

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

### CONCEPTOS GENERALES SOBRE EL JUEGO Y COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR

#### Introducción

El proceso de formación inicial del jugador hasta la obtención del handicap index, recorre distintas etapas, que abarcan las nociones técnicas y de conducta, la aptitud de juego, la familiarización con los conocimientos de reglas y el comportamiento esperado dentro de un campo de golf.

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 su contenido NO complementa ni reemplaza 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. El juego del golf
- b. Conducta esperada de los jugadores
- c. El Campo
- d. Comenzando la vuelta
- e. Seguridad
- f. Consideraciones con otros jugadores
- g. Ritmo de Juego
- h. Cuidado de la cancha
- i. Al completar la vuelta
- j. Recomendaciones

#### a. El juego del golf

El golf se juega a una vuelta de 18 hoyos (o menos) en un campo, golpeando una bola con un palo.

Cada hoyo comienza con un golpe desde el área de salida y termina cuando la bola es embocada en el hoyo del green (o cuando las Reglas, de otra manera, contemplan que el hoyo está completado).

Para cada golpe, el jugador: juega el campo como lo encuentra, y juega la bola como reposa.

Pero, hay excepciones donde las Reglas permiten al jugador alterar las condiciones en el campo y requieren o permiten que el jugador juegue la bola desde un lugar diferente de donde reposa.

## **b. Conducta esperada de todos los jugadores**

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

Actuando con integridad - por ejemplo, cumpliendo 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 distraendo a 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.

*No hay penalización bajo las Reglas por no actuar de esta manera, excepto que el Comité puede descalificar a un jugador por actuar de una forma contraria al espíritu del juego y si se considera que ha cometido una grave falta de conducta.*

*Pueden imponerse penalizaciones distintas a la descalificación por falta de conducta del jugador, solo si esas penalizaciones se adoptan como parte de un Código de Conducta bajo la Regla 1.2b.*

## **c. El Campo**

Hay cinco áreas definidas en el campo, y hay varios tipos de objetos y condiciones definidas que pueden interferir con el juego.

Es importante saber en qué área del campo reposa la bola y el estatus de cualquier objeto o condición que interfiera, porque estos, a menudo, afectan a las opciones del jugador al jugar la bola o al tomar alivio.

### **Área General**

El área general cubre todo el campo excepto las cuatro áreas específicas descritas en la Regla 2.2b.

Se llama “área general” porque: Cubre la mayor parte del campo y es donde habitualmente se jugará la bola hasta que llegue al green.

Incluye todo tipo de terreno y objetos fijos o en crecimiento dentro del área, como fairway, rough y árboles.

### **Las Cuatro Áreas Específicas**

Ciertas Reglas se aplican específicamente a las cuatro áreas del campo que no están en el área general:

El área de salida, que el jugador debe usar al comenzar el hoyo que está jugando

Todas las áreas de penalización,

Todos los bunkers,

El green del hoyo que el jugador está jugando.

#### **d. Comenzando la vuelta**

Una “vuelta” consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el Comité. Éste no debe modificarse o alterarse.

La vuelta de un jugador comienza cuando ejecuta un golpe para iniciar su primer hoyo

El jugador debe comenzar a (y no antes) de su hora de salida:

Esto significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar de comienzo establecidos por el Comité.

Una hora de salida establecida por el Comité se trata como una hora exacta (por ejemplo, a las 9 am significa a las 9:00:00 am, no a cualquier otra hora hasta las 9:01 am).

Todos los competidores de un grupo deben estar presentes y listos para jugar en el horario establecido por el Comité, en este caso 9:00:00 am. El orden de juego no es relevante.

Si la hora de salida se retrasa por cualquier motivo (como por condiciones meteorológicas, juego lento de otros grupos o la necesidad de una decisión por parte de un árbitro) no hay infracción a esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando el grupo pueda salir.

#### **e. Seguridad**

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie esté parado cerca o en posición de ser golpeado por el palo, la bola, una piedra, ramita o cosas similares, cuando ejecuten un golpe o swing de práctica.

Los jugadores no deberían ejecutar un golpe hasta tanto quienes los preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores siempre deberían alertar al personal de la cancha que se encuentre cerca o delante, cuando estén por ejecutar un golpe que pudiera ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una bola en dirección tal que podría existir el peligro de golpear a alguien, inmediatamente debería dar un grito de advertencia. La palabra usada tradicionalmente en estas situaciones es “fore”.

## f. Consideraciones con otros jugadores

### No Molestar ni Distraer

Los jugadores siempre deberían mostrar consideración hacia los otros jugadores que se encuentren en la cancha y no deberían molestar su juego ya sea moviéndose, hablando o haciendo ruidos innecesarios.

Los jugadores no deberían pararse cerca o directamente detrás de la bola o directamente detrás del hoyo cuando otro jugador está por jugar.

### En el Green

En el green, los jugadores no deberían pararse en la línea del putt de otro jugador o, cuando está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea del putt.

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta tanto todos los jugadores del grupo hayan embocado.

### Anotando Scores

En el juego por golpes, un jugador que cumple la función de marcador debería, de ser necesario, camino al próximo área de salida, verificar el score con el jugador correspondiente y anotarlo.

## g. Ritmo de juego

Una vuelta de golf debe jugarse a un ritmo rápido.

Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego puede afectar a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus vueltas, incluyendo los de su propio grupo y los de los grupos que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

***Recomendaciones de Ritmo de Juego. El jugador debería jugar a un buen ritmo durante la vuelta, incluyendo el tiempo que tarda en:***

Preparar y ejecutar cada golpe,

Desplazarse de un sitio a otro entre golpes, y

Desplazarse a la siguiente área de salida después de completar un hoyo.

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente golpe y estar dispuesto para jugar cuando es su turno.

Cuando es su turno de juego:

Se recomienda que el jugador ejecute el golpe en no más de 40 segundos después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y

El jugador normalmente debería poder jugar más rápido que en 40 segundos y se recomienda que así lo haga.

***Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego. Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:***

En match play (juego por hoyos), los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo.

En stroke play (juego por golpes), los jugadores pueden jugar conforme a "listos para jugar" o "ready golf" de una manera segura y responsable.

Si una bola puede estar perdida fuera de un área de penalización o puede estar fuera de límites, para ahorrar tiempo, se recomienda jugar una bola provisional bajo penalización de golpe y distancia.

## **h. Cuidado de la cancha**

### ***Bunkers***

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Si hay un rastrillo dentro de una distancia cercana al bunker, debería usarse a éstos propósitos.

### ***Reparación de Divots, Piques de Bolas y Daños Causados por Zapatos***

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente cualquier agujero de divot hecho por ellos y cualquier daño al green hecho por el impacto de una bola (sea o no hecho por el propio jugador). Los daños al green ocasionados por los zapatos de golf pueden repararse.

### ***Prevención de Daños Innecesarios***

Los jugadores deberían evitar dañar la cancha sacando divots al realizar swings de práctica o golpeando la cabeza de un palo contra el suelo, ya sea por enojo o por cualquier otra razón.

Al apoyar las bolsas o el asta-bandera, los jugadores deberían asegurarse de no ocasionar daños en la superficie del green.

Para evitar dañar el hoyo, ni los jugadores ni sus caddies deberían pararse demasiado cerca del mismo y deberían tener cuidado al manipular el asta-bandera o al sacar la bola del hoyo. No debería utilizarse la cabeza de un palo para sacar una bola del hoyo.

En el green, los jugadores no deberían apoyarse en un palo, particularmente al sacar la bola del hoyo.

Antes de que los jugadores se retiren del green, el asta-bandera debería ser repuesta correctamente en el hoyo.

Se debería cumplir estrictamente lo que indiquen los avisos locales que regulan el desplazamiento de los carros de golf.

## **i. Al completar la vuelta**

Certificando los Resultados Anotados en los Hoyos y Entregando la Tarjeta de Resultados. Durante la vuelta, el jugador debería realizar un seguimiento de sus resultados para cada hoyo.

Al completar la vuelta, el jugador:

Debería revisar cuidadosamente los resultados anotados en los diferentes hoyos por el marcador y aclarar cualquier punto dudoso con el Comité,

Debe asegurarse de que el marcador certifica los resultados anotados en los diferentes hoyos en la tarjeta de resultados,

No debe cambiar el resultado anotado para un hoyo por el marcador excepto con el consentimiento del marcador o con la aprobación del Comité, y

Debe certificar los resultados anotados para los hoyos en la tarjeta de resultados y entregarla sin demora al Comité, después de lo cual el jugador no debe modificar la tarjeta de resultados.

Si el jugador incumple cualquiera de estos requerimientos contenidos en la Regla 3.3b, el jugador está descalificado.

## **j. RECOMENDACIONES**

Es altamente recomendable que los clubes publiquen en cartelera visible, los documentos presentados a continuación. A su vez, es responsabilidad de los jugadores tomar conocimiento de los mismos.

- Reglamentos internos del club
- Código de Conducta
- Condiciones de la competición del club
- Reglas locales del club

Las herramientas presentadas a continuación, son consideradas

- 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>