



FEDERACION DE GOLF DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

COMITÉ DE REGLAS Y ÁRBITROS

El **1 de enero de 2019**, entra en vigor una nueva versión de las REGLAS DEL GOLF. Esta modernización tiene como principales objetivos: ser más comprensibles, más coherentes y apoyar otras iniciativas, como es el ritmo de juego.

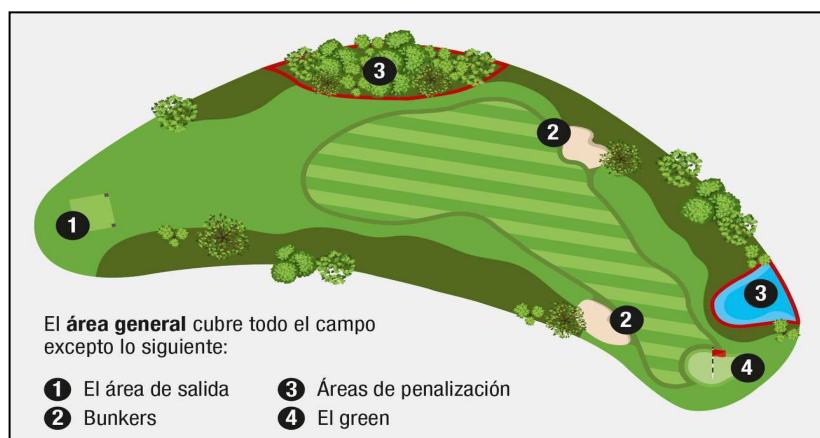
Para ayudar a su debido conocimiento y aplicación, en el presente documento se explican, aunque sea de forma breve, los principales cambios que pueden afectar a tu juego.

1.- Juega de acuerdo con el **ESPÍRITU DEL JUEGO**:

- Actúa con honestidad (las reglas te delegan el control de situaciones y penalizaciones).
- Muestra consideración con los demás.
- Cuida el campo.

2.- Acomoda tu lenguaje a la **nueva terminología**: AGUA TEMPORAL, ÁREA DE PENALIZACIÓN, ÁREA GENERAL, EQUIPAMIENTO, LONGITUD DE PALO, ÁREA DE ALIVIO, ASTA DE BANDERA, CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO, son algunas de nuestras nuevas referencias.

3.- El campo se redefine en **CINCO ÁREAS CLAVE**: **ÁREA DE SALIDA** (del hoyo en juego), **BUNKERS**, **ÁREAS DE PENALIZACIÓN**, **GREEN** (del hoyo en juego), y **ÁREA GENERAL** (que cubre todo lo no incluido en las 4 áreas anteriores).



4.- **BÚSQUEDA DE LA BOLA**. Si la bola es movida accidentalmente durante su búsqueda, **NO** hay penalización, y se deberá reponer en su lugar original (si no lo conocemos deberá ser estimado).

5.- **IDENTIFICACIÓN DE BOLA**. El jugador puede levantar una bola para su identificación, sin necesidad de la presencia del marcador o de ningún otro jugador. Se deberá marcar la posición y no limpiarse más allá de lo necesario para la identificación.

6.- **SUSTITUCIÓN O CAMBIO DE BOLA**. En cualquier situación de alivio (con o sin penalización), o cuando repetimos un golpe desde donde se jugó el anterior, al dropar podremos usar la bola original u otra bola. Por ello, se permite la sustitución de la bola cuando se toma alivio de agua temporal, una obstrucción inamovible, un terreno en reparación, un agujero hecho por un animal, un área de penalización, una bola empotrada o cuando está en vigor la "regla local de invierno". En todos estos casos, la bola original se puede usar, pero ya no es obligatorio hacerlo.

7.- **BOLA MOVIDA POR INFLUENCIA EXTERNA**. Si tu bola ha sido movida, tú (o la persona que la movió) debe reponerla en todos los casos, incluso cuando no se

conozca el lugar. NUNCA se dropará. Si el lugar no se conoce, debe estimarse y la bola original (si aún está fácilmente disponible) debe reponerse en ese lugar estimado.

8.- **BOLA MOVIDA ACCIDENTALMENTE EN GREEN**. **NO** hay penalización cuando el jugador accidentalmente mueve la bola (o el marcador de bola) en el green, sin importar la causa (al colocar el putter, caída de objeto, golpear con el pie, swing de práctica, etc).

9.- **BOLA MOVIDA EN GREEN POR EL VIENTO O CAUSA DESCONOCIDA**. La situación dependerá de si la bola ya había sido levantada y repuesta. Si la bola ya había sido levantada, se repondrá; si la bola aún no había sido levantada, se jugará desde su nuevo punto de reposo.

10.- **BOLA EN MOVIMIENTO GOLPEA AL JUGADOR O SU EQUIPAMIENTO**. Si la bola en movimiento golpea al jugador o su equipamiento, **NO** hay penalización. Todos los desvíos accidentales ahora se tratan de la misma manera. El doble golpe, la bola que te golpea o a tu caddie, a tu contrario o a una influencia externa tienen el mismo resultado: no hay penalización y la bola se juega como reposa.

11.- **GREEN EQUIVOCADO**. La interferencia por un green equivocado ahora también incluye el stance. Si estás colocado en un green equivocado para jugar tu bola que está fuera del green, ahora no debes jugar tu bola. Debes tomar alivio para no estar situado dentro del green equivocado y serás penalizado si juegas tu bola con tus pies dentro de un green equivocado.

12.- **ASTA DE BANDERA EN EL HOYO**. Se podrá ejecutar cualquier golpe (incluido el putt) con el asta de la bandera en el hoyo. Esto se debe decidir ANTES de jugar. **NO** habrá penalización si la bola golpea el asta.

13.- **BOLA EN GREEN REPOSANDO CONTRA EL ASTA**. En este caso, si cualquier parte de la bola está en el hoyo, por debajo de la superficie del green, se considera embocada (y se podrá retirar). Si ninguna parte de la bola se encuentra por debajo de la superficie del green, la bola **NO** está embocada.



14.- **REPARAR DAÑOS EN GREEN**. Se pueden reparar los daños causados en el green por una persona o influencia externa, lo que incluye piques de bola, daños por zapatos (como marcas de clavos), huellas de animal, raspaduras o hendiduras causadas por el equipamiento o la bandera y los tapones de hoyos antiguos o juntas de césped. **NO** incluye las imperfecciones o desgaste natural del terreno, los daños causados por fuerzas naturales (viento, lluvia, etc.) ni las acciones normales de mantenimiento (p.ej. agujeros de aireación). Cualquier reparación debe hacerse con prontitud y sin demorar el juego.



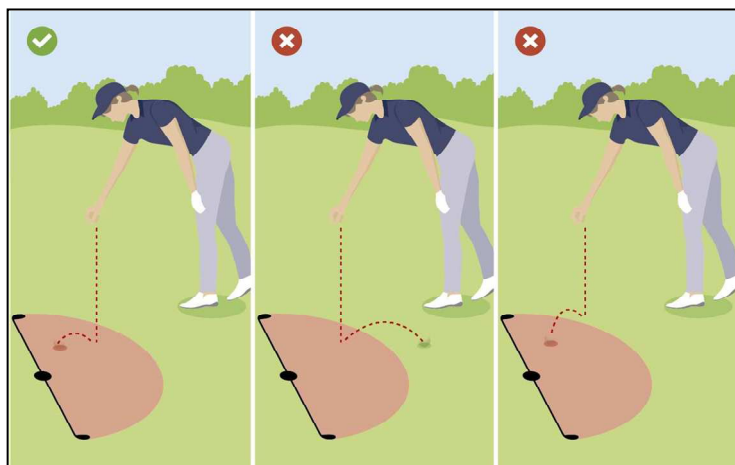
FEDERACION DE GOLF DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

COMITÉ DE REGLAS Y ÁRBITROS

15.- **QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS.** Los impedimentos podrán ser quitados de cualquier parte del campo (bunkers, áreas de penalización, área general, green, área de salida). Ten cuidado de que al quitarlos no se mueva la bola, porque en tal caso tendrías un golpe de penalización, y la bola deberá ser respuesta.

16.- **LONGITUD DE PALO PARA MEDIR.** La longitud de palos se seguirá utilizando para medir las áreas de alivio dentro de las reglas. La longitud de un palo es ahora la del palo más largo de tu bolsa que no sea un putter. No se requiere que midas físicamente tu área de alivio desde el punto de referencia y no hay ninguna penalización por usar otro palo que no sea tu palo más largo como guía para medir, pero esto no cambia tu área de alivio: ésta siempre será determinada por tu palo más largo (que no sea un putter).

17.- **DROPAR.** Cuando las reglas requieren que se drope una bola para continuar el juego: podemos usar la bola original u otra bola; debe dropar el jugador (o el compañero); la bola se dropa desde la altura de la rodilla; antes de golpear el terreno, no deberá tocar al jugador o su equipamiento; debe droparse dentro de un área de alivio establecida y reposar en ella para jugar. Si la bola sale fuera del área, se debe repetir el dropaje. Si sale una segunda vez, se colocará en el punto donde tocó el terreno en el segundo dropaje. Recuerda que si cometes un error al dropar, aún puedes corregirlo antes de realizar el siguiente golpe.



18.- **AREA DE ALIVIO.** El concepto de área de alivio es nuevo en algunas reglas donde antes la bola debía ser dropada lo más cerca posible de un punto. Golpe y distancia, alivio en línea hacia atrás para una bola injugable y para áreas de penalización, alivio por bola empotrada, y bola en una obstrucción movable: en todas estas situaciones droparás en el área de alivio de un palo, pero no más cerca del agujero.

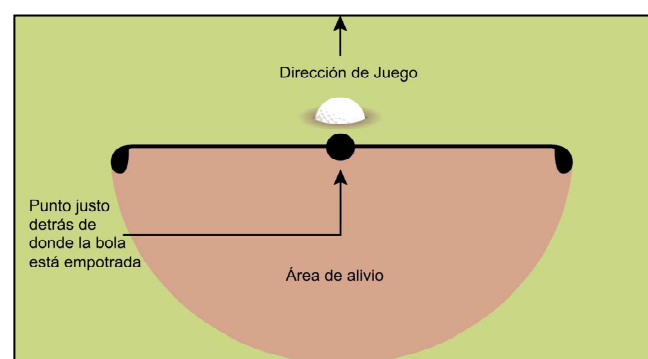
19.- **BUNKERS.** Antes de ejecutar un golpe, NO se podrá tocar la arena: para probar las condiciones del golpe, ni apoyar el palo delante o detrás de la bola, o al hacer swing de práctica y en la subida del palo para ejecutar el golpe (backswing).



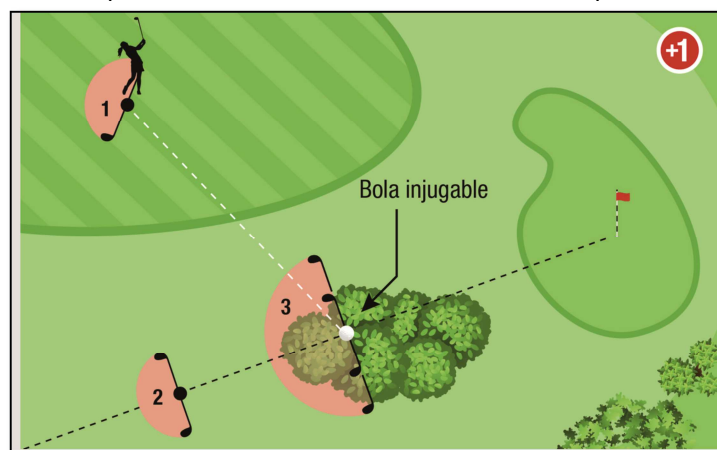
Sin embargo, y entre otras acciones, SI podremos: tomar

un stance razonable, colocar palos, apoyarnos en un palo para descansar o impedir una caída y quitar impedimentos sueltos. Además, un borde, pared o talud de tierra en el margen de un bunker ya no forma parte del bunker. Esto ahora es parte del Área General o lo que hasta ahora llamamos "recorrido".

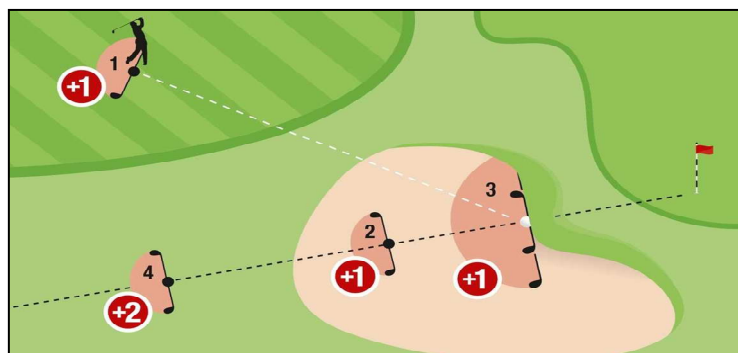
20.- **BOLA EMPOTRADA.** Se permite alivio por bola empotrada en el ÁREA GENERAL. NO se extiende, por tanto, al bunker o las áreas de penalización. Se deberá dropar una bola (la original u otra bola) dentro de UN palo desde el punto justo detrás de donde la bola está empotrada.



21.- **BOLA INJUGABLE.** Cuando declaras tu bola injugable, debe permanecer en el área de alivio cuando es dropada. Como en el resto de situaciones de alivio, ya no puede rodar 2 palos desde donde toca el suelo. Debes tener esto en cuenta cuando elijas la opción de alivio (por ejemplo, cuando el área de alivio de 2 palos solo alcanza el borde de un arbusto). Cuando eliges dropar en línea hacia atrás (o manteniendo el lugar donde la bola reposa entre tú y el hoyo), ahora puedes dropar en un área de alivio de UN palo.



22.- **BOLA INJUGABLE EN BUNKER.** Se amplían las opciones de alivio: con UN golpe de penalización podremos repetir el golpe desde el lugar anterior, tomar alivio lateral dentro del bunker (dos palos), tomar alivio en línea hacia atrás dentro del bunker. Con DOS golpes, podremos tomar alivio en línea hacia atrás fuera del bunker.



23.- **BOLA PROVISIONAL.** Anuncia correctamente el juego de una bola provisional. NO es suficiente decir "juego otra", o "juego otra vez". Se deberá utilizar la



FEDERACION DE GOLF DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

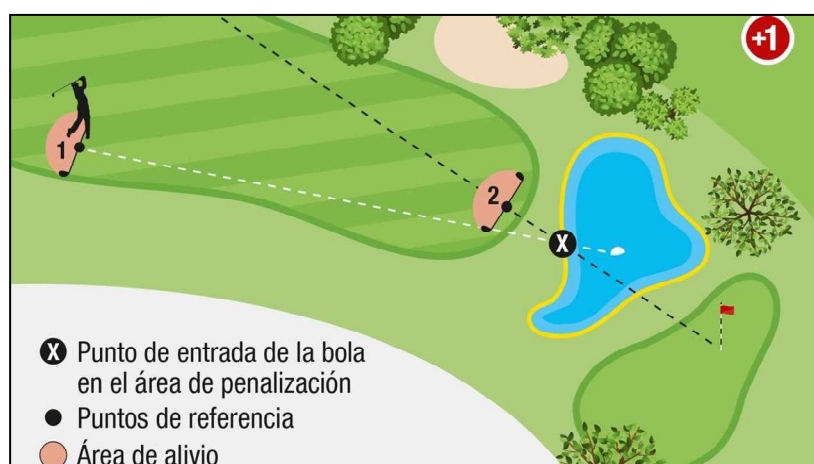
COMITÉ DE REGLAS Y ÁRBITROS

palabra “provisional” o indicar claramente el juego provisional de una bola. Además, ya no estará prohibido “adelantarse a buscar” antes de jugar una bola provisional. Ahora puedes regresar y jugar una provisional en cualquier momento antes de que se encuentre la bola original o esté perdida.

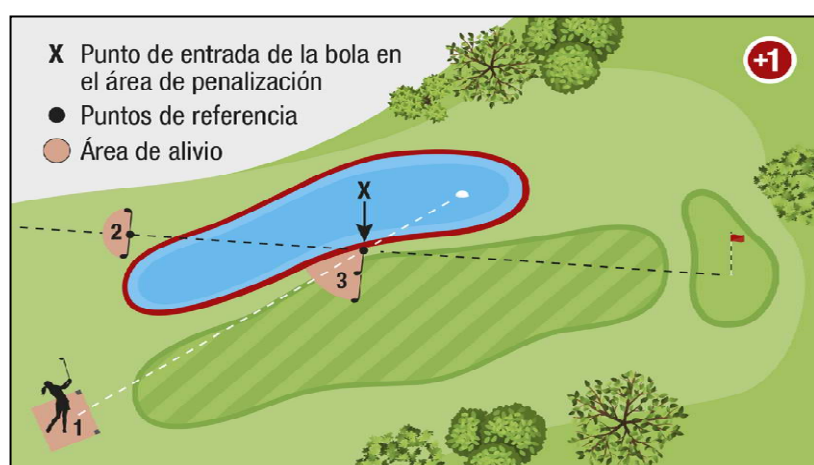
24.- **BOLA PERDIDA.** Una bola está perdida si no se encuentra dentro de los TRES (3) minutos una vez iniciada su búsqueda por el jugador o su caddie.

25.- **ÁREAS DE PENALIZACIÓN.** Nuevo concepto que engloba los anteriores obstáculos de agua, así como otras zonas definidas por el Comité. Serán ROJAS o AMARILLAS. En ellas se permite: retirar impedimentos sueltos, apoyar el palo en la ejecución del golpe, realizar swing de práctica. Por lo tanto, ya no hay reglas específicas que se apliquen al jugar una bola en un área de penalización: sea lo que sea que puedas hacer en el Área General, puedes hacerlo en un Área de Penalización. Se mantienen las anteriores opciones de alivio, salvo el alivio en margen opuesto (ROJAS), que ya no se aplicará automáticamente a un área de penalización marcada en rojo. Solo se puede usar en áreas de penalización roja específicas, donde el Comité lo haya autorizado previamente por regla local.

AMARILLAS



ROJAS

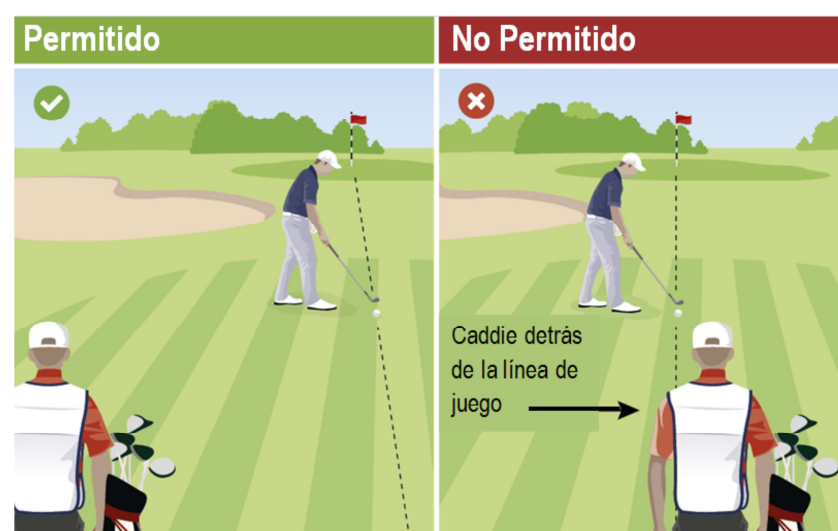


26.- **GOLPEAR LA BOLA MÁS DE UNA VEZ.** Si durante un golpe el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo cuenta un golpe y NO hay penalización.

27.- **RESTAURAR CONDICIONES MEJORADAS.** Si mejoras la(s) condición(es) que afectan a tu golpe moviendo, doblando o rompiendo algo, puedes evitar la penalización si restauras la condición lo más posible a su posición original, para que la mejora se elimine antes de realizar el golpe. Por ejemplo, reponer a su posición

original una estaca de fuera de límites que había sido quitada, devolver a su posición una rama de un árbol o hierba en crecimiento después de haberlos movido de su posición, o reponer una obstrucción inamovible a su posición original. Para evitar la penalización, solo se puede utilizar el objeto original y la mejora debe eliminarse por completo. Las mejoras que no se pueden restaurar y que conlleven siempre la penalización incluyen: reponer divots (chuletas), quitar o presionar divots (chuletas), quitar o presionar la arena o la tierra suelta, quitar el rocío, la escarcha o el agua.

28.- **ALINEAR.** Cuando juegues con caddie o compañero, no podrán colocarse en la línea detrás de la bola cuando comiences a tomar el stance. La penalización es de dos golpes, que no podrás evitar incluso retirándote del stance. Sin embargo, en el green si te retiras del stance y lo retomas tú solo, evitarás la penalización. Tampoco está permitido colocar objetos para ayudar a tomar el stance (como colocar un palo en el suelo para ayudarte a alinear los pies o el cuerpo). Una vez hecho esto, una vez más, no hay forma de salir de la penalización (dos golpes o pérdida de hoyo).



29.- **REGLA LOCAL DE COLOCACION DE BOLA.** Cada Comité tiene la potestad de decidir donde operará la regla (normalmente sólo en área segada a ras) y el tamaño del área de alivio en la que se puede colocar la bola (ya sea la longitud de una tarjeta de resultados o la longitud de un palo). La bola se puede colocar sólo una vez y entonces está en juego. La bola ya no debe estar marcada antes de ser levantada y la bola original puede ser sustituida por otra bola (al igual que todas las demás reglas de alivio en el nuevo código).

30.- **RITMO DE JUEGO.** Las reglas recomiendan un juego ágil y rápido. Debes ser consciente de que tu ritmo de juego afecta a otros y deberías jugar rápidamente durante toda la vuelta. Un jugador debería ejecutar su golpe en no más de 40 segundos (y en general en menos tiempo) a partir de que esté en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. Por ello: prepara el golpe con antelación, desplázate con agilidad y juega Ready Golf, que significa jugar fuera de turno si estás preparado (con seguridad y conocimiento, pero no para obtener ventaja).

31.- **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.