

'Yo me sé las Reglas', un libro imprescindible

Yo me sé las Reglas. Este es el título del libro editado por el Comité de Reglas de la RFEG con la finalidad de acercar las normas de nuestro deporte a vosotros, los jugadores más pequeños. Es un libro sencillo y fácil de entender en la descripción de los procedimientos, lo que os permitirá comprender aún mejor el porqué de las Reglas de Golf.

El Comité de Reglas de la RFEG ha editado esta didáctica obra, gratuita y al alcance de todos los pequeños golfistas

En capítulos tan ilustrativos como "Comenzamos el hoyo", "Levantar la bola, dropar y reponer", "Mi bola está en el búnker" o "La bola se ha perdido o no la puedo jugar", acompañados siempre de dibujos, los más jóvenes golfistas aprenderéis a proceder en las distintas situaciones del juego.

El libro termina con las obligaciones del jugador, un apartado en el que se recuerda a los golfistas que siempre hay que respetar el campo y las Reglas, que la buena educación en el recorrido es más importante que el resultado, que hay que jugar a buen ritmo... y que para disfrutar del golf hay que aplicar las Reglas. No obstante, en los próximos números de Mi Revista de Golf iremos desgranando los capítulos más interesantes para que podáis desenvolveros en el campo de golf con absoluta propiedad, atendiendo a las normas de nuestro querido deporte. Los ejemplares de 'Yo me sé las Reglas' han sido distribuidos a las Federaciones Autonómicas para que a su vez las hagan llegar a las Escuelas de Golf españolas con la finalidad de que podáis disponer de esta didáctica publicación.

No obstante, vosotros, que vivís de lleno en la era digital, podéis descargaros el libro desde la web de la RFEG, www.rfegolf.es. Una vez accedáis a la página principal, entrad en el Comité de Reglas, donde en el menú vertical de la derecha aparece el enlace Libro Juvenil Yo me sé las Reglas. ¡Todo vuestro!

Índice

Yo me sé las reglas

- El comportamiento en el campo 7
- Vamos a jugar al golf 7
- Preparados para jugar 8
- Comenzamos el hoyo 8
- Zaparrado el hoyo 8
- La bola se ha perdido 10
- Levantar la bola, dropar y reponer 11
- Chústos y cosas en el campo 11
- Mi bola está en un búnker 11
- Las áreas de penalización 11
- La bola se ha perdido o no la puedo jugar 16
- Afuera en otras situaciones del juego 24
- Líquenes en el green 28
- Terminamos de jugar: obligaciones del jugador 30

El comportamiento en el campo

Un verdadero jugador de golf, tiene que jugar como nos dice el "espíritu del juego".

- **Cumple** las Reglas, incluso cuando tengas que aplicar alguna penalización.
- **Respeto** a los demás jugadores, no hagas nada que pueda molestarles mientras juegan y ten cuidado de no causar daño a otros cuando tengas que aplicar la bola.
- **Cuida** el campo, por ejemplo, reponiendo las chuletas que haces al dar el golpe, controlando los bunkers, arrojando los piques de bola en el green, y procurando no causar ningún daño al campo.
- Juega a **buen ritmo**, sin retrasar el juego.
- Todo jugador debería tener grabado en su memoria un principio básico del juego.

"Juega la bola como repasa y el campo como lo encuentres". Si no puedes hacer eso, haz lo que sea justo. Pero para hacer lo que es justo, necesitas conocer las Reglas del Golf!"

Vamos a jugar al golf

El campo de golf se divide en cinco áreas:

- El **área general** ocupa la mayor parte del campo y es donde normalmente jugarás la bola hasta llegar al green.
- El **área de salida** Es un espacio rectangular que por delante tiene las marcas o líneas de salida, y para atrás un redondeo de dos palos de largo.
- **Bunkers** son zonas especiales, preparadas con arena.
- **Áreas de penalización** son zonas de agua (estanques, lagos, arroyos, etc.) y otros lugares marcados por el Comité en rojo o amarillo.
- El **green** Zona especialmente preparada para poder usar el putt.

Preparados para jugar

Antes de empezar, revisa que tienes todo preparado para jugar:

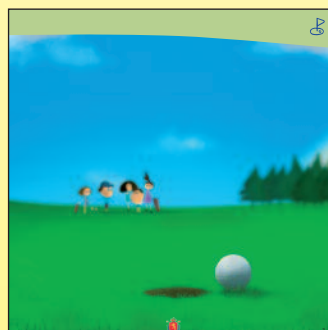
- Tu **equipamiento** lo más importante es que cuando juegues el golf no puedes llevar más de 14 palos de catorce palos, incluido el putter.
- Revisa el **horario de salida**: la penalización por llegar tarde es de dos golpes, esto si no te retrasas más de 5 minutos. Si llegas más tarde, ya no podrás jugar, pues estás descalificado.
- Debes mirar el campo donde juegas tiene alguna regla especial (**Reglas Locales** / **Colores de Condición**). Si no hay, debes echarle al menos un vistazo, pues son de cumplimiento obligatorio.
- Es muy conveniente que pongas un marco para **delimitar tu bola** de las de los otros jugadores. Te ahorrarás muchos problemas. Muchos jugadores usan gran bolas de la misma marca y modelo, y si no puedes distinguir tu bola de la de otro jugador, será como si estuvieras perdido.
- A veces tendrás dudas durante el juego, pero recuerda que no se puede pedir más ayuda de la que permiten las reglas. Sólo puedes pedir **consejo** a tu caddy o a tu compañero (si juegas en pareja). No se puede pedir ni dar consejo a otro jugador preguntándole qué palo elegir para jugar. Frases como "can el hierro cinco no vas a llegar", o "yo que tú pegaría una madera", **NO** están permitidas y tienen penalización.
- Sin embargo, **SÍ** puedes pedir **información sobre las reglas**, sobre las distancias, sobre dónde está un búnker o un área de penalización, o sobre la posición de la bandera, porque ese tipo de información las reglas no la consideran consejo.



Comenzamos el hoyo

¿Vamos a comenzar? Pero, ¿quién juega primero?

- En el primer hoyo de juego el **orden para jugar** es el que está en el horario de salidas. En los demás hoyos, solo el jugador que hace el mejor resultado en el hoyo anterior.
- Durante el juego del hoyo debería jugar primero quien está más lejos del hoyo. Pero para ahorrar tiempo, puede jugar primero quien ya está preparado, pero siempre con cuidado y cuando no molestes o puedas ocupar algún dolo o a los demás jugadores del campo. Es lo que se llama **Ready Golf**.
- Si tienes que jugar una **bola provisional** desde el área de salida, debes hacerlo después de que los demás jugadores de tu partida hayan salido.
- Quiérase de que tu golpe desde dentro del rectángulo que es el **área de salida** revisa que estás en el área de salida correcta, y que no pones un querir a la bola más adelantada de las barras de salida.
- Si juegas fuera del área de salida el golpe no vale y tendrás dos golpes de penalización. Además obligatoriamente tienes que volver a jugar tu golpe de salida desde el sitio correcto.



Jugando el hoyo

Algunas cosas que hay que recordar:

- Tienes que **golpear la bola firmemente**. Recuerda que la bola no puede ser atrapada, ni mermada.
- Un **swing de práctica** no es un golpe; pero cuando fallas y das un golpe al aire, si lo haces con intención de golpear la bola, es un golpe que tienes que contar en tu resultado.
- **No se puede mejorar** el sitio donde está la bola ni tampoco el lugar donde nos vamos a colocar para jugar, por ejemplo pisando con el pie alrededor, o agitando hierba con el palo detrás de la bola, es decir, no se puede quitar, apartar ni romper nada que esté fijo en el suelo o en crecimiento.
- No debes practicar en el campo antes de una vuelta: tampoco puedes jugar un **golpe de práctica** con una bola durante el juego de un hoyo.
- Un **swing de práctica** no es lo mismo que un golpe de práctica (porque no golpees ninguna bola), pero no hagas montañas de swings de práctica, pues además de aburrir a tus compañeros de partida podrías incurrir en penalización por demorar el juego.
- A veces algunos jugadores utilizan un palo para comprobar si están bien colocados para el golpe, pero ¡cuidado! No debes colocar un palo u otro objeto en el suelo para ayudarte a comprobar tu línea de juego. No puedes nada si, por ejemplo, lo haces apoyando el palo en tus hombros o piernas, pero nunca debes colocarlo en el suelo. Si lo haces serás penalizado, aunque quites el palo antes de golpear la bola.
- Debes terminar el hoyo con la bola que usaste en el área de salida, a menos que una regla te permita cambiarte por otra.