA JUGADORES EN FORMACIÓN

#### Introducción

El proceso de formación inicial del jugador hasta la obtención de handicap, recorre distintas etapas, que abarcan las nociones técnicas y de conducta, la aptitud de juego y la familiarización con los conocimientos de reglas.

La presente guía tiene por objetivo colaborar con las Comisiones Directivas y/o responsables designados por los clubes, involucrados en la formación de jugadores.

La misma es elaborada por la Federación de Golf del Sur del Litoral para uso exclusivo de los clubes asociados y abarca el conocimiento elemental de las Reglas y conceptos esenciales del juego y proceder del jugador.

El contenido de la misma NO reemplaza la lectura de las Reglas de Golf, muy por el contrario, es sugerencia de la FGSL el estudio de las mismas por parte de los interesados.

#### ÍNDICE

- a. Principios fundamentales del juego
- b. Código de conducta
- c. Jugando un hoyo (orden de juego, ritmo de juego y ready golf)
- d. Consideraciones generales (antes de comenzar, durante la vuelta y al finalizar)
- e. Reglas de Golf (definiciones, reglas y áreas del campo)
- f. Reglas Locales
- g. Recomendaciones

## a. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL JUEGO (Regla 1)

**1.1. Juegue el campo como lo encuentre y juegue la bola como reposa.**

**1.2. Juega de acuerdo con las Reglas y con el espíritu del juego.**

Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

Actuando con integridad - por ejemplo, siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.

Mostrando consideración hacia los demás - por ejemplo, jugando a un buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.

Cuidando el campo - por ejemplo, reponiendo divots, alisando los bunkers, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al campo.

Las “Reglas” significan: Las Reglas 1 a 24 y las Definiciones incluidas en estas Reglas de Golf, y Cualquier “Regla Local” que adopte el Comité para la competición o el campo.

Los jugadores son también responsables de cumplir con todas las “Condiciones de la Competición” adoptadas por el Comité (tales como requisitos de inscripción, modalidad y fechas de juego, número de vueltas a jugar y el número y orden de los hoyos durante una vuelta; como así también cuando se considera entregada la tarjeta de score y cuando se considera finalizada la competición).

**1.3. Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna posible ventaja sobre su contrario en match play (juego por hoyos) o sobre los demás jugadores en stroke play (juego por golpes).**

### Aplicando las Reglas

(1) El Jugador es Responsable de Aplicar las Reglas. Es responsabilidad de los jugadores el aplicar las Reglas a ellos mismos:

Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos aplicándose sus propias penalizaciones.

Si un jugador sabe que ha infringido una Regla que acarrea una penalización y deliberadamente no se la aplica, está descalificado.

Si dos o más jugadores deliberadamente se ponen de acuerdo para ignorar cualquier Regla o penalización que saben que se aplica, y cualquiera de esos jugadores ha comenzado la vuelta, están descalificados (incluso si aún no han actuado de acuerdo a lo acordado).

Cuando es necesario decidir cuestiones de hecho, un jugador es responsable de considerar, no solo su propio conocimiento de los hechos, sino también todo el resto de información que esté razonablemente disponible.

Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un árbitro o al Comité, pero si estos no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador debe continuar jugando y

plantear la cuestión a un árbitro o al Comité cuando estén disponibles (ver Regla 20.1).

Las reglas permiten en juego por golpes jugar dos bolas cuando hay dudas sobre cómo proceder (ver Regla 20.1 c 3).

## **b. CODIGO DE CONDUCTA**

El Comité puede establecer sus propias normas de conducta en un Código de Conducta implementado mediante una Regla Local adoptando una escala de penalizaciones diversas (ver Regla 1.2b). Si el Comité no establece un Código de Conducta, está restringido en penalizar a los jugadores por conducta inapropiada mediante la Regla 1.2a. La única penalización disponible para un acto que es contrario al espíritu del juego según esa Regla es la descalificación (ver Sección 5H (4) para más información).

El Comité puede dar cabida a lo siguiente dentro de un Código de Conducta:

- La prohibición de que los jugadores entren en todas o en algunas zonas de juego prohibido específicas.
- Detalles específicos de conducta inaceptable , por los que un jugador puede ser penalizado durante una vuelta, por ejemplo:
  - No cuidar el campo, por ejemplo, no rastrillar bunkers o no reponer los divots o no reparar los agujeros de piques.*
  - Lenguaje inaceptable.*
  - Abuso o maltrato de los palos o del campo.*
  - Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores.*
- Un código de vestimenta aceptable

## **c. JUGANDO UN HOYO**

### **Orden de juego (Regla 6.4)**

Propósito: La Regla 6.4 describe el orden de juego durante todo el hoyo. El orden de juego desde el área de salida depende de quién tiene el honor y, después de eso, se basa en quien tiene la bola más lejos del hoyo.

En match play (juego por hoyos) el orden de juego es fundamental; si juegas fuera de turno, tu contrario puede cancelar el golpe y obligarte a jugar de nuevo.

En stroke play (juego por golpes), no hay penalización por jugar fuera de turno y estás autorizado y se te recomienda a jugar el “ready golf” o “listos para jugar”, es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.

### **Ritmo de juego (Regla 5.6 B)**

**Una vuelta debe jugarse a un ritmo rápido.**

Tu ritmo de juego probablemente afectara a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus vueltas, incluyendo los de tu propio grupo y a los de los grupos que van detrás. Se recomienda que des paso a los grupos que van más rápido.

Recomendaciones de Ritmo de Juego. Deberías jugar a un buen ritmo durante la vuelta, incluyendo el tiempo que tardas en:

- Preparar y ejecutar cada golpe,
- Desplazarte de un sitio a otro entre golpes, y
- Desplazarte a la siguiente área de salida después de completar el hoyo.

Deberías prepararse con antelación para tu siguiente golpe y estar dispuesto para jugar cuando es tu turno.

Cuando es tu turno de juego:

- Se recomienda que hagas el golpe en no más de 40 segundos o 50 segundos si eres el primero del grupo en jugar, después de que puedas (o deberías poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- Normalmente deberías poder jugar más rápido que en 40 segundos y se recomienda que así lo hagas.

Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego. En stroke play (juego por golpes), “listos para jugar” o “ready golf” de una manera segura y responsable.

En match play (juego por hoyos), tu y tu contrario pueden acordar que alguno juegue fuera de turno para ahorrar tiempo.

## Ready Golf

**“Ready Golf” o “Listos para Jugar”.** En Stroke play (juego por golpes), estás autorizado y se te recomienda a jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable, como cuando:

Acuerdas hacerlo con otro jugador por ser beneficioso o para ahorrar tiempo,

Tu bola reposa muy cerca del hoyo y deseas embocar, o

Estás preparado y eres capaz de jugar antes de que lo haga otro jugador al que le toca siguiendo el turno de juego normal, siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

Pero si el jugador al que le toca jugar está listo para jugar y manifiesta que quiere jugar primero, los otros jugadores, generalmente, deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

## d. CONSIDERACIONES GENERALES

### Antes de comenzar tu vuelta

- Lee las Reglas Locales en la tarjeta de resultados y el tablón de anuncios.
- Pon una marca de identificación en tu bola; muchos jugadores de golf juegan la misma marca de bola y, si no puedes identificar tu bola, se considera perdida (Regla 18.2).
- Cuenta tus palos; se te permite un máximo de 14 palos (Regla 4.1).

- Intercambia tu tarjeta de score con algún integrante de tu grupo.

### **Durante la vuelta**

- No pidas consejo a nadie, excepto a tu caddie, a tu compañero (es decir, a un jugador de tu bando) o al caddie de tu compañero.
- No des consejo a ningún jugador excepto a tu compañero.
- Puedes pedir o proporcionar información sobre las Reglas, distancias y la posición de las áreas de penalización, bunkers, el asta de la bandera, etc. (Regla 10.2).
- No ejecutes ningún golpe de práctica durante el juego de un hoyo (Regla 5.5).

### **Al final de tu vuelta**

En match play (juego por hoyos), asegúrate de que el resultado del partido se publique.

En stroke play (juego por golpes), asegúrate de que tu tarjeta de resultados se ha rellenado correctamente, está firmada por ti y tu marcador, figure tu hándicap vigente, los scores de cada hoyo sean los correctos, y entréguela al Comité tan pronto como sea posible (Regla 3.3).

## **e. REGLAS DE GOLF**

### **Definiciones**

Las Reglas contienen muchos términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, áreas de penalización, etc.), y estas definiciones constituyen la base de las Reglas.

Un buen conocimiento de los términos definidos es muy importante para la correcta comprensión y aplicación de las Reglas. Para ayudarle a conocer las definiciones, estas se encuentran desde la página número 136 del Libro “Edición para el jugador de las Reglas de Golf”.

### **Reglas del Juego**

Las Reglas del Juego consisten en 24 Reglas, la mayoría de ellas describen lo que los jugadores pueden o deben hacer.

Otras Reglas describen acciones prohibidas, por ejemplo “durante una vuelta, no debes dar consejos a nadie de la competición que está jugando en el campo” Ver Regla 10.2.

Otros ejemplos:

- \* Registrando scores en juego por golpes. Ver Regla: 3.3b
- \* Palos permitidos para ejecutar un golpe. Ver Regla: 4.1a
- \* Bolas permitidas en el juego de una vuelta. Ver Regla: 4.2a
- \* Usos permitidos y prohibidos de equipamiento, Ver Regla: 4.3a
- \* Prácticas en el campo o entre vueltas. Ver Regla: 5.2
- \* Comenzando el juego de un hoyo. Ver Regla: 6.1
- \* Cómo buscar la bola adecuadamente. Ver Regla: 7.1

- \* Bola movida por fuerzas naturales. Ver Regla: 9.3
- \* Golpeando la bola adecuadamente. Ver Regla: 10.1a
- \* Jugando una bola en el bunker. Ver Regla: 12.2
- \* Acciones permitidas en el green. Ver Regla: 13.
- \* Marcando, levantando y limpiando la bola. Ver Regla: 14.1
- \* Dropeando la bola en un área de alivio. Ver Regla: 14.3
- \* Jugando desde lugar equivocado. Ver Regla: 14.7
- \* Impedimentos sueltos. Ver Regla: 15.1
- \* Obstrucciones movibles. Ver Regla: 15.2
- \* Bola empotrada. Ver Regla: 16.3
- \* Opciones para una bola en área de penalización. Ver Regla: 17.1
- \* Bola Provisional. Ver Regla: 18.3
- \* Bola Injugable. Ver Regla: 19
- \* Resolviendo cuestiones de reglas durante la vuelta. Ver Regla: 20.1

### Las Cinco Áreas del Campo

Hay cinco áreas en el campo. El área general, la cual abarca todo el campo, incluyendo el fairway, rough, arbustos, árboles, etc, excepto estas cuatro áreas específicas:

El área de salida del hoyo que estás jugando (Regla 6.2).

Todas las áreas de penalización (Regla 17).

Todos los bunkers (Regla 12), y

El green del hoyo que estás jugando (Regla 13).

### f. REGLAS LOCALES

El Comité es responsable de decidir si se implementa o adopta alguna Regla Local y de asegurarse de que sea compatible con los principios que se encuentran en los modelos de Reglas Locales de la Guía Oficial a las Reglas de Golf.

Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité implementa para el juego general o para una competición en particular. El Comité debe asegurarse de que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores tengan conocimiento de ellas, ya sea en la tarjeta de resultados, en un folleto, en el tablón de anuncios o en la página web del campo.

Las Reglas Locales tienen el mismo estatus o rango que una Regla de Golf para esa competición o ese campo.

El uso de las Reglas Locales debe limitarse tanto como sea posible y utilizarse únicamente para tratar los tipos de situaciones y políticas contempladas.

Ejemplos: ver Sección 8 - En la guía oficial. Modelos de Reglas Locales.

A-4. Fuera de límites internos.

E-1. Zonas de dropeo.

E-3. Asientos preferidos (lie mejorado).

E-5. Alternativa a golpe y distancia para bola perdida o fuera de límites.

E-10. Protección de plantaciones jóvenes.

#### **g. RECOMENDACIONES**

Edición del Jugador de las Reglas de Golf.

<https://www.randa.org/es-es/rog/2019/pages/players-edition>

Academia de Reglas R&A

<https://www.randa.org/es-es/rulesacademy>