

NOTAS PARA EXAMEN DE HANDICAP

Para cumplir con las obligaciones propias de un jugador de golf es necesario conocer y entender, por lo menos lo imprescindible, de las Reglas de Golf y las Normas de Etiqueta.

A continuación se describen una selección elemental de reglas, que va dirigido principalmente a los jugadores que empiezan a disfrutar de este deporte. Su intención es únicamente servir de guía básica y de perder el miedo al reglamento del Golf.

Las explicaciones pretenden familiarizarse con las situaciones mas frecuentes basadas en la modalidad de juego por golpes y siguiendo el trayecto desde Tee al Green.

Por supuesto no abarca todos los casos posibles y en ningún caso sustituye al libro oficial de Reglas de Golf de la Real Federación Española de Golf, cuyo texto no sólo prevalecerá sino que será imprescindible conocer.

I) EL EQUIPO.

- a. Lo más importante es que un jugador no puede llevar ni usar más de catorce palos, incluido el putter.
- b. Si empiezas la vuelta con menos de catorce palos puedes añadir todos los que quieras hasta completar la cifra, siempre que con ello no causes demora indebida en el juego. Esto no es fácil, ya que no puedes pedir esos palos a ninguna persona que este jugando la competición.
- c. Se puede sustituir un palo durante una vuelta si ha quedado inservible para el juego en el transcurso normal del mismo (golpear, al enfadarse después de un golpe, a un árbol y estropear un palo no es “transcurso normal del juego” y no da derecho a sustituir el palo).

II) ANTES DE EMPEZAR LA VUELTA

- a. Presta atención al horario de salida; si el Comité no sigue otro criterio, la penalidad por llegar tarde es la descalificación. Presentarse con tiempo suficiente para intercambiar las tarjetas y comprobar que el handicap está correctamente anotado.
- b. Desde el punto de vista del reglamento, el campo de golf se divide en cuatro áreas.
 - i. El Tee de salida. Es un área rectangular cuya línea frontal está definida por dos marcas y con una profundidad de dos palos.
 - ii. El recorrido. Es todo el área del campo excepto el Tee y el Green del hoyo que se esta jugando y todos los obstáculos del campo.
 - iii. Obstáculos: Son los bunkers y los obstáculos de agua
 - iv. El Green: Zona especialmente preparada para el Putt.

III) EL TEE

- a. Te dispones a iniciar la partida, pero recuerda que aunque sea una partida de amigos tienes que aceptar el juego como es y las normas ni siquiera te permiten ponerte de acuerdo con otro escéptico adversario para ignorarlo, ya que los jugadores no podrán ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de una Regla ni la aplicación de la penalidad en que se incurra. Es decir, no puedes hacer la vista gorda, si alguien ha violado una regla, estás obligado a penalizarle.
- b. El honor de salir primero lo tiene el jugador o bando que ha ganado el hoyo anterior. En Stableford lo tiene el mejor resultado neto. En el hoyo 1 el handicap de juego más bajo.

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

- c. Si por cualquier razón tienes que jugar una segunda bola desde el tee, debes hacerlo después de que los demás competidores hayan salido.
- d. Ojo con salir desde fuera del rectángulo que es Tee, normalmente ocurre por haberte equivocado de barras de salida o de tee. En el juego por golpes tienes dos golpes de penalidad y además tienes que repetir la salida.
- e. No olvides que la seguridad de los jugadores es fundamental. No debes jugar si puedes alcanzar con tu golpe al grupo que va delante. Siempre golpear primero al jugador más retrasado.
- f. Nadie debe moverse, hablar o permanecer cerca o directamente detrás o delante del jugador, de la bola o del agujero mientras un jugador prepara o ejecuta un golpe.

IV) GOLPEAR LA BOLA

- a. La bola no puede ser empujada, arrastrada o acucharada. Esto quiere decir que tiene que hacer al menos algo de backswing.
- b. Un swing de prácticas no es un golpe; pero un golpe al aire es un golpe válido cuando hay intención de mover la bola.

V) JUGAR UNA BOLA EQUIVOCADA

- a. Siempre debes terminar el hoyo con la bola que usaste en el Tee de salida, a menos que una regla te permita sustituirla por otra. Sin duda, en alguna ocasión jugaras una bola equivocada por error. Debes darte cuenta y rectificar, aunque hayas terminado el hoyo debes volver al sitio donde te equivocaste de bola y jugar la tuya añadiendo dos golpes de penalidad.
- b. Una bola que es sustituida por otra cuando no está permitido, es decir, sin razón legal para hacerlo, tiene penalidad, pero la bola sustituta se convierte en bola en juego, por ejemplo, cuando levantas la bola en el green y juegas otra que tenías en el bolsillo.

VI) IDENTIFICAR LA BOLA

- a. Muchas veces encontrarás la bola llena de barro o en hierba alta que te impida ver si es la tuya. La responsabilidad de jugar la bola correcta es solo del jugador, aunque el compañero competidor tiene derecho a saber que bola estamos jugando. Pueden identificarla y tienes que hacerlo, avisando y delante de tu marcador y puedes limpiar la bola pero solo lo necesario para poder identificarla.

VII) PRÁCTICA

- a. En cualquier día de competición no se puede practicar en el campo, a menos que el Comité decida lo contrario. Tampoco se puede jugar un golpe de práctica durante el juego de un hoyo. Pero puedes practicar el putt en el green del hoyo recién terminado.
- b. Un swing de práctica no es un golpe de práctica, ahora bien no hagas que la pérdida de tiempo con tus swings de prácticas tus compañeros se mueran de aburrimiento y se escapen de jugar contigo.

VIII) CESPED ARRANCADO

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

- a. Debes cuidar no causar daño al realizar el swing de ensayo, especialmente en los lugares de salida.
- b. Todo jugador debe asegurarse de que cualquier trozo de césped arrancado (chuletas) es inmediatamente repuesto y apisonado. A nadie le gusta encontrar su bola en una chuleta; y quienes las reponen contribuyen a que el juego se desarrolle en las mismas condiciones para todos.

IX) MEJORAR LA POSICION DE LA BOLA

- a. La regla general indica que puedes quitar, con un esfuerzo razonable, cualquier cosa que no este fijada al suelo, por ejemplo, piedras, ramas hojas, etc..., es decir los llamados impedimentos sueltos, pero tienes que tener cuidado para que la bola o se mueva mientras los quitas. Atención: En el recorrido no puedes quitar arena ni tierra suelta.
- b. Ni el jugador, ni su compañero, ni sus caddies, podrán mejorar la posición de la bola, la colocación, la línea de juego o el espacio para efectuar el swing, por ejemplo pisando con el pie junto a la bola, construyéndose una colocación, doblando ramas, etc., es decir, no se puede quitar ni romper nada que esté fijo en el suelo o en crecimiento. Este tipo de acciones solo es permisible si ocurre, bien al colocarte normalmente a la bola o bien durante la ejecución del golpe. En el rough, puedes apartar la hierba alta o arbustos solo lo suficiente para encontrar e identificar tu bola.
- c. Las estacas blancas, muros o vallas, que marcan el fuera de limites son fijos y no se puede uno aliviar.

X) BOLA MOVIDA

- a. Si por una "causa ajena", es decir, todo lo que no forma parte del partido, mueve tu bola, simplemente la repones sin penalidad, pero el reglamento establece que ni el viento ni el agua son "causa ajena". Tampoco tienes penalidad si la bola se mueve al quitar una obstrucción movable", un "impedimento suelto" en el green o cuando se busca en un obstáculo, pero debe reponerse.
- b. Hay que tener cuidado al buscar la bola. A veces parece castigo suficiente el haber caído en el rough, pero si al buscar la bola tú, tu compañero, tu equipo o uno de los caddies mueve la bola accidentalmente, hay un golpe de penalidad y la bola se repone donde estaba. Si es otra persona la que mueve la bola, por ejemplo un contrincante o su caddie, se repone sin penalidad.
- c. En el recorrido, ya sabes que puedes quitar impedimentos, pero si la bola se mueve al quitar uno, dentro de la distancia de un palo, cometes la penalidad de un golpe.
- d. Si crees que tu bola se va a mover al colocarte, debes esperar y tener cuidado, ya que si la bola se desplaza después de colocarte, tienes un golpe de penalidad. Si después de empezar el backswing la bola se empieza a mover, no hay penalidad si la golpeas y asimismo, el golpe cuenta. Ahora bien si tocas la bola con el palo a colocarte no hay penalidad si la bola no se mueve. Al decir moverse, nos referimos a la bola cambiar de posición, da igual que se mueva un horizontal o en vertical. Sirve como referencia que el hacer un desplazamiento de media bola tiene penalidad.
- e. Si una bola en reposo es golpeada y movida por otra, la bola movida se repone y la otra se juega como quede.

XI) BOLA INSERVIBLE PARA EL JUEGO.

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

Si vas golpeando con la bola todas las piedras del campo terminarás por rajar tu bola, dañándola de tal forma que afecte a su vuelo o su rodadura, pudiendo cambiarla. No basta con que su superficie esté meramente arañada o que tenga barro pegado; debes advertir que vas a levantar la bola para inspeccionarla y debes convencer a tus competidores de que la bola está realmente inservible.

XII) BOLA REBOTADA

- a. Si al jugar una bola, ésta rebota en una “causa ajena” tal como un coche, un perro, una bolsa, un jugador o un caddie que no pertenezca a tu propio bando, deberás jugarla sin penalidad, bien donde quede o antes de que cualquier bando juegue otro golpe, droparla tan cerca como sea posible del punto donde se jugó la última vez; en el green se colocará.
- b. Si la bola jugada rebota en ti mismo, en tu pareja o en cualquiera de vuestros caddies o equipos de juego, tendrás una penalidad de dos golpes y jugarás la bola donde quede.

XIII) BOLA INJUGABLE.

- a. Eres el único juez para esto. Puedes declarar tu bola injugable en cualquier lugar del campo, excepto en un obstáculo de agua. Una vez declarada puedes, con un golpe de penalidad:
 - i. Volver al lugar donde diste el último golpe.
 - ii. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos desde donde se encuentra la bola.
 - iii. Dropar la bola detrás del punto donde se la bola reposa en línea con el agujero.
- b. Desde el punto de vista práctico, esto significa que con un golpe de penalidad puedes proporcionarte un lugar de alivio razonable, así no te encontrarás dando hachazos a bolas en situaciones que un profesional no se atrevería a jugar.
- c. Excepto en la primera opción de volver al lugar donde diste el último golpe, en las otras dos se requiere que identifiques claramente tu bola para poder aplicarlas.

XIV) BOLA PÉRDIDA Y BOLA PROVISIONAL

- a. Una bola está perdida cuando no la encuentras antes de cinco minutos desde que empezó la búsqueda. Tienes que jugar desde donde diste el golpe y añadir uno de penalidad, lo que comúnmente se llama “golpe y distancia”. Por supuesto, si una bola está fuera de límites, no se puede jugar y se aplica la regla de “golpe y distancia”.
- b. Con el fin de ahorrar tiempo, si crees que tu bola está perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites puedes jugar una bola provisional. Si no declaras la bola como provisional, automáticamente se convierte en bola en juego y la original se da por perdida. Debes usar las palabras “bola provisional”. No satisfacen frases como “jugaré otra”, “es posible que no la encuentre”, “voy a jugar otra bola por si acaso”.

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

- c. Si encuentras la bola original, aunque sea en una posición aterradora y no estás fuera de límites, debes abandonar la bola provisional. Por tanto, una bola jugada como provisional no puede sustituir a la original si ésta se declara injugable.
- d. Es importante que recuerdes que no se puede jugar una bola provisional cuando hay prueba razonable de que la bola original ha ido a parar a un obstáculo de agua. Si se hace, la bola así jugada pasa a ser la bola en juego con un golpe de penalidad.

XV) ALIVIOS GRATUITOS

a. Obstrucciones:

Cualquier cosa artificial construida, colocada o dejada en el campo. Si son movibles las puedes retirar si te estorban. Las estacas amarillas, rojas y azules son objetos artificiales y por tanto, obstrucciones movibles siempre que estemos fuera de un obstáculo y pueden quitarse. Por supuesto, hay que reponerlas; pero ten cuidado de no herniarte tratando de mover lo difícilmente movable.

También puedes aliviarte de una obstrucción inamovible dropando la bola dentro de la distancia de un palo del punto más cercano en que no exista interferencia, por supuesto no más cerca del agujero. Si la obstrucción inamovible está en un obstáculo de agua no puedes aliviarte. El mero hecho de que el objeto esté en tu línea de juego no es suficiente para permitirle el alivio.

b. Agua accidental:

Cualquier acumulación temporal de agua visible antes o después de haberte colocado a la bola, puedes dropar en el lugar seco más cercano posible, como siempre sin aproximarse a la bandera. En el green también puedes aliviarte si el agua está en tu línea de juego. Colocas la bola en el punto más cercano que te proporcione el máximo alivio, que puede estar incluso fuera de green, es decir, no puedes colocarla donde más te convenga.

c. Terreno en reparación:

- i. La parte del campo así marcada por estacas azules o líneas que forman parte del terreno en reparación, material apilado para ser retirado o cualquier agujero hecho por el cuidador del campo. Puedes aliviarte en el punto más próximo a aquel en que la bola reposa y dentro de la distancia de un palo.
- ii. También puedes aliviarte de los agujeros hechos por animal de madriguera, se incluyen los agujeros o sendas hechas por pájaros o reptiles. Si la bola está en un obstáculo de agua no tienes derecho a aliviarte por lo agujeros de animales.

d. Bola perdida en las anteriores circunstancias.

Las reglas establecen que para que una bola se considere perdida en agua accidental, terreno en reparación, obstrucción inamovible o en un agujero hecho por animal de madriguera, tiene que haber evidencia razonable. De hecho, esto quiere decir que tu oponente o marcador deben estar de acuerdo en que tu bola se ha perdido en alguna de estas circunstancias y no en otro lugar del campo. Misión bastante difícil pues el marcador suele volverse miope en estos casos.

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

XVI) OBSTACULOS.

- a. A estas alturas del recorrido con toda probabilidad visitarás un bunker o un obstáculo de agua. El primer punto importante a recordar es que en un obstáculo no puedes tocar la superficie con el palo. Muchos olvidan de respetar esta regla en la franja de hierba que bordea algunos de los obstáculos de agua y está dentro del obstáculo.

Los obstáculos de agua frontal están señalizados con estacas líneas amarillas y los obstáculos de agua lateral están marcados con estacas o líneas rojas.

- b. No se puede tocar arena o mover un impedimento suelto en la subida del palo. Mover “accidentalmente” un impedimento suelto en un obstáculo que no mejore la colocación de la bola o el espacio del swing a efectuar, es decir, alejado de la bola, no tiene penalidad, pero si tiene si se mueve “a propósito”.
- c. Si la bola se ha perdido dentro del obstáculo de agua o está en una posición que no se puede jugar, se puede con un golpe de penalidad:
 - i. Repetir el golpe desde el lugar donde has jugado la última vez
 - ii. Dropar detrás del obstáculo por donde entró la bola en línea con la bandera.
 - iii. Además, si es agua lateral, dropar a dos palos del punto por donde la bola entró, o justo al otro lado del obstáculo, equidistante a la bandera.
- d. Para considerar que una bola se alojó en un obstáculo de agua, la regla utiliza el término “debe saberse o ser prácticamente seguro que la bola está en el obstáculo” que es suficientemente amplio como para emitir una opinión ajustada. Por tanto, un jugador no puede considerar su bola perdida en un obstáculo simplemente porque piense que la bola puede estar en él.
- e. Después de jugar en el bunker, debes alisar cuidadosamente todas las huellas producidas, incluidas las abandonadas por algún otro jugador insolidario. No alisar las pisadas del bunker es típico del jugador egoísta que piensa que el que venga detrás que se fastidie.

XVII) CONSEJO, GOLPES QUE LLEVAS Y SEGUNDA BOLA

- a. A veces, surgen dudas en un partido que te pueden inducir a pedir mas ayuda de la que las reglas permiten. Sólo puedes pedir consejo a tu compañero en un partido de dobles o a tu caddie. La infracción más corriente es el pedir consejo sobre la selección del palo a jugar. Un jugador tampoco dará consejo a nadie que no sea su compañero. Frases tales como “con el hierro cinco no llegar”, “estás haciendo el swing muy rápido” no están permitidas.
- b. Tienes que dar la información correcta de los golpes que hiciste en el hoyo. Cuando cometes una infracción tienes que informar de ello a tu marcador.
- c. Si en algún momento tienes dudas respecto a tus derechos o forma de proceder, puedes jugar una segunda bola sin penalidad. Antes tienes que anunciar a tu marcador la bola que quieres que cuente para el resultado, si las reglas lo permiten. Es decir, cada bola es jugada según una interpretación distinta de las reglas. Hay que exponer lo sucedido al Comité.

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

XVIII) REPONER, COLOCAR Y DROPAR

- a. Reponer el colocar la bola en el lugar exacto donde reposaba al ser levantada o movida. Puede hacerlo el jugador o la persona que la levanto o movió. La bola que deba reponerse tiene que ser marcada previamente, por ejemplo, levantar la bola en el green.
- b. Colocar es situar la bola, preferiblemente con la mano, sobre el terreno de juego. Debe hacerlo el jugador o su compañero de bando, por ejemplo cuando se altera el lugar donde reposaba la bola.
- c. Cualquier persona autorizada por ti puede levantar tu bola una vez que lo hayas decidido amparado por alguna regla. Sin embargo, solo tu puedes droparla. Deberás permanecer erguido, levantar el brazo con la bola a la altura del hombro y dejarla caer. Si la forma de dropar no es correcta, debes repetirlo o perderás un golpe. Esto sucede con los que la dejan caer la bola desde la cintura o la lanzan al aire.
- d. Si la bola rueda más de dos palos de donde toco el suelo por primera vez, o va a parar más cerca del agujero, son las situaciones más comunes que suelen suceder para repetir el dropaje. En la tercera ocasión no de dropa, sino que se coloca en el punto donde toco por primera vez el suelo cuando se volvió a dropar.
- e. No debes olvidar que una vez dropada correctamente la bola está en juego y no puedes volver a droparla. Algunos, si la bola no les quedó en un buen sitio vuelven a cogerla incurriendo en penalidad.

XIX ELGREEN

- a. La bola golpeada desde green no puede tocar la bandera. No puedes presionar nada en la superficie, pero puedes arreglar piques causados por el impacto de las bolas. Tú compañero o caddie te puede ayudar indicando la línea de putt, pero esta línea no debe ser tocada aunque sea detrás del agujero. Tampoco puedes caminar sobre tu línea de putt.
- b. Siempre puedes hacer que una bola que consideras que interfiere en tu juego sea levantada. Del mismo modo puedes levantar tu bola si crees que puede ayudar al contrario.
- c. Un jugador puede retirar impedimentos suelto de su línea de putt barriéndolos con su mano. No obstante, en ocasiones aparecen greens llenos de pequeñas hojas, y el jugador al ir apartándolas va haciendo un camino que requiere unos quince manotazos en el green. Pues bien, tal acción excede lo que autoriza la regla. Recuerda también que quitar el rocío de la línea de juego no está permitido, aunque sí detrás o al lado de la bola.
- d. De vital importancia es no estropear los greens, sobre todo no arrastrando los zapatos y arreglando las marcas de clavos alrededor del hoyo para que la siguiente partida encuentre el green sin ninguna marca de haber jugado en él. Toda bola que entra de vuelo produce un pique, búscalo y arréglalo y si ves otro aunque no sea el tuyo, haz lo mismo. Y no dudes en llamar la atención a quien no arregle su pique advirtiéndole que está obligado a ello, porque si todos hicieran como él el green estaría lleno de cráteres como la superficie de la Luna.

XX RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

NOTAS PARA EXAMEN HANDICAP

- a. Tan importantes como las reglas, son las normas de etiqueta. El jugador de golf tiene una gran responsabilidad de respeto consigo mismo, con sus contrincantes y compañeros, con el campo, con las reglas y con el propio juego. La educación y el respeto son dos principios básicos, más importantes que la victoria. Ante todo procura tener presente que el golf es un encuentro entre el jugador y el campo, mas que una lucha entre jugadores.
- b. No es necesario recordar que un jugador debe reponer las "chuletas" y arreglar las marcas y piques que quedan en el green, en consideración a los demás. Romper con esta tradición es una muestra de poca deportividad y falta de educación.
- c. Puedes usar un caddie, pero uno solo. La penalidad por infracción es la descalificación. Deben tener los jugadores con muchos fans en la familia de no transgredir esta norma sin querer.
- d. Siempre debes jugar sin demora indebida. El ritmo de juego podría ser perdonable en caso de artritis crónica, pero no a los que parece que le ha entrado una parálisis cerebral analizando la línea de putt. El juego lento va contra las reglas; hay que aplaudir a los pocos Clubes que tratan de imponer esta difícil regla.
- e. Si algún jugador del grupo busca su bola y no tiene la evidencia de encontrarla de inmediato, ha de dar paso al partido que venga detrás, sin agotar los cinco minutos de búsqueda.

Si tu juego es más lento que el de los demás, deja que pasen delante de ti y podrás jugar con más tranquilidad. Impedírselo, es una actitud absurda y sólo conseguirás perder la concentración y atascar el campo al tener otros jugadores detrás sufriendo tu tardanza.

Por último, eres responsable de apuntar el resultado del competidor cuya tarjeta te han dado para actuar de marcador; debes revisarlo con él después de cada hoyo para asegurarte que el número de golpes anotado es el correcto. Al terminar la vuelta firmas esa tarjeta y se la entregas al competidor. Cuando tú marcador te da la tuya, eres el único responsable de revisar que el resultado de cada hoyo sea correcto y de que el marcador haya firmado. Si tienes alguna duda debes aclararla al Comité.