



TORNEO ROLF



**NORMAS BÁSICAS
CARTAS
REGLAMENTO**

NORMAS BÁSICAS

El Rolf es un juego de cartas que se usan dentro de una partida de Golf.

Siempre debe jugarse en formato Matchplay, respetando las normas de golf.

Las cartas de Rolf pueden usarse en cualquier momento del match. Tienen dos colores (rojo y azul) para distinguir a cada uno de los jugadores que juegan también bajo uno de estos colores. Previa partida se sorteará con fichas de esos colores que jugadores juegan con cartas rojas y cuales con cartas azules.

Si terminado el match quedan cartas por usarse no se acumularán y se perderán.

Cada carta usada debe mostrarse al rival diciendo claramente "Rolf" o "carta" antes de que el rival efectúe el siguiente golpe, tras esto la carta debe entregarse al rival quedando esta ya sin uso. En el caso de las cartas digitales deberá enseñarse el móvil con la carta que se quiere usar y esta ya no podrá volver a ser usada en esa dirección.

Si se enseña la carta pero no se dice "Rolf" o "carta" el otro rival puede seguir jugando hasta que se diga una de esas palabras.

En caso de empate, el jugador que conserve más cartas ganará el match.

CARTAS

MULLIGAN

Es la única carta de protección, es decir, solo influye sobre nuestro propio juego. Se usará esta carta cuando el jugador haya dado un mal golpe o su bola repose en un lugar que no cree conveniente. Al usarse el golpe anterior se anula y se juega una nueva bola desde el mismo punto que el anterior sin penalidad alguna.



Puede usarse siempre, si la bola se ha enviado a una zona de penalización, fuera de límites o está en juego repose donde repose.

Puede usarse también también en el green tras fallar un golpe, en este caso el jugador no debe haberse movido de su stance y debe comunicar el uso de la carta colocando después otra bola en el mismo punto donde reposaba la primera.

BALLCHANGE

Es una carta de acción permutante. Tras haber golpeado la bola los dos contrincantes del match uno de ellos puede comunicar el uso de esta carta para cambiar la bola de su rival por la suya. Desde este momento se jugará la bola del rival desde donde repose y contando los golpes que esté llevase hasta ese punto.



No puede usarse si nuestra bola está en una zona de penalización o fuera de límites, o si la bola del rival ha sido embocada.

Puede usarse en cualquier momento pero antes de que el rival tome el stance para el siguiente golpe.

BALLWALL

Es una carta ofensiva. Funciona como un muro que anula el último golpe efectuado por el rival. Funciona como un Mulligan inverso. Puede usarse siempre antes de que el rival tome el stance para el siguiente golpe. También puede usarse si el rival ha embocado la bola.



Si se usa tras embocar una bola debe de hacerse lo antes posible para que el rival vuelva a colocar una bola en el mismo punto y repita el golpe.

REGLAMENTO

Cada participante en el torneo tiene asignado un hándicap, que determinará el número de cartas que recibirán. El sistema de cartas es el siguiente:

- 1ª Categoría: 1 carta
- 2ª Categoría: 2 cartas
- 3ª Categoría: 3 cartas
- 4º & 5ª Categoría : 4 cartas

Las cartas serán utilizadas a lo largo del torneo y se tacharán cuando sean usadas.

RONDAS

Ronda 1 - Match a 8 Hoyos

- Dos parejas salen desde cada hoyo.
- Un hoyo será eliminado, elegido por un participante al azar.
- El match se juega hasta que haya un ganador claro (por ejemplo, si un participante gana 5-0 antes del sexto hoyo).
- Una vez definido el ganador, deberán comunicar el resultado en el tee del hoyo 1.
- No hay eliminados en esta ronda. Los 16 ganadores pasan a la sección de ganadores y los otros 16 a la sección de "supervivientes".

Ronda 2 - Match a 4 Hoyos

GANADORES DE LA RONDA 1

- Juegan con la mitad de las cartas que les corresponderían (redondeando en positivo).
- Match a 4 hoyos entre los ganadores.
- Los que pierdan quedan eliminados definitivamente.

SUPERVIVIENTES DE LA RONDA 1

- Juegan un match a 4 hoyos enfrentándose 4 jugadores por hoyo.
- Solo 1 jugador de cada grupo de 4 avanzará, eliminando definitivamente a los otros 3.

Ronda 3 - Matches a 4 Hoyos y 1 Hoyo

GANADORES NO ELIMINADOS

- Juegan con la mitad de las cartas que les queden, eligiendo cuáles usar.
- Se enfrentan en parejas en un match a 4 hoyos.
- Los 4 que pierdan serán eliminados.
- Los 4 ganadores jugarán un match 4x4 a un hoyo. Si hay empate, se jugarán hoyos adicionales hasta que quede uno solo.
- El ganador será el primer finalista.

SUPERVIVIENTES NO ELIMINADOS

- Juegan un match 4x4 a un hoyo.
- El último jugador en pie será el segundo finalista.

Final - 1x1 en el Hoyo 2 del Recorrido Negro

- La final se jugará entre los dos finalistas en el hoyo 2 del recorrido negro.
- Cada finalista escogerá una carta de entre las 4 disponibles, a mano alzada.
- Para esto, se utilizarán cartas físicas impresas de una única baraja.

ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN

- Durante todo el torneo, los participantes deberán llevar sus tarjetas consigo y tachar las cartas conforme las utilicen.
- Los resultados de cada ronda deberán ser comunicados inmediatamente al organizador ubicado en el tee del hoyo 1.
- Las decisiones respecto a desempates y eliminaciones serán finales y a discreción del comité organizador.

Nota: Este reglamento es una guía general y puede estar sujeto a modificaciones por parte del comité organizador según las necesidades del torneo.