

¡Vamos a jugar!

¡Fácil!

¡Cuando  
quiera!

¡Donde  
quiera!

# GROUND GOLF



TOTTORI

Prefectura de Tottori,  
¡donde comenzó el Ground!

¡Todo lo que hay que saber sobre  
el Ground Golf en este práctico  
folleto!

- Historia
- Juego
- Equipo
- Reglas...

**Guía turística**



## El Ground Golf se originó en la Prefectura de Tottori

No se necesitan habilidades especiales para jugar al Ground Golf. Todo lo que necesita saber es cuándo concentrarse, cuándo usar su fuerza, y cuándo ajustar su swing. Las reglas son muy sencillas. ¡Incluso los principiantes pueden aprenderlas inmediatamente! El Ground Golf pueden jugar personas de todas las edades, no solamente los ancianos, y se ha difundido no sólo en Japón sino en otros países.

Y, ¿Porqué se llama Ground Golf?

El juego se llama "Ground Golf" porque se puede jugar en el campo deportivo de cualquier escuela (denominado "ground" en Japón);

"¡Tan fácil, que cualquiera puede jugarlo en cualquier lugar!"



sin necesidad de viajar a ningún campo de golf lejano para disfrutar de una ronda. Y, **"es tan fácil que cualquiera puede jugarlo en cualquier lugar"**.



Dunas de Tottori



Costa de Uradome  
Geoparque de Sanin Kaigan



## Características del Ground Golf



### 1 Se puede jugar en cualquier lugar.

Los campos no tienen que cumplir normas específicas. Se puede jugar en cualquier lugar, en campos deportivos, riberas de ríos, parques, jardines, etc. - según los objetivos del jugador, el ambiente, el nivel de habilidad, etc.

### 2 La disposición es fácil.

No hay que excavar hoyos como en el golf normal. Un campo puede disponerse con solo colocar las banderas en posición vertical.

### 3 Las reglas son sencillas.

En comparación con otros deportes, las reglas son muy sencillas y se pueden aprender fácilmente después de jugar una ronda.

### 4 No hay límite en el número de jugadores.

El Ground Golf puede jugarse individualmente o, si el lugar lo permite, cientos de personas a la vez.

La pelota no va por el aire, por lo que si las banderas están cuidadosamente señaladas, el juego puede comenzar con seguridad desde cada una de las banderas al mismo tiempo.

### 5 Usted es el árbitro.

Los propios jugadores arbitran el juego. Si surge algún problema de arbitraje obtenga el consentimiento de otros jugadores del grupo.

### 6 No es necesario ser hábil para divertirse.

Al igual que en otros deportes de competición, cuando más juegue al Ground Golf, mejor será su forma. Pero el Ground Golf es un juego con el que es posible divertirse, sin necesidad de habilidades especiales. Es divertido para personas de todas las edades, desde niños hasta ancianos. Es ideal para un divertido deporte familiar.

### 7 No hay límite de tiempo.

Como en el Ground Golf no hay límite de tiempo se puede disfrutar tanto tiempo como se desee o necesite, dependiendo del nivel de habilidad, el número de jugadores, o las características del campo.



# ¿Cómo se juega al Ground Golf?

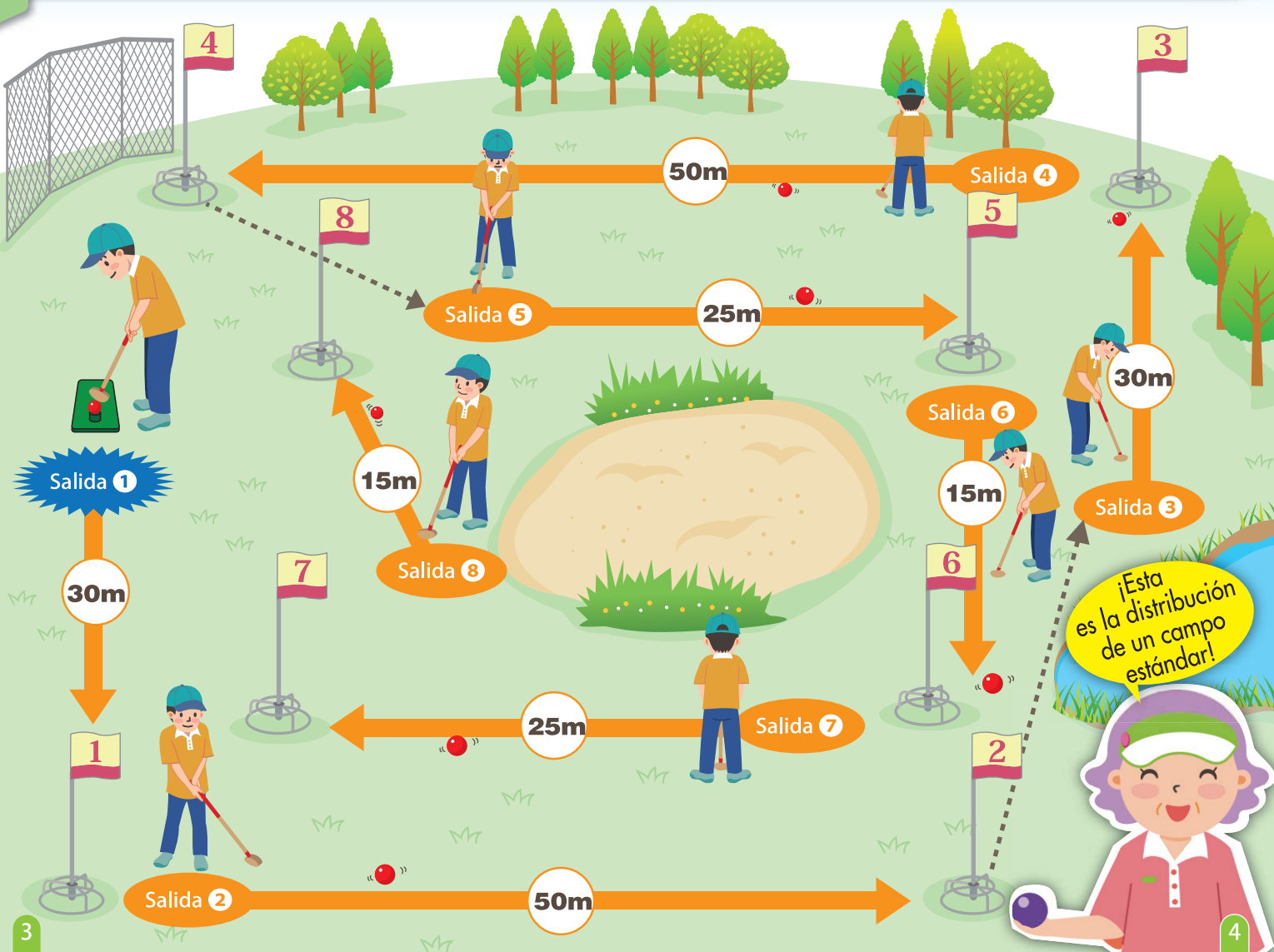


## Reglas básicas

Cada equipo tiene sus propios palos, pelotas, banderas y tees de salida. Se juega como el golf normal; se golpea la pelota con un palo tantas veces sean necesarias para llevarla hasta la bandera.

## Campo

El campo estándar tiene 8 hoyos, dos de 50 m y uno de 30 m, 25 m, y 15 m de distancia respectivamente.



¡Esta es la distribución de un campo estándar!

# 1 Buenas maneras

Después de completar el golpe, salga rápidamente del paso para que el siguiente jugador pueda realizar su golpe.



Cuando otro jugador de su grupo realiza el golpe, no hable ni se acerque a su pelota ni a la bandera, y no se coloque delante ni detrás del jugador. Además, no golpee ninguna pelota hasta que el grupo anterior haya terminado el juego.



Repare cualquier hueco de césped que haya arrancado y limpie las huellas que haya dejado.

### ¿Qué hacer en los siguientes casos?

**P1** Si un jugador anterior no repara su pedazo de césped. ¿Puedo repararlo?

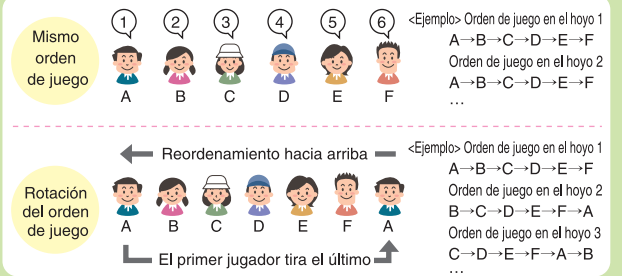
**R** Sí, puede hacerlo. Pero no puede alterar el terreno natural.



# 2 Desarrollo del juego

Los jugadores deben salir de la esterilla del tee en un orden decidido y deben contar el número de golpes que realizan hasta que su pelota se detenga bajo la bandera.

**Orden de juego** El orden de juego se decide antes de comenzar la ronda. (Los jugadores pueden mantenerse en el mismo orden o rotarlo.)



### ¿Qué hacer en los siguientes casos?

**P2** ¿Qué pasa si nos equivocamos en el orden de juego?

**R** Si los otros jugadores están de acuerdo, se vuelve al orden original de juego en el siguiente golpe. Pero si otros jugadores insisten en repetir el hoyo, habrá que jugar el hoyo desde el principio en el orden correcto. (No se añaden golpes de penalización.)

**P3** ¿Qué sucede si golpee la pelota de otro jugador por error?

**R** Tal jugador puede devolver su pelota al punto en el que estaba. (No se añaden golpes de penalización.)

### Golpes consecutivos

Realizar golpes consecutivos va contra las reglas.

#### Importante

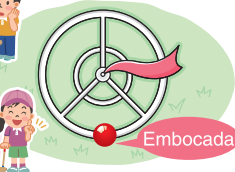
Sin embargo, si una pelota queda a menor distancia de la bandera que la longitud del palo, el jugador podrá embocar.



### ¿Qué hacer en los siguientes casos?

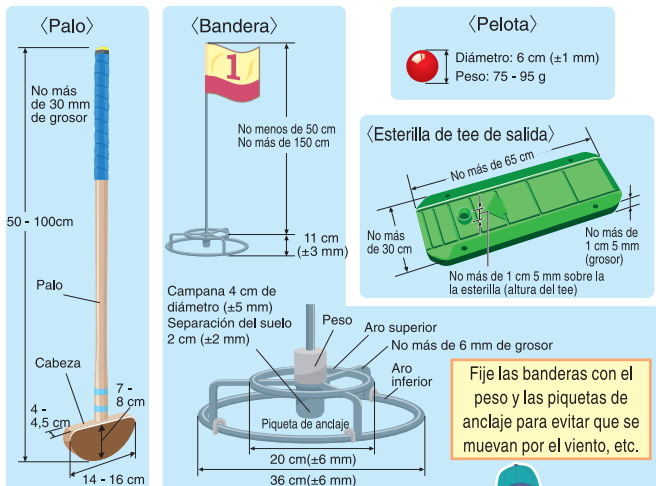
**P4** ¿Se considera embocada la pelota si se detiene justo debajo del marco de la bandera?

**R** Sí, debajo del marco de la bandera se trata como embocada.



### 3 Equipo

El juego deberá realizarse con los palos, pelotas, banderas, y tees de salida especificados.



#### ¡Cuidado con esto!

Los palos podrán envolverse con cinta de agarre, pero no deberán modificarse de ninguna otra forma.



Jugar con el soporte de pelota fijado al palo se considera una "modificación del palo".



### 4 Práctica de swings durante el juego

Los swings de práctica no deberán golpear la pelota en ningún punto del juego. (Cada swing de práctica que entre en contacto con la pelota se cargará con 1 golpe de penalización).



### 5 Asistencia

Los jugadores no deberán solicitar ni recibir ninguna asistencia física ni asesoramiento al golpear la pelota.

### 6 Juegue la pelota donde se encuentre.

Si una pelota termina en arbustos, etc., el jugador solo podrá tocar los arbustos para identificar su pelota o para verificar dónde se encuentra. Los jugadores no podrán cortar hierba, romper ramas ni quitar obstrucciones.



En esta situación no podrán moverse ramas.

### 7 Cómo golpear la pelota

Los jugadores deberán golpear correctamente la pelota con la cabeza del palo. Empujar o mover la pelota va en contra de las reglas. (Cada contacto inapropiado con la pelota se cargará con 1 golpe de penalización).

#### ¡Cuidado con esto!



Ambos lados son planos y se pueden utilizar para golpear la pelota.

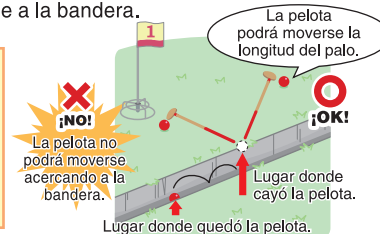


Si una pelota no golpeada se mueve debido a vibraciones o por el viento, podrá reubicarse.

### 8 Pelotas perdidas y fuera de los límites

Si un jugador pierde su pelota o la golpea fuera de los límites, puede realizar un golpe adicional colocando la pelota en un punto donde pueda golpearla sin acercarse a la bandera.

Si la pelota no se puede jugar sin moverla, el jugador podrá mover su pelota la longitud del palo desde donde se vio o cayó por última vez.





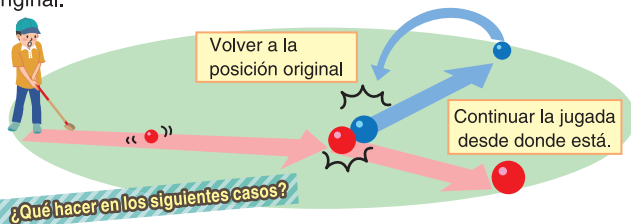
## 9 Si una pelota obstruye el tiro

El jugador puede solicitar el retiro temporal de la pelota si obstruye su golpe. La pelota que esté obstruyendo deberá ser retirada por el propio jugador golpe. Al hacerlo, el jugador deberá marcar el punto de la pelota colocando un marcador de pelota en el lado más alejado de la bandera.



## 10 Si una pelota golpea la de otro jugador

Si su pelota golpea la de otro jugador, deberá jugarla desde donde se haya detenido. El otro jugador devolverá su pelota al punto original.



¿Qué hacer en los siguientes casos?

**P5** ¿Qué sucede si mi pelota golpea la pelota de otro jugador y emboca? ¿Qué pasa si la pelota del otro jugador emboca?

**R** Su pelota se considera embocado. La pelota del otro jugador no se considera embocado y se deberá volver a su posición original.

**P6** ¿Qué sucede si mi pelota golpea a otro jugador?

**R** Se considera obstáculo y se trata como piedra o rama. Deberá jugarse desde donde se encuentre la pelota.

## 11 Si el viento mueve una pelota parada

El jugador no deberá golpear su pelota mientras está moviéndose. Si el viento mueve su pelota, tendrá que jugar desde donde se haya parado. Si rueda debajo de la bandera, se considera embocado.



## 12 Hoyo en uno (Hole-in-one)

En caso de Hoyo en uno se debe restar 3 golpes de la puntuación total.

## 13 Cómo llevar la puntuación



Encierre con un círculo el número del hoyo cuando juegue la ronda.

Golpes: Número de golpes por hoyo (registrado en números arábigos)

Escriba aquí los nombres de los jugadores en el orden de juego.

Puntuación acumulada: Número total de golpes hasta este punto

Puntuación actual  
Por cada Hoyo en uno se restan 3 puntos de este número para determinar la puntuación total.

Puntuación final (después de restar 3 puntos por cada Hoyo en uno)

スコアカード		コース スタートホール ( ) 番 年 月 日 ( )									実打数	17日目前	合計	最終			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	3	6	9	14	21	24	3	27	32	33	33	1	30				
2	△△△△	5	7	5	12	6	23	28	31	33	36		36				
3																	

### Importante

Si hace un Hoyo en uno, registre un "1" o "-" para los golpes en tal hoyo y añada 1 a la puntuación acumulada. Reste 3 puntos de la puntuación real para cada Hoyo en uno, y registre el resultado como puntuación final.



Asociación de Turismo de la Prefectura de Tottori (sitio en inglés)

<http://www.tottori-tour.jp/en/>

## Acceso

### ✈️ <Por avión>

- Desde Tokio (Haneda) al Aeropuerto de Tottori (aprox. 70 min.)
- Desde Tokio (Haneda) al Aeropuerto de Yonago Kitaro (aprox. 80 min.)
- Desde Seúl (Aeropuerto Internacional de Incheon) hasta el Aeropuerto de Yonago Kitaro (aprox. 1 hora y 40 min.)
- Desde Hong Kong (Aeropuerto Internacional de Hong Kong) hasta el Aeropuerto de Yonago Kitaro (Aproximadamente 3 h)



### 🚆 <Por tren>

- Desde Tokio (aprox. 5 horas)  
Shinkansen → Cambio en Shinosaka a Super Hakuto...Estación de Tottori
- Desde Nagoya (aprox. 3 horas y 20 min.)  
Shinkansen → Cambio en Himeji a Super Hakuto...Estación de Tottori
- Desde Osaka (aprox. 2 horas y 30 min.)  
Super Hakuto...Estación de Tottori

### 🚗 <En automóvil>

- Desde Nagoya (aprox. 4 horas y 30 min.)  
Autopista Meishin → Autopista Chugoku → Sayo JCT → Autopista Tottori → Tottori
- Desde Osaka (aprox. 2 horas y 30 min.)  
Autopista Chugoku → Sayo JCT → Autopista Tottori → Tottori

### 🚌 <En autobús expreso>

- Desde Tokio (aprox. 10 horas y 10 min.)
- Desde Osaka/Kobe (aprox. 2 horas y 50 min.)



Para más informaciones sobre los campos de Ground Golf aprobados en la Prefectura de Tottori, visite (sitio en japonés):

<http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/>

[catid/40default.aspx](http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/catid/40default.aspx)

Para más información

Gobierno de la Prefectura de Tottori, Departamento de Promoción Regional, Sección de Deportes

✉ [sports@pref.tottori.lg.jp](mailto:sports@pref.tottori.lg.jp)

FAX +81-857-26-8108

1-220 Higashimachi, Tottori City, Tottori Prefecture 680-8570