



Circular 4/2026

Normas y consejos para evitar el juego lento

Afortunadamente, en nuestro Club cada vez hay más socios y por tanto más jugadores, de lo cual nos sentimos muy satisfechos y esperamos seguir creciendo.

Este aumento de jugadores, sobre todo en los días de torneo, tiene como contraprestación el juego lento y más en un campo corto como es el nuestro.

Es cierto, que el juego ágil y sin demora en el campo de golf, es un hábito que se adquiere con el tiempo y, hay jugadores que no son conscientes de que, con sus pequeños descuidos golpe tras golpe, hoyo tras hoyo, provocan un gran retraso a todos los partidos. Por tanto, debemos ser objetivos con nosotros mismos y analizarnos para poder ver acciones que estamos haciendo que demoren el juego de nuestra partida o del campo.

No debemos confundir **prisa** con **preparación**. Por ello, este documento no es para incidir en la prisa en el juego, sino con el hecho de estar listos o preparados para el momento que debemos jugar nuestra bola.

Estas son las normas y consejos que hemos preparado con el objetivo de agilizar el juego:

1. El ritmo de juego **lo marca la partida que llevamos delante**. No debemos permitir que entre la partida de delante y la nuestra existan hoyos vacíos, es lo que se conoce como tener hoyo perdido. En muchos clubes, esto se penaliza en el caso de que no se recupere en un tiempo determinado.
2. **El tiempo máximo que tiene un jugador para efectuar el golpe es de 40 segundos**. Este tiempo es el que tiene fijado la RFEG.
3. **¡Listo para jugar!** Para ser ágil y tener ritmo de juego, tenemos que estar preparados tanto en el tee de salida, en el que saldrá primero el jugador que esté preparado, como en el resto de los golpes que demos en el campo.
4. **Jugar fuera de turno**. En el caso de que haya motivos evidentes de que la partida está siendo lenta y se ha perdido hoyo, el orden de juego se podrá dar en base a los jugadores que estén preparados para ejecutar su golpe y no en función de quién esté más alejado del hoyo. Para jugar fuera de turno, hay que hacerlo de forma responsable y prudente, avisando a algún jugador de nuestra partida de que vamos a ejecutar el golpe y sin interferir en el golpe de otro jugador que ya esté preparado.
5. **Camina a ritmo ligero entre golpe y golpe** y ve pensando distancias, palos, tipo de golpe que vas a utilizar antes de llegar a la bola, para una vez allí, estar listo para jugar
6. **Mientras buscas la bola, lleva tus palos contigo**, ya que con esto evitaremos tener que volver a por el palo una vez encontrada la bola.



7. **Utiliza la “bola provisional”** cuando sea necesario, sin tener que ir a asegurarte de que tu bola está, para así no tener que volver al punto donde golpeaste la bola a repetir el golpe.
8. Para no perder tiempo en buscar bolas, es importante que todos los integrantes de la partida **miremos los golpes de los demás**, para así determinar dónde ha finalizado la bola. En caso de que haya una bola perdida, el jugador dueño de dicha bola irá a buscarla y el resto de los jugadores podrán jugar fuera de turno. Una vez hecho esto, se puede ayudar a nuestro compañero de partida a buscar su bola. **En caso de que pasen 3 minutos y no se haya localizado la bola**, el jugador tendrá que droparla y seguir jugando.
9. Cuando se esté disputando un torneo, **NO se puede tocar ninguna bola que no sea la tuya**. Esto significa que, por muchas bolas que haya en el agua, **no podemos cogerlas**. Hay que resistir a esta tentación
10. En el caso de que haya **dudas acerca de alguna regla del campo** entre el jugador su marcador, el jugador jugará dos bolas hasta finalizar el hoyo y apuntará ambos resultados. Una vez finalizado el torneo, el comité de competición decidirá que bola es la que cuenta para la tarjeta.
11. Cuando te acerques a green, **coge el putt a la vez que el palo que necesites** para aprochar, chipear o sacar de bunker. Si vas de uno en uno, esto hará que el juego se ralentice.
12. Cuando llegues a green, **deja la bolsa de palos estratégicamente colocada**, cerca o camino del siguiente tee de salida.
13. **Comienza a leer el green tan pronto como llegues al mismo**. No esperes que sea tu turno de patear para iniciar el proceso de la lectura del green.
14. **Respecto a la bandera**, si hubiera que quitarla, lo hará el jugador que tenga la bola más cercana al hoyo y la repondrá el jugador que emboque en penúltimo lugar.
15. Una vez finalizado el hoyo, **no apuntes el resultado y espera a llegar a la salida del siguiente hoyo** para hacerlo cuando no te toque jugar.
16. **Modalidades de juego**. Si el torneo se juega en la modalidad **STABLEFORD**, el jugador deberá **levantar bola en un hoyo cuando ya no tenga opciones de puntuar**, en el caso de que el torneo sea **MEDAL PLAY**, el jugador realizará esta acción **si no ha embocado la bola y lleva ejecutados el doble de golpes del par del hoyo más 1**, es decir, 7 golpes en los pares 3 y 9 golpes en los pares 4.

Finalmente, si no cumplimos todo lo comentado anteriormente, **no nos debe molestar** que se nos pida que aceleremos el ritmo del partido.

Por el momento, no queremos establecer penalizaciones por juego lento, por lo que esperamos la colaboración de todos para evitar este tipo de situaciones.