



# CLUB DE GOLF AUDEMAC

## Reglas y Experiencias en el Golf

Preparado por:

JC Ramos, Jesús Sánchez Ventura y

Borja Ruiz Orfila

29/1/24

# REGLAS Y EXPERIENCIAS

- I-REGLAS básicas de CORTESIA EN GOLF
- II: RECORDATORIO SIGNIFICADO DEL COLOR DE LAS ESTACAS DEL CAMPO DE GOLF
- III. SISTEMA PUNTUACION STABLEFORD
- IV. NUEVO SISTEMA DE HANDICAP
- ETIQUETA EN EL GOLF

## I-REGLAS básicas de CORTESIA EN GOLF (1/2)

Son Obvias y todos las sabemos, pero a veces todos las incumplimos. Aquí van algunas de ellas:

- 1.- NO se habla, ni se hacen ruidos cuando otro jugador va a efectuar el golpe. Especialmente en el Tee del 1, donde se acumula más gente.
- 2.- Se coloca uno enfrente del jugador y ligeramente por detrás, sin aparecer en la visión posterior del jugador.
- 3.- No se mueve uno cuando otro jugador va a efectuar el golpe.
- 4.- Se debe intentar marcar o al menos observar donde caen las bolas de nuestra partida, incluso la propia bola que jugamos.
- 5.- Se debe ayudar a buscar la bola perdida de un compañero de partida, por un tiempo no superior a tres minutos.

## I-REGLAS básicas de CORTESIA EN GOLF (2/2)

6.- Al llegar al green situamos nuestro carro en la dirección de salida hacia el siguiente tee.

7.- No se rueda el carro por el green.

8.- En el green No se pisa la trayectoria hacia el hoyo de las bolas de nuestros compañeros. Mientras el otro jugador esta pateando no se pone uno en su visión, ni hacemos sombra sobre el golpe a ejecutar, y por supuesto permanecemos quietos.

9.- Cuando este claro que no podemos puntuar en un hoyo, por no poder hacerlo en menos de 8 golpes, debemos levantar la bola. Para aligerar el ritmo de juego.

10.- Hay que jugar rápido, teniendo un limite por hoyo de 15 m. 18 Hoyos no deben durar más de 4 horas y media. Si nos retrasamos debemos dar paso a la siguiente partida.

## II: RECORDATORIO SIGNIFICADO DEL COLOR DE LAS ESTACAS DEL CAMPO DE GOLF

- 1.- Estacas azules. Terreno en Reparación, permite alivio sin penalidad, pero sin ganar distancia al hoyo.
- 2.- Estacas rojas. Agua lateral, permite dropar la bola a 2 palos de la línea de estacas sin ganar distancia y con un golpe de penalidad.
- 3.- Estacas amarillas. Agua frontal, puedes bien repetir el lanzamiento con un golpe de penalidad, o bien trazar una línea recta desde donde entro la bola al agua en dirección hacia el hoyo, y desde esa línea recta retrocediendo tanto como se quiera dropar la bola con un golpe de penalidad.
- 4.- Estacas Blancas. Fuera de límites o bola injugable, hay que volver al punto de partida y repetir el golpe con un golpe adicional de penalidad. Según las reglas locales para aligerar el juego, estaría permitirse droparse la bola en la calle por donde se perdió o salió, con dos golpes de penalidad.

### III. SISTEMA PUNTUACION STABLEFORD

Cómo se Otorgan los Puntos. Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo, al comparar el resultado del jugador con el resultado fijo establecido para el hoyo, que es el par, a menos que el Comité establezca un resultado fijo establecido diferente:

- Hoyo Jugado en Más de un golpe por encima del resultado establecido o sin resultado en el hoyo - 0 Puntos
- Un golpe por encima del resultado establecido -1 Punto
- El resultado establecido - 2 Puntos
- Un golpe por debajo del resultado establecido - 3 Puntos
- Dos golpes por debajo del resultado establecido - 4 Puntos
- Tres golpes por debajo del resultado establecido - 5 Puntos
- Cuatro golpes por debajo del resultado establecido - 6 Puntos
- Un jugador que no emboca bajo las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un hoyo cuando su resultado va a ser cero puntos.

## IV. NUEVO SISTEMA DE HANDICAP

El vigente sistema está basado en incrementos, partiendo del hándicap actual del jugador se suma o resta un valor en función del resultado, para el jugador es bastante sencillo de calcular. Sin embargo, el principal cambio ahora es que el hándicap de cada golfista quedará establecido por la media resultante de sus ocho mejores vueltas de las últimas veinte disputadas. Es decir, no será ya un hándicap creciente o decreciente, sino promedio. Por eso será más difícil de calcular para el jugador al terminar su ronda, ya que deberá tener en la cabeza sus últimas veinte vueltas, las ocho mejores, incluyendo o no la que acaba de hacer, y después realizar la media.

Con este nuevo sistema pueden darse circunstancias curiosas. Por ejemplo, un golfista que haya hecho más de 36 puntos y suba el hándicap y viceversa, un jugador que a lo mejor ha hecho 34 puntos y le baja. Al ser un promedio esto puede ocurrir, aunque obviamente no será lo habitual. Si juega bien y el hándicap le sube, no se asuste, puede pasar. ¿Por qué? Porque al contar las ocho mejores de las últimas veinte, puede ser que su mejor vuelta, por ejemplo, una de 40 puntos, fuera precisamente la veinte y al jugar una más desaparece de su cálculo y le sube el promedio... Como decimos, también puede ocurrir, al contrario.

# ETIQUETA EN EL GOLF

“Es la disciplina que el jugador debe mantener y respetar en el desarrollo del juego. No tiene categoría de Reglamento, pero sí de norma de conducta.”

## Preparación del partido:

**1ª) Ropa adecuada:** En algunos Clubs hay carteles aclarando con qué tipo de ropa se puede o no jugar (Ejemplo: Están prohibidos los vaqueros). La ropa de golf es cómoda y elegante.

**2ª) Burocracia:** Es imprescindible estar **Federado** y por consiguiente tener un **Seguro**.

**3ª) Medios técnicos:** Están permitidos los relojes, prismáticos o GPS para medir las distancias.

# ETIQUETA EN EL GOLF

## Normas de estilo:

Es más importante “el cómo se juega” que “lo bien que juegas”. Son normas no escritas que hacen referencia a tres aspectos:

1º.- Integridad en el juego: O sea, cumplir las Reglas del Golf, y .....!!no hacer trampas!!.

2º.- Consideración con los demás: En dos puntos fundamentales:

- No distraer o perjudicar su concentración de los demás jugadores.
- No poner en riesgo su seguridad (Ojo con los swings de práctica y no golpear sin que haya distancia de seguridad con el partido precedente).

3º.- Cuidado del campo: Reponer chuletas y arreglar los piques en los greens.

## ETIQUETA EN EL GOLF - Terminología básica (1/3):

**1ª) “Tee”, doble significado:** “Tee de salida” es el lugar dónde empieza cada hoyo. Y el “tee” es el palito de plástico o de madera donde apoyamos la bola en el primer golpe de cada hoyo.

**2ª) En partidos amistosos:** Se permite el “Mulligan” que es repetir sin penalización sólo en el “tee de salida” el primer golpe del partido, si te ha salido horrorosamente mal.

**3ª) Diseño de los Hoyos:** Los hoyos están catalogados como “Pares tres”, “Pares cuatro” o “Pares cinco” en función de los golpes que son necesarios para completarlos.

**4ª) Resultado en cada hoyo:** Cada jugador puede hacer: “El Par”; o un “Birdy”, o un “Bogey” o el “doble Bogey”, “triple Bogey”, etc. Y los muy buenos pueden hacer “Eagle” y “Albastros”.

**5ª) Situación de la bola:** Estará en “calle”, o en el “rough” (hierva alta), o entre los árboles o “fuera de límites” (agua, barrancos, etc.). Y en los greens, se puede “marcar la bola” con una moneda o mejor con unas chapitas diseñadas al efecto.

## ETIQUETA EN EL GOLF - Terminología básica (2/3):

**6ª) El recorrido:** Los campos tienen sus **HOYOS** catalogados con un “**Handicap**”, que va del “**Hándicap 1**” (el más difícil) al “**Hándicap 18**” (el más fácil), con una doble finalidad:

1º) Dar información sobre la dificultad de cada hoyo.

2º) Los golpes de bonificación de tu “**Hándicap**” están en correlación con la dificultad de los hoyos. (Ejemplo: Un jugador con “**Hándicap 17**”, tendrá bonificación de un golpe en todos los hoyos menos en el Hoyo calificado como “**Hándicap 18**”).

**7ª) Durante el recorrido:** Tres cuestiones importantes:

- “**Marcar la bola**”: La tuya y la de los compañeros siguiendo su trayectoria para ver donde cae.

- “**Perder hoyo**”: Cuando tu partido es lento y te descuelgas respecto el partido que se juega antes. Entonces estás atascando el campo y debes “**dejar paso**” al partido que vá por detrás.

- “**Bola provisional**”: Cuando has fallado una salida y se prevé que habrá dificultad en encontrar la bola, entonces juegas una “**bola provisional**”. Se hace para agilizar el juego porque si no se encuentra la bola evitas tener que volver a la posición de salida para repetir el tiro.

- El Green puede tener “**caídas**” o desniveles para dificultar el embocar la bola.

## ETIQUETA EN EL GOLF - Terminología básica (3/3):

**8ª) Torneos:** “**Emboscado**” es el que juega fenomenal y tiene un un **Handicap** desactualizado, por lo que juega con ventaja al tener unas bonificaciones que por juego no le corresponden.

**9ª) Personal:** “**El Marshall**” es el que manda en el campo y arbitra las situaciones discutidas, y el “**Caddy Master**” es la Oficina/Despacho/Taquilla desde donde se lleva el control del campo.

**10ª) En la tienda al comprar palos:** Un “**Fitness**” es cuando te ajustan los palos que compras a tu medida (peso, longitud de la varilla, empuñadura, ángulo de golpeo, etc.).

**11ª) Entrenamiento:** “**Dar bolas**” es sacarte un cubo de bolas y practicar. Muy aconsejable.

## ETIQUETA EN EL GOLF – Tarjetas y Sistemas de Puntuación:

En el **Hoyo 1** con un sencillo sorteo de las Tarjetas queda asignado a cada jugador un rival a quien controlar (“**MARCAR**”) y al que **ANOTARÁS** sus resultados. Y en la parte inferior de la Tarjeta también cada uno se **ANOTA** su propia puntuación. Y al terminar el **Hoyo 18** el protocolo es el siguiente:

1º) Se cotejan las **ANOTACIONES** de cada jugador con su “**MARCADOR**”.

2º) Los dos -Jugador y su “**MARCADOR**”- firman la Tarjeta.

3º) Se entregan las Tarjetas firmadas por los dos al **Caddy Master**, para que el Club saque los resultados del Torneo. El Club enviará además los resultados a la Federación para que actualice de inmediato los “**Handicaps**” de cada jugador y evitar así que haya “**Emboscados**”.

Sistemas de puntuación: Las modalidades más importantes son:

**Medal:** Se contabilizan los golpes dados en el total del recorrido de los 18 hoyos.

**Macth Play:** Se contabilizan los hoyos ganados por cada jugador.

**Stabelford:** Sistema de contabilización por puntos, que entre los amateurs es el más habitual.

**Entre amigos:** Te repartes 6 puntos por hoyo.

## ETIQUETA EN EL GOLF – En el Tee de Salida:

**1ª) Swings de prácticas:** No están permitidos por su peligrosidad. Lo practican indebidamente quienes vienen directamente a jugar sin “dar bolas” antes.

**2ª) Orden de salida:** En el **Hoyo 1** tiene el “honor” de salir el jugador con menor Hándicap. En **los demás hoyos** se concedía el “honor” al ganador del hoyo anterior, pero esta regla se ha suprimido para agilizar el juego de forma que va saliendo quien esté antes preparado.

**3ª) Silencio y colocación:** Hay que permitir la concentración de los demás y hay que colocarse a distancia para evitar riesgos.

**4ª) Identificar tu bola:** Cuando te toque jugar anuncias en alto con qué bola juegas, a la que es conveniente además que hayas hecho alguna **marca identificativa con un rotulador.**

**5ª) Seguir la trayectoria y “MARCAR” la caída de la bola de los demás:** Es **IMPORTANTÍSIMO** para agilizar el juego. Y así, al ir todos al siguiente golpe, el que tenga su bola cerca del que la tiene complicada podrá ayudarle a buscarla y la encontrarán rápidamente sólo si entre todos alguien ha “**marcado**” (**señalado**) bien el lugar donde cayó.

**6ª) Golpe defectuoso:** Si tu golpe o el de otro jugador sale desviado hacia zonas donde hay otros jugadores, hay que advertirles del peligro gritando: “**!!!Bolaaaaa!!!**”

## ETIQUETA EN EL GOLF – Juego en la calle (1/2):

**1ª) Orden de juego:** Juega primero el que está más alejado de la bandera. Y así sucesivamente.

**2ª) Golpeo de la bola:** Tres cuestiones importantes:

- La bola en “**calle**” puede colocarse (en un radio de un par de centímetros de donde está).
- ¡¡OJO!! Los golpes fallados, dados al aire, ¡¡se contabilizan!!
- Las “**chuletas**” hay que reponerlas.

**3ª) Conocer las distancias:** En todos los campos hay “**estacas de colores**” que indican si estás a 150 metros (**estaca amarilla**), o a 100 metros (**estaca roja**). Hay campos donde también tienes esta información en los aspersores del riego.

**4ª) Jugar con agilidad:** **IMPORTANTÍSIMO** no “**perder hoyo**”: Hay tres minutos para encontrar la bola; pero si esto se repite continuamente, hay que “**dejar paso**” al siguiente partido.

Y ya sabemos que en los “**Tees de salida**” se puede jugar una “**bola provisional**”.

En los hoyos “**PAR TRES**” a veces dejas **salir** al partido que va detrás de ti, antes de que los de tu partido os pongáis a patear. No es frecuente este caso, sólo si el campo está congestionado.

para <sup>29/1/24</sup> que el partido que viene detrás no tenga que esperar.

## ETIQUETA EN EL GOLF – Juego en la calle (2/2):

**5ª) El Approach:** El color de **la bandera** indica si el **hoyo** está al principio, en medio o al final del green. Suele ser: **Rojo (cercano), Amarillo (en medio) y Blanco (al final).**

**6ª) Llegando al Green:** Es **IMPORTANTÍSIMO**, tras jugar el “**approach**” y dirigirte al **green** para patear, **saber el camino al siguiente hoyo para dejar tu carro ya encaminado.** Y si te queda aún un golpe antes de patear, te llevas los palos necesarios con tal de no tener que volver a donde está tu bolsa. Y al patear, dejas el palo que llevabas de más en un lugar donde “te tropieces” con él al marcharte, para no dejarlo olvidado. Se trata de salir del **green** rápidamente para que el partido que viene detrás no tenga que esperar.

## ETIQUETA EN EL GOLF – En el green (1/2):

Qué hacer y qué no hacer:

**1º.- Arreglar los piques:** Incluso no sólo los tuyos. Es en beneficio de todos.

**2ª) Marcar y limpiar la bola:** La “**Marcas**” sólo si estás en la trayectoria de los demás. Y en el **green** es en el único lugar dónde puedes limpiar tu bola.

**3ª) Jugar rápido:** Antes se jugaba según la lejanía respecto de la bandera, pero las nuevas normas establece que el que esté preparado vaya jugando. Tampoco es necesario ahora quitar la bandera. Todo ello se hace para agilizar el juego.

## ETIQUETA EN EL GOLF – En el green (2/2):

### **4ª) Colocación:** Dos reglas:

1º) Colocarse detrás del pateador, nunca en su línea con la bandera y los días soleados procurar que no le molestes con tu sombra.

2º) No pisar por donde está la trayectoria del **putt** de los demás jugadores.

**5ª) Embocar:** Sólo entre amigos puedes “dar la bola” y no obligar a un **putt** muy fácil. **Pero en los Torneos hay que embocar la bola en el hoyo**, aunque el **putt** sea de un par de centímetros.

**6ª) Agilidad:** Abandonar rápidamente el Green cuando el último jugador haya embocado su bola. **Tu carro estará situado estratégicamente para ir rápidamente al siguiente hoyo**, donde harás las anotaciones de los golpes (los tuyos y los de aquél de quien seas su “Marcador”).

**7ª) Situación de las banderas:** En los Torneos cada día las colocan en distintos sitios.

.

## ETIQUETA EN EL GOLF – Situaciones complicadas:

- 1ª) **Estacas blancas:** La bola está “fuera de límites”. Hay que repetir el golpe con uno de penalidad. Las nuevas reglas permiten **droparse** en **calle**, a la altura de dónde cayó.
- 2ª) **Estacas amarillas:** Indica que hay **agua frontal**. Hay penalidad de un golpe y repites el golpe en línea recta.
- 3ª) **Estacas rojas:** Indica que hay **agua lateral**. Te **dropas** tu bola con un golpe de penalidad.
- 4ª) **Estacas azules:** Indica que es un **terreno en reparación**. Puedes **aliviarte sin penalidad**.
- 5ª) **Bola “injugable”:** Es decisión tuya que una bola se declare “injugable”. Te **dropas** tu bola con un golpe de penalidad.
- 6ª) **Alivio sin penalización:** La casuística es grande; cuándo tu bola reposa en caminos, en los charcos, en aspersores, en un **green** equivocado.....

ETIQUETA EN  
EL GOLF –  
FINAL

