



ASOCIACION ARGENTINA DE GOLF

GUÍA RÁPIDA A LAS REGLAS DE GOLF

Esta guía rápida ha sido preparada por la Comisión de Reglas de la Asociación Argentina de Golf. Está destinada a jugadores que se inician en el juego de golf. No sustituye el libro oficial de Reglas de Golf que Ud. debe leer. Para eso le resultará útil descargar en su teléfono la app de Reglas de Golf del R&A.

I. RECOMENDACIONES GENERALES

- Antes de comenzar su vuelta, lea las Reglas Locales y asegúrese de llevar un máximo de 14 palos (Regla 4.1b). Es recomendable poner una marca identificatoria en su bola que la distinga de otras iguales.
- Muestre consideración hacia otros jugadores, evitando distraerlos moviéndose o haciendo ruido en el momento en que van a ejecutar un golpe. Si lleva consigo su teléfono celular, manténgalo en silencio.
- Para jugar rápido siga algunas simples reglas de comportamiento:
 - Prepárese para ejecutar cada golpe con anticipación. Si está esperando, elija el palo, póngase el guante y haga el swing de práctica mientras espera.
 - Camine rápido. Su grupo tiene obligación de mantener la distancia con el grupo de adelante.
 - Cuando esté jugando el green:
 - deje su bolsa de palos cerca del lugar por el que resulte más rápido desalojar el green y encaminarse al siguiente hoyo;
 - mientras otros estén jugando, aproveche para marcar su bola y mirar la línea cuidando de no distraer a quien está ejecutando un golpe.
 - En juego por golpes, juegue *ready golf*. Ud. puede jugar fuera de turno siempre que no distraiga ni ponga en peligro a los otros jugadores.
- Cuide el campo rastrillando o alisando los bunkers. **La falta de rastrillos no es excusa para no alisar el bunker:** puede hacerlo con los pies o con un palo.
- Reponga divots y arregle piques en los greens, no solamente los suyos.
- No circule nunca con los carros (de empuje o de transporte) por las lomas de los greens o áreas de salida.

DEJE EL CAMPO EN LAS MISMAS CONDICIONES EN LAS QUE LE GUSTARÍA ENCONTRARLO.

II. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL JUEGO DE GOLF

- El campo se divide, a los efectos de las Reglas, en 5 (cinco) áreas diferentes:
 - (1) el área de salida del hoyo en juego;
 - (2) los bunkers;
 - (3) las áreas de penalización;
 - (4) el green del hoyo en juego; y
 - (5) el área general, que cubre todo el resto del campo.

Cada área tiene reglas específicas que deben respetarse. Lea las Reglas de Golf para familiarizarse con esas reglas específicas.

- Hay dos modalidades de juego: juego por golpes y match play. En algunos casos se aplican reglas diferentes.
- Hay tres tipos de penalizaciones: 1 golpe, penalización general (dos golpes en juego por golpes o pérdida de hoyo en match play) y descalificación.

III. RESUMEN DE LAS REGLAS MÁS IMPORTANTES

A. DURANTE LA VUELTA

- No está permitido pedir ni dar consejo a otro jugador que no sea su compañero de bando, su caddie o el caddie de un compañero de bando (Regla 10.2a).
- Está prohibido realizar golpes de práctica durante el juego de un hoyo (Reglas 5.5a). Sin embargo, puede realizar swings de práctica, siempre que no infrinja las reglas al mejorar el lie de la bola, el área de swing o stance u otras condiciones que afectan su próximo golpe.
- En juego por golpes tampoco está permitido practicar el campo antes de la vuelta el mismo día de la competición.
- Los jugadores deben jugar a un ritmo rápido (Regla 5.6b). El tiempo recomendado para cada golpe es de 40 segundos, que incluyen el tiempo para elegir el palo y hacer swings de práctica. Cada grupo debe cuidar de no perder distancia respecto del grupo que lo antecede. La posición del grupo que lo sigue es irrelevante. Se recomienda dar paso a grupos más rápidos.

B. RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- En match play: asegúrese de que el resultado del match sea informado al Comité lo antes posible.
- En juego por golpes: entregue su tarjeta de score correctamente completada y firmada por el jugador y su marcador sin demora. Asegúrese de verificar que el score de cada hoyo es el correcto, ya que errores en la tarjeta podrían resultar en descalificación (Regla 3.3b).
- Revise cualquier incidente o situación que haya ocurrido durante la vuelta que pueda afectar su score y, si tiene dudas, infórmelo al Comité antes de entregar la tarjeta de score.

C. JUGANDO LA VUELTA

Cuándo se inicia la vuelta (5.3a)

- Ud. debe iniciar la vuelta a su hora de salida y no antes ni después. Para eso debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar establecidos por el Comité. Verifique su horario con antelación.
- Estar listo para jugar significa estar en el área de salida del hoyo por donde Ud. debe iniciar el juego con un palo y una bola. No basta con estar cerca o llegando al área de salida. Además, todos los jugadores deben estar preparados para pegar en el horario exacto, sin importar el orden en el que iniciarán el juego. En fourball, basta con que uno de los integrantes del bando esté preparado para jugar a la hora de salida.
- Si Ud. inicia el juego con posterioridad a su horario de salida (salvo que el Comité –lo que incluye al starter– haya demorado el inicio del juego) tendrá la penalización general si llega al lugar de inicio preparado para jugar dentro de los 5 minutos de su horario de salida. Luego de eso Ud. estará descalificado.

Jugando un hoyo (Regla 6)

- El juego en todos los hoyos debe iniciarse desde dentro del área de salida que le corresponda. El área de salida está delimitada por dos marcas y se extiende hasta dos longitudes de palo desde esas marcas hacia atrás. (Regla 6.2b y definición de área de salida)
- Si Ud. juega desde fuera del área de salida (incluyendo desde un área de salida equivocada), en juego por golpes el golpe no cuenta, tendrá la penalización general y está obligado a corregir el error jugando desde dentro de su área de salida. En caso de no hacerlo y de ejecutar un golpe en el hoyo siguiente, estará descalificado.
- En match play no hay penalización, pero su contrario puede anular el golpe sin demora y obligarlo a repetirlo desde dentro del área de salida. (Regla 6.1b)

Bola Equivocada (Regla 6.3c)

- En match play: pierde el hoyo (penalización general).
- En juego por golpes: penalización de dos golpes (penalización general). Debe corregir el error jugando la bola correcta desde el lugar original o tomando alivio como lo indican las Reglas (por ejemplo, si no encuentra su bola original deberá jugar con la penalización adicional de golpe y distancia). Si no corrige y juega desde el área de salida del hoyo siguiente, está descalificado (Regla 6.3c).

Buscando e identificando la bola. Bola perdida (Regla 7 y definición de bola perdida)

- Ud. puede realizar todas las acciones razonables para buscar y encontrar su bola, incluyendo barrer el pasto con el pie, con la mano o con un palo, quitar impedimentos sueltos mover o doblar objetos naturales fijos y mover arena (incluso en el bunker) y agua (incluso en un área de penalización). Si su bola se mueve como consecuencia de alguna de esas acciones, no hay penalización y la bola debe ser repuesta. Si no conoce el punto, lo estima.
- Una bola está perdida si no es encontrada e identificada dentro de los 3 minutos de iniciada la búsqueda. Una bola no se declara perdida. El hecho de que Ud. abandone la búsqueda no significa que la bola esté perdida hasta que no hayan pasado esos 3 minutos.
- En caso de que Ud. no pueda identificar su bola a simple vista (por ejemplo, porque la marca que la individualiza está tapada), puede levantarla, pero debe marcar su posición obligatoriamente antes de hacerlo. No puede limpiarla, salvo lo necesario para poder identificarla. No puede rotarla o levantarla sin marcar.

Juegue el campo como lo encuentra (Regla 8)

- **Juegue la bola como reposa:** no está permitido alterar el lie de la bola, el área de swing o stance, la línea de juego o el área de alivio donde dropeará o colocará una bola ya sea moviendo, doblando o rompiendo algo fijo o en crecimiento, alterando la superficie, quitando o aplastando arena o tierra suelta, quitando rocío, escarcha o agua (Regla 8.1a). Si lo hace, incurre en penalización de dos golpes en juego por golpes o pérdida del hoyo en match play. En el green se aplican reglas especiales.

Bola movida (Reglas 9.3, 9.4, 9.5 y 9.6)

- Hay cuatro causas por las que una bola en reposo se mueve: por fuerzas naturales, por el jugador o su caddie, por el contrario o su caddie en match play o por una influencia externa.
- **Bola movida por fuerzas naturales:** si una bola en reposo es movida por fuerzas naturales (como el viento o la lluvia) no hay penalización y la bola debe jugarse desde la nueva posición. Si la bola reposaba en el green se aplican ciertas excepciones.
- **Bola movida por el jugador o su caddie:** si una bola en reposo es movida por un jugador, su caddie o su compañero o el caddie de su compañero debe reponerse con un golpe de penalización. Si la bola reposaba en el green se aplican ciertas excepciones. Hay una excepción para bola movida durante la búsqueda.
- **Bola movida por el contrario o su caddie en match play:** si el contrario o su caddie mueven o levantan deliberadamente la bola del jugador tienen un golpe de penalización, pero hay algunas excepciones (ver Regla 9.5).
- **Bola movida por una influencia externa:** si la bola del jugador es movida por una influencia externa (por ej., un espectador, un perro, un pájaro, etc.) debe reponerse sin penalización. Esto es así, aunque la bola no sea encontrada (pero debe haber conocimiento o virtual certeza de que fue movida por una influencia externa).

En todos los casos, si no se conoce el lugar en el que reposaba la bola, debe estimarse.

Bola en movimiento accidentalmente golpea a persona, animal u objeto (Regla 11)

- Si su bola en movimiento golpea accidentalmente a cualquier persona (incluyendo a Ud. mismo o su caddie) o a una influencia externa (por ej. un animal), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa, excepto que haya ido a reposar sobre la persona o influencia externa, en cuyo caso debe dropearse dentro de una

longitud de palo del punto donde primero fue a reposar sobre cualquiera de ellas sin acercarse al hoyo.

- Si la bola fue jugada desde el green se aplican reglas especiales (ver Regla 11.1b).

Bunkers (Regla 12)

- Ud. no puede tocar deliberadamente arena en un bunker con la mano, un palo, un rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena.
- Ud. no puede tocar la arena apoyando el palo inmediatamente delante o detrás de la bola, al hacer un swing de práctica o al hacer el backswing para un golpe.
- Ud. puede quitar impedimentos sueltos y obstrucciones móviles (ej. un rastrillo).
- Puede ingresar al bunker con cuantos palos quiera y apoyarlos en la arena.
- También puede hundir sus pies en la arena para tomar el stance.
- Puede tocar la arena para alisarla con el objeto de cuidar el campo incluso antes de ejecutar su golpe, al apoyarse en un palo para descansar mientras espera, para equilibrarse o para evitar caerse, al medir, marcar, levantar la bola o reponerla y al golpear la arena por frustración o enojo (aunque puede ser penalizado si en este último caso infringe el código de conducta vigente), todo ello siempre que no mejore las condiciones de su próximo golpe (el golpe que va a ejecutar desde el bunker luego de tocar la arena).

Greens (Reglas 13)

- Ud. o su caddie pueden marcar, levantar y limpiar su bola en el green (Regla 14.1c).
- Si Ud. o su caddie mueven su bola accidentalmente en el green, debe reponerla sin penalización (Regla 13.1d).
- Si su bola es movida por fuerzas naturales antes de ser marcada, levantada y respuesta, Ud. debe jugarla desde la nueva posición. Pero si Ud. marcó, levantó y repuso su bola y luego esta es movida por fuerzas naturales, Ud. debe reponerla sin penalización.
- Puede reparar daños en el green, como marcas de piques, hoyos antiguos o huellas de zapatos, pero no debe mejorar su línea de juego más allá de estas reparaciones (Regla 13.1c).
- Se puede jugar con el astabandera en el hoyo. Si la bola golpea el astabandera, no hay penalización (Regla 13.2).
- Si su bola queda sobre un green distinto del green del hoyo en juego, Ud. tiene obligación de aliviarse dropeando la bola fuera del green en el punto más cercano sin acercarse al hoyo. Lo mismo sucede si su stance queda sobre un green distinto del green del hoyo en juego aunque la bola repose fuera del green.

Levantando, dropeando y colocando la bola (Reglas 14.1 y 14.3)

- **Marcando y levantando la bola:** antes de levantar una bola que tiene que ser repuesta, Ud. debe marcar su posición obligatoriamente. Si no lo hace, tendrá un golpe de penalización. El caddie requiere autorización expresa salvo en el green.
- **Dropeando:** una bola que debe ser dropeada debe soltarse desde la altura de la rodilla sin arrojarla, girarla o hacerla rodar. No debe tocar ninguna parte del cuerpo de su cuerpo o su equipamiento antes de tocar el suelo. Altura de la rodilla significa la altura de su rodilla cuando está de pie.
- **Dropeando nuevamente:** la bola dropeada debe quedar dentro del área de alivio correspondiente. Si va a reposar fuera del área de alivio, Ud. debe volver a dropearla. Si luego del segundo dropeo la bola vuelve a ir a reposar fuera del área de alivio que corresponda, Ud. deberá colocarla en el punto donde tocó el suelo en el segundo dropeo.

Impedimentos sueltos (Regla 15.1)

- Ud. puede quitar impedimentos sueltos, tales como hojas o ramas sueltas, incluso en áreas de penalización o bunkers. La tierra y la arena suelta no son impedimentos sueltos, pero pueden ser quitados sin penalización en el green, pero no en el resto del campo.

- Si la bola se mueve como consecuencia de quitar un impedimento suelto, debe reponerla con un golpe de penalización (salvo que la bola repose en el green, en cuyo caso debe reponerla pero no hay penalización).

Obstrucciones móviles e inamovibles (Regla 14.3 y 16.1)

- **Obstrucciones móviles:** son objetos artificiales que se pueden mover con un esfuerzo razonable, como por ejemplo estacas de distancia o rastrillos. Puede quitarlas sin penalización. Si al quitarlas la bola se mueve, debe reponerla sin penalización. Si la bola descansa sobre la obstrucción móvil sin tocar el campo, puede quitar la obstrucción y la bola debe ser dropeada dentro de una longitud de palo del punto debajo de donde la bola reposaba sobre la obstrucción sin acercarse al hoyo.
- **Obstrucciones inamovibles:** son objetos que no se pueden mover con un esfuerzo razonable. Si una obstrucción inamovible interfiere el reposo de su bola, el área de su swing o stance, Ud. puede tomar alivio sin penalización dropeando una bola dentro de una longitud de palo del punto más cercano de alivio total sin acercarse al hoyo. La interferencia de una obstrucción inamovible con la línea de juego no otorga alivio sin penalización. Tampoco hay alivio por interferencia de obstrucciones inamovibles cuando su bola reposa en un área de penalización.

Las estacas u otros objetos que marcan o identifican el fuera de límites, sean o no móviles, NO son obstrucciones. No pueden ser quitadas ni otorgan alivio sin penalización en caso de interferencia.

Condiciones anormales del campo (Regla 16.1)

- Las condiciones anormales del campo son agujeros de animal, terreno en reparación, obstrucciones inamovibles o agua temporal. Otorgan alivio sin penalización en caso de interferencia con el reposo de la bola, el stance o el área de swing como se indica seguidamente.
- **Agua temporal:** si hay agua acumulada fuera de un área de penalización que afecta el lie de la bola, su stance o área de swing, Ud. puede tomar alivio sin penalización dropeando la bola dentro de una longitud de palo del punto más cercano de alivio total donde no haya ninguna de esas interferencias. Si la bola está en un bunker, el alivio debe ser dentro del bunker. La interferencia en la línea de juego no otorga alivio de agua temporal, salvo que la bola repose sobre el green.
- **Terreno en reparación:** Si su bola está en un área marcada como terreno en reparación o si el terreno en reparación interfiere con el área de su swing o stance, puede dropearla sin penalización dentro de una longitud de palo del punto de alivio total donde no haya ninguna de esas interferencias.

No hay alivio por condiciones anormales del campo cuando la bola reposa en un área de penalización.

Áreas de Penalización (Regla 17)

- Hay dos tipos de áreas de penalización: amarillas y rojas. Como se explica a continuación, en las áreas de penalización rojas hay una opción de alivio adicional. (Regla 17.1)
- Ud. puede jugar la bola como reposa sin penalización o tomar alivio y jugar desde fuera del área de penalización con un golpe de penalización (Regla 17.1b). Las opciones de alivio son las siguientes:
 - En áreas de penalización amarillas, puede volver a jugar desde donde ejecutó el golpe anterior (golpe y distancia) o dropear en línea hacia atrás, dejando el punto por donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada. Si no conoce ese punto, lo estima. La bola debe ser dropeada exactamente sobre la línea (que puede ser estimada) y puede rodar hasta una longitud de palo en cualquier dirección, incluso hacia adelante, pero no debe quedar más cerca del hoyo que el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización.
 - En áreas de penalización rojas Ud. tiene esas mismas dos opciones de alivio que para áreas de penalización amarillas y, además, una tercera opción de

alivio: puede dropear la bola en un área de alivio de dos longitudes de palo medidas desde el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización sin acercarse al hoyo respecto de ese punto (alivio lateral).

- En todos los casos en que toma alivio debe jugar la bola desde fuera del área de penalización, pero su stance puede estar dentro.

- En las áreas de penalización puede apoyar el palo en el suelo o el agua, siempre que no mejore las condiciones que afectan su próximo golpe (Regla 17.1b). También puede quitar impedimentos sueltos y obstrucciones móviles y hacer swing de práctica.

Bola perdida o fuera de límites (Regla 18.1)

- Si su bola está perdida o está fuera de límites, Ud. debe jugar bajo la penalización de golpe y distancia.
- Eso significa que Ud. debe jugar una bola desde el lugar de donde jugó el golpe anterior con un golpe de penalización.

Bola provisional (Regla 18.3)

- Si cree que su bola puede estar perdida fuera de un área de penalización o fuera de límites, puede jugar una bola provisional, pero debe anunciarlo claramente.
- Si encuentra la bola original dentro del campo, tiene obligación de jugarla y abandonar la provisional. No puede optar por jugar la provisional.
- La bola provisional se convierte en bola en juego si la original no es encontrada e identificada dentro de los 3 minutos de iniciada la búsqueda o si Ud. ejecuta un golpe con la provisional desde un punto más cercano al hoyo de donde se estima que está la original.

Bola injugable (Regla 19)

- Si Ud. considera que su bola está injugable fuera de un área de penalización, puede proceder de la siguiente manera (en todos los casos con un golpe de penalización):
 - a. Jugar otra bola desde donde ejecutó el golpe anterior.
 - b. Dropear una bola en línea hacia atrás, manteniendo el punto donde la bola reposa entre el hoyo y el lugar donde dropea.
 - c. Dropear una bola dentro de dos longitudes de palo desde el lugar donde reposa la bola (no desde un lugar distinto en el que su bola esté jugable) sin acercarse al hoyo.
- Ud. es la única persona que puede decidir si su bola está injugable o no.
- Se permite declarar una bola injugable en cualquier parte del campo excepto en un área de penalización. Si su bola está en un área de penalización, sus únicas opciones de alivio son las que se describieron en el apartado referido a área de penalización.
- Si la bola está en un bunker, si elige la opción b. o la opción c. debe dropear dentro del bunker. Adicionalmente, puede dropear la bola fuera del bunker según la opción b. con dos golpes de penalización (Regla 19.3).
- Si luego de tomar alguno de esos alivios la bola sigue injugable, el jugador debe volver a declarar la bola injugable con un golpe de penalización adicional.

**Buenos Aires, septiembre de 2025
Comisión de Reglas y Reglamentos
Asociación Argentina de Golf**

QR para descargar la app de Reglas del R&A

