

TEEROLL

Reglamento
oficial ilustrado

Elige el golpe. Apunta. Deja que decidan los dados.
Completa el recorrido con el menor número de golpes.

RECOMENDADO PARA 1–4 JUGADORES

Ejemplos de juego · Arona Golf

01 · ANTES DE JUGAR

Prepara la ronda

No necesitas saber de golf: basta con una lámina, los medidores y los dados.

Qué necesitas

Starter Kit: 4 fichas con forma de bola de golf, medidores Driver, Iron y Approach, dado de distancia, dado de dirección y tarjeta de puntuación.

Course Book (Course Pack): 9 láminas A3, una por hoyo. Puede representar un campo real o imaginario. El Starter Kit se puede usar con todos los recorridos compatibles.

CUÁNTOS JUGADORES

Recomendado para 1 a 4 jugadores. No hay un máximo: para jugar con más personas, necesitáis fichas que se distingan entre sí y espacio para anotar todas las puntuaciones.

Cuatro decisiones antes de empezar

Hoyos. Decidid cuántos hoyos jugar: no es obligatorio jugarlos todos.

Modalidad. Elegid Stroke Play, Match Play o juego en solitario (página 9).

Tee. Elegid el color del tee de salida y mantenedlo toda la ronda. Se recomienda el mismo tee para todos, aunque podéis acordar tees distintos.

Límite opcional. Decidid si usar Par +5: al llegar a cinco golpes por encima del Par indicado en la lámina, recoge la bola y anota ese resultado. En un Par 4, el límite es 9.

Colocad las bolas en el tee elegido. El Par es el número de golpes de referencia del hoyo.

02 · EL GOLPE

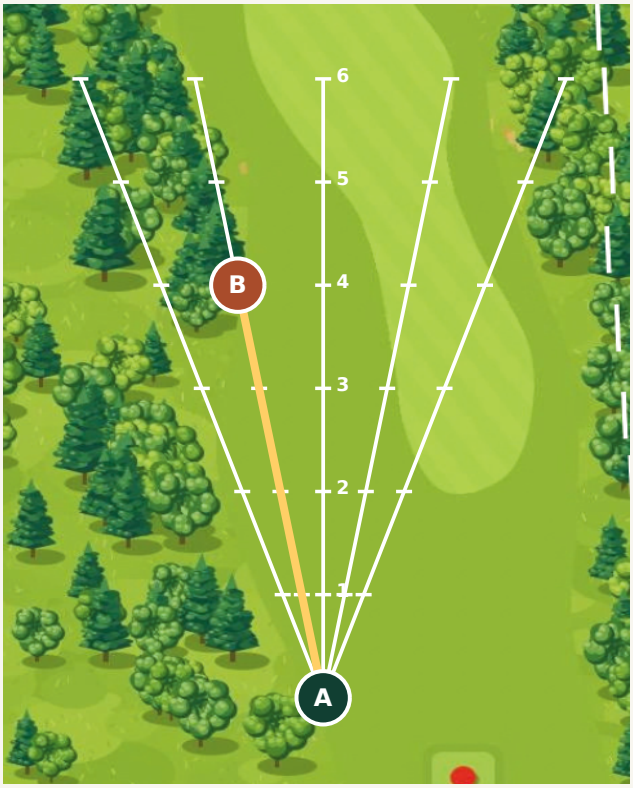
Elige · apunta · tira

Sigue esta secuencia en cada golpe que juegues desde fuera del Green.

Elige. Driver para golpes largos, Iron para distancias medias y Approach para golpes cortos. El terreno limita la elección: consulta la página 4.

Apunta. Coloca el punto inicial del medidor sobre tu bola y gíralo libremente 360°. En cuanto lances el primer dado, ya no puedes moverlo; si lo mueves por accidente, devuélvelo a su posición anterior.

Tira y coloca. El dado de distancia indica un número del 1 al 6. El de dirección tiene seis caras: Extrema Izquierda, Izquierda, Centro, Centro, Derecha, Extrema Derecha. Combina los resultados y mueve la bola a ese punto.



EJEMPLO

Iron

Distancia 4
Dirección Izquierda

Empieza en A. Sigue la dirección Izquierda hasta la marca 4: tu nueva posición es B. Has realizado 1 golpe.

Hoyo 2 · Esquema para interpretar los dados; proporciones ilustrativas, no es un medidor para jugar.

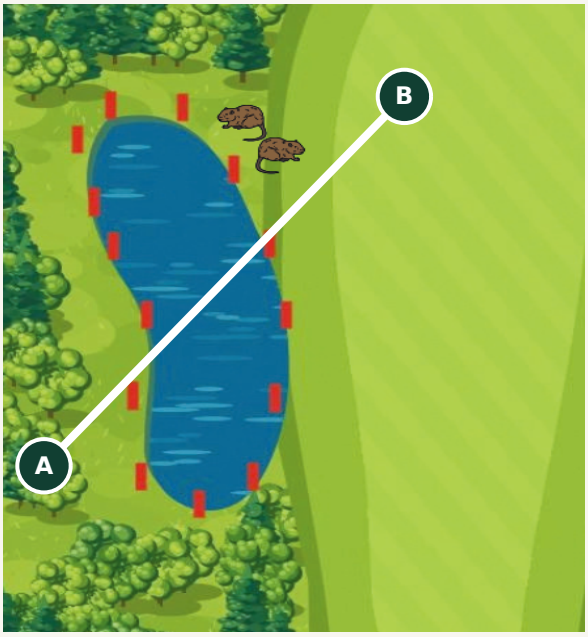
03 · INTERPRETAR EL CAMPO

Cuenta dónde cae la bola

La superficie del punto de llegada determina cómo puedes jugar el siguiente golpe.

PUNTO DE LLEGADA	SIGUIENTE GOLPE
Calle (Fairway)	Driver · Iron · Approach
Rough	Iron · Approach
Bunker	Solo Approach
Árbol o bosque	Solo Approach
Green	Solo dado de distancia → página 7

El Rough, los Bunkers, los árboles y el bosque no añaden penalización. Un árbol cuenta si el punto de llegada coincide con su dibujo. Para las áreas rojas, amarillas y fuera de límites, consulta las páginas 5–6.



Hoyo 8 · La flecha muestra un golpe que pasa sobre el área roja.

Puedes pasar por encima

El golpe A–B pasa sobre el agua y termina en la Calle: no hay penalización. Solo cuenta la llegada, aunque el golpe pase sobre árboles, bosque o bunkers.

En el límite: si el punto cae exactamente entre dos superficies, aplica la más favorable. Calle/Rough cuenta como Calle; Rough/área de penalización cuenta como Rough.

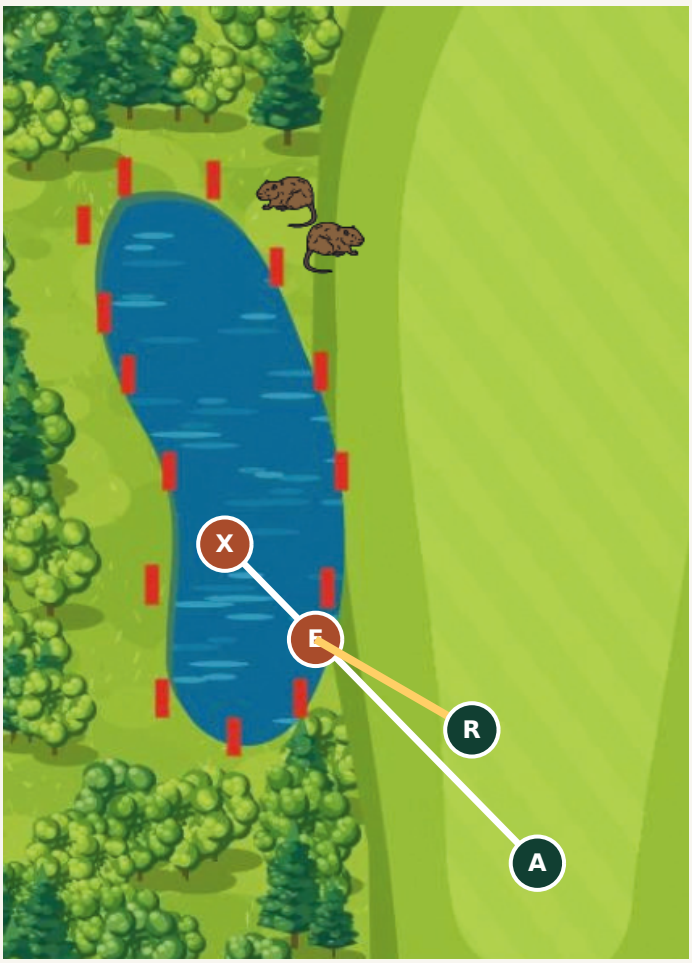
04 · PENALIZACIONES

Área roja

Cuenta el golpe, añade 1 golpe de penalización y elige una de las dos opciones.

A Alivio lateral

Localiza el punto de entrada, donde el golpe cruzó el borde del área. Desde ahí, recoloca la bola lateralmente, sin acercarte al hoyo. La distancia máxima es la marca **2** del medidor que elijas: Driver, Iron o Approach.



EJEMPLO EN EL HOYO 8

A es la posición anterior.

X es el punto de llegada al agua.

E es el punto de entrada.

R es una posible posición de alivio lateral, más lejos del hoyo.

Mide siempre E–R sobre la lámina con la marca 2. La flecha ilustra la opción, no la distancia máxima.

B Repite el golpe

También puedes volver exactamente al punto A y jugar de nuevo desde allí. La penalización sigue siendo de 1 golpe.

05 · PENALIZACIONES

Área amarilla y fuera de límites

El color determina qué procedimiento aplicar cuando la bola termina dentro del área.

Área amarilla

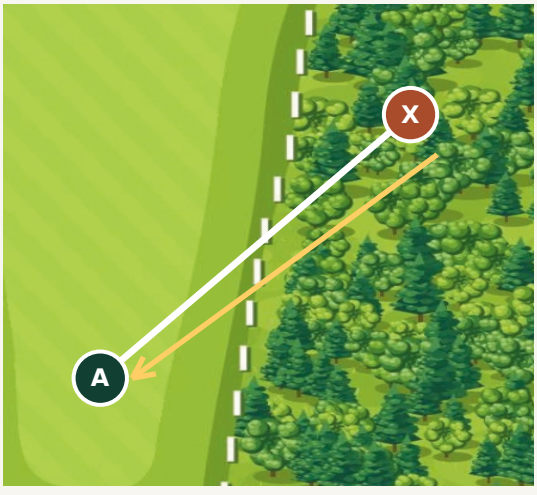
Cuenta el golpe y añade **1 golpe de penalización**. Puedes volver al punto del golpe anterior o retroceder cuanto quieras por la línea **hoyo → punto de entrada → prolongación hacia atrás**.



Esquema del área amarilla · R es una posible posición en la prolongación más allá de E.

Fuera de límites

Se indica con estacas o líneas blancas. Cuenta el golpe, añade **1 golpe de penalización** y devuelve la bola a su posición anterior exacta. Debes jugar de nuevo desde allí.



CÓMO CONTAR

Primer golpe fuera de límites:
1 golpe realizado
2 penalización
3 siguiente golpe desde A

Hoyo 8 · X está más allá de las estacas blancas. La flecha dorada indica el regreso a A.

06 · EN EL GREEN

El putting

Aparta los medidores: en el Green solo se utiliza el dado de distancia.



V Zona cercana clara

L Zona lejana oscura

Cada putt realizado cuenta como 1 golpe. Un putt «concedido» se suma a la puntuación sin volver a tirar el dado.

Desde la zona cercana

2, 4, 6: embocas y terminas con 1 putt.
1, 3, 5: el putt no entra, pero el siguiente está concedido. Terminas con 2 putts en total.

Desde la zona lejana

6	Embocas: 1 putt.
4 o 5	Siguiente putt concedido: 2 putts en total.
2 o 3	Cuenta 1 putt y pasa a la zona cercana.
1	Cuenta 1 putt y sigue en la zona lejana.

Con 1, 2 o 3 aún no has terminado: en tu próximo turno, aplica la regla de la zona en la que estés.

Ejemplo: sacas 2 desde la zona lejana y después 3 desde la cercana. Total en el Green: 1 + 2 = 3 putts.

07 · TURNOS Y PUNTUACIÓN

Del hoyo a la tarjeta

Anota cada golpe, los putts concedidos y los golpes de penalización.

Embocar desde fuera del Green

Si un golpe desde fuera del Green termina exactamente en el punto negro del hoyo, vuelve a tirar el dado de distancia. Debes sacar **el mismo número** que en el golpe que acabas de realizar. Esta tirada de confirmación no cuenta como golpe.

Mismo número: embocas directamente. Si era tu primer golpe, ¡es un **hoyo en uno**!
Número distinto: el siguiente putt está concedido; añade 1 golpe y termina el hoyo.

EJEMPLO · 5 + CENTRO EN EL PUNTO NEGRO

Vuelve a tirar: con 5, embocas; con cualquier otro número, cuenta el golpe realizado más 1 putt concedido.

Quién juega

Primer hoyo: todos tiran el dado de distancia. Empieza el número más alto; en caso de empate, los implicados vuelven a tirar.
Hoyos siguientes: empieza quien hizo menos golpes en el hoyo anterior. Si hay empate en el mejor resultado, decide el dado: empieza el número más alto.

Tras todos los golpes de salida: juega siempre quien esté más lejos del hoyo. Comprobadlo después de cada golpe: puede volver a tocarle al mismo jugador. Si no se distingue quién está más lejos, decide el número más alto del dado.

Final del hoyo: anota el total en la tarjeta. Cuando todos terminen, pasad a la siguiente lámina. Si habéis elegido Par +5, aplica el límite acordado (página 2).

08 · EL RESULTADO

Elige tu desafío

Las reglas de los golpes no cambian; cambia la forma de decidir quién gana.

Stroke Play

Suma los golpes de todos los hoyos de la ronda. Gana quien tenga el total más bajo.

ANNA	41	MARCO	44	LUCA	39

Ejemplo · Luca gana la ronda con 39 golpes.

Match Play

Cada hoyo es un duelo: lo gana quien lo completa con menos golpes. Si el resultado es igual, el hoyo queda empatado. El partido termina antes si la ventaja supera el número de hoyos que quedan por jugar.

Ejemplo: llevas 3 hoyos de ventaja y quedan 2. Tu rival ya no puede alcanzarte: ganas **3 & 2**.

Solitario y desempate

En solitario: anota tus resultados, intenta mejorar tu récord y compara el total con el Par del recorrido.
Desempate: si hace falta un ganador y hay empate, los jugadores empatados repiten el último hoyo de la ronda. Gana la puntuación más baja; si persiste el empate, se repite el mismo hoyo.

Kits especiales. El kit básico ofrece las mismas condiciones a todos. Los kits adicionales pueden incluir golfistas, habilidades o golpes especiales: sus reglas se añaden a estas y solo las modifican donde se indique.