



FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA  
DEPORTES  
DISCAPACIDAD  
INTELECTUAL

# NORMATIVA TÉCNICA

## GOLF FEDDI

---





## 1. NORMAS GENERALES

El juego del golf debería jugarse con el espíritu correcto y para entenderlo debemos respetar las nociones básicas de la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf:

- mostrar consideración hacia los otros jugadores
- juegue a buen ritmo y esté preparado para invitar a pasar a los grupos más rápidos.
- cuide el campo alisando los bunkers, reponiendo las chuletas y reparando los piques de bola en el green.

Antes de comenzar su vuelta:

- Lea las Reglas Locales en la tarjeta de resultados y en el tablón de anuncios.
- Ponga una marca de identificación en su bola. Muchos jugadores de golf juegan la misma marca y modelo de bola y si Ud. no puede identificarla, se considera bola perdida.
- Cuente sus palos. Se le permite un máximo de 14 palos. (Nivel competición)

Durante la vuelta:

- Puede pedir información sobre las Reglas, distancias, situación de los obstáculos y de la bandera, etc.
- Durante el juego de un hoyo no ejecute ningún golpe de práctica.
- No use ningún dispositivo artificial o equipo insólito, salvo que esté autorizado específicamente por Regla Local.

Al terminar su vuelta:

- Asegúrese de que la tarjeta ha sido correctamente cumplimentada (lo que incluye firmarla por Ud. y su marcador), y devuélvala al Comité lo antes posible.





## 2. REGLAS DEL JUEGO

### 2.1 Golpe de Salida

Un jugador debe comenzar cada hoyo jugando una bola desde cualquier lugar dentro del área de salida.

- Una bola está en el área de salida cuando cualquier parte de la misma toca o se encuentra por encima de cualquier parte del área de salida.
- El jugador puede situarse fuera del área de salida al realizar el golpe a una bola que está en el área de salida

Si un jugador juega una bola desde fuera del área de salida:

- En el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en la penalización general (dos golpes de penalización), y debe jugar una bola desde dentro del área de salida

### 2.2 Jugando la Bola

Un jugador es responsable de encontrar su bola en juego después de cada golpe. Si un jugador piensa que una bola es suya pero no puede ver la marca de identificación, tras notificar a su marcador o contrario, puede marcarla y levantarla para identificarla. El punto de reposo de la bola debe ser marcado primero y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (excepto en el Green). La bola debe ser repuesta en el punto de reposo original.

Se debe jugar la bola como repose. No se puede mejorar el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o del swing pretendido ni su línea de juego:

- Moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto al colocarse limpiamente o al hacer el swing
- Aplastando cualquier cosa

Si su bola está en un bunker:

- No se puede tocar el suelo con la mano o con el palo antes de la bajada del mismo para golpear la bola
- Si puede quitar impedimentos sueltos y obstrucciones movibles. Si la bola se mueve debe ser colocada en su punto de reposo original





Si juega una bola equivocada:

- En el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalización general (dos golpes de penalización) y debe corregir el error jugando la bola correcta

### 2.3 En el Green

En el Green, puede:

- Marcar, levantar y limpiar su bola (debe reponerla siempre en el punto exacto de donde la levantó)
- Se puede reparar cualquier desperfecto ocasionado en el Green sin penalización
- Al ejecutar un golpe en el Green la bandera podrá estar puesta. La bandera también puede ser atendida o quitada cuando la bola reposa fuera del green

### 2.4 Bola en reposo movida

Llamamos bola en reposo movida generalmente, cuando la bola está en juego, si:

- Hace que su bola se mueva accidentalmente
- La levanta cuando no está permitido
- Ésta se mueve después de preparar el golpe

Se añadirá un golpe de penalización al resultado de un jugador, únicamente si se levanta la bola cuando no está permitido. Existen 2 excepciones a esta regla:

- Si alguien distinto de Ud., su compañero o sus caddies mueve su bola en reposo
- Es movida por otra bola, repóngala sin penalización.

Si una bola en reposo es movida por el viento o el agua, se debe jugar desde su nuevo punto de reposo.

### 2.5 Bola en movimiento desviada o detenida

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por Ud., su compañero, sus caddies o su equipo de manera intencionada, incurre en la penalización general.

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por otra bola en reposo, no hay penalización normalmente y la bola se jugará como repose.



Sin embargo, en el Juego por Golpes (Stroke Play), Ud. incurre en dos golpes de penalización sólo si ambas bolas estaban en el green antes de que jugara el golpe.

## **2.6 Levantar, Dropar y Colocar la Bola**

Antes de levantar una bola que ha de reponerse (Ej. cuando se levanta la bola del green para limpiarla) la posición de la bola debe marcarse.

Cuando la bola se levanta para droparla o colocarla en otra posición (ej. al dropar dentro de la distancia de dos palos bajo la Regla de bola injugable) no es obligatorio marcar su posición, aunque se recomienda hacerlo.

Al dropar, manténgase erguido, sujete la bola a la altura de la rodilla con el brazo extendido y déjela caer.

Las situaciones más comunes en las que una bola dropada ha de ser vuelta a dropar son, cuando la bola:

- Rueda a una posición en la que hay interferencia de la condición de la que se está tomando alivio sin penalidad (Ej. una obstrucción inamovible),
- Viene a reposar a más de dos palos de donde fue dropada.
- Viene a reposar más cerca del agujero que su posición original o del punto más cercano de alivio o de donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua.

Si una bola dropada por segunda vez rueda a cualquiera de esas posiciones, colóquela donde tocó el campo por primera vez al volver a droparse.

## **2.7 Bola que ayuda o interfiere en el juego**

Cuanto nos encontremos en esta situación puede:

- Levantar su bola o hacer que cualquier otra bola sea levantada si cree que la bola puede ayudar a otro jugador.
- Hacer que se levante cualquier bola que pueda interferir en su juego.



No debe ponerse de acuerdo en dejar una bola en tal posición que ayude a otro jugador.

Una bola que se levanta porque ayuda o interfiere en el juego, no debe ser limpiada, excepto cuando haya sido levantada en el green.

## **2.8 Impedimentos sueltos**

Puede mover un impedimento suelto (Ej. Objetos naturales sueltos tales como piedras, hojas y ramitas sueltas) salvo que éste y su bola se encuentren en el mismo obstáculo. Si quita un impedimento suelto y esto hace que se mueva su bola, ésta debe ser repuesta y colocada en su punto de reposo original. En el caso de si la bola movida estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el Green o en el área de salida, el jugador incurre en un golpe de penalización, excepto si la bola movida es durante la búsqueda.

## **2.9 Obstrucciones Movibles**

- Las obstrucciones movibles (Ej. objetos artificiales movibles tales como rastrillos, botellas, etc.) situadas en cualquier lugar se pueden mover sin penalización
- Si la bola se mueve como resultado de ello, debe ser repuesta sin penalización
- Si una bola está en o sobre una obstrucción movible, la bola puede ser levantada, la obstrucción quitada y la bola dropada, sin penalización, en el punto directamente debajo del cual la bola reposaba en la obstrucción, excepto que en el green la bola se coloca en este punto

## **2.10 Obstrucciones Inamovibles y Condiciones Anormales del Terreno**

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial en el campo que no puede ser movido (ej. un edificio) o que no puede ser movido fácilmente (ej. un poste indicador firmemente empotrado). Los objetos que definen el fuera de límites no se tratan como obstrucciones.

Una condición anormal del terreno es cualquier agua accidental, terreno en reparación, o un hoyo, deshecho o senda hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.





Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua, hay alivio sin penalización de las obstrucciones inamovibles y de las condiciones anormales del terreno cuando la condición interfiera físicamente con el reposo (lie) de la bola, su colocación o su swing. Puede levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo del “*punto más cercano de alivio*” (ver definición de “*Punto Más Cercano de Alivio*”), pero no más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio.

Si la bola está en el green se coloca en el punto más cercano de alivio, que puede estar fuera de green.

No hay alivio por intervención en su línea de juego salvo que tanto la bola como la condición estén en el green.

Como opción adicional, cuando la bola está en un bunker, puede aliviarse de la condición dropando la bola fuera del bunker, detrás de éste, con un golpe de penalización.

## 2.11 Obstáculos de Agua

Si su bola está en un obstáculo de agua (estacas y/o líneas amarillas) puede jugar la bola como repose o bajo la penalización de un golpe:

- jugar una bola desde donde su último golpe fue jugado, o
- dropar una bola sin límite de distancia por detrás del obstáculo de agua manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua y el punto en el que se dropa la bola

Si su bola está en un obstáculo de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones indicadas arriba para una bola en un obstáculo de agua, bajo la penalización de un golpe puede dropar dentro de la distancia de dos palos, y no más cerca del agujero que:

- el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo
- un punto en el lado opuesto del obstáculo, equidistante del agujero del punto por el que la bola cruzó





FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA  
DEPORTES  
DISCAPACIDAD  
INTELECTUAL

### 3. NIVELES DE COMPETICIÓN

Cada una de las modalidades de competición deberá realizar como mínimo el número de hoyos que se detalla a continuación para cada una de las mismas.

NIVELES COMPETICIÓN GOLF FEDDI	
COMPETICIÓN	9 HOYOS
ADAPTADA	6 HOYOS
HABILIDADES DEPORTIVAS	3 HOYOS

\*Las salidas de los hoyos y los recorridos podrán sufrir modificaciones en función de las características del campo. Estas serán comunicadas en la reunión técnica previa a la competición.

### 4. SISTEMAS DE COMPETICIÓN

#### 4.1 El hándicap

El hándicap en el golf es la valoración del nivel de juego de un jugador de golf amateur. Hace referencia al número de golpes, generalmente por encima, que un jugador amateur realiza en un recorrido, respecto al “par del campo” o número de golpes estipulado.

#### 4.2 Aplicación del hándicap al juego

El sistema de hándicap concede a cada jugador amateur un número de golpes a descontar del número total de golpes realizado. Este hándicap o número de golpes a descontar está en función de los resultados en anteriores competiciones oficiales. En el caso de que un jugador amateur juegue su primera competición, lo haría con el hándicap máximo de su categoría, a no ser que este le sea bajado por apreciación, para ajustarse a su nivel real de juego.

Un ejemplo de aplicación del hándicap sería el siguiente:

Un jugador que realiza en un torneo una vuelta de 76 golpes y que posee un hándicap 5, puede jugar con un principiante de hándicap 36, que habitualmente juega el campo en unos 110 golpes. Si estos dos jugadores jugaran un partido la





modalidad stroke play (juego por golpes), actuarían de la siguiente manera: al terminar el recorrido descontarían del resultado total (bruto), su hándicap correspondiente.

En este caso el jugador con hándicap 36 se descontaría 36 golpes y el jugador con hándicap 5 se descontaría 5 golpes. Una vez aplicado el descuento de golpes (resultado neto), el ganador es el que haya obtenido un resultado más bajo.

### 4.3 Hándicap FEDDI

El hándicap para los jugadores de golf en FEDDI estaría determinado para aquellos que compitan en la categoría de competición, quedaría determinado de la siguiente manera:

#### 4.3.1 Nivel Competición

Todos aquellos jugadores que posean hándicap de la Real Federación Española de Golf, será extensible a las competiciones de FEDDI.

Aquellos jugadores que no posean hándicap de la RFEG comenzarán su competición con hándicap 36.

#### 4.3.2 Sistema de competición

Se jugará a través del sistema conocido como **medal play ó stroke play (juego por golpes)**. El hándicap de juego será (al tratarse de 9 hoyos) la mitad del hándicap de juego que corresponda al campo. Al ser la competición en 9 hoyos, a la suma total de golpes se restaría la mitad del valor del hándicap. Si al calcular la mitad salieran algún decimal se redondeará siempre hacia el valor más cercano.

#### 4.3.3 Ajuste de Hándicap en función de resultados

Para ajustar el Hándicap de los jugadores tendremos dos opciones:

- Aquellos jugadores con Hándicap de la RFEG participarán con su hándicap correspondiente a la RFEG.
- Aquellos jugadores que únicamente participen en torneos de FEDDI se les ajustará el Hándicap en función del resultado conseguido en el Campeonato de España de FEDDI, ajustando de la siguiente manera:



Se les bajara un punto del hándicap por cada uno de los golpes que haya realizado por debajo del par del campo en su tarjeta de recorrido final.

Ejemplo:

Jugador con Handicap 36.

Campo de 9 Hoyos	Par 34	
Resultado	Tarjeta final	Ajuste de Handicap
Tarjeta 50 golpes	50-18= 32 (2 golpes bajo Par)	Handicap de 36 pasaría a 34
Tarjeta 55 golpes	55-18= 37 (3 golpes sobre Par)	Mantiene Handicap 36

#### Anexo Informativo

- Los jugadores de este nivel deberán jugar el partido con su propia bolsa de palos y su caddie, el cual podrá llevar, transportar y manipular sus palos, dar consejo y ayudarles de otras maneras permitidas (ver punto 10.3 Caddies de la [Normativa de la Real Federación Española de Golf](#))
- Cada salida, la cual estará formada por un máximo de 4 jugadores, estará acompañada de un marcador que será el encargado de contabilizar los golpes de la misma

#### 4.3.4 Desempates

En caso de empate entre dos o más jugadores en una prueba, se resolverá a favor del jugador que tenga en la prueba el hándicap de juego más bajo. En el caso que persistiera el empate, se tendrá en cuenta el resultado de la suma de los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos.

En todos los casos, se comparará cada hoyo bajo la fórmula en que se jugó la prueba, golpes brutos en Juego por Golpes (stroke play).

Si a pesar de todo persistiera el empate, se resolverá por sorteo.





#### 4.4 Niveles Adaptada y Habilidades Deportivas

Para estas modalidades, el sistema de competición que se desarrollará es una adaptación del *Sistema de Juego Stableford (Juego por puntos)*.

Las puntuaciones estarán determinadas como se especifica en el siguiente cuadro:

GOLPES	ADAPTADA	HABILIDADES
+7	-	1
+6	-	2
+5	1	3
+4	2	4
+5	3	5
DOBLE BOGEY	4	6
BOGEY	5	7
PAR	6	8
BIRDIE	7	9
EAGLE	8	10

##### 4.4.1 Adaptaciones al juego

1. Los jugadores podrán utilizar el tee para jugar la bola durante todo el recorrido.
2. Los golpes al aire no serán contabilizados.
3. Cuando la bola quedé enclavada en una zona complicada de juego (setos altos, detrás de árboles, se podrá dropar la bola sin penalidad en dirección lateral o hacia atrás, pero nunca ganando terreno.
4. Cuando un jugador no pueda puntuar por exceder el número de golpes deberá levantar la bola y no podrá puntuar en ese hoyo.
5. Cuando un jugador ascienda a la categoría competición, comenzará con hándicap 36.



#### 4.4.2 Desempates

En caso de empate entre dos o más jugadores en una prueba, se resolverá a favor del jugador que tenga en la prueba el hándicap de juego más bajo. En el caso que persistiera el empate, se tendrá en cuenta el resultado de la suma de los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos.

En todos los casos, se comparará cada hoyo bajo la fórmula en que se jugó la prueba, *Stableford adaptado (Juego por puntos)*.

Si a pesar de todo persistiera el empate, se resolverá por sorteo.

#### 4.4.3 Ayuda de un asistente o de un supervisor

El Comité puede facilitar o permitir un asistente o supervisor para ayudar a los jugadores de estas dos categorías (Adaptada y habilidades deportivas):

- Un **asistente** puede ayudar a un jugador en concreto en su juego y en la aplicación de las Reglas, además de levantar la bola cuando está en el green. Cada jugador solo se puede tener un asistente a la vez. Si un jugador tiene más de un asistente a la vez, el jugador incurre en la penalización general por cada hoyo en el que haya ocurrido la infracción.
- Un **supervisor** es alguien designado por el Comité para ayudar a los jugadores. El supervisor no está asignado a un jugador concreto, y no puede dar consejos a los jugadores, lo cual es función del asistente.

### 5. MODALIDAD DE JUEGO FOURSOMES

La modalidad de juego Foursomes podrá ser jugada por los tres niveles de competición:

- Nivel competición (stroke Play)
- Nivel Adaptada y Habilidades deportivas (Stabledord adaptado)

Dos jugadores compiten juntos como un bando, alternando golpes a una sola bola. Las Reglas para esta modalidad de juego son esencialmente las mismas que para el juego individual, excepto que es obligatorio que los compañeros alternen los golpes de salida para comenzar el hoyo y que jueguen cada hoyo con golpes alternados.





FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA  
DEPORTES  
DISCAPACIDAD  
INTELECTUAL

## 6. RECORRIDO POR CATEGORIAS

En función de las características del campo se establecerán los recorridos de las diferentes categorías siempre intentando cumplir el reglamento de golf FEDDI.

La organización del Campeonato podrá modificar este reglamento en función de las necesidades del mismo.

Para cualquier aspecto del juego no contemplado en esta normativa se aplicará la [Normativa de la Real Federación Española de Golf](#).

## CLAUSULA DE GÉNERO

FEDDI garantiza la igualdad efectiva de hombres y mujeres como uno de sus principios básicos de actuación. A tal fin, las menciones genéricas en masculino que aparecen en este documento se entenderán referidas también a su correspondiente femenino, salvo aquellos supuestos en que específicamente se haga constar que se refiere a uno u otro género.

