LAS REGLAS DEL GOLF

CHILE GOLF

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR (REGLA 1.3)

El jugador y su caddie son responsables de conocer las Reglas y aplicar las penalizaciones que corresponda.

PRÁCTICA Y DEMORA INDEBIDA (JUEGO LENTO)
PRÁCTICA DURANTE UNA VUELTA (REGLA 5.5)

Un jugador no puede ejecutar un golpe de práctica durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos un jugador no puede ejecutar un golpe de práctica excepto que puede practicar putting o chipping en o cerca de:

a. el green del último hoyo jugado
b. cualquier green de práctica
c. el sitio de salida del próximo hoyo a jugarse en la vuelta, siempre que tal golpe de práctica no se ejecute desde un Bunker y no demore indebidamente el Juego

(2 Golpes de Penalización)

DEMORA INDEBIDA: JUEGO LENTO (REGLA 5.6)

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con el ritmo de juego que puede establecer el Comité. Desde cuando se termina el juego de un hoyo y la ejecución del golpe desde el próximo sitio de salida, el jugador no debe demorar indebidamente el juego.

LA BOLA (REGLA 6.3)

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Todo jugador debería poner una marca para poder reconocer su bola.

BOLA JUGADA TAL COMO SE ENCUENTRA. MEJORANDO EL ASIENTO, EL ESPACIO EN QUE HA DE INTENTARSE EL STANCE O EL SWING, O LA LÍNEA DE JUEGO (REGLA 8)

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada la posición o asiento de su bola, el espacio en que ha de intentar su stance o swing, su línea de juego o una razonable prolongación de dicha línea más allá del hoyo, o el área en que ha de dropear o colocar una bola, mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando un palo sobre el suelo
- moviendo, torciendo o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites)
- creando o eliminando irregularidades en la superficie
- quitando o aplastando arena, tierra suelta,

divots repuestos o panes de pasto colocados en posición

- quitando rocío, escarcha o agua.

(2 Golpes de Penalización)

Sin embargo, el jugador no tiene penalización si la acción ocurre:

- al apoyar el palo ligeramente cuando prepara el golpe
- al tomar normalmente su stance
- al ejecutar un golpe o en el movimiento de su palo hacia atrás para ejecutar un golpe y el golpe es ejecutado
- al crear o eliminar irregularidades de la superficie del sitio de salida (Regla 6.1) o al quitar rocío, escarcha o agua de la misma
- en el green al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 13.1).

IMPEDIMENTOS SUELTOS Y OBSTRUCCIONES

IMPEDIMENTOS SUELTOS (REGLA 15)

Puedes quitar impedimentos sueltos (que son cosas naturales sueltas como por ejemplo piedras, hojas sueltas y ramitas) incluyendo cuando el impedimento suelto y tu bola estén en una Área de Penalización o un Bunker. Si quitas un impedimento suelto y eso provoca que tu bola se mueva, la bola debe ser repuesta al lugar donde estaba y tendrás **1 golpe de penalización.**

OBSTRUCCIONES MOVIBLES (REGLA 15)

Las Obstrucciones movibles son objetos artificiales movibles, por ejemplo, rastrillos, latas o tees (cosas hechas por el hombre) que pueden ser quitadas, sin penalización. Si al quitarlas la bola se mueve, se debe reponer sin penalización. Si la bola está en o sobre una obstrucción movible, la bola puede ser levantada, quitada la Obstrucción y la bola debe ser dropeada en el Área de Alivio de un palo de radio desde el punto debajo de donde estaba la bola, sin acercarse al hoyo.

ESTACAS AZULES

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO (TERRENO EN REPARACIÓN, AGUA OCASIONAL) (REGLA 16)

Se puede obtener liberación del terreno en reparación o condición anormal cuando una bola:

- Descansa en o toca la condición anormal.
- Cuando la condición interfiere el stance del jugador
- O el espacio en que ha de intentar el swing.

Si la bola del jugador descansa en el green, también existe interferencia si una condición anormal del terreno en el green se interpone en su línea de Juego. En cualquier otro lugar no hay liberación por línea de juego.

Se puede jugar de un terreno en reparación a menos que este definido como Zona de Juego Prohibido. La liberación es sin penalización y es del largo de un Palo desde el punto más cercano donde la condición no interfiera el lie de la bola, en tu stance o el espacio del swing completamente. **(No hay Penalización).**

CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (REGLA 16)

Una Obstrucción Inamovible es un objeto artificial inamovible, como un edificio o la superficie artificial de un camino o un cartel de publicidad que esté fijo.
Excepto cuando la bola descansa en un Área de Penalización, se puede liberar sin penalización de Obstrucciones Inamovibles cuando la condición interfiere físicamente con el lie de la bola, su stance o el espacio del swing. Se puede levantar la bola y dropearla dentro del largo de un palo desde el punto donde obstrucción ya no molesta, pero no más cerca del hoyo.
No está permitido el alivio por interferencia en la línea de juego, salvo que ambas, la condición y su bola estén en el green.

ESTACAS AMARILLAS

ÁREA DE PENALIZACIÓN (REGLA 17)

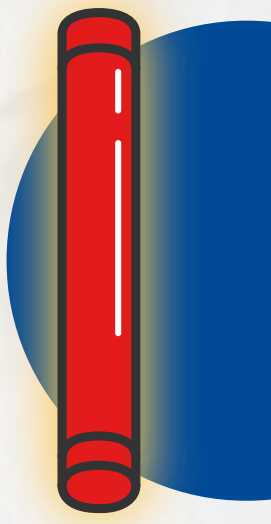
1era alternativa: es jugar dentro del Área de Penalización. Se puede apoyar el palo en el suelo, hacer swing de práctica, sacar Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles. **(No hay Penalización)**

2da alternativa: es dropear una bola, la distancia que quieras detrás del Área de Penalización, pero siempre manteniendo el punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del Área de Penalización y la bandera **(1 Golpe de Penalización)**.

3era alternativa: dropear una bola lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada en el golpe anterior. Si fue del Área de Salida se puede golpear sobre un Tee **(1 Golpe de Penalización).**

4ta alternativa: existe cuando hay una Zona de Dropeo que generalmente es opcional **(1 Golpe de Penalización).**

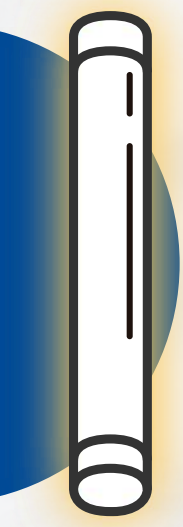
ESTACAS ROJAS



ÁREA DE PENALIZACIÓN (REGLA 17)

Tienes las mismas opciones que el Área de Penalización amarilla más la siguiente alternativa adicional. Puedes dropear una bola fuera del Área de Penalización dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo desde **(i)** el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del Área de penalización **(1 Golpe de Penalización).**

ESTACAS BLANCAS



BOLA FUERA DE LIMITES (REGLA 18.2)

El límite se determina por los puntos internos más cercanos de las estacas blancas o postes del cerco o líneas Blancas que definen los límites del Campo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella está fuera de límites. Los objetos que definen el fuera de límites se consideran que están fijos, pero no son Obstrucciones (no permiten liberación sin penalización). No se pueden sacar las Estacas Blancas (Objetos de Límites). Cuando el fuera de límites está definido por una línea en el suelo, la línea en sí está fuera de límites. **(1 Golpe de Penalización y se juega donde se jugó la última vez)**

BOLA INJUGABLE (REGLA 19)

El jugador puede decidir que su bola está injugable en cualquier lugar del campo excepto cuando la bola esté en un Área de Penalización. El jugador es el único juez para decidir si su bola está injugable. Si el jugador considera que su bola está injugable, debe, **con la penalización de un golpe**, jugar una bola eligiendo una de las siguientes alternativas:
a. Dropear y jugar una bola lo más cerca posible del sitio desde donde jugó la bola por última vez

b. Dropear una bola detrás del punto donde la bola reposa, dejando este punto entre el hoyo (bandera) y el sitio donde la bola es dropeada sin límite de distancia hacia atrás
c. Dropear una bola dentro del largo de dos palos desde sitio donde la bola descansa, pero no más cerca del hoyo. **(1 Golpe de Penalización)**

Si la bola injugable está en un bunker, el jugador puede proceder según los puntos **a**, **b** o **c**.

Si opta por alguno de los puntos **b** o **c**, la bola debe ser dropeada dentro del bunker. Cuando se procede según esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar la bola. **(1 Golpe de Penalización)**

Además, con un golpe adicional de penalización **(2 Golpes de Penalización en total),** el jugador puede dropear una bola fuera del Bunker, hacia atrás, en línea desde donde descansaba la bola en el Bunker y la bandera.