

Reglas básicas de Golf y términos que debes conocer

¿Cómo cuento los puntos?

Al final de cada hoyo, los jugadores anotan el número de golpes en su tarjeta de puntuación. **Gana el jugador que necesite menos golpes** para completar el recorrido. Los valores estándar de puntos **Stableford** son:

- 0 Puntos – Doble Bogey o Peor (Dos golpes o más sobre el par)
- 1 Punto – Bogey (Un golpe por encima del par)
- 2 Puntos – Par
- 3 Puntos – Birdie (Un golpe bajo par)
- 4 Puntos – Eagle (Dos golpes bajo par)
- 5 Puntos – Albatros/Doble Aguila (Tres golpes bajo par)
- 6 Puntos – Cándor (Cuatro golpes bajo par)

Comienzo del recorrido

Al comenzar el recorrido en el campo de golf, deberás **elegir entre 4 salidas diferentes** en función de tu nivel de juego:

- Las **salidas de color rojo**, mujeres, nivel básico e intermedio.
- Las **salidas de color amarillo**, hombres, nivel básico e intermedio.

¿Cómo usar el tee?

El tee **solo se puede utilizar en la zona de salida.**

¿Qué reglas de etiqueta debo seguir en la salida?

Respetar el silencio para que los otros jugadores se puedan concentrar, evita moverte y bajo ningún concepto des sombra a su bola. Tu posición ideal será de cara al jugador en la zona de salida, a una distancia de varios palos, para observar la dirección de la bola y ver dónde cae.

¿Qué orden seguir en el juego?

Siempre empieza el jugador cuya bola haya quedado más lejos del hoyo.

¿Cómo reconocer mi bola?

Para no equivocarte, en la salida, fíjate en el número de tu bola y recuérdalo. Otra solución es **marcar tu bola** o jugar con una bola que no sea blanca.

¿Qué hacer cuando la bola sale del límite?

Si te has pasado del límite con tu golpe, quédate donde estás y juega una segunda bola. **Tendrás que contar un golpe de penalización.**

¿Qué hacer cuando la bola no puede jugarse?

Si la bola ha caído detrás de un árbol o en cualquier otro lugar al que no podemos acceder, se considera que no puede jugarse. **Tienes tres opciones** para continuar y todas contabilizan un **golpe de penalización**.

1. Dejar caer la bola a una distancia de dos palos desde donde está, sin acercarte a la bandera.
2. Dejar caer la bola siguiendo la línea que te separa de la bandera, sin adelantar distancia. Así puedes salir de un orificio o evitar un arbusto.
3. Igual que sucede cuando la bola sale de los límites, puedes volver a jugarla desde el punto de salida del último golpe.

¿Qué hacer cuando la bola cae en un búnker?

¡Intenta salir del búnker! Al sacarla, **arregla el búnker pasando el rastrillo**.

En caso de que la bola no pueda jugarse, sigue los pasos mencionados en el punto anterior.

¿Qué hacer cuando la bola cae en el agua?

Tienes dos opciones para sacarla: si el obstáculo está en un lateral del recorrido y **rodeado por piquetas rojas** puedes sustituir la bola, con un golpe de penalización.

En este caso, tendrás **tres opciones**:

1. Volver a jugar la bola desde el punto del golpe anterior.
2. Dejar caer la bola en la línea entre el punto de entrada en el obstáculo y la bandera, alejándote de esta última.
3. Dejar caer la bola a una distancia de dos palos de la entrada de la bola en el obstáculo.

Si el obstáculo de agua está en el centro del recorrido y **rodeado por piquetas amarillas**, puedes sustituir la bola, con un golpe de penalización. En este caso solo tienes dos posibilidades para salir: dejar caer la bola en la línea entre el punto de entrada en el obstáculo y la bandera, o volver a jugar la bola desde el punto de salida del golpe anterior.

¿Qué hacer cuando llegas al Green?

- No dejes la bolsa ni pases con el carrito por el Green, repara siempre los piques con un arregla piqués.
- No pases por la línea de putt de otros jugadores.
- Quita la bandera si todos los jugadores están en el Green.
- **El hoyo termina cuando todas las bolas han entrado en él.** Vuelve a poner la bandera, abandona el green y anota la puntuación en la tarjeta.

¿Quién empieza el siguiente hoyo?

El siguiente hoyo siempre lo comienza el jugador que haya ganado el hoyo anterior.

Glosario básico de golf: principales términos que debes conocer

- **Approach:** Así se le llama al golpe de aproximación al green. Puede hacerse desde distintas distancias y con diferentes palos. Un approach puede ser por alto, si se necesita superar algún obstáculo entre la bola y la bandera.
- **Birdie:** introducir la pelota en un golpe menos que el par del hoyo.
- **Bogey:** meter la pelota en un golpe más que el par del hoyo.
- **Bandera:** mástil con un pedazo de tela que se introduce en el hoyo para que los jugadores sepan dónde hay que embocar la pelota.
- **Bunker:** trampa de arena.
- **Fairway:** es la zona cuyo pasto es corto y va de la mesa de salida al green. Idealmente, es el área donde la bola debe terminar. Es en esta zona donde se puede colocar bola, según indique en las reglas locales de cada campo. Los hoyos par 3 no tienen fairway.
- **Green:** es la zona donde se encuentran el hoyo y la bandera.
- **Ante-green:** Se le denomina así a la zona que rodea el green, que tiene -aproximadamente- un metro de ancho. La hierba en esta zona del campo es más alta que la del green, pero más corta que la de la calle.
- **Hazard:** trampa de agua, lago artificial o natural.
- **Par:** embocar la pelota en el número de golpes que indica la tarjeta.
- **Rough:** las áreas fuera del fairway cuyo césped es más alto y grueso.
- **Tee box:** conocido también como mesa de salida, es el lugar donde los jugadores ejecutan el primer tiro de cada hoyo.