



“El R&A es la entidad que desarrolla las Reglas a nivel mundial y organiza el “Open Championship”. Opera con el consentimiento de más de 130 organizaciones nacionales e internacionales tanto amateurs como profesionales en más de 120 países y una cantidad estimada de 30 millones de jugadores en Europa, Africa, Asia-Pacífico y las Americas (excluyendo Los Estados Unidos (USA) y Méjico). La United States Golf Association (USGA) es quien regula el juego en Estados Unidos y Méjico”.



Reglas de Golf

**de acuerdo con la versión aprobada por
R & A Rules Limited y
La United States Golf Association**

**31 Edición
En vigor desde el 1 de Enero de 2008**

*Copyright 2007© R&A Rules Limited and the United States Golf Association
Todos los derechos reservados.*

Contenidos

Introducción	5
Principales Cambios	6
Como Utilizar El Libro De Reglas	9
Guía Rápida de las Reglas de Golf	11
Sección	
I Etiqueta	15
II Definiciones	19
III Las Reglas del Juego	30
El Juego	
1 El Juego	30
2 El Juego por Hoyos (Match Play)	31
3 El Juego por Golpes (Stroke Play)	32
Los Palos y la Bola	
4 Los Palos	33
5 La Bola	36
Responsabilidades del Jugador	
6. El Jugador	38
7. Práctica	42
8 Consejo; Indicación de la Línea de Juego	43
9 Información Sobre los Golpes que se Llevan	44
Orden de Juego	
10 Orden de Juego	45
El Lugar de Salida	
11 El Lugar de Salida	47
Jugando la Bola	
12 Búsqueda e Identificación de la Bola	48
13 La Bola se Jugará como Repose	49
14 Golpeando la Bola	51
15 Bola Equivocada; Bola Sustituta	53
El Green	
16 El Green	54
17 La Bandera	56
Bola Movida, Desviada o Detenida	
18 Bola en Reposo Movida	57

19	Bola en Movimiento Desviada o Detenida.....	59
----	---	----

Situaciones y Procedimientos de Alivio

20	Levantar, Dropar y Colocar; Jugar desde Lugar Equivocado.....	61
21	Limpiar la Bola.....	66
22	Bola que Interfiere con o Ayuda al Juego.....	66
23	Impedimentos Suelos.....	67
24	Obstrucciones.....	67
25	Condiciones Anormales del Terreno, Bola Empotrada y Green Equivocado.....	70
26	Obstáculos de Agua (incluyendo Obstáculos de Agua Lateral).....	73
27	Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional.....	74
28	Bola Injugable.....	76

Otras modalidades de Juego

29	Threesomes and Foursomes	77
30	Tres Bolas, Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas (Four Ball) en Juego por Hoyos	77
31	Cuatro Bolas (Four Ball) en el Juego por Golpes (Stroke Play).....	79
32	Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford	81

Administración

33	El Comité	83
34	Reclamaciones y Decisiones.....	85

Apéndice I

Contenidos	88
Parte A Reglas Locales	9090
Parte B Ejemplos de Reglas Locales	92
Parte C Condiciones de la Competición	101

Apéndice II

Diseño de los Palos.....	109
--------------------------	-----

Apéndice III

La bola.....	119
--------------	-----

Reglas del Estatus del Jugador Aficionado	120
--	------------

Índice

En caso de duda sobre la interpretación de una Regla, prevalecerá el texto en inglés

R & A Rules Limited

Desde el 1 de enero de 2004, las responsabilidades y autoridad del Royal and Ancient Golf Club of Saint Andrews para tomar e interpretar decisiones sobre las Reglas de Golf y las Reglas del Estatuto de Jugador Aficionado fueron transferidas a R&A Rules Limited.

Género

En las Reglas de Golf, el género usado en relación con cualquier persona comprende ambos géneros.

Jugadores de Golf con Discapacidades

La publicación de R & A titulada "Modificación de las Reglas de Golf para Jugadores de Golf con Discapacidad" conteniendo las modificaciones de las Reglas de Golf adaptadas a los jugadores discapacitados, puede obtenerse en el R & A y en la Real Federación española de Golf.

Handicaps

Las Reglas de Golf no legislan sobre la adjudicación y ajuste de handicaps. Estas cuestiones se encuentran bajo la jurisdicción y control de la Real Federación Española de Golf y las consultas sobre las mismas deben dirigirse a ésta.

Introducción a la Edición del Año 2008 de las Reglas de Golf

Este libro contiene las Reglas de Golf que serán aplicables en todo el mundo a partir del 1 de enero de 2008. Representa la culminación de cuatro años de trabajo efectuado por R&A Rules Limited y la United States Golf Association (USGA), después de consultar con otros organismos de golf de todo el mundo.

Resulta esencial que las Reglas sean fieles a sus principios históricos, se ha considerado importante que, al mismo tiempo, sean claras, exhaustivas y comprensibles y sus penalidades adecuadas. Por ello, necesitan una revisión periódica que asegure el cumplimiento de estos objetivos, siendo este compendio la última etapa de este proceso. Los principales cambios se encuentran resumidos en las páginas 6 a 9.

R&A Rules Limited y la USGA desean promover el respeto y la observancia de las Reglas y preservar la integridad del golf a todos los niveles.

Por último, expresamos nuestro más sincero agradecimiento, por el trabajo realizado a nuestros respectivos comités, y a todos aquellos que han contribuido a hacer posible esta revisión.

W Michael B Brown
Presidente
Comité de Reglas de Golf
R&A Rules Limited

James T Bunch
Presidente
Comité de Reglas de Golf
United States Golf Association

Septiembre de 2007

Principales Cambios Introducidos en la Edición de 2008

General

Los cambios en las Reglas generalmente pertenecen a dos categorías: (1) aquellos que mejoran la comprensión de las Reglas y (2) aquellos que reducen las penalidades en determinadas circunstancias para hacerlas más proporcionadas.

Definiciones

Consejo

Corregida para permitir que el intercambio de información sobre distancias, no sea considerado "*consejo*".

Bola Perdida

Corregida para aclarar temas relacionados con la "*bola sustituta*" e incluir el concepto de "*golpe y distancia*" (ver cambios en la Reglas, 18-1, 24-3, 25-1c, 26 y 27-1)

Partidos

Suprimida la definición y sustituida por dos nuevas definiciones: "*Modalidades de Juego en el Juego por Hoyos*" y "*Modalidades de juego en el Juego por Golpes (Stroke Play)*".

Reglas

Regla 1-2. Ejercer Influencia Sobre la Bola

Nota añadida para aclarar qué constituye una grave infracción de la Regla 1-2

Regla 4-1. Forma y Construcción de los Palos

Corregida para reducir la penalidad de Descalificación por llevar, y no utilizar, un palo no conforme o que infrinja la Regla 4-2, a la misma penalidad que se aplicaría por llevar más de 14 palos.

Regla 12-1. Buscando la Bola; Viendo la Bola

Corregida para incluir la búsqueda de una bola en una obstrucción.

12-2. Identificando la Bola

Corregida para permitir al jugador levantar su bola para identificarla en un obstáculo. (Ver el cambio correspondiente de la Regla 15-3, que suprime la exención de penalidad por jugar una bola equivocada en un obstáculo)

Regla 13-4. Bola en Obstáculo; Acciones Prohibidas

Excepción 1, corregida para mayor claridad.

Excepción 2, corregida para hacer mención a la Regla 13-2, y para eliminar la referencia a la ayuda al jugador en el posterior juego del hoyo.

Excepción 3, añadida para eximir al jugador de penalidad bajo la Regla 13-4a (probar las condiciones del obstáculo) en determinadas circunstancias.

Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso Inadecuado del Equipo.

Corregida para hacer referencia a un uso inadecuado del equipo (ver la nueva Excepción acerca del uso del equipo en la forma tradicionalmente aceptada).

Se añade una nueva excepción para jugadores que por razones médicas justificadas precisen del uso de dispositivos artificiales o de equipos insólitos.

Se añade una nota para aclarar que puede establecerse una Regla Local que permita el uso de aparatos medidores de distancia, lo que anteriormente estaba permitido sólo por una Decisión.

Regla 15-2. Bola Sustituta

Se añade una excepción para evitar una "doble penalidad" en el caso de que el jugador juegue una bola incorrectamente sustituida desde un lugar equivocado. (Ver cambio en la Regla 20-7c).

Regla 15-3. Bola Equivocada

Corregida para eliminar la exención de penalidad por jugar una bola equivocada en un obstáculo (ver cambio en la Regla 12-2, que permite al jugador levantar una bola en un obstáculo para su identificación).

Regla 16-1e. Colocarse a Horcajadas o sobre la Línea de Putt

Se añade una excepción con el objeto de no imponer penalidad si tal acción fue involuntaria o para evitar pisar la línea de putt de otro jugador, lo cual anteriormente era permitido solo por Decisión.

Regla 18. Bola en Reposo Movida

Se corrigen las penalidades con el objeto de evitar "una doble penalidad" en el caso de que un jugador levante su bola sin autorización y la sustituya incorrectamente. (Ver cambios en las Reglas 15-2 y 20-7c)

Regla 18-1 Bola en Reposo Movida Por Causa Ajena

Se añade una nota para aclarar el procedimiento cuando la bola puede haber sido movida por una causa ajena

Regla 19-2. Bola en Movimiento Desviada o Detenida por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo.

Corregida para reducir la penalidad a un golpe, tanto en el Juego por Hoyos como en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Regla 20-3a. Colocar y Reponer; Por Quién y Dónde

Corregida para reducir la penalidad a un golpe, en el caso de que una persona no autorizada coloque o reponga una bola.

Regla 20-7c. Jugar Desde Lugar Equivocado; Juego por Golpes (Stroke Play)

Se añade una Nota para evitar una "doble penalidad" en el caso de que el jugador juegue una bola incorrectamente sustituida desde un lugar equivocado. (Ver cambio en la Regla 15-2).

Regla 24-1. Obstrucción Movable

Corregida para permitir que una bandera atendida, quitada o sostenida en alto, pueda ser movida cuando una bola está en movimiento.

Regla 24-3. Bola en Obstrucción no Encontrada.**Regla 25-1c. Bola en Condiciones Anormales del Terreno no Encontrada.****Regla 26. Obstáculos de Agua. (Incluyendo Obstáculos de Agua Lateral)****Regla 27-1 Golpe y Distancia. Bola Fuera de Límites; Bola No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos**

El término "*convicción razonable*" ha sido sustituido en las anteriores Reglas por el de "*se sabe o es prácticamente seguro*" para determinar si una bola que no ha sido encontrada puede considerarse que está en una obstrucción (Regla 24-3), en una condición anormal del terreno (Regla 25-1) o en un obstáculo de agua (Regla 26-1). Ver los cambios efectuados en la Definición de Bola Perdida y en la Regla 18-1

Apéndice I**Juntas de Tepes**

Se añade un nuevo ejemplo de Regla Local.

Obstrucciones Temporales Inamovibles

Se corrige el Apartado II del ejemplo de Reglas Locales para incluir un requisito adicional por el cual, para la concesión de alivio por intervención, la obstrucción temporal inamovible debe estar en la línea de juego del jugador.

Apéndice II**Adaptabilidad**

Corregida para permitir formas de adaptabilidad distintas a las relativas al peso, sometidas a la evaluación por el R&A.

Cabeza del palo; Sencilla en su forma

Corregida para aclarar el significado de "*sencilla en su forma*" y relacionar algunas de las características no permitidas; anteriormente detalladas en las directrices sobre las Reglas de equipo.

Cabeza del Palo; Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

Secciones añadidas sobre momento de inercia y dimensiones de la cabeza del putter, anteriormente detalladas en las directrices sobre las Reglas de equipo y protocolos de pruebas.

Cabeza del Palo; Efecto Muelle y Propiedades Dinámicas.

Añadida una nueva sección sobre el efecto muelle. El límite, como detalla el Protocolo de Pruebas de Péndulo, ahora se aplica a todos los palos (excepto al putter) y a todas las modalidades de juego, anteriormente regulado por una Condición de la Competición.

Cómo utilizar el libro de Reglas

Es fácil suponer que no todo aquel que tiene el Libro de Reglas lo ha leído en su totalidad, y que muchos jugadores solamente lo consultan durante el juego para resolver alguna duda. Sin embargo, para garantizar que Ud. tiene un conocimiento básico de las Reglas y que juega de forma adecuada, se recomienda que al menos lea la "Guía Rápida de Reglas de Golf" y la "Sección de Etiqueta" contenidas en esta publicación.

Para dar una respuesta correcta a los problemas de Reglas que surgen en el campo, el uso del índice del libro de Reglas debería ayudarle a identificar la Regla aplicable. Por ejemplo, si un jugador mueve accidentalmente su marcador de bola en el proceso de levantarla en el green, identifique las palabras clave de la pregunta, tales como "*marcador de bola*" y "*bola levantada*" y "*green*", y busque estas entradas en el índice. La Regla aplicable (Regla 20-1) se encuentra bajo las entradas "*marcador de bola*", "*bola levantada*", cuya lectura nos proporcionará la respuesta correcta.

Adicionalmente, para identificar palabras clave y usar el Índice del Libro de Reglas, los siguientes puntos le ayudaran a utilizarlo de forma eficaz y precisa.

Comprensión de las palabras

El libro de Reglas se ha redactado de una manera muy precisa y meditada. Ud., debería tener en cuenta y entender las siguientes diferencias en el uso de las palabras:

- "*puede*" (Ej. el jugador puede cancelar el golpe) significa una acción opcional.
- "*debería*" (Ej. El marcador debería comprobar el resultado) significa una acción recomendada, no obligatoria.
- "*debe*" (Ej. Los palos del jugador deben ser conformes) significa un mandato, hay penalidad si no se cumple.
- "*una bola*" (Ej. dropar una bola) significa que Ud. puede sustituir la bola por otra (Ej. por las Reglas 26, 27 y 28)
- "*la bola*" (Ej. El jugador debe levantar la bola y droparla) significa que Ud. no puede sustituir la bola por otra (Ej. por las Reglas 24-2 ó 25-1).

Conocer las Definiciones

Hay más de cincuenta términos definidos (por ejemplo, "*condiciones anormales del terreno*" o "*recorrido*") y estos forman la base sobre la que se han redactado las Reglas del Juego. El conocimiento de las Definiciones (que aparecen en *cursiva* en el libro) es muy importante para aplicar correctamente las Reglas.

Los hechos del caso

Para poder resolver cualquier pregunta sobre las Reglas, Ud. debe considerar con detalle los hechos del caso. Ud. debería identificar:

- La modalidad de juego (por ejemplo, Juego por Hoyos o Juego por Golpes (Stroke Play), individual, *foursome* o cuatro bolas (*four-ball*))
- Quién está involucrado (por ejemplo, el jugador, su compañero o caddie, una causa ajena)

- Donde ocurrió el incidente (por ejemplo en el lugar de salida, en un bunker o en un obstáculo de agua, en el green o en otra parte del campo).
- Qué sucedió exactamente.
- La cronología de los hechos (Ej. ¿El jugador ha entregado ya su tarjeta? o ¿se ha cerrado la competición?).

Referirse al Libro

Como se ha indicado, la referencia al índice del Libro de Reglas y la Regla aplicable proporcionará la respuesta para la mayoría de las cuestiones que puedan surgir en el campo. En caso de duda, juegue el campo como lo encuentre y la bola como repose. De vuelta a la Casa Club Ud. puede someter los hechos al Comité o consultar el "Libro de Decisiones Sobre las Reglas de Golf" que le ayudará a resolver cualquier cuestión que no pueda solucionar únicamente con el Libro de Reglas.

Guía Rápida de las Reglas de Golf

Como el golf es un juego en el que el jugador se autorregula, todos deberían conocer, al menos, las Reglas fundamentales contenidas en esta guía. Sin embargo, esta guía no sustituye a las Reglas de Golf que deberían ser consultadas siempre que surja alguna duda. Para más información sobre los apartados que cubre esta guía, por favor, consulte la Regla correspondiente.

Apartados Generales

Antes de comenzar su vuelta:

- Lea las Reglas Locales en la tarjeta de resultados o 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 perdida. (Reglas 12-2 y 27-1)
- Cuente sus palos. Se le permite un máximo de 14 palos. (Regla 4-4)

Durante la vuelta:

- No pida "*consejo*" a nadie que no sea su compañero (es decir, un jugador de su bando) o su caddie. No de consejo a nadie excepto a su compañero. Puede pedir información sobre las Reglas, distancias, situación de los obstáculos y de la bandera, etc. (Regla 8-1)
- Durante el juego de un hoyo no ejecute ningún golpe de práctica. (Regla 7-2)

Al terminar su vuelta:

- En el Juego por Hoyos (Match Play), asegúrese de que el resultado ha sido publicado.
- En el Juego por Golpes (Stroke Play), asegúrese de que la tarjeta ha sido correctamente cumplimentada, y devuélvala lo antes posible (Regla 6-6).

Las Reglas de Juego

Golpe de Salida (Regla 11)

Juegue el golpe de salida dentro y no por delante de las barras de salida. Puede jugar desde un punto que esté dentro de la distancia de dos palos detrás de la línea frontal de las barras. Si juega desde fuera de este área, en el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad pero su contrario le puede obligar a repetir el golpe; en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes y debe jugar desde dentro del área correcta.

Jugando la Bola (Reglas 12, 13, 14 y 15)

Si piensa que una bola es suya pero no puede ver la marca de identificación, con la autorización de su marcador o contrario, puede marcarla y levantarla para identificarla. (Regla 12-2)

Juegue la bola como repose. No mejore el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o del swing pretendido o su línea de juego, moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto al colocarse limpiamente o al hacer el swing. No mejore el reposo (lie) de la bola aplastando cualquier cosa a su alrededor. (Regla 13-2)

Si su bola está en un bunker o en un obstáculo de agua, no toque el suelo en ninguno de ellos, ni toque el agua en el obstáculo de agua, con la mano o con el palo antes de empezar la bajada del palo para golpear la bola, ni mueva impedimentos sueltos (Regla 13-4)

La bola debe golpearse limpiamente al ejecutar un swing con el palo, y no debe ser ni empujada ni acucharada. (Regla 14-1)

Si juega una bola equivocada, en el Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo y en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes y debe corregir el error jugando la bola correcta. (Regla 15-3)

En el green (Reglas 16 y 17)

Puede marcar, levantar y limpiar su bola en el green. Debe reponerla siempre en el punto exacto de donde la levantó. (Regla 16-1 b)

Puede reparar los piques de bola y las tapas de hoyos antiguos en su línea de putt pero no otros daños, tales como marcas de clavos. (Regla 16-1 c)

Al ejecutar un golpe en el green debería asegurarse de que la bandera está quitada o atendida. La bandera también puede ser atendida o quitada si la bola se encuentra fuera del green. (Regla 17)

Bola en reposo movida (Regla 18)

Generalmente, cuando la bola está en juego, si hace que su bola se mueva accidentalmente o la levanta cuando no está permitido o ésta se mueve después de preparar el golpe, debe añadir un golpe de penalidad a su resultado y reponerla. Sin embargo, mire las excepciones de la Regla 18-2a. (Regla 18-2)

Si su bola en reposo es movida por alguien o por otra bola, repóngala sin penalidad.

Bola en movimiento desviada o detenida (Regla 19)

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por Ud., su compañero, su caddie o su equipo añada un golpe de penalidad y juegue la bola como repose. (Regla 19-2)

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por otra bola en reposo, no hay penalidad y la bola se jugará como repose, excepto en el Juego por Golpes (Stroke Play) en el que Ud. incurre en dos golpes de penalidad si ambas bolas estaban en el green antes de que jugara el golpe. (Regla 19-5 a)

Levantar, Dropar y Colocar la Bola (Regla 20)

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. (Regla 20-1)

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

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

Una bola que ha sido dropada, debe ser vuelta a dropar. Si rueda a una posición en la que hay interferencia de la condición de la que se ha tomado alivio sin penalidad (Ej. una obstrucción inamovible), si viene a reposar a más de dos palos de donde fue dropada o

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.

Hay nueve situaciones en las que una bola dropada ha de volverse a dropar, y están descritas en la Regla 20-2c.

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. (Regla 20-2 c.)

Bola que ayuda o interfiere en el juego (Regla 22)

Puede levantar su bola o hacer que cualquier otra bola sea levantada si cree que la bola puede ayudar a otro jugador.

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

Puede hacer que se levante cualquier bola que pueda interferir en su juego.

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

Impedimentos sueltos (Regla 23)

Puede mover un impedimento suelto (Ej. Objetos naturales sueltos tales como piedras, hojas y ramas 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 Ud. (excepto si la bola estaba en green) incurre en un golpe de penalidad. (Regla 23-1)

Obstrucciones Movibles (Regla 24-1)

Las obstrucciones movibles (Ej. objetos artificiales movibles tales como rastrillos, latas, etc.) situadas en cualquier lugar se pueden mover sin penalidad. Si la bola se mueve como resultado de ello, debe ser repuesta sin penalidad.

Si una bola está sobre una obstrucción movible puede ser levantada, la obstrucción quitada y la bola dropada, sin penalidad, 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.

Obstrucciones Inamovibles y Condiciones Anormales del Terreno (Reglas 24-2 y 25-1)

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial inamovible tal como un edificio o una carretera con superficie artificial (Consulte las Reglas Locales para ver la consideración de los caminos y carreteras).

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

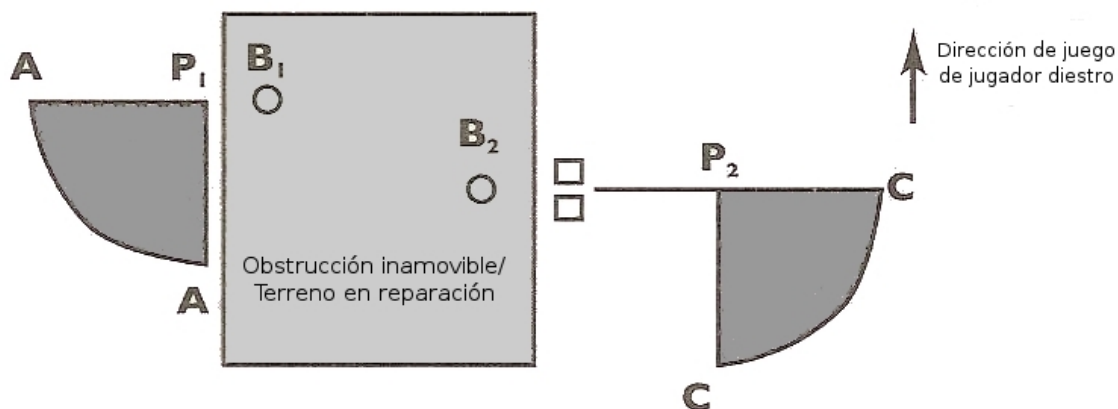
Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua, hay alivio sin penalidad de la obstrucción inamovible y de las condiciones anormales del terreno cuando la condición interfiera físicamente con el reposo (lie) de la bola, su colocación o su swing. Puede levantar la bola y droparla dentro de la distancia 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 (Ver diagrama más abajo)

Si la bola está en el green se coloca en el punto más cercano de alivio.

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

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

El siguiente diagrama ilustra el término “punto más cercano de alivio” de las Reglas 24-2 y 25-1 para un jugador diestro.



B1 = posición de la bola en el terreno en reparación

P1 = “punto más cercano de alivio”

PI-A-A = zona sombreada dentro de la cual ha de droparse la bola, radio de la distancia de un palo medido desde P1, medido con cualquier palo

B2 = posición de la bola en el terreno en reparación

□ = colocación necesaria para jugar la bola situada en P2, con el palo con el que el jugador jugaría el golpe

P2 = “punto más cercano de alivio”

P2-C-C = zona sombreada dentro de la cual ha de droparse la bola, radio de la distancia de un palo medido desde P2, medido con cualquier palo

Obstáculos de Agua (Regla 26)

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

- jugar una bola desde donde golpeó la bola al obstáculo de agua, o
- dropar 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 penalidad de un golpe puede dropar dentro de la distancia de dos palos de, y no más cerca del agujero que:

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

Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional (Regla 27)

Consulte las Reglas Locales en la tarjeta para identificar los límites del campo.

Si su bola se ha perdido fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites debe jugar otra bola desde el punto donde jugó el golpe anterior, con un golpe de penalidad, es decir, golpe y distancia.

Se permiten 5 minutos para buscar una bola, tras los cuales, si no se encuentra o no se identifica, está perdida.

Si después de ejecutar un golpe, cree que su bola puede haberse perdido fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites debería jugar una "bola provisional". Debe anunciar que es una bola provisional y jugarla antes de adelantarse a buscar la bola original.

Si resulta que la bola original está perdida (en cualquier lugar que no sea un obstáculo de agua) o está fuera de límites, debe continuar con la bola provisional con un golpe de penalidad. Si la bola original es encontrada dentro de los límites del campo, debe continuar el juego del hoyo con ella y dejar de jugar con la bola provisional.

Bola Injugable (Regla 28)

Si su bola está en un obstáculo de agua la Regla de bola injugable no se aplica y, al aliviarse, debe proceder de acuerdo con la Regla de Obstáculo de Agua.

En cualquier otro lugar del campo, si cree que su bola está injugable, con un golpe de penalidad puede:

- jugar una bola desde donde ejecutó el golpe anterior, o
- dropar una bola sin límite de distancia detrás del punto donde la bola reposa manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde reposa la bola y el punto donde se dropa la bola, o
- dropar una bola dentro de la distancia de dos palos de donde reposa la bola no más cerca del agujero.

Si su bola está en un bunker puede proceder de la misma manera, pero si elige dropar en línea hacia atrás o dentro de la distancia de dos palos, debe hacerlo dentro del bunker.

Etiqueta

Si aún no lo ha hecho, debería leer también la Sección de Etiqueta. Más que Reglas en sí, se trata de una guía práctica para desenvolverse con seguridad en el campo, no demorar el juego, mostrar consideración en todo momento hacia los demás jugadores y cuidar el campo. Como puede ver son una parte importante del juego.

Las Reglas de Golf

Sección I – Etiqueta; Comportamiento en el Campo

Introducción

Esta sección proporciona directrices sobre la manera en que debería jugarse el juego del golf. Si se siguen estas directrices, todos los jugadores obtendrán del juego el máximo disfrute. El principio fundamental es que en el campo, debería mostrarse respeto a los demás en cualquier momento.

El Espíritu del Juego

El golf se juega, la mayor parte de las veces, sin la supervisión de un árbitro o de un juez. El golf se basa en la integridad del individuo para mostrar respeto a los demás jugadores y en respetar las Reglas. Todos los jugadores deberían comportarse disciplinadamente, demostrando cortesía y deportividad en todo momento, independientemente de lo competitivos que puedan ser. Este es el espíritu del juego del golf.

Seguridad

Los jugadores deberían asegurarse de que nadie está situado cerca o en una posición que pueda ser golpeado por el palo, la bola o cualquier piedra, guijarros, ramitas o algo similar cuando ejecutan un golpe o un swing de prácticas.

Los jugadores no deberían jugar hasta que los jugadores que les preceden estén fuera de su alcance.

Los jugadores deberían también avisar a los cuidadores del campo, que estén próximos o delante de ellos, cuando están a punto de jugar un golpe que pueda ponerlos en peligro.

Si un jugador juega una bola en una dirección donde hay peligro de golpear a alguien, debería inmediatamente dar un grito de aviso. La palabra tradicional de aviso en esta situación es "¡bola!" (¡Fore!).

Consideración para Otros Jugadores

No Perturbar o Distráer.

Los jugadores deberían siempre mostrar consideración a otros jugadores en el campo y no deberían perturbar su juego moviéndose, hablando o haciendo ruido innecesariamente.

Los jugadores deberían asegurarse de que cualquier aparato electrónico llevado dentro del campo no distrae a otros jugadores.

En el lugar de salida un jugador no debería colocar su bola hasta que sea su turno de juego.

Los jugadores no deberían situarse cerca o directamente detrás de la bola, o directamente detrás de agujero, cuando un jugador está a punto de jugar.

En el Green.

En el green, los jugadores no deberían situarse en la línea de putt de otro jugador o, cuando dicho jugador está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea de putt.

Los jugadores deberían permanecer en o cerca del green hasta que todos los demás jugadores del grupo hayan embocado.

Anotación.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que está actuando de marcador debería, si es necesario, en el camino hacia el siguiente lugar de salida comprobar el resultado con el jugador al que marca y anotarlo.

Ritmo de Juego

Jugar a Buen Ritmo y Mantenerlo.

Los jugadores deberían jugar a buen ritmo. El Comité puede establecer directrices sobre el ritmo de juego que todos los jugadores deberían seguir.

Es responsabilidad de un grupo mantener su posición con respecto al grupo que le antecede, si este pierde un hoyo entero y está retrasando al grupo que le sigue, debería invitarle a pasar, cualquiera que sea el número de jugadores en este grupo.

Aunque un grupo no haya perdido un hoyo, pero es evidente que el grupo que va detrás juega más rápido deberían invitarles a pasar.

Estar Dispuesto para Jugar.

Los jugadores deberían estar dispuestos para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Cuando están jugando en o cerca del green, deberían dejar sus bolsas o sus carros en una posición tal que les permita salir rápidamente del green y en dirección al siguiente lugar de salida. Cuando se ha terminado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar el green inmediatamente.

Bola Perdida.

Si un jugador cree que su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites, para ahorrar tiempo, debería jugar una bola provisional.

Los jugadores que están buscando una bola deberían indicar a los jugadores del grupo que les sigue que les pasen tan pronto como se den cuenta de que la bola no se encontrará fácilmente. No deberían esperar a hacerlo a que transcurran los cinco minutos de búsqueda.

Después de permitir al grupo que les sigue que les adelanten, no deberían continuar el juego hasta que el grupo haya pasado y este fuera de su alcance.

Prioridad en el Campo.

Salvo que el Comité lo determine de otra manera, la prioridad en el campo está determinada por el ritmo de juego de un grupo. Cualquier grupo que está jugando una vuelta completa tiene derecho a pasar a un grupo que juega una vuelta más corta. El término grupo incluye a un jugador que está jugando solo.

Cuidado del Campo.

Bunkers.

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían arreglar y alisar todos los agujeros y pisadas que han hecho ellos y cualquier otro próximo hecho por otros. Si hay algún rastrillo razonablemente próximo al bunker debería usarse para ese fin.

Reparación de Chuletas, Marcas de Bola y Daños Hechos por Zapatos.

Los jugadores deberían reparar cuidadosamente las chuletas hechas por ellos mismos y cualquier otro daño hecho al green por el *impacto* de una bola (esté o no hecho por el mismo jugador). A la terminación del hoyo por todos los jugadores del grupo, los daños causados al green por los zapatos de golf deberían ser reparados.

Prevención de Daño Innecesario.

Los jugadores deberían evitar causar daño al campo por arrancar chuletas al realizar swings de práctica o por golpear la cabeza de un palo contra el suelo, sea por enfado o por cualquier otra razón.

Los jugadores deberían asegurarse de que no se produce daño al green al apoyar las bolsas o colocar la bandera.

Con el fin de evitar daños al agujero, los jugadores y caddies no deberían situarse demasiado cerca del agujero, y deberían actuar con cuidado durante el manejo de la bandera y al sacar una bola del agujero. No debería usarse la cabeza de un palo para sacar una bola del agujero.

Los jugadores no deberían apoyarse sobre sus palos cuando están sobre el green, particularmente al sacar la bola del agujero.

La bandera debería ser repuesta correctamente en el agujero antes de que los jugadores abandonen el green.

Los anuncios locales regulando el movimiento de los carros de golf deberían ser estrictamente observados.

Conclusión; Penalidades por Infracción.

Si los jugadores siguen las directrices de esta sección, harán el juego más agradable para todos.

Si un jugador hace caso omiso constantemente de estas directrices durante una vuelta o durante un periodo de tiempo en detrimento de otros, se recomienda que el Comité considere tomar una acción disciplinaria apropiada contra el jugador infractor. Tal acción puede, por ejemplo, incluir la prohibición durante un tiempo limitado de jugar en el campo o en un cierto número de competiciones. Esto se considera justificado como forma de proteger los intereses de la mayoría de los golfistas que desean jugar de acuerdo con estas directrices. En el caso de una grave infracción de la etiqueta, el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7.

Sección II - Definiciones

Las Definiciones están ordenadas en orden alfabético y, en las propias *Reglas*, los términos están definidos en *Itálica (Cursiva)*.

Agua Accidental

"*Agua accidental*" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no esté en un *obstáculo de agua* y que sea visible antes o después de que el jugador se *coloque*. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua accidental* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador. El hielo manufacturado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua accidental*. Una bola está en *agua accidental* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *agua accidental*.

Agujero

El "*agujero*" tendrá 108 mm de diámetro (4 ¼ pulgadas) y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se utiliza un forro, debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo lo haga impracticable; su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas).

Animal de Madriguera

Un "*animal de madriguera*" es un animal (que no sea una lombriz, un insecto o similar) que hace un hoyo para habitar o cobijarse, como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla de tierra o una salamandra.

Nota: Un hoyo hecho por un animal que no sea de madriguera, como un perro, no es una *condición anormal del terreno*, salvo que esté marcado o declarado como *terreno en reparación*.

Árbitro

Un "*árbitro*" es la persona designada por el *Comité* para acompañar a los jugadores a fin de decidir cuestiones de hecho y aplicar las *Reglas*. Debe actuar ante cualquier infracción de una *Regla* que pueda observar o que le sea comunicada.

Un *árbitro* no debería atender la *bandera*, ni permanecer junto al *agujero* o marcar su posición, ni levantar la bola o marcar su posición.

Bandera

La "*bandera*" es un indicador derecho y movable, que puede o no tener tela u otro material incorporado, colocado en el centro del agujero para indicar su posición. Debe ser circular en su sección transversal. Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de golpes que puedan influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Bando

Un "*bando*" es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*.

Bola Embocada

Una bola está "*embocada*" cuando reposa dentro de la circunferencia del *agujero* y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del agujero.

Bola en Juego

Una bola está "*en juego*" tan pronto como el jugador ha ejecutado un *golpe* en el *lugar de salida*. Continúa "*en juego*" hasta ser *embocada*, salvo cuando esté *perdida*, *fuera de límites* o levantada, o haya sido *sustituida* por otra bola, esté o no permitida la sustitución; una bola que así *sustituye* a la anterior se convierte en la "*bola en juego*".

Si una bola es jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador está empezando a jugar un hoyo, o cuando está intentando corregir este error, la bola no está *en juego* y se aplica la Regla 11-4 ó 11-5. De otra manera, *bola en juego* incluye una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador elige o está obligado a jugar su próximo *golpe* desde el *lugar de salida*.

Excepción en el Juego por Hoyos (Match Play): *Bola en juego* incluye una bola jugada por el jugador desde fuera del *lugar de salida* cuando inicia el juego de un hoyo si el contrario no ha requerido que el golpe sea cancelado de acuerdo con la Regla 11-4a.

Bola Equivocada

Una "*bola equivocada*" es cualquier bola que no sea:

- la *bola en juego* del jugador;
- una bola *provisional* del jugador; o
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 o la Regla 20-7c;

e incluye:

- la bola de otro jugador;
- una bola abandonada; y
- la bola original del jugador cuando ya no está *en juego*

Nota: *Bola en juego* incluye una bola que ha *sustituido* a la *bola en juego*, esté o no permitida dicha sustitución.

Bola Movida

Se considera que una bola "*se ha movido*" si deja su posición y va a reposar a cualquier otro lugar.

Bola Perdida

Una bola se considera "*perdida*", si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de los cinco minutos contados desde que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado a buscarla; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola provisional* desde el lugar donde se supone que está la bola original o desde un punto más cercano al *agujero* que ese lugar. (Ver Regla 27-2b); o
- c. El jugador ha puesto otra bola en juego con la penalidad de golpe y distancia (Ver Regla 27-1a); o
- d. El jugador ha puesto otra bola en juego porque se sabe o es prácticamente seguro que la bola, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una causa ajena (ver Regla 18-1),

está en una obstrucción (Ver Regla 24-3), está en una condición anormal del terreno (ver Regla 25-1c) o está en un obstáculo de agua (ver Regla 26-1); o

e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola sustituta*.

El tiempo empleado en jugar una *bola equivocada* no cuenta en el periodo de los cinco minutos permitidos para la búsqueda.

Bola Provisional

Una "*bola provisional*" es una bola jugada bajo la Regla 27-2 cuando una bola puede estar perdida fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*.

Bola Sustituta

Una "*bola sustituta*" es una bola puesta en juego en lugar de la bola original que estaba *en juego, perdida, fuera de límites* o levantada.

Bunker

Un "*bunker*" es un *obstáculo* consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la que el césped o el terreno han sido quitados y sustituidos por arena o similar.

El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites de un *bunker*, incluyendo una pared formada con tepes (esté cubierta de hierba o de tierra), no es parte del *bunker*. Una pared o borde de un *bunker* que no esté cubierta de hierba, es parte del *bunker*.

El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Una bola está en un *bunker* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *bunker*.

Caddie

Un "*caddie*" es la persona que ayuda al jugador de acuerdo con las Reglas, lo que puede incluir llevar o manejar los palos del jugador durante el juego. Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, siempre se considera que, de los jugadores que lo comparten, es el *caddie* de aquel (o del compañero de aquel) cuya bola está implicada y que el equipo llevado por el *caddie* se considera que es el equipo de ese jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo las ordenes específicas del otro jugador (o del compañero de otro jugador) que lo comparte, en cuyo caso, se considera que es el *caddie* de ese otro jugador.

Campo

El "*campo*" es toda el área dentro de cualquier límite establecido por el *Comité* (ver la Regla 33-2).

Causa ajena

En el Juego por Hoyos (Match Play) una "*causa ajena*" es todo aquello que no sea el *bando* del jugador o del contrario, un *caddie* de cualquiera de los *bandos*, una bola jugada por cualquiera de los *bandos* en el hoyo que se está jugando o *equipo* de cualquiera de los *bandos*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), una *causa ajena* es todo aquello que no sea el *bando* del *competidor*, cualquier *caddie* del *bando*, cualquier bola jugada por el *bando* en el hoyo que se está jugando o cualquier *equipo* del *bando*.

Causa ajena incluye a un *Árbitro*, un *marcador*, un *observador* y un *forecaddie*. Ni el viento ni el agua son *causa ajena*.

Colocarse (Stance)

"Colocarse" consiste en que un jugador sitúe sus pies en posición para ejecutar un *golpe*.

Comité

El "*Comité*" es la comisión encargada de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, la comisión responsable del *campo*.

Compañero

Un "*compañero*" es un jugador asociado con otro en el mismo *bando*.

En *threesome*, *foursome*, *mejor bola (best ball)* o *cuatro bolas (four-ball)*, donde el contexto así lo admita, el término "jugador" incluye a su *compañero* o *compañeros*.

Compañero-Competidor

Ver "Competidor".

Competidor

Un "*competidor*" es un jugador en una competición en el "Juego por Golpes (Stroke Play)".

Un "*compañero-competidor*" es cualquier persona con quien juega el *competidor*. Ninguno es *compañero* del otro.

En las competiciones *foursome* y *cuatro bolas (four-ball)* en el "Juego por Golpes (Stroke Play)", donde el contexto así lo admita, la palabra "*competidor*" o "*compañero-competidor*" incluye a su *compañero*.

Condiciones Anormales del Terreno

Una "condición anormal del terreno" es cualquier agua accidental, terreno en reparación u hoyo, desecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Consejo

"*Consejo*" es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego, la elección de un palo o el modo de ejecutar un golpe.

La información relacionada con las *Reglas*, distancias o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los *obstáculos* o de la *bandera* en el *green*, no es "*consejo*".

Cuatro Bolas (Four –Ball)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

Equipo

"*Equipo*" es cualquier cosa usada, llevada o transportada por el jugador o todo aquello transportado para él por su *compañero* o por cualquiera de sus *caddies*, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando, y cualquier pequeño objeto, tal como una moneda o un *soporte de bola (tee)*, cuando son usados para marcar la posición de una bola o la zona en la que una bola ha de ser dropada. *Equipo* incluye un carro de golf, motorizado o no.

Nota 1: Una bola jugada en el hoyo que se está jugando es *equipo* cuando ha sido levantada y no se ha puesto nuevamente en juego.

Nota 2: Cuando un coche de golf es compartido por dos o más jugadores, el coche y todo lo que hay en él, son considerados equipo de uno de los jugadores que comparten el coche.

Si el coche está siendo movido por uno de los jugadores (o el compañero de uno de los jugadores) que lo comparten, el coche y todo lo que hay en él se considera equipo de este jugador. De otra forma, el coche y todo lo que hay en él se considera equipo del jugador que comparte el coche cuya bola (o la bola del compañero) está implicada.

Eventualidad del Juego

Una "*eventualidad del juego*" ocurre cuando una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una *causa ajena* (ver la Regla 19-1).

Forecaddie

Un "*forecaddie*" es alguien contratado por el *Comité* para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. Es una *causa ajena*.

Foursome

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)" y "Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)".

Fuera de Límites

"*Fuera de límites*" es el terreno que está más allá de los límites del *campo* o cualquier parte del *campo* marcada como tal por el *Comité*.

Cuando el *fuera de límites* está definido con referencia a estacas o a una valla, o está situado más allá de unas estacas o una valla, la línea de *fuera de límites* está determinada por los puntos más cercanos al *campo* de las estacas o postes de la valla a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para indicar el *fuera de límites*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el fuera de límites está definido por una línea en el suelo, dicha línea está *fuera de límites*. La línea de *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está *fuera de límites* cuando toda ella reposa *fuera de límites*. Un jugador puede situarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro de límites.

Los objetos que definen el *fuera de límites* como muros, vallas, estacas y verjas no son *obstrucciones* y se consideran fijos. Las estacas que identifican el fuera de límites no son *obstrucciones* y se consideran fijas.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el *fuera de límites* deberían ser blancas.

Nota 2: Un *Comité* puede establecer una Regla Local declarando que las estacas que identifican, pero no definen, el *fuera de límites* son *obstrucciones movibles*.

Golpe

Un "*golpe*" es el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpearla y moverla, pero si un jugador detiene voluntariamente la bajada del palo antes de que la cabeza del palo alcance la bola, él no ha ejecutado un *golpe*.

Golpe de Penalidad

Un "*golpe de penalidad*" es el que bajo la aplicación de ciertas *Reglas* se añade al resultado de un jugador o *bando*. En los *threesome* o *foursome*, los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

Green

El "*green*" es todo el terreno del hoyo que se está jugando preparado especialmente para el putter o, de otra manera, definido como tal por el *Comité*. Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma toca el *green*.

Green Equivocado

Un "*green equivocado*" es cualquier *green* distinto a aquel del hoyo que se está jugando. Salvo que el *Comité* lo establezca de otra forma, este término incluye un *green* de prácticas o un *green* para practicar golpes cortos (*chips*) en el *campo*.

Honor

Se dice que tiene el "*honor*" el jugador que ha de jugar primero desde el *lugar de salida*.

Impedimentos Suelos

"*Impedimentos suelos*" son objetos naturales, incluyendo:

- piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares,
 - excrementos,
 - lombrices, insectos y similares; y desechos y montoncitos formados por éstos,
- siempre que no estén:
- fijos o en crecimiento,
 - sólidamente empotrados, o
 - adheridos a la bola.

La arena y la tierra suelta son *impedimentos suelos* en el *green*, pero no en cualquier otro lugar.

La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son o *agua accidental* o *impedimentos suelos* a elección del jugador.

El rocío y la escarcha no son *impedimentos suelos*.

Individual (Single)

Ver "*Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)*" y "*Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)*".

Línea de Juego

La "*línea de juego*" es la dirección que el jugador desea que tome su bola después de un *golpe*, más una distancia razonable a ambos lados de la dirección deseada. La *línea de juego* se extiende verticalmente hacia arriba desde el suelo, pero no se prolonga más allá del *agujero*.

Línea de Putt

La "línea de putt" es la línea que el jugador desea que tome su bola después de un *golpe* en el *green*. Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e, la *línea de putt* incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La *línea de putt* no se prolonga más allá del *agujero*.

Lugar de Salida

El "*lugar de salida*" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. Una bola está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera de la misma.

Marcador

Un "*marcador*" es la persona designada por el *Comité* para anotar el resultado de un *competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play). Puede ser un *compañero-competidor*. No es un *Árbitro*.

Mejor Bola (Best Ball)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)".

Modalidades en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Individual: Una competición en la que cada *competidor* juega individualmente.

Foursome: Una competición en la cual dos *competidores* juegan como *compañeros* y juegan una sola bola.

Cuatro Bolas (four-ball): Una competición en la que dos *competidores* juegan como *compañeros* y cada uno juega su propia bola. El resultado más bajo de los *compañeros* es el resultado para el hoyo. Si uno de los *compañeros* no termina el juego de un hoyo, no hay penalidad.

Nota: Para competiciones contra bogey, contra par y stableford, ver la Regla 32-1.

Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)

Individual: un partido en el que un jugador juega contra otro.

Threesome: un partido en el que un jugador juega contra dos y cada *bando* juega una bola.

Foursome: un partido en el que dos jugadores juegan contra otros dos y cada *bando* juega una bola.

Tres bolas (three-ball): una competición en la que tres jugadores juegan cada uno contra cada uno de los otros y cada uno juega su propia bola. Cada jugador juega dos partidos distintos.

Mejor bola (best ball): un partido en el cual un jugador juega contra la mejor bola de otros dos jugadores o la mejor bola de otros tres jugadores.

Cuatro bolas (four-ball): un partido en el cual dos jugadores juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos.

Observador

Un “*observador*” es la persona designada por el *Comité* para ayudar a un *árbitro* a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una *Regla*. Un *observador* no debería atender la *bandera*, ni permanecer junto al *agujero* o marcar su posición, ni levantar la bola o marcar su posición.

Obstáculo de Agua

Un “*obstáculo de agua*” es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otro cauce abierto de agua (contenga agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el *campo*.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *obstáculo de agua* son parte del *obstáculo de agua*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por estacas, éstas están dentro del *obstáculo de agua* y su margen está definido por los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *obstáculo de agua*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua*. El margen de un *obstáculo de agua* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* son *obstrucciones*.

Nota 1: Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua* deben ser amarillas.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como un *obstáculo de agua*.

Obstáculo de Agua Lateral

Un “*obstáculo de agua lateral*” es un *obstáculo de agua*, o aquella parte de un *obstáculo de agua*, situada de tal forma que no es posible, o que a juicio del *Comité* resulta impracticable dropping una bola detrás del *obstáculo de agua* de acuerdo con la Regla 26-1b.

Todo el terreno y agua dentro del margen de un *obstáculo de agua lateral* son parte del *obstáculo de agua lateral*. Cuando el margen de un *obstáculo de agua lateral* está definido por estacas, éstas están dentro del mismo y su margen está definido por los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo. Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *obstáculo de agua lateral*, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando el margen de un *obstáculo de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *obstáculo de agua lateral*. El margen de un *obstáculo de agua lateral* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está en un *obstáculo de agua lateral* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua lateral*.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua lateral* son *obstrucciones*.

Nota 1: La parte de un *obstáculo de agua* que tenga que jugarse como un *obstáculo de agua lateral* debe ser marcada de forma diferente. Las estacas o líneas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *obstáculo de agua lateral* deben ser rojas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como un *obstáculo de agua lateral*.

Nota 3: El Comité puede definir un *obstáculo de agua lateral* como un *obstáculo de agua*.

Obstáculos

Un "obstáculo" es cualquier bunker o cualquier obstáculo de agua.

Obstrucciones

Una "*obstrucción*" es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies y los bordes artificiales de carreteras y caminos y hielo manufacturado, excepto:

- a. Los objetos que definen el *fuera de límites*, tales como muros, vallas, estacas y verjas;
- b. Cualquier parte de un objeto artificial inamovible situada *fuera de límites*; y
- c. Cualquier construcción declarada por el Comité como parte integrante del *campo*.

Una *obstrucción* es movable si se puede mover sin esfuerzo, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. De otra manera, es una *obstrucción inamovible*.

Nota: El Comité puede establecer una Regla Local para declarar una *obstrucción* movable como *obstrucción inamovible*.

Preparar el Golpe

Un jugador ha "*preparado el golpe*" cuando se ha *colocado* y, además, ha apoyado el palo en el suelo, excepto en un *obstáculo* en cuyo caso el jugador ha *preparado el golpe* con sólo *colocarse*.

Punto más Cercano de Alivio

El "*punto más cercano de alivio*" es el punto de referencia para aliviarse sin penalidad por interferencia de una *obstrucción inamovible* (Regla 24-2), una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o un *green equivocado* (Regla 25-3).

Es el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que

- (i) no está más cerca del *agujero*; y
- (ii) donde, si la bola estuviera así situada, no existiría interferencia de la condición de la que el jugador quiere aliviarse para el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviese ahí.

Nota: Con el fin de determinar con precisión el *punto más cercano de alivio*, el jugador debería usar el palo con el que habría ejecutado su siguiente *golpe* si la condición no estuviera ahí, para simular la posición de *preparar el golpe*, la dirección de juego y swing para dicho *golpe*.

R & A

El "R&A" significa R&A Rules Limited.

Recorrido

"*Recorrido*" es todo el área del *campo*, excepto:

- a. El *lugar de salida* y el *green* del hoyo que se está jugando; y
- b. Todos los *obstáculos* del *campo*.

Regla o Reglas

El término "*Regla*" incluye:

- a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en las "*Decisiones sobre las Reglas de Golf*";
- b. Cualquier Condición de la Competición establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-1 y el Apéndice I;
- c. Cualquier Regla Local establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y el Apéndice I; y
- d. Las especificaciones sobre los palos y la bola en los Apéndices II y III y sus interpretaciones contenidas en la "*Guía para las Reglas sobre Palos y Bolas*".

Tee (Soporte)

Un "*tee*" es un utensilio diseñado para elevar la bola sobre el terreno. No debe ser más largo de 101.6 mm (4 pulgadas) y no debe ser diseñado ni manufacturado de tal forma que pueda indicar la *línea de juego* o influir en el movimiento de la bola.

Terreno en Reparación

"*Terreno en reparación*" es cualquier parte del *campo* marcada como tal por orden del *Comité* o así declarada por su representante autorizado. Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del *terreno en reparación*. *Terreno en reparación* incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso si no está marcado como tal. La hierba cortada y todo material dejado en el *campo* que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son *terreno en reparación* si no están marcados como tal.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por estacas, éstas están dentro del *terreno en reparación* y el margen del *terreno en reparación* está definido por los puntos de las estacas más externos, al nivel del suelo.

Cuando se utilizan estacas y líneas para señalar un *terreno en reparación*, las estacas lo identifican y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *terreno en reparación* está definido por una línea en el suelo, dicha línea está dentro del *terreno en reparación*. El margen de un *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una bola está en un *terreno en reparación* cuando reposa en, o cualquier parte de ella lo toca.

Las estacas utilizadas para definir el margen de, o para identificar, un *terreno en reparación* son obstrucciones.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un *terreno en reparación* o desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como *terreno en reparación*.

Threesome

Ver "*Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)*".

Tres Bolas (Three- Ball)

Ver "Modalidades en el Juego por Hoyos (Match Play)".

Vuelta Estipulada

La "*vuelta estipulada*" consiste en jugar los hoyos del *campo* en su secuencia correcta, salvo que el *Comité* autorice hacerlo de otra forma. El número de hoyos de una *vuelta estipulada* es 18, salvo que el *Comité* autorice un número menor. En cuanto a la ampliación de la *vuelta estipulada* en el Juego por Hoyos (Match Play), ver la Regla 2-3.

Sección III - Las Reglas del Juego

El Juego

Regla 1

El Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

1-1. General

El Juego de Golf consiste en jugar una bola con un palo desde el *lugar de salida* hasta el interior del *agujero*, mediante un *golpe* o sucesivos golpes conforme a las *Reglas*.

1-2. Ejercer Influencia Sobre la Bola

Un jugador o *caddie* no deben hacer nada para influir en la posición o movimiento de una bola excepto cuando las *Reglas* lo permitan.

(Quitar impedimentos sueltos – ver la Regla 23-1)

(Quitar obstrucciones movibles - ver la Regla 24-1)

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-2

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* En el caso de una grave infracción de la Regla 1-2, el *Comité* puede imponer una penalidad de descalificación.

Nota: Se considera que un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2 si el *Comité* considera que el hecho de influir en la posición o movimiento de la bola le ha permitido a él o a otro jugador obtener una ventaja considerable o ha perjudicado a otro jugador, que no sea su compañero, proporcionándole una desventaja sustancial.

1-3. Acuerdo Para Excluir Reglas

Los jugadores no se pondrán de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquier *Regla* ni para dejar de aplicar cualquier penalidad incurrida.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-3:

Juego por Hoyos - Descalificación de ambos bandos;

Juego por Golpes - Descalificación de los competidores implicados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en el Juego por Golpes (Stroke Play) - ver la Regla 10-2c).

1-4. Puntos No Previstos por las Reglas

Si cualquier punto en discusión no está previsto por las *Reglas*, la decisión debería tomarse conforme a los principios de equidad.

Regla 2**Juego por Hoyos (Match Play)****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

2-1. General.

Un partido consiste en que un *bando* juega contra otro una vuelta estipulada, salvo que el *comité* lo establezca de otro modo. En "Match Play" se juega por hoyos.

Excepto que esté previsto de otro modo en las *Reglas*, un hoyo es ganado por el *bando* que *emboca* su bola en el menor número de *golpes*. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo.

La situación del partido se expresa en los siguientes términos: tantos "hoyos arriba" o "empatados" y tantos "a jugar".

Un *bando* está "dormie" cuando lleva tantos hoyos arriba como hoyos quedan por jugar.

2-2. Hoyo Empatado.

Un hoyo está empatado si cada *bando* ha terminado el hoyo con el mismo número de *golpes*.

Cuando un jugador ha *embocado* y a su contrario le queda un *golpe* para el empate, si el jugador incurre posteriormente en una penalidad el hoyo está empatado.

2-3. Ganador del Partido.

Un partido es ganado por el *bando* que aventaja al otro en un número de hoyos mayor que el número de hoyos que quedan por jugar.

Si hay un empate, el *Comité* puede prolongar la *vuelta estipulada* tantos hoyos como sean necesarios para que un partido tenga un ganador.

2-4. Concesión del Partido, Hoyo o Próximo Golpe.

Un jugador puede conceder un partido en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho partido.

Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del comienzo o de la conclusión de dicho hoyo.

Un Jugador puede conceder a su contrario su próximo golpe en cualquier momento, siempre que la bola del contrario esté en reposo. Se considera que el contrario ha *embocado* con su siguiente *golpe* y la bola puede ser quitada por cualquiera de los bandos.

Una concesión no puede ser rehusada ni retirada.

(Bola colgando del agujero - ver Regla 16-2)

2-5. Dudas de Procedimiento; Disputas y Reclamaciones.

En el Juego por Hoyos (Match Play), si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del *Comité* no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El *Comité* puede considerar una reclamación, solo si el jugador que hace la

reclamación , notifica a su contrario (i) que está haciendo una reclamación, (ii) de los hechos de la situación y (iii) que quiere una decisión. La reclamación debe ser hecha antes de que ningún jugador en el partido juegue desde el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido abandonen el *green*.

Una reclamación posterior no debe ser considerada por el *Comité*, a no ser que esté basada en hechos previamente desconocidos por el jugador que hace la reclamación y que le haya sido dada información equivocada por un contrario. (Reglas 6-2a y 9)

Una vez que el resultado del partido ha sido anunciado oficialmente, una reclamación posterior no debe ser considerada por el *Comité*, a no ser que esté convencido de que el contrario sabía que había dado información equivocada.

2-6. Penalidad General.

En el Juego por Hoyos (Match Play) la penalidad por infringir una *Regla* es la pérdida del hoyo, a no ser que esté dispuesto de otro modo.

Regla 3

Juego por Golpes (Stroke Play)

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

3-1. General: Ganador

Una competición en el juego por golpes (Stroke Play) consiste en que los competidores completan todos los hoyos de una o varias vueltas estipuladas, y para cada vuelta entregan una tarjeta, en la que hay un resultado bruto para cada hoyo. Cada *competidor* está jugando contra cada uno de los otros competidores en la competición.

El *competidor* que juega la *vuelta* o vueltas *estipuladas* en el menor número de *golpes* es el ganador.

En una competición hándicap el *competidor* con el resultado neto más bajo en la *vuelta* o vueltas *estipuladas* es el ganador.

3-2. Hoyo Sin Terminar

Si un *competidor* deja de embocar la bola en cualquier hoyo, y no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso de tratarse del último hoyo de la vuelta, antes de abandonar el *green*, *está descalificado*.

3-3. Dudas en Cuanto al Procedimiento.

a. Procedimiento

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si un *competidor* duda sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto durante el juego de un hoyo puede, sin penalidad, terminar el hoyo con dos bolas.

Después de que haya surgido la situación dudosa y antes de tomar cualquier acción posterior, el *competidor* debe anunciar a su *marcador* o a su *compañero-competidor* que tiene el propósito de jugar dos bolas y qué bola desea que cuente si las *Reglas* lo permiten.

El *competidor* debe informar de los hechos de la situación al *Comité* antes de entregar su tarjeta. Si no lo hace así, *está descalificado*.

Nota: La Regla 3-3 no es aplicable si el *competidor* realiza otras acciones antes de tratar la situación dudosa. Cuenta el resultado con la bola original o el resultado con la primera bola puesta en juego si la bola original no es una de las bolas que se está jugando, aun cuando las *Reglas* no permitan el procedimiento adoptado para esa bola. Sin embargo, el *competidor* no incurre en penalidad por haber jugado una segunda bola, y no cuenta en su resultado ningún *golpe de penalidad* en el que haya incurrido únicamente por haber jugado esa bola.

b. Determinación del Resultado de Un Hoyo

- (i) Si la bola que el *competidor* ha seleccionado de antemano para que cuente ha sido jugada de acuerdo con las *Reglas*, el resultado con esa bola es el resultado del *competidor* en el hoyo. De otra manera, cuenta el resultado de la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.
- (ii) Si el *competidor* no anuncia de antemano su decisión de terminar el hoyo con dos bolas, o cual de las dos bolas desea que cuente, contará el resultado con la bola original, siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si la bola original no es una de las bolas que se está jugando, cuenta la primera bola puesta en juego siempre que haya sido jugada de acuerdo con las *Reglas*. De otra manera, cuenta el resultado con la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.

Nota 1: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 3-3, los *golpes* ejecutados con la bola que no cuenta después de haber sido invocada esta *Regla*, y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

Nota 2: Una segunda bola jugada bajo la Regla 3-3 no es una *bola provisional* bajo la Regla 27-2.

3-4. Rehusar a Cumplir Una Regla

Si un *competidor* rehúsa cumplir una *Regla* afectando a los derechos de otro *competidor*, *está descalificado*.

3-5. Penalidad General

La penalidad por infracción de una *Regla* en el Juego por Golpes (Stroke Play) es de dos golpes, excepto cuando esté dispuesto de otra manera.

Los Palos y la Bola

El R & A se reserva el derecho de cambiar en cualquier momento las Reglas relativas a los palos y bolas (ver Apéndices II y III) y hacer o cambiar las interpretaciones relacionadas con estas Reglas.

Regla 4

Los Palos

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras de un palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo es conforme a las *Reglas*. Dichas muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si el fabricante no presenta una muestra o habiéndola suministrado, no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que el palo no es conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

4-1. Forma y Construcción de los Palos

a. General

Los palos de un jugador deben ser conformes con esta *Regla* y con las provisiones, especificaciones e interpretaciones establecidas en el Apéndice II.

Nota: El *Comité* puede requerir, en las Condiciones de la Competición (Regla 33-1), que cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y ángulo (en grados), que figure en la lista actualizada de Cabezas de Driver Conformes publicada por el R&A.

b. Desgaste y Alteraciones

Un palo que es conforme con las *Reglas* cuando es nuevo, se considera que es conforme después del desgaste producido por su uso normal. Cualquier parte de un palo que ha sido alterada intencionadamente se considera como nueva y debe, en su estado alterado, ser conforme con las *Reglas*.

4-2. Características de Juego Cambiadas y Materiales Extraños

a. Características de Juego Cambiadas

Durante una *vuelta estipulada*, las características de juego de un palo no deben ser cambiadas intencionadamente por ajuste o por cualquier otro medio.

b. Materiales Extraños

No deben aplicarse materiales extraños a la cara del palo con el propósito de influir en el movimiento de la bola.

*** PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR NINGUN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA REGLA 4-1 ó 4-2**

Juego por Hoyos (Match Play) - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha existido infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes.

Juego por Hoyos o por Golpes - En el caso en que la infracción ocurra entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Competiciones contra bogey y contra par - ver la Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la nota 1 de la Regla 32-1b.

*Cualquier palo o palos llevados, que infringen las Reglas 4-1 ó 4-2, deben ser declarados fuera de juego comunicándoselo el jugador a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play), o su marcador, o a un compañero-competidor en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se ha descubierto la infracción. Si el jugador no lo hace así, está descalificado.

* PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE INFRINGE LAS REGLAS 4-1 ó 4-2.

Descalificación.

4-3 Palos Dañados; Reparación y Sustitución

a. Daños en el Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña en el curso normal del juego, éste puede:

- (i) usar el palo en su estado dañado por lo que falta de la *vuelta estipulada*; o
- (ii) repararlo o mandarlo reparar sin demorar indebidamente el juego; o
- (iii) como opción adicional, sólo si el palo está inservible para el juego, sustituir el palo dañado por cualquier otro palo. La sustitución de un palo no debe demorar indebidamente el juego, y no debe hacerse tomando prestado un palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3a:

Ver la Penalidad para la Regla 4-4a o b y Regla 4-4 c

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, como por ejemplo, si la varilla está mellada, doblada considerablemente o partida en pedazos; la cabeza del palo queda suelta, desprendida o deformada de modo considerable; o la empuñadura queda suelta. Un palo no está inservible para el juego solamente porque la base del palo (lie) o el ángulo de elevación (loft) han sido alterados o la cabeza del palo está rayada.

b. Dañado Fuera del Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña sin que ocurra en el curso normal del juego y como consecuencia no cumple con las normas o se cambian sus características de juego, el palo no podrá posteriormente ser utilizado o sustituido durante la vuelta.

c. Dañado Antes de la Vuelta

Un jugador puede utilizar un palo que se ha dañado antes de una vuelta con tal de que el palo sea conforme con las *Reglas* en su estado dañado.

Los daños producidos en un palo antes de una vuelta pueden ser reparados durante la vuelta, siempre que no se cambien las características de juego del palo y no se demore indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3b o c;

Descalificación.

(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

4-4. Máximo de Catorce Palos

a. Selección y Adición de Palos

El jugador no debe iniciar una *vuelta estipulada* con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así seleccionados para esa vuelta excepto que, si comenzó con menos de catorce palos, puede añadir otros siempre que el número total no exceda de catorce.

La adición de un(os) palo(s) no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe añadir ni pedir prestado ningún palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo*.

b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos

Los compañeros pueden compartir palos, siempre que el número total de palos llevados por los compañeros que los comparten no exceda de catorce.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4a o b, CUALQUIERA QUE SEA EL NUMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO:

Juego por Hoyos (Match Play) - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción. Máxima deducción por vuelta - Dos hoyos

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha existido infracción; penalidad máxima por vuelta- Cuatro golpes.

Competiciones contra bogey y contra par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 1 de la Regla 32-1b.

c. Palos en Exceso Declarados Fuera de Juego

Cualquier palo o palos llevados o usados infringiendo la Regla 4-3a (iii) o la 4-4 deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra que ha habido una infracción. El jugador no debe usar el palo o palos por lo que reste de la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4c:

Descalificación

Regla 5

La Bola

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

5-1. General

La bola que el jugador juegue deberá cumplir los requisitos especificados en el Apéndice III.

Nota: El *Comité* puede requerir, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), que la bola que juega el jugador figure en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R & A.

5-2. Materiales Extraños

No deben aplicarse a la bola materiales extraños con el propósito de cambiar sus características de juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-1 ó 5-2

Descalificación

5-3. Bola Inservible Para el Juego

Una bola está inservible para el juego si está visiblemente cortada, rajada o deformada. Una bola no está inservible para el juego solamente porque tenga adherido barro u otros materiales, su superficie este rayada o arañada o su pintura este dañada o descolorida.

Si un jugador tiene razones para creer que su bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, puede levantar la bola, sin penalidad, para determinar si está inservible.

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o a un *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y marcar la posición de la bola. Entonces puede levantarla y examinarla siempre que dé a su contrario, *marcador* o *compañero-competidor* la oportunidad de examinar la bola y observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola no debe ser limpiada cuando es levantada bajo la Regla 5-3. Si el jugador no cumple con todo o cualquier parte de este procedimiento, o si levanta la bola sin existir razón para creer que ésta, ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, **incurre en un golpe penalidad**.

Si se determina que la bola ha quedado inservible para el juego durante el juego del hoyo que está jugando, el jugador puede *sustituirla* por otra bola, colocándola en el punto donde reposaba la bola original. De otra manera, la bola original será repuesta. Si un jugador *sustituye* una bola cuando no está permitido y ejecuta un *golpe* a la bola *sustituida* equivocadamente, **incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3**, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla o la Regla 15-2.

Si una bola se rompe en pedazos como resultado de un *golpe*, el *golpe* se cancela y el jugador debe jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual fue jugada la bola original (ver Regla 20-5).

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 5-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

***Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 5-3, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.**

Nota 1: Si el contrario, marcador o compañero-competidor desea cuestionar una reclamación de bola inservible, debe hacerlo antes de que el jugador juegue otra bola.

Nota 2: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

(Limpiar una bola levantada del *green* o bajo cualquier otra *Regla* - ver la Regla 21).

Responsabilidades del Jugador

Regla 6

El Jugador

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

6-1. Reglas

El jugador y su caddie son responsables de conocer las *Reglas*. Durante una *vuelta estipulada*, el jugador incurre en la penalidad aplicable por cualquier infracción de una *Regla* cometida por su *caddie*.

6-2. Hándicap

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Antes de empezar un partido en una competición hándicap, los jugadores deberían determinar mutuamente sus respectivos hándicaps. Si un jugador comienza un partido habiendo declarado un hándicap más alto al que tiene derecho y eso afecta al número de golpes dados o recibidos, *está descalificado*; de otra manera el jugador debe jugar con el hándicap declarado.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En cualquier vuelta de una competición hándicap, el *competidor* debe asegurarse que su hándicap figura en su tarjeta antes de que sea devuelta al *Comité*. Si no figura ningún hándicap en su tarjeta antes de que sea devuelta (Regla 6-6b), o si el hándicap que figura en ella es más alto al que tiene derecho y esto afecta al número de golpes recibidos, *está descalificado* de la competición hándicap; de otra manera, el resultado es válido.

Nota: Es responsabilidad del jugador conocer los hoyos en los que da o recibe puntos de hándicap.

6-3. Horario de Salida y Grupos

a. Horario de Salida

El jugador debe salir a la hora establecida por el *Comité*.

b. Grupos

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *competidor* debe permanecer toda la vuelta en el grupo designado por el *Comité*, salvo que el *Comité* autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-3:

Descalificación

(Mejor Bola y Cuatro Bolas - ver la Reglas 30-3a y 31-2)

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, si el jugador llega a su punto de salida, dispuesto a jugar, dentro de los 5 minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen no aplicar la penalidad de descalificación bajo la Regla 33-7, la penalidad por no salir a su hora es de *pérdida del*

primer hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en el primer hoyo en el Juego por Golpes (Stroke Play), en vez de la descalificación.

6-4. Caddie

El jugador puede ser asistido por un *caddie*, pero no puede tener más de un *caddie* a la vez.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 6-4:

Juego por Hoyos (Match Play) - Al termino del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajusta el partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos Hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en los que haya ocurrido una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes.

Juego por Hoyos o por golpes. En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Un jugador que tiene más de un *caddie* infringiendo esta Regla, debe asegurarse inmediatamente, después de descubrirse que se ha producido una infracción, que no tiene más de un *caddie* a la vez durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otra manera, el jugador está descalificado.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford – Ver Nota 1 de la Regla 32 – 1b.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir el uso de *caddies* o poner restricciones al jugador en su elección de *Caddie*.

6-5. Bola

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

6-6. Resultados en el Juego por Golpes (Stroke Play)

a. Anotación de Resultados

Después de cada hoyo el *marcador* debería comprobar el resultado con el *competidor* y anotarlo. Al término de la vuelta el *marcador* debe firmar la tarjeta y entregarla al *competidor*. Si los resultados han sido anotados por más de un *marcador*, cada uno de ellos debe firmar la parte de la que es responsable.

b. Firmar y Devolver la Tarjeta

Después de terminada la vuelta, el *competidor* debería comprobar su resultado de cada hoyo y aclarar con el *Comité* cualquier punto dudoso. Debe asegurarse que el marcador o marcadores han firmado la tarjeta, firmar él mismo la tarjeta y devolverla al *Comité* tan pronto como sea posible.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-6b:

Descalificación

c. Alteración de la Tarjeta

No puede hacerse ninguna modificación de una tarjeta después de que el *competidor* la ha entregado al *Comité*.

d. Resultado Equivocado Para Un Hoyo

El *competidor* es responsable de la correcta anotación en su tarjeta del resultado de cada hoyo. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido, *está descalificado*. Si entrega un resultado en cualquier hoyo más alto del que realmente ha obtenido, cuenta ese resultado.

Nota 1: El *Comité* es responsable de la suma de resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta - ver la Regla 33-5.

Nota 2: En *cuatro bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play), ver también las Reglas 31-3 y 31-7a.

6-7. Demora Indebida; Juego Lento

El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directriz sobre el ritmo de juego que pueda establecer el *Comité*. Entre el final de un hoyo y el golpe de salida en el hoyo siguiente, el jugador no debe demorar indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-7:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.

Por reincidencia: Descalificación

Nota 1: Si el jugador demora indebidamente el juego entre hoyos, está demorando el juego del siguiente hoyo y, excepto para las competiciones contra bogey, contra par y stableford (ver Regla 32), la penalidad se aplica en ese hoyo.

Nota 2: Con el fin de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), establecer directrices de ritmo de juego incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una *vuelta estipulada*, un hoyo o un golpe.

Solamente en el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Un golpe

Segunda infracción: Dos golpes

Reincidencia: Descalificación

6-8. Interrupción del Juego; Reanudación del Juego

a. Cuándo está Permitido

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

el *Comité* ha suspendido el juego;

crea que existe peligro por rayos;

haya solicitado una decisión del *Comité* sobre un punto dudoso o en disputa (ver Reglas 2-5 y 34-3); o

haya otra buena razón como una enfermedad repentina.

El mal tiempo no es, en sí mismo, una buena razón para interrumpir el juego.

Si el jugador interrumpe el juego sin permiso específico del *Comité*, debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible. Si así lo hace y el *Comité* considera satisfactorios sus motivos, no hay penalidad. De otra manera, *el jugador está descalificado*.

Excepción en el Juego por Hoyos (Match Play): Los jugadores que interrumpen un partido por hoyos por mutuo acuerdo no están sujetos a descalificación, salvo que, al hacerlo así, demoren la competición.

Nota: Abandonar el *campo* no constituye en sí mismo interrupción del juego.

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

Cuando el juego es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si han comenzado el juego de un hoyo, pueden interrumpir el juego inmediatamente o continuar el juego del hoyo, siempre que lo hagan sin demora. Si los jugadores eligen continuar el juego del hoyo, están autorizados para interrumpir el juego antes de terminarlo. En cualquier caso, el juego debe interrumpirse después de terminado el hoyo.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8b:

Descalificación

Nota: El *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas el juego debe ser interrumpido inmediatamente después de que el *Comité* haya suspendido el juego. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente, *está descalificado* salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de dicha penalidad según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo bajo la Regla 6-8a, puede levantar su bola sin penalidad solamente si el *Comité* ha suspendido el juego o hay una buena razón para levantarla. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta su bola sin autorización expresa del *Comité*, debe, al informar al *Comité*, (Regla 6-8a) comunicarle el levantamiento de la bola.

Si el jugador levanta la bola sin tener una buena razón para hacerlo, no marca la posición de la bola antes de levantarla o no informa que ha levantado la bola, *incurre en un golpe de penalidad*.

d. Procedimiento Cuando se Reanuda el Juego

El juego debe ser reanudado desde donde fue interrumpido, incluso si la reanudación ocurre en un día posterior. El jugador debe, bien antes o cuando se reanude el juego, proceder como sigue:

- (i) si el jugador ha levantado la bola, debe, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, colocar la bola original o una *bola sustituta* en el punto del que fue levantada la bola original. De otra manera, la bola original debe ser repuesta;

- (ii) si el jugador no ha levantado su bola, puede, siempre que hubiese tenido derecho a levantarla según la Regla 6-8c, levantar, limpiar y reponer la bola o una *bola sustituta*, en el punto del que fue levantada la bola original. Antes de levantar la bola, el jugador debe marcar su posición; o
- (iii) si la bola o el marcador de bola del jugador se mueven (incluso por viento o por agua) mientras el juego está suspendido, debe colocarse una bola o marcador de bola en el punto del cual la bola o marcador original fueron movidos.

Nota: Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de ser colocada, debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado. No son de aplicación las provisiones de la Regla 20-3c.

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 6-8d:**

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes.

* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 6-8d, no hay penalidad adicional bajo la Regla 6-8c.

Regla 7

Práctica

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas...19-29

7-1. Antes o Entre Vueltas

a. Juego por Hoyos (Match Play)

En cualquier día de una competición por hoyos, un jugador puede practicar en el *campo* de la competición antes de una vuelta.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Antes de una vuelta o de un desempate en cualquier día de una competición por golpes, un *competidor* no debe practicar en el *campo* de la competición o probar la superficie de cualquier *green* en el *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Cuando dos o más vueltas de una competición por golpes han de jugarse en días consecutivos, un competidor no debe practicar entre esas vueltas en cualquier *campo* de la competición que falte por jugar, o probar la superficie de cualquier *green* en dicho *campo* haciendo rodar una bola o raspando o rascando la superficie.

Excepción: Está permitido practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca del primer *lugar de salida* antes de comenzar una vuelta o un desempate.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-1b:

Descalificación

Nota: El *Comité* en las condiciones de una competición puede (Regla 33-1) prohibir practicar en el *campo* de la competición en cualquier día de una competición por hoyos, o permitir practicar en el *campo* de la competición, o en parte del *campo* (Regla 33-2c), en cualquier día, o entre vueltas, de una competición por golpes.

7-2. Durante Una Vuelta

Un jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de prácticas durante el juego de un hoyo. Entre el juego de dos hoyos un jugador no debe ejecutar un *golpe* de prácticas, excepto que puede practicar el putt o pequeños golpes (Chips) en o cerca de:

- a. El *green* del último hoyo jugado,
- b. Cualquier *green* de prácticas, o;
- c. El *lugar de salida* del siguiente hoyo a jugar en la vuelta, siempre que un *golpe* de prácticas no se ejecute desde un obstáculo y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

Los *golpes* ejecutados al continuar el juego de un hoyo, cuyo resultado ya se ha decidido, no son *golpes* de práctica.

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, un jugador puede, antes de reanudarse el juego, practicar (a) según lo previsto en esta Regla, (b) en cualquier parte que no sea el *campo* de la competición y (c) de otra manera permitida por el *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 7-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

Si la infracción tiene lugar entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el hoyo siguiente.

Nota 1: Un swing de práctica no es un golpe de práctica y puede hacerse en cualquier lugar, siempre que el jugador no infrinja las Reglas.

Nota 2: El *Comité* puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), prohibir:

- (a) practicar en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y
- (b) rodar una bola en el *green* del último hoyo jugado.

Regla 8

Consejo, Indicación de la Línea de Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

8-1. Consejo

Durante una *vuelta estipulada*, un jugador no debe:

- a. dar *consejo* en la competición a cualquiera que esté jugando en el *campo* que no sea su *compañero*, o
- b. pedir *consejo* a cualquiera que no sea su *compañero* o cualquiera de sus *caddies*.

8-2. Indicar la Línea de Juego

a. En Lugar Distinto al Green

Excepto en el *green*, un jugador puede solicitar de cualquiera, una indicación de la línea de juego, pero nadie puede ser situado por el jugador en o cerca de la línea o en una prolongación de la línea más allá del *agujero* mientras se efectúa el *golpe*. Cualquier marca

colocada por el jugador o con su conocimiento para indicar la línea debe ser quitada antes de que se ejecute el golpe.

Excepción: *Bandera* atendida o sostenida en alto - ver la Regla 17-1.

b. En el Green

Cuando la bola del jugador está en el *green*, el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus caddies puede, antes, pero no durante el *golpe*, señalar una línea de putt, pero al hacerlo, el *green*, no debe ser tocado. No debe colocarse ninguna marca en ningún punto para indicar la línea de putt.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1), permitir a cada equipo nombrar una persona que pueda dar *consejo* (incluso señalar una línea para el putt) a los miembros de ese equipo. El *Comité* puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de esa persona, la cual debe identificarse al *Comité* antes de dar *consejo*.

Regla 9

Información sobre los Golpes que se Llevan

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

9-1. General

El número de golpes que lleva un jugador incluye cualquier *golpe de penalidad* en que haya incurrido.

9-2. Juego por Hoyos (Match Play)

a. Información Sobre los Golpes que se Llevan.

Un contrario tiene derecho a ser informado por el jugador, durante el juego de un hoyo, del número de *golpes* que lleva y, después del juego de un hoyo, del número de *golpes* ejecutados en el hoyo recién terminado.

b. Información Equivocada.

Un jugador no debe dar información equivocada a su contrario. Si un jugador da información equivocada, *pierde el hoyo*.

Se entiende que un jugador ha dado información equivocada si:

- (i) no informa a su contrario tan pronto como sea posible que ha incurrido en una penalidad, salvo que (a) estaba claramente procediendo bajo una *Regla* que implica penalidad y esto era observado por su contrario, o (b) corrige el error antes de que su contrario efectúe su siguiente *golpe*, o
- (ii) da información incorrecta durante el juego de un hoyo sobre el número de *golpes* que lleva y no corrige su error antes de que su contrario ejecute su siguiente *golpe*; o

(iii) da información incorrecta respecto al número de *golpes* que ha empleado para completar un hoyo y esto afecta al conocimiento del contrario sobre el resultado del hoyo, salvo que corrija el error antes de que cualquier jugador realice un golpe desde el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores abandonen el green.

Un jugador ha dado información equivocada, incluso si es debido a no incluir una penalidad en la que no sabía que había incurrido. Es responsabilidad del jugador conocer las *Reglas*.

9-3. Juego por Golpes (Stroke Play)

Un *competidor* que ha incurrido en penalidad debería informar a su *marcador* tan pronto como sea posible.

Orden de Juego

Regla 10

Orden de Juego

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

10-1. Juego por Hoyos (Match Play)

a. Al Iniciar el Juego del Hoyo

El bando que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El bando que gana un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*. Si un hoyo ha quedado empatado, el *bando* que tenía el *honor* en el anterior *lugar de salida* lo conserva.

b. Durante el Juego de un Hoyo

Después de que ambos jugadores han iniciado el juego del hoyo, se jugará primero la bola más alejada del *agujero*. Si las bolas están equidistantes del *agujero* o si sus posiciones relativas respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juega primero debería decidirse por sorteo.

Excepción: Regla 30-3b (*Mejor Bola y Cuatro Bolas* en el Juego por Hoyos (Match Play)).

Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el jugador es requerido a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego es determinado por el punto desde donde se ejecutó el *golpe* anterior. Cuando una bola pueda jugarse desde un punto diferente del que se ejecutó el último *golpe*, el orden de juego se determina por la posición donde fue a reposar la bola original.

c. Jugar Fuera de Turno

Si un jugador juega cuando debería haber jugado su contrario, no hay penalidad, pero el contrario puede requerir inmediatamente al jugador que cancele el *golpe* ejecutado y, en el orden correcto, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5).

10-2. Juego por Golpes (Stroke Play)

a. Al Iniciar el Juego de Un Hoyo

El *competidor* que tiene el *honor* en el primer *lugar de salida* está determinado por el orden de salidas. En ausencia del orden de salidas, el *honor* debería decidirse por sorteo.

El *competidor* con el resultado más bajo en un hoyo tiene el honor para el siguiente *lugar de salida*. El *competidor* con el segundo resultado más bajo juega después y así sucesivamente. Si dos o más *competidores* tienen el mismo resultado en un hoyo, juegan desde el siguiente *lugar de salida* en el mismo orden en el que lo hicieron en el anterior *lugar de salida*.

Excepción: Regla 32-1 (Competiciones hándicap contra bogey, contra par y Stableford)

b. Durante el Juego de Un Hoyo

Después de que los *competidores* han iniciado el juego del hoyo, la bola más alejada del *agujero* se juega primero. Si dos o más bolas son equidistantes del *agujero* o sus posiciones respecto del *agujero* no son determinables, la bola que se juegue primero debería decidirse por sorteo.

Excepciones: Reglas 22 (bola que ayuda o interfiere con el juego) y 31-4 (*Cuatro Bolas* por golpes).

Nota: Cuando se sabe que la bola original no se va a jugar como reposa y el *competidor* es requerido a jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), el orden de juego lo determina el punto desde el cual se jugó el *golpe* anterior. Cuando una bola puede jugarse desde un punto distinto al que se ejecutó el *golpe* anterior, el orden de juego se determina por la posición en donde la bola original vino a reposar.

c. Jugar Fuera de Turno

Si un *competidor* juega fuera de turno, no hay penalidad y la bola se juega como repose. Sin embargo, si el *Comité* determina que los *competidores* se han puesto de acuerdo para jugar fuera de turno para dar a uno de ellos una ventaja, [están descalificados](#).

(Ejecutar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* desde el *green* - ver la Regla 16-1f)

(Orden incorrecto de juego en threesome y foursome por golpes - ver la Regla 29-3)

10-3. Bola Provisional u Otra Bola Desde el Lugar de Salida

Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola desde el *lugar de salida*, debe hacerlo después de que su contrario o *compañero-competidor* haya ejecutado su primer *golpe*. En el caso de que más de un jugador elija jugar una *bola provisional* o sea requerido a jugar otra desde el *lugar de salida*, el orden de juego original debe conservarse. Si un jugador juega una *bola provisional* u otra bola fuera de turno, se aplican las Reglas 10-1c o 10-2c.

Lugar de Salida

Regla 11

El Lugar de Salida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

11-1. Acomodar

Cuando un jugador pone una bola en juego desde el *lugar de salida*, ésta debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida* y desde la superficie del suelo o desde un *soporte* reglamentario en o sobre la superficie del suelo.

A los efectos de esta Regla, la superficie del suelo incluye una irregularidad de la superficie (creada o no por el jugador) y arena u otra sustancia natural (la haya colocado el jugador o no)

Si el jugador ejecuta un *golpe* a una bola en un *soporte* (*tee*) no conforme con las *Reglas* o a una bola acomodada de una forma no permitida por esta Regla, *está descalificado*.

Un jugador puede colocarse fuera del *lugar de salida* para jugar una bola dentro de él.

11-2. Marcas (Barras) de Salida

Antes de que un jugador ejecute su primer *golpe* con cualquier bola en el *lugar de salida* del hoyo que se está jugando, las marcas del *lugar de salida* se consideran que están fijas. En estas circunstancias, si el jugador mueve o permite que se mueva una marca con el propósito de evitar la interferencia con su *colocación*, el área del swing que pretende efectuar o su *línea de juego*, *incurrirá en penalidad por infracción de la Regla 13-2*.

11-3 Bola que Cae del Soporte (Tee)

Si una bola, cuando no está en juego, cae del *soporte* (*tee*) o es derribada del *soporte* por el jugador al *preparar el golpe*, puede volver a ser acomodada sin penalidad. Sin embargo, si ejecuta un *golpe* a la bola en estas circunstancias, esté o no la bola en movimiento, cuenta el *golpe* pero no hay penalidad.

11-4. Jugar desde Fuera del Lugar de Salida

a. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida* no hay penalidad, pero el contrario puede inmediatamente requerir al jugador que cancele el *golpe* y jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor*, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *lugar de salida*, *incurre en dos golpes de penalidad* y debe entonces jugar una bola desde dentro del *lugar de salida*.

Si el *competidor* ejecuta un golpe desde el siguiente *lugar de salida* sin antes corregir su error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el *green* sin antes declarar su intención de corregir su error, *está descalificado*.

El *golpe* desde fuera del *lugar de salida* y los sucesivos *golpes* jugados por el *competidor* en el hoyo antes de corregir su error, no cuentan en su resultado.

11-5. Jugar desde un Lugar de Salida Equivocado

Se aplica lo previsto en la Regla 11-4.

Jugando la Bola

Regla 12

Búsqueda e Identificación de la Bola

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

12-1. Buscando la Bola; Viendo la Bola

Durante la búsqueda de su bola en cualquier parte del *campo*, el jugador puede tocar o doblar hierba alta, juncos, arbustos, matas, brezo o similares, pero sólo en la medida necesaria para encontrarla e identificarla, siempre que esto no mejore el lugar de reposo (*lie*) de la bola, el área de la colocación o *swing* que pretende ejecutar o su *línea de juego*.

Un jugador no tiene derecho necesariamente a ver su bola cuando ejecuta un *golpe*.

En un *obstáculo*, si se cree que una bola se encuentra cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, el jugador puede quitar tanteando o rastrillando con un palo o de otra manera, tantos *impedimentos sueltos* o tanta arena como sea necesario para que vea una parte de la bola. Si se ha quitado en exceso, no hay penalidad y la bola debe ser recubierta de manera que sólo sea visible una parte de la bola. Si la bola es *movida* al hacerlo, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta y si es necesario, recubierta. En cuanto a quitar *impedimentos sueltos* fuera de un *obstáculo*, ver la Regla 23-1.

Si una bola que reposa en o sobre una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* es movida accidentalmente durante su búsqueda, no hay penalidad; la bola será repuesta, salvo que el jugador opte por proceder bajo las Reglas 24-1b, 24-2b o 25-1b como aplicables. Si el jugador repone la bola, puede aún proceder bajo las Reglas 24-1b, 24-2b o 25-1b, si son aplicables.

Si se cree que una bola reposa en el agua en un *obstáculo de agua*, el jugador puede intentar localizarla con un palo o de otra manera. Si la bola es *movida* al hacerlo debe ser repuesta, salvo que el jugador elija proceder bajo la Regla 26-1. No hay penalidad por causar que la bola se *mueva* siempre que el movimiento sea directamente atribuible al acto específico de localizarla. De otra manera, el jugador incurre en un *golpe de penalidad* bajo la Regla 18-2a.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 12-1:

Juego por Hoyos – Perdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos golpes.

12-2. Identificando la Bola

La responsabilidad de jugar la bola correcta será del jugador. Cada jugador debería poner una señal de identificación en su bola.

Si un jugador tiene motivos para creer que una bola en reposo es la suya, y es necesario levantarla para su identificación, puede levantar la bola sin penalidad para identificarla. Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar su intención a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), y debe marcar la posición de la bola. Puede entonces levantar la bola e identificarla, siempre que dé a su contrario, *marcador* o *compañero-competidor* una oportunidad de observar el proceso de levantar y reponer la bola. La bola no debe ser limpiada más allá de lo necesario para identificarla cuando se levanta bajo la Regla 12-2.

Si la bola es la bola del jugador y el jugador no cumple con todo o una parte de este procedimiento, o si levanta su bola para identificación cuando no es necesario hacerlo, **incurre en un golpe de penalidad**. Si la bola levantada es la bola del jugador, debe reponerla. Si no lo hace, **incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2**, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de reponerse o colocarse ha sido alterado ver Regla 20-3b.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 12-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 12-2, no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Regla 13

La Bola se Jugará como Repose

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

13-1. General

La bola debe jugarse como repose, excepto que las Reglas lo establezcan de otra manera. (Bola en reposo movida - ver Regla 18)

13-2. Mejorar el Reposo (lie) de la Bola, el Área de la Colocación o Swing que se Pretende o la Línea de Juego

Un jugador no debe mejorar o permitir que se mejore:

- la posición o el reposo (lie) de su bola,
- el área en la que pretende colocarse o efectuar el swing,
- su *línea de juego* o una prolongación razonable de esa línea más allá del *agujero*; o
- el área en la que va a dropar o colocar una bola,

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

- presionando con un palo en el suelo
- moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites),
- creando o eliminando irregularidades en la superficie;

- quitando o aplastando arena, tierra suelta, chuletas repuestas u otros tepes o similares colocados en posición,
- quitando rocío, escarcha o agua

Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:

- al apoyar el palo ligeramente al preparar el golpe,
- al colocarse limpiamente,
- al ejecutar un golpe o en el movimiento hacia atrás de su palo para un golpe y el golpe se ejecuta,
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie del lugar de salida (Regla 11-1) o al quitar rocío, escarcha o agua del lugar de salida; o
- en el green, al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

Excepción: Bola en *obstáculo* - ver Regla 13-4.

13-3. Construirse una Colocación

Un jugador tiene derecho a colocar sus pies firmemente al *colocarse*, pero no debe construirse una *colocación*.

13.4 Bola en Obstáculo; Acciones Prohibidas

Excepto lo establecido en las *Reglas*, antes de ejecutar un *golpe* a una bola que está en un *obstáculo* (ya sea un *bunker* o un *obstáculo de agua*) o que, habiendo sido levantada de un *obstáculo*, puede ser dropada o colocada en el *obstáculo*, el jugador no debe:

- a. Probar las condiciones del *obstáculo* o de cualquier *obstáculo* similar,
- b. Tocar el suelo en el *obstáculo*, o agua en el *obstáculo de agua*, con sus manos o un palo, o
- c. Tocar o mover un *impedimento suelto* que repose en o toque el *obstáculo*.

Excepciones:

1. Siempre que no se haga nada que constituya probar las condiciones del *obstáculo* o mejorar el lugar de reposo (lie) de la bola, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *obstáculo* o el agua en un *obstáculo de agua* al evitar o como resultado de una caída, al quitar una *obstrucción*, al medir, al marcar la posición, recuperar, levantar, colocar o reponer una bola bajo una *Regla*, o (b) coloca sus palos en un *obstáculo*.
2. Después de ejecutar el *golpe*, si la bola está todavía en el *obstáculo* o ha sido levantada del *obstáculo* y puede ser dropada o colocada en el *obstáculo*, el jugador puede alisar arena o tierra en el *obstáculo* siempre que no se haga nada que infrinja la Regla 13-2 con respecto a su siguiente *golpe*. Si la bola está fuera del *obstáculo* después del golpe, el jugador puede alisar arena o tierra en el *obstáculo* sin restricciones.
3. Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *obstáculo* y la bola va a reposar a otro *obstáculo*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *obstáculo* desde el cual el *golpe* fue ejecutado.

Nota: En cualquier momento, incluso en la preparación del *golpe* o en el movimiento hacia atrás del palo para ejecutar el *golpe*, el jugador puede tocar con un palo o de otra manera

cualquier *obstrucción*, cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *campo*, o cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

(Buscando una bola - ver la Regla 12-1)

(Alivio de la bola en obstáculo de agua – ver Regla 26)

Regla 14

Golpear la Bola

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

14-1. La Bola Debe Ser Limpiamente Golpeada

La bola debe ser limpiamente golpeada con la cabeza del palo y no debe ser empujada, arrastrada o acucharada.

14-2. Ayuda

Al ejecutar un *golpe*, un jugador no debe:

- a. aceptar ayuda física o protección contra los elementos, o
- b. permitir a su *caddie*, su *compañero* o al *caddie* de su *compañero* que se coloquen en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea de putt* detrás de la bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-1 ó 14-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

14-3. Dispositivos Artificiales, Equipos Insólitos y Uso Insólito del Equipo

El R & A se reserva el derecho de cambiar en cualquier momento las Reglas relativas a dispositivos artificiales, equipos insólitos y uso insólito del Equipo y elaborar o cambiar las interpretaciones relativas a dichas Reglas.

Un jugador que tenga duda sobre si el uso de un artículo podría constituir una infracción de la Regla 14-3, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras de un artículo que va a ser manufacturado para que decida si su uso durante una *vuelta estipulada* pudiera provocar que un jugador infringiera la Regla 14-3. Las muestras quedarán en propiedad de la Real Federación Española de Golf con fines de referencia. Si un fabricante no presenta las muestras o habiendo presentado las muestras, no espera a una decisión, antes de la fabricación o comercialización del artículo, asume el riesgo de una decisión por la que el uso del artículo sería contrario a las *Reglas*.

Excepto en lo previsto en las *Reglas*, durante una *vuelta estipulada* el jugador no usará ningún dispositivo artificial o equipo insólito ni usará ningún equipo de una manera inusual:

- a. Que pueda ayudarle a ejecutar un *golpe* o en su juego; o

- b. Con el propósito de calibrar o medir distancias o condiciones que pudieran afectar a su juego; o
- c. Que pueda ayudarle a sujetar el palo, excepto que:
 - (i) puede usar guantes comunes
 - (ii) puede usar resina, talco y agentes secantes o humectantes; y
 - (iii) puede envolverse la empuñadura con una toalla o un pañuelo.

Excepciones:

1. Un jugador no infringe esta Regla si (a) el *equipo* o dispositivo está diseñado para o tiene el efecto de mitigar una condición médica, (b) el jugador está legitimado por prescripción médica para usar el equipo o el dispositivo, y (c) el *Comité* está convencido de que su uso no proporciona al jugador una ventaja indebida sobre otros jugadores.
2. Un jugador no infringe esta Regla si usa el *equipo* en la forma tradicionalmente aceptada.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-3:

Descalificación

NOTA: El *Comité* puede elaborar una Regla Local que permita a los jugadores usar dispositivos para medir o calcular distancias solamente.

14-4. Golpear la Bola Más de Una Vez

Si el palo de un jugador golpea la bola más de una vez en el curso de un *golpe*, el jugador debe contar el *golpe* y *añadir un golpe de penalidad*, contando dos *golpes* en total.

14-5. Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a su bola mientras la misma está en movimiento.

Excepciones:

- Bola cayendo de un *soporte (tee)* - Regla 11-3
- Golpear la bola más de una vez - Regla 14-4
- Bola moviéndose en el agua - Regla 14-6

Solamente si la bola comienza a *moverse* después de que el jugador ha iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás de su palo para ejecutar el *golpe*, no incurre en penalidad bajo esta Regla por jugar una bola en movimiento, pero no está exento de cualquier penalidad bajo las siguientes Reglas:

- Bola en reposo *movida* por el jugador - Regla 18-2a.
- Bola en reposo que se mueve después de *preparado el golpe* - Regla 18-2b.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, su compañero o caddie - ver Regla 1-2.)

14-6. Bola Moviéndose en el Agua

Cuando una bola está moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua*, el jugador puede ejecutar un *golpe*, sin penalidad, pero no debe demorar la ejecución de su *golpe* para permitir que el viento o la corriente mejoren la posición de la bola. Una bola moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* puede ser levantada si el jugador opta por acogerse a la Regla 26.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 14-5 ó 14-6:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

Regla 15**Bola Sustituta; Bola Equivocada****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

15-1. General

Un jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde el *lugar de salida*, salvo que la bola este *perdida* o *fuera de límites* o el jugador la *sustituye* por otra bola, esté o no permitida la sustitución (ver Regla 15-2). Si un jugador juega una *bola equivocada*, ver Regla 15-3.

15-2. Bola Sustituta

Un jugador puede *sustituir* una bola al proceder bajo una Regla que permite al jugador jugar, dropar o colocar otra bola para concluir el juego de un hoyo. La *bola sustituta* se convierte en la *bola en juego*.

Si un jugador *sustituye* una bola cuando las *Reglas* no lo permiten, la *bola sustituta* no es una *bola equivocada*; se convierte en la *bola en juego*. Si el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6 y el jugador ejecuta un *golpe* a una *bola* incorrectamente *sustituida*, el jugador pierde el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurre en dos golpes de penalidad en el juego por golpes (Stroke Play) por la Regla aplicable y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), debe terminar el hoyo con la *bola sustituta*.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un golpe desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por sustituir una bola cuando no está permitido. (Jugar desde Lugar Equivocado – ver Regla 20-7)

15-3. Bola Equivocada**a. Juego por Hoyos (Match Play)**

Si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada*, **pierde el hoyo**.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el cual fue jugada la *bola equivocada* por primera vez.

Si el jugador y su contrario cambian sus bolas durante el juego de un hoyo, el primero que ejecuta un golpe a una *bola equivocada* **pierde el hoyo**; cuando esto no puede determinarse, el hoyo debe terminarse con las bolas cambiadas.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*. Cualquiera de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* no cuentan en el resultado del jugador. El jugador debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las Reglas.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor* ejecuta uno o varios *golpes* a una *bola equivocada*, *incurre en dos golpes de penalidad*.

El *competidor* debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las *Reglas*. Si no corrige su error antes de ejecutar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso del último hoyo de la vuelta, no declara su intención de corregir su error antes de abandonar el *green*, *está descalificado*.

Los *golpes* ejecutados por un *competidor* con una *bola equivocada* no cuentan en su resultado. Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Excepción: No hay penalidad si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que se está moviendo en el agua de un *obstáculo de agua*. Cualquiera de los *golpes* ejecutados a una *bola equivocada* moviéndose en el agua de un *obstáculo de agua* no cuentan en el resultado del competidor.

(Lugar de reposo (lie) alterado de la bola que ha de ser colocada o repuesta – Ver Regla 20-3b)

(Punto no determinable – Ver Regla 20-3c)

El Green

Regla 16

El Green

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

16-1. General

a. Tocar la Línea de Putt

La *línea de putt* no debe ser tocada, excepto:

- (i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (ii) el jugador puede colocar el palo delante de la bola cuando *prepara el golpe*, siempre que no presione nada hacia abajo;
- (iii) al medir - Regla 18-6;
- (iv) al levantar o reponer la bola - Regla 16-1b;
- (v) al presionar hacia abajo un marcador de bola;
- (vi) al reparar antiguas tapas de *agujeros* o marcas de bola en el *green* - Regla 16-1c; y
- (vii) al quitar *obstrucciones* movibles – Regla 24-1.

(Indicación de la línea de putt en el *green* - ver la Regla 8-2b).

b. Levantar y Limpiar la Bola

Una bola en el *green* puede ser levantada y si se desea limpiada. La posición de la bola debe ser marcada antes de levantarla y la bola debe ser repuesta (ver Regla 20-1).

c. Reparación de Tapas de Agujeros, Marcas de Bola y Otros Daños

El jugador puede reparar una antigua tapa de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola, esté o no la bola del jugador reposando en el *green*. Si una bola o un marcador de bola se mueven accidentalmente en el proceso de la reparación, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de reparar una tapa antigua de *agujero* o daños en el *green* causados por el impacto de una bola. De otra manera, se aplica la Regla 18.

Cualquier otro daño al *green* no debe ser reparado si ello pudiera ayudar al jugador en la continuación del juego del hoyo.

d. Probar la Superficie

Durante la *vuelta estipulada*, un jugador no debe probar la superficie de cualquier *green* haciendo rodar una bola o rascando o raspando la superficie.

Excepción: Entre el juego de dos hoyos, un jugador puede probar la superficie de cualquier *green* de prácticas y del *green* del último hoyo jugado, a no ser que el Comité haya prohibido tal acción. (Ver la nota 2 de la Regla 7-2)

e. Colocarse a Horcajadas o Sobre la Línea de Putt

El jugador no debe ejecutar un *golpe* en el *green* colocándose a horcajadas sobre o con cualquiera de sus pies tocando la *línea de putt* o una prolongación de esta línea detrás de la bola.

Excepción: No hay penalidad si la colocación a horcajadas en la *línea de putt* (o en una extensión de esta *línea de putt* detrás de la bola) se produce de forma inadvertida o se adopta para evitar permanecer en la *línea de putt* o en una eventual *línea de putt* de otro jugador.

f. Jugar un Golpe Mientras Otra Bola Está en Movimiento

El jugador no debe ejecutar un *golpe* mientras otra bola está en movimiento después de un *golpe* en el *green*, excepto que, si un jugador lo hace, no hay penalidad si era su turno de juego.

(Levantar una bola que ayuda o interfiere al juego mientras otra bola está en movimiento - ver la Regla 22)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 16-1:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

(Posición del caddie o del compañero - ver Regla 14-2).

(Green equivocado - ver Regla 25-3)

16-2. Bola Colgando Sobre el Agujero

Cuando cualquier parte de la bola cuelga sobre el borde del *agujero*, se concede al jugador suficiente tiempo para llegar al *agujero* sin demora indebida y diez segundos adicionales para determinar si la bola está en reposo. Si para entonces la bola no ha caído dentro del *agujero*, se considera que está en reposo. Si posteriormente la bola cae dentro del *agujero*, se

considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, y debe añadir un golpe de penalidad a su resultado del hoyo; de otra manera no hay penalidad bajo esta Regla.
(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

Regla 17

La Bandera

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

17-1. Bandera Atendida, Quitada o Sostenida en Alto

Antes de ejecutar un *golpe* desde cualquier parte del *campo*, el jugador puede hacer que la *bandera* sea atendida, quitada o sostenida en alto para indicar la posición del *agujero*.

Si la *bandera* no está atendida, quitada o sostenida en alto antes de que el jugador ejecute un *golpe*, no debe ser atendida, quitada o sostenida en alto durante el *golpe* o mientras la bola del jugador está en movimiento si al hacerlo pudiera influir en el movimiento de la bola.

Nota 1: Si la *bandera* está en el *agujero* y cualquiera permanece cerca del mismo mientras se ejecuta el *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera*.

Nota 2: Si, antes del *golpe*, la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto por cualquiera con el conocimiento del jugador y este no hace objeción alguna, se considera que el jugador lo ha autorizado.

Nota 3: Si cualquiera atiende o sostiene en alto la *bandera* mientras se ejecuta un *golpe*, se considera que está atendiendo la *bandera* hasta que la bola quede en reposo

(Mover la bandera atendida, quitada o sostenida en alto mientras la bola está en movimiento - ver la Regla 24-1)

17-2. Bandera Atendida sin Autorización

Si un contrario o su *caddie* en el Juego por Hoyos (Match Play) o un *compañero-competidor* o su *caddie* en el Juego por Golpes (Stroke Play), sin la autorización del jugador o sin su previo conocimiento, atiende, quita o sostiene la *bandera* en alto durante el *golpe* o mientras la bola está en movimiento, y la acción puede influir en el movimiento de la bola, el contrario o el *compañero-competidor* incurre en la penalidad aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-1 ó 17-2:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

*En el Juego por Golpes (Stroke Play), si se produce una infracción de la Regla 17-2 y a continuación la bola del *competidor* golpea la *bandera*, a la persona que la atiende o la sostiene en alto, o cualquier cosa que lleve consigo, el *competidor* no incurre en penalidad. La bola se jugará como repose excepto que, si el *golpe* fue ejecutado en el *green* el *golpe* se cancela y la bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

17-3. Bola que Golpea la Bandera o a Quien la Atiende

La bola del jugador no debe golpear:

- a. La *bandera* cuando está siendo atendida, quitada o sostenida en alto;
- b. La persona que está atendiendo o sosteniendo en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona; o
- c. La *bandera* en el *agujero* no atendida cuando el *golpe* ha sido ejecutado en el *green*.

Excepción: Cuando la *bandera* está atendida, quitada o sostenida en alto sin la autorización del jugador – ver Regla 17-2

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 17-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes y la bola se jugará como repose

17-4. Bola Reposando Contra la Bandera

Cuando la bola de un jugador reposa contra la bandera que está en el agujero y la bola no está embocada, el jugador u otra persona autorizada por él puede mover o quitar la *bandera* y si la bola cae dentro del *agujero* se considera que el jugador ha *embocado* con su último *golpe*; de otra manera, si la bola ha sido movida debe ser colocada en el borde del *agujero*, sin penalidad.

Bola Movida, Desviada o Detenida

Regla 18

Bola en Reposo Movida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

18-1. Por Causa Ajena

Si una bola en reposo es *movida* por una *causa ajena*, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta.

Nota: Es una cuestión de hecho si una bola ha sido *movida* o no por una *causa ajena*. Para aplicar esta Regla se debe saber o estar prácticamente seguro que una *causa ajena* ha *movido* la bola. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad o certeza, el jugador debe jugar la bola como reposa o, si la bola no es encontrada, proceder bajo la Regla 27-1. (BOLA EN REPOSO DEL JUGADOR MOVIDA POR OTRA BOLA – VER REGLA 18-5)

18-2. Por el Jugador, Compañero, Caddie o Equipo

a. General

Cuando la bola de un jugador está en *juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* la levanta o la *mueve*, la toca intencionadamente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*), o causa que la bola se *mueva* excepto que una *Regla* lo permita, o
- (ii) el *equipo* del jugador o el de su *compañero* hace que la bola se *mueva*,

el jugador **incurre en un golpe de penalidad**. Si la bola es *movida*, debe ser repuesta salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador haya iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás del palo para realizar el *golpe* y el *golpe* se ejecute.

Bajo las *Reglas*, no hay penalidad si un jugador accidentalmente causa que su bola se *mueva* en las siguientes circunstancias:

- En la búsqueda de una bola en un *obstáculo* cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, o de una bola en una *obstrucción* o en una *condición anormal del terreno* o de una bola que se cree que está en agua en un *obstáculo de agua* - Regla 12-1.
- Al arreglar la tapa de un *agujero* antiguo o el impacto de una bola - Regla 16-1c.
- Al medir - Regla 18-6.
- Al levantar una bola bajo una *Regla* - Regla 20-1.
- Al colocar o reponer una bola de acuerdo con una *Regla* - Regla 20-3a.
- Al quitar un *impedimento suelto* en el *green* - Regla 23-1.
- Al quitar *obstrucciones* movibles - Regla 24-1.

b. Bola Movida Después de Preparar el Golpe

Si la *bola en juego* de un jugador se *mueve* después de que ha *preparado el golpe* (por otra causa que no sea como resultado de un *golpe*), se considera que el jugador ha *movido* la bola e **incurre en un golpe de penalidad**. La bola debe ser repuesta, salvo que el movimiento de la bola ocurra después de que el jugador ha iniciado el *golpe* o el movimiento hacia atrás del palo para realizar el *golpe* y el *golpe* se ejecute

18-3. Por el Contrario, su Caddie o su Equipo en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Durante la Búsqueda

Si durante la búsqueda de la bola de un jugador, su contrario, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola es *movida*, debe ser repuesta.

b. En Cualquier Otro Caso que no sea Durante La Búsqueda.

Si, excepto durante la búsqueda de la bola de un jugador, un contrario, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola, la tocan intencionadamente o causan que se *mueva*, excepto que de otra manera esté previsto en las Reglas, **el contrario incurre en la penalidad de un golpe**. Si la bola ha sido *movida*, debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

(Bola movida al medir – ver Regla 18-6)

18-4. Por el Compañero-Competidor, su Caddie o Equipo en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *compañero-competidor*, su *caddie* o su *equipo mueven* la bola del jugador, la tocan o causan que se *mueva*, no hay penalidad. Si la bola se ha *movido* debe ser repuesta.

(Jugar bola equivocada - Regla 15-3).

18-5. Por Otra Bola

Si una *bola en juego* y en reposo es *movida* por otra bola en movimiento después de un *golpe*, la bola *movida* debe ser repuesta.

18-6. Bola Movida al Medir

Si una bola o un marcador de bola se han *movido* al medir procediendo bajo una Regla o al determinar la aplicación de una *Regla*, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de medir. De otra manera, se aplica lo establecido en las Reglas 18-2a, 18-3b o 18-4.

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:**

Juego por Hoyos- Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador que es requerido a reponer una bola no lo hace o si ejecuta un golpe a una bola sustituida bajo la Regla 18 cuando dicha sustitución no está permitida, incurre en la penalidad general por infracción de la Regla 18, pero no hay penalidad adicional bajo esta Regla.

Nota 1: Si una bola que ha de reponerse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra.

Nota 2: Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado, ver Regla 20-3b.

Nota 3: Si es imposible determinar el punto en el que debe colocarse una bola, ver Regla 20-3c.

Regla 19

Bola en Movimiento Desviada o Detenida

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

19-1. Por Causa Ajena

Si la bola en movimiento del jugador es accidentalmente desviada o detenida por cualquier *causa ajena*, es una *eventualidad del juego*, no hay penalidad y la bola debe jugarse como reposa, excepto:

- Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado fuera del *green* va a reposar en o sobre una *causa ajena* en movimiento o animada, la bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo* o colocarse en el *green* tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola vino a reposar en o sobre la *causa ajena* pero no más cerca del *agujero*, y
- Si la bola en movimiento del jugador después de un *golpe* ejecutado en el *green* es detenida o desviada por, o va a reposar en o sobre, una *causa ajena* en movimiento o animada excepto un gusano, insecto o similar, el *golpe* se cancela. La bola debe ser repuesta y vuelta a jugar.

Si la bola no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona – Ver Regla 17-3b.

Nota: Si el *árbitro* o el *Comité* determinan que la bola de un jugador ha sido intencionadamente desviada o detenida por una *causa ajena*, se aplica al jugador la Regla 1-4. Si la *causa ajena* es un *compañero-competidor* o su *caddie*, se aplica al *compañero-competidor* la Regla 1-2.

(Bola del jugador detenida o desviada por otra bola - ver Regla 19-5)

19-2. Por el Jugador, su Compañero, su Caddie o su Equipo

Si la bola de un *jugador* es accidentalmente desviada o detenida por él mismo, su *compañero* o cualquiera de sus *caddies* o *equipo*, **el jugador incurre en un golpe de penalidad**. La bola debe jugarse como reposa, excepto cuando acaba reposando en o sobre la ropa o el equipo del jugador, su *compañero*, o su *caddie* en cuyo caso el *jugador* debe en el *recorrido* o en un *obstáculo*, dropar la bola, o en el *green* colocar la bola, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedó en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.

Excepción:

1. Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por él. - ver la Regla 17-3b.

2. Bola dropada. - ver la Regla 20-2a.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por el jugador, *compañero* o *caddie* - ver la Regla 1-2).

19-3. Por el Contrario, Caddie o Equipo en el Juego por Hoyos (Match Play)

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su *caddie* o su *equipo*, no hay penalidad. El jugador puede, antes de que se efectúe otro *golpe* por cualquier *bando*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó por última vez la bola original (ver Regla 20-5) o puede jugar la bola como reposa. Sin embargo, si el jugador opta por no cancelar el golpe y la bola queda en reposo en o sobre la ropa o el *equipo* del contrario o de su *caddie*, la bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo* o colocarse en el *green* tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola quedo en reposo en o sobre el objeto pero no más cerca del *agujero*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver Regla 17-3b.

(Bola intencionadamente desviada o detenida por un contrario o su *caddie* - ver Regla 1-2).

19-4. Por el Compañero-Competidor, Caddie o Equipo en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Ver la Regla 19-1 sobre bola desviada por *causa ajena*.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende o sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver Regla 17-3b.

19-5. Por Otra Bola

a. En Reposo

Si la bola en movimiento de un jugador después de un golpe es desviada o detenida por una *bola en juego* y en reposo, el jugador debe jugar su bola como reposa. En el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad. En el Juego por Golpes (Stroke Play), no hay penalidad salvo que ambas bolas reposen en el *green* antes de ejecutar el *golpe*, en cuyo caso el jugador incurre en dos golpes de penalidad.

b. En Movimiento

Si la bola de un jugador en movimiento después de un *golpe* es desviada o detenida por otra bola en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su bola como repose. No hay penalidad salvo que el jugador infrinja la Regla 16-1f, en cuyo caso *incurre en la penalidad por infracción de dicha Regla*.

Excepción: Si la bola del jugador está en movimiento después de un *golpe* en el *green* y la otra bola en movimiento es una *causa ajena* - ver la Regla 19-1b.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos- Pérdida del Hoyo Juego por golpes - Dos golpes

Situaciones y Procedimientos de Alivio

Regla 20

Levantar, Dropar o Colocar; Jugar desde Lugar Equivocado

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

20-1. Levantar y Marcar

Una bola que ha de levantarse bajo las *Reglas* puede ser levantada por el jugador, su *compañero* u otra persona autorizada por el jugador. En cualquiera de esos casos, el jugador es responsable de cualquier infracción de las *Reglas*.

La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo una *Regla* que requiere reponerla. Si no es marcada, *el jugador incurre en un golpe de penalidad* y la bola debe ser repuesta. Si no es repuesta, *el jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla* pero no hay penalidad adicional por la Regla 20-1.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de levantar la bola bajo una *Regla* o al marcar su posición, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de marcar su posición o de levantar la bola. De otra manera, *el jugador incurre en un golpe de penalidad* bajo esta Regla o la Regla 18-2a.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo con las Reglas 5-3 ó 12-2, no hay penalidad adicional bajo la Regla 20-1.

Nota: La posición de una bola que ha de levantarse debería marcarse colocando un marcador de bola, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la bola. Si el marcador de bola interfiere con el juego, *colocación* o con el *golpe* de otro jugador, debería colocarse hacia un lado a una distancia de una o más cabezas de palo.

20-2. Dropar y Volver a Dropar

a. Por Quién y Cómo

Una bola que ha de ser dropada bajo las *Reglas* debe ser dropada por el propio jugador. Este debe permanecer erguido, mantener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y dejarla caer. Si una bola es dropada por cualquier otra persona o de cualquier otra forma y el error no es corregido en la forma prevista en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe**.

Si la bola al ser dropada, toca a cualquier persona o al equipo de cualquier jugador, antes o después de tocar una parte del *campo* y antes de quedar en reposo, la bola debe volver a droparse sin penalidad. No hay límite al número de veces que una bola debe volver a droparse en esas circunstancias.

(Hacer algo para influir en la posición o el movimiento de la bola - ver la Regla 1-2).

b. Dónde Dropar

Cuando una bola ha de ser dropada tan cerca como sea posible de un punto específico, debe ser dropada no más cerca del agujero que ese punto específico, el cual, si el jugador no lo conoce exactamente, debe ser estimado.

Cuando una bola se dropa, debe tocar en primer lugar una parte del *campo* donde la *Regla* aplicable requiera ser dropada. Si no es dropada así, se aplicarán las Reglas 20-6 y 20-7.

c. Cuando Volver a Dropar

Una bola dropada se volverá a dropar sin penalidad si:

- (i) rueda adentro de un *obstáculo* y queda en reposo en él;
- (ii) rueda afuera de un *obstáculo* y queda en reposo fuera de él;
- (iii) rueda adentro y queda en reposo en un *green*;
- (iv) rueda a y queda en reposo *fuera de límites*;
- (v) rueda a y queda en reposo en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio bajo la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (green equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda de nuevo al impacto de bola del cual fue levantada bajo la Regla 25-2 (bola empotrada);
- (vi) rueda y queda en reposo a más de dos palos de distancia de donde tocó por primera vez una parte del *campo*;
- (vii) rueda y queda en reposo más cerca del *agujero* que:
 - (a) su posición original o su posición estimada (ver la Regla 20-2b), salvo que las *Reglas* lo permitan de otra manera; o
 - (b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - (c) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

Si la bola al volver a droparla rueda a alguna de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada tan cerca como sea posible del punto de donde tocó por primera vez una parte del *campo* cuando se volvió a dropar.

Nota 1: Si una bola al ser dropada o vuelta a dropar queda en reposo y seguidamente se *mueve*, la bola debe jugarse como repose, a no ser que proceda aplicar lo estipulado en cualquier otra *Regla*.

Nota 2: Si una bola que ha de volver a droparse o ha de ser colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra bola.

(Uso de zonas de dropaje - ver Apéndice I Parte B; sección 8)

20-3. Colocar y Reponer

a. Por Quién y Dónde

Una bola que ha de colocarse bajo las *Reglas* debe ser colocada por el jugador o su *compañero*. Si ha de reponerse una bola, el jugador, su *compañero* o la persona que la levantó o la *movió* debe colocarla en el punto donde la bola fue levantada o *movida*. Si la bola es colocada o repuesta por otra persona y el error no se corrige como estipula la Regla 20-6, **el jugador incurre en un golpe de penalidad**. En cualquiera de estos casos, el jugador es responsable de cualquier otra infracción de las *Reglas* que ocurra como resultado del acto de colocar o reponer la bola.

Si una bola o un marcador de bola son accidentalmente *movidos* en el proceso de colocar o reponer la bola, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la bola, o de quitar el marcador de bola. De otra manera, **el jugador incurre en un golpe de penalidad** bajo la Regla 18-2a o 20-1.

Si una bola que debe ser repuesta, es colocada en cualquier punto distinto del que fue levantada o movida y el error no se corrige como se contempla en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes de penalidad en el juego por golpes (Stroke Play)** por una infracción de la Regla aplicable.

b. Alteración del Lugar de reposo (lie) de la Bola que ha de Colocarse o Reponerse

Si el lugar de reposo (lie) original de una bola que ha de colocarse o reponerse ha sido alterado:

- (i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el lugar más próximo y similar al lugar de reposo (lie) original, que no esté a más de un palo de distancia del lugar de reposo (lie) original, no más cerca del *agujero*, ni en un *obstáculo*,
- (ii) en un *obstáculo de agua*, la bola debe ser colocada de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que la bola debe ser colocada en el *obstáculo de agua*,
- (iii) en un *bunker*, el lugar de reposo (lie) original debe recrearse de la manera más similar posible, y la bola debe colocarse en ese punto.

c. Punto no Determinable

Si es imposible determinar el punto donde la bola ha de colocarse o reponerse:

- (i) en el *recorrido*, la bola debe ser dropada tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba pero no en un *obstáculo* o un *green*;
- (ii) en un *obstáculo*, la bola debe ser dropada en el *obstáculo* tan cerca como sea posible del lugar donde reposaba;

(iii) en el *green*, la bola debe ser colocada tan cerca como sea posible del lugar en que reposaba pero no en un *obstáculo*.

Excepción: Al reanudarse el juego (Regla 6-8d), si el punto donde la bola ha de ser colocada es imposible de determinar, dicho punto debe ser estimado y la bola colocada en el punto estimado.

d. La Bola no Permanece en Reposo en el Punto

Si una bola al colocarse no permanece en reposo en el punto en que fue colocada, no hay penalidad y la bola debe ser repuesta. Si continúa sin permanecer en reposo en ese punto:

- (i) excepto en un *obstáculo*, la bola debe ser colocada en el punto más próximo en el que pueda permanecer en reposo que no esté más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*,
- (ii) en un *obstáculo*, debe ser colocada en el *obstáculo* en el punto más próximo en el que pueda quedar en reposo, y no más cerca del *agujero*.

Si una bola al colocarla permanece en reposo en el punto en que ha sido colocada y seguidamente se *mueve*, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que sea de aplicación lo establecido en alguna otra *Regla*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

20-4. Cuando Una Bola Dropada o Colocada está en Juego

Si la *bola en juego* de un jugador ha sido levantada, está de nuevo en juego al droparse o colocarse.

Una bola sustituta se convierte en la *bola en juego* cuando ha sido dropada o colocada.

(Bola incorrectamente sustituida - ver la Regla 15-2)

(Levantar una bola incorrectamente sustituida, dropada o colocada - ver la Regla 20-6).

20-5. Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Cuando un jugador elige o es requerido a ejecutar su siguiente *golpe* desde donde ejecutó su *golpe* anterior, debe proceder como sigue:

- (a) En el Lugar de Salida: la bola a jugar debe ser jugada desde dentro del *lugar de salida*. Puede jugarse desde cualquier lugar dentro del *lugar de salida* y puede ser acomodada.
- (b) En el Recorrido: la bola que debe jugarse, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del campo en el recorrido.
- (c) En un Obstáculo: la bola que debe jugarse, debe ser dropada, y al droparla, debe tocar primero una parte del *campo* dentro del *obstáculo*.
- (d) En el Green: la bola que debe jugarse debe ser colocada en el *green*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 20-5:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

20-6. Levantar Una Bola Incorrectamente Sustituida, Dropada o Colocada

Una bola incorrectamente *sustituida*, dropada o colocada en un lugar equivocado o de otra manera no conforme con las *Reglas* pero no jugada, puede ser levantada sin penalidad y el jugador debe entonces proceder correctamente.

20-7. Jugar Desde Lugar Equivocado

a. General

Un jugador ha jugado desde lugar equivocado si ejecuta un *golpe* con su *bola en juego*:

- (i) en una parte del *campo* donde las *Reglas* no permiten jugar un *golpe* o dropar o colocar una bola; o
- (ii) cuando las *Reglas* requieren que una bola dropada vuelva a ser dropada o una bola *movida* sea repuesta.

Nota: Para una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* o desde un *lugar de salida* equivocado - ver Regla 11-4.

b. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, **pierde el hoyo**.

c. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado **incurre en la penalidad de dos golpes bajo la Regla aplicable**. El *competidor* debe acabar el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado, sin corregir su error, siempre que no haya cometido una grave infracción (ver Nota 1).

Si un *competidor* se da cuenta de que ha jugado desde un lugar equivocado y cree que ha podido cometer una grave infracción, debe, antes de ejecutar un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida*, terminar el hoyo con una segunda bola jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo que está jugando es el último hoyo de la vuelta, debe declarar, antes de abandonar el *green*, que va a jugar el hoyo con una segunda bola jugada conforme a las *Reglas*.

Si el *competidor* ha jugado una segunda bola, debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, **está descalificado**. El *Comité* debe determinar si el *competidor* ha cometido una grave infracción de la *Regla* aplicable. Si lo ha hecho, cuenta el resultado con la segunda bola y **el competidor debe añadir dos golpes de penalidad** a su resultado con esa bola. Si el *competidor* ha cometido una grave infracción y no la ha corregido como se ha señalado anteriormente, **está descalificado**.

Nota 1: Se considera que un *competidor* ha cometido una grave infracción de la *Regla* aplicable si el *Comité* considera que ha conseguido una ventaja significativa como resultado de haber jugado desde un lugar equivocado.

Nota 2: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 20-7c y se decide que no cuenta, los *golpes* ejecutados con esa bola y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente al jugar esa bola, no se tienen en cuenta. Si se decide que la segunda bola es la que cuenta, el *golpe* jugado desde lugar equivocado y cualquier *golpe* jugado posteriormente con la bola original, incluidos los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

Nota 3: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un *golpe* desde un lugar equivocado, no hay penalidad adicional por sustituir una bola cuando no está permitido.

Regla 21**Limpiar la Bola****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

Una bola en el *green* puede limpiarse al levantarla bajo la Regla 16-1b. En cualquier otra parte, una bola puede limpiarse cuando se levanta, excepto si se levanta:

- a. Para determinar si está inservible para el juego (Regla 5-3);
- b. Para identificación (Regla 12-2), en cuyo caso puede ser limpiada solamente lo necesario para identificarla; o
- c. Porque está ayudando o interfiriendo al juego (Regla 22)

Si un jugador limpia su bola durante el juego de un hoyo excepto en lo establecido por esta Regla, **incurre en un golpe de penalidad** y la bola, si ha sido levantada, debe ser repuesta.

Si un jugador que es requerido a reponer una bola no lo hace así, **incurre en la penalidad general bajo la Regla aplicable**, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

Excepción: Si un jugador incurre en una penalidad por no proceder de conformidad con las Reglas 5-3, 12-2 ó 22, no hay penalidad adicional bajo la Regla 21.

Regla 22**Bola que Ayuda o Interfiere al Juego****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

22-1. Bola que Ayuda al Juego

Excepto cuando una bola está en movimiento, si un jugador considera que una bola podría ayudar a cualquier otro jugador, puede:

- a. levantar la bola si es la suya; o
- b. hacer que sea levantada cualquier otra bola.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada salvo que repose en el *green* (ver Regla 21).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que es requerido a levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), si el *Comité* determina que los *competidores* han acordado no levantar una bola que puede ayudar a cualquier *competidor*, **están descalificados**.

22-2. Bola que interfiere con el Juego

Excepto cuando una bola está en movimiento, si un jugador considera que otra bola puede interferir con su juego, él puede hacer que sea levantada.

Una bola levantada bajo esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La bola no debe ser limpiada a no ser que repose en el *green* (ver Regla 21).

En el Juego por Golpes (Stroke Play), un jugador que es requerido para levantar su bola, puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su bola solamente porque considere que podría interferir con el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su bola sin que se le pida que lo haga, **incurre en un golpe de penalidad** por infracción de la Regla 18-2a, pero no hay penalidad adicional bajo la Regla 22.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 23

Impedimentos Suelto

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

23-1. Alivio

Excepto cuando tanto el *impedimento suelto* como la bola reposan, o tocan, el mismo *obstáculo*, cualquier *impedimento suelto* puede ser quitado sin penalidad.

Si la bola reposa en cualquier parte que no sea el *green* y el jugador al quitar un *impedimento suelto* hace que la bola se *mueva*, se aplica la Regla 18-2a.

En el *green*, si la bola o el marcador de bola se *mueven* accidentalmente en el proceso de quitar el jugador un *impedimento suelto*, la bola o el marcador de bola deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la bola o del marcador de bola sea directamente atribuible al hecho de quitar el *impedimento suelto*. De otra manera, si el jugador provoca que la bola se *mueva* **incurre en un golpe de penalidad** bajo la Regla 18-2a. Cuando una bola está en movimiento, no debe ser quitado ningún *impedimento suelto* que pueda influir en el movimiento de la bola.

Nota: Si la bola reposa en un *obstáculo*, el jugador no debe tocar o mover ningún *impedimento suelto* que reposa o toca el mismo *obstáculo* – ver Regla 13-4c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

(Buscando la bola en un obstáculo - ver Regla 12-1).

(Tocar la línea de putt - ver Regla 16-1a).

Regla 24

Obstrucciones

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

24-1. Obstrucción Movable

Un jugador puede aliviarse sin penalidad de una *obstrucción* movable como sigue:

- a. Si la bola no reposa en o sobre la *obstrucción*, la *obstrucción* puede ser quitada. Si la bola se *mueve*, debe ser repuesta, y no hay penalidad siempre que el movimiento de la bola sea directamente atribuible al acto de mover la *obstrucción*. De otra manera, se aplica la Regla 18-2a.
- b. Si la bola reposa en o sobre la *obstrucción*, la bola puede ser levantada y la *obstrucción* quitada. La bola debe droparse en el *recorrido* o en un *obstáculo*, o en el *green* ser colocada tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola se encontraba en o sobre la *obstrucción*, pero no más cerca del *agujero*.

Cuando se levanta una bola bajo esta Regla, puede limpiarse.

Cuando una bola está en movimiento, ninguna obstrucción que pueda influir en el movimiento de la misma debe ser movida, excepto el equipo de cualquier jugador, la *bandera* atendida, quitada o sostenida en alto.

(Ejercer influencia sobre la bola - ver la Regla 1-2).

Nota: Si una bola que tiene que ser dropada o colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

24-2. Obstrucción Inamovable

a. Interferencia

Existe interferencia por una *obstrucción* inamovable cuando una bola reposa en o sobre la *obstrucción*, o cuando la *obstrucción* interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que pretende realizar. Si la bola del jugador reposa en el *green*, existe también interferencia si una *obstrucción* inamovable en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por si misma, interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio por interferencia de una *obstrucción* inamovable como sigue:

- (i) En el *Recorrido*: Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo, y no más cerca del *agujero*, que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la bola se dropa dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por la *obstrucción* inamovable y que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.
- (ii) En un *Bunker*: Si la bola está en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien:
 - (a) Sin penalidad, de conformidad con la cláusula anterior (i), excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*; o

- (b) **Bajo penalidad de un golpe**, fuera del *bunker* manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.
- (iii) En el *Green*: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla, sin penalidad, en el punto más cercano de alivio que no esté en un obstáculo. El punto más cercano de alivio puede estar fuera del *green*.
- (iv) En el Lugar de Salida. Si la bola reposa en el lugar de salida, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede ser limpiada al levantarse bajo esta Regla.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c (v).

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla si: (a) es claramente irrazonable que ejecute un *golpe* por existir una interferencia causada por algo distinto a una *obstrucción* inamovible o (b) que la interferencia de una *obstrucción* inamovible se produjese solamente debido al uso de una *colocación*, un *swing*, o dirección de juego innecesariamente anormales.

Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no puede aliviarse de la interferencia por una *obstrucción* inamovible. El jugador debe jugar la bola como reposa o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola que ha de ser dropada o colocada bajo esta *Regla* no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local disponiendo que el jugador debe determinar el *punto más cercano de alivio* sin cruzar sobre, a través, o bajo la *obstrucción*.

24-3. Bola no encontrada en la Obstrucción

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia una obstrucción está en la obstrucción. Para aplicar esta Regla debe saberse o ser prácticamente seguro que la bola está en la obstrucción. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

a. Bola No Encontrada En Una Obstrucción Movable

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* movable, el jugador puede sustituir la bola y obtener alivio, sin penalidad bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe quitar la *obstrucción* y en el *recorrido* o en un *obstáculo* dropar una bola, o en el *green* colocar una bola, tan cerca como sea posible del punto directamente debajo del lugar donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* movable, pero no más cerca del *agujero*.

b. Bola No Encontrada en Una Obstrucción Inamovible

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* inamovible, el jugador puede aliviarse bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción*, y a efectos de la aplicación de esta *Regla*, se considera que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) En el Recorrido: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (i).
- (ii) En un Bunker: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y obtener alivio como está prescrito en la Regla 24-2b (ii).
- (iii) En un Obstáculo de Agua (Incluyendo un Obstáculo de Agua Lateral): Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *obstrucción* inamovible en un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra sin penalidad y aliviarse como está prescrito en la Regla 24-2b(iii).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes

Regla 25

Condiciones Anormales del Terreno, Bola Empotrada y Green Equivocado

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

25-1. Condiciones Anormales del Terreno

a. Interferencia

Existe interferencia por una *condición anormal del terreno* cuando una bola reposa en o toca la condición, o cuando la condición interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que intenta efectuar. Si la bola del jugador reposa en el *green*, existe también interferencia si una *condición anormal del terreno* en el *green* interviene en su *línea de putt*. De otra manera, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El *Comité* puede elaborar una Regla Local estableciendo que la interferencia por una *condición anormal del terreno* en la *colocación* del jugador, no se considera por sí misma interferencia bajo esta *Regla*.

b. Alivio

Excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, un jugador puede aliviarse por interferencia de una *condición anormal del terreno* como sigue:

- (i) En el Recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad dentro de la distancia de un palo y no más cerca del *agujero* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Cuando la bola es dropada dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por la condición y no esté ni en un *obstáculo* ni en un *green*.

- (ii) En un Bunker: Si la bola está en un *bunker*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien :
- (a) Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula (i) anterior, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la bola debe ser dropada en el *bunker*, o si es imposible un alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba la bola, pero no más cerca del *agujero*, en una parte del *campo* en el *bunker* que permita el máximo alivio posible de la condición, o bien
 - (b) **Bajo la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker* manteniendo el punto en donde reposaba la bola en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite detrás del *bunker* donde la bola puede ser dropada.
- (iii) En el Green: Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *obstáculo*, o si es imposible un alivio completo, en la posición más próxima donde reposaba que permita el máximo alivio posible de la condición, pero no más cerca del *agujero* y no en un *obstáculo*. El *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio posible puede estar fuera del *green*
- (iv) En el Lugar de Salida: Si la bola reposa en el *lugar de salida*, el jugador debe levantar la bola y droparla sin penalidad de conformidad con la Cláusula (i) anterior.

La bola puede limpiarse cuando es levantada bajo la Regla 25-1b.

(Bola que rueda a una posición donde hay interferencia por la condición de la que se tomó alivio - ver la Regla 20-2c (v))

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio bajo esta *Regla* si, (a) es claramente irrazonable que ejecute un *golpe* por existir una interferencia causada por algo distinto a una *condición anormal del terreno*, o (b) la interferencia por una *condición anormal del terreno* se produciría solamente por emplear una *colocación*, *swing* o dirección de juego innecesariamente anormales.

Nota 1: Si una bola está en un *obstáculo de agua* (incluido un *obstáculo de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a aliviarse sin penalidad por interferencia producida por una *condición anormal del terreno*. El jugador debe jugar la bola como reposa (salvo que lo prohíba una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola que ha de droparse o colocarse bajo esta Regla no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra bola.

c. Bola no Encontrada en condición anormal del terreno

Es una cuestión de hecho si una bola *que no ha sido encontrada* después de haber sido golpeada hacia una *condición anormal del terreno* está en dicha condición. Para aplicar esta *Regla*, debe saberse o ser prácticamente seguro de que la bola está en la *condición anormal del terreno*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede aliviarse bajo esta *Regla*. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por donde la bola cruzó por última vez los límites externos de la

condición anormal del terrero y, a efectos de la aplicación de esta Regla, se considera que la bola reposa en dicho punto y el jugador debe proceder como sigue:

- (i) En el Recorrido: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *recorrido*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b(i).
- (ii) En un Bunker: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b(ii).
- (iii) En un Obstáculo de Agua (Incluido un Obstáculo de Agua Lateral): Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en un *obstáculo de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder bajo la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la bola cruzó por última vez los límites externos de la *condición anormal del terreno* por un punto en el *green*, el jugador puede *sustituir* la bola por otra, sin penalidad, y obtener alivio como está prescrito en la Regla 25-1b(iii).

25-2. Bola Empotrada

Una bola empotrada en su propio impacto en el terreno en cualquier área de césped segada a ras en el *recorrido*, puede ser levantada, limpiada y dropada, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*. "Área segada a ras" significa cualquier área del *campo*, incluidos los caminos en el *rough*, cuyo césped esté segado a la altura de la calle o inferior.

25-3. Green Equivocado

a. Interferencia

Existe interferencia por un *green equivocado* cuando una bola está en el *green equivocado*.

Interferencia en la *colocación* de un jugador, o en el área del swing que pretende ejecutar no es, en sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Si la bola de un jugador reposa en un *green equivocado*, no debe jugar la bola como reposa. Debe obtener alivio, sin penalidad, como sigue:

El jugador debe levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero del *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *obstáculo* o en un *green*. Al dropar la bola dentro de la distancia de un palo del *punto más cercano de alivio*, la bola debe tocar primero una parte del *campo* en un punto que evite la interferencia por el *green equivocado*, y no esté en un *obstáculo* ni esté en un *green*. La bola puede limpiarse cuando se levante bajo esta Regla.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 26**Obstáculos de Agua
(Incluyendo Obstáculos de Agua Lateral)****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

26-1. Alivio por Bola en Un Obstáculo de Agua

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada después de haber sido golpeada hacia un *obstáculo de agua* está en el *obstáculo*. Para aplicar esta *Regla*, debe saberse o ser prácticamente seguro de que la bola está en el *obstáculo*. En ausencia de tal conocimiento o práctica seguridad, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si una bola está en un *obstáculo de agua* o si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está en un *obstáculo de agua* (repose la bola en agua o no), el jugador puede **bajo la penalidad de un golpe**:

- a. Jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5); o
- b. Dropar una bola detrás del *obstáculo de agua*, manteniendo el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua* en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que la bola es dropada, sin límite de distancia detrás del *obstáculo de agua* donde la bola puede ser dropada; o
- c. Además de las opciones a y b y únicamente si la bola cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua lateral*, el jugador puede dropar una bola fuera del *obstáculo de agua* dentro de la distancia de dos palos y no más cerca del *agujero* que, (i) el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo de agua*, o (ii) un punto equidistante del *agujero* en el margen opuesto del *obstáculo de agua*.

Al proceder bajo esta *Regla*, el jugador puede levantar y limpiar su bola o *sustituirla* por otra bola.

(Acciones prohibidas cuando la bola está en un obstáculo – ver Regla 13-4)

(Bola moviéndose en el agua en un obstáculo de agua - ver Regla 14-6).

26-2. Bola Jugada Dentro de Un Obstáculo de Agua**a. Bola que Va a Reposar al Mismo o a Otro Obstáculo de Agua**

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* va a reposar al mismo o a otro *obstáculo de agua* después del *golpe*, el jugador puede:

- (i) proceder bajo la Regla 26-1a. Si, después de dropar en el *obstáculo*, el jugador elige no jugar la bola dropada puede:
 - (a) **con un golpe más de penalidad**, proceder bajo la Regla 26-1b o si es aplicable, bajo la Regla 26-1c, usando como punto de referencia el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen de este *obstáculo* antes de venir a reposar en el mismo; o

- (b) **con un golpe más de penalidad**, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera de un *obstáculo de agua* (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c; o
- (iii) **bajo penalidad de un golpe**, jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que se ejecutó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver la Regla 20-5).

b. Bola Perdida o Injugable Fuera del Obstáculo o Fuera de Límites

Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* está *perdida* o ha sido considerada injugable fuera del *obstáculo* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de anotarse **un golpe de penalidad** bajo la Regla 27-1 ó 28a:

- (i) jugar una bola tan cerca como sea posible del punto dentro del *obstáculo* desde el que se jugó por última vez la bola original (ver la Regla 20-5); o
- (ii) **con un golpe más de penalidad** proceder bajo la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c, usando como punto de referencia el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *obstáculo* antes de ir a reposar en el *mismo* ; o
- (iii) **con un golpe más de penalidad** jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que ejecutó el último *golpe* desde fuera del *obstáculo de agua* (ver Regla 20-5).

Nota 1: Al proceder bajo la Regla 26-2b, el jugador no es requerido a dropar una bola bajo la Regla 27-1 ó 28a. Si dropa una bola, no está obligado a jugarla. Puede alternatively proceder bajo la Regla 26-2b (ii) o (iii).

Nota 2: Si una bola jugada desde dentro de un *obstáculo de agua* se considera injugable fuera del *obstáculo*, no hay nada en la Regla 26-2b que impida al jugador proceder bajo la Regla 28b o c.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Regla 27

Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

27-1. Golpe y Distancia; Bola Fuera de Límites; Bola no Encontrada dentro de los Cinco Minutos

a. Proceder bajo golpe y distancia

En cualquier momento, un jugador puede, **bajo la penalidad de un golpe**, jugar una bola lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (Ver Regla 20-5), es decir, proceder bajo la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que se establezca de otra forma en las *Reglas*, si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido **bajo la penalidad de golpe y distancia**.

b. Bola Fuera de Límites

Si una bola está fuera de límites, el jugador debe jugar una bola, **bajo la penalidad de un golpe**, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

c. Bola no encontrada dentro de los cinco minutos

Si una bola está perdida como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después de que el bando del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado su búsqueda, el jugador debe jugar una bola, **bajo la penalidad de un golpe**, lo más cerca posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez. (Ver Regla 20-5)

Excepciones:

1. Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o está en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c) el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.
2. Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1) o está en un obstáculo de agua (Regla 26-1) el jugador debe proceder bajo la Regla aplicable.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA 27-1

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

27-2. Bola Provisional

a. Procedimiento

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*, el jugador, para ahorrar tiempo, puede jugar otra bola provisionalmente de conformidad con la Regla 27-1. El jugador debe informar a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play), o a su *marcador* o *compañero-competidor* en el Juego por Golpes (Stroke Play), de su intención de jugar una *bola provisional*, y debe jugarla antes de que él o su *compañero* se adelanten a buscar la bola original.

Si no lo hace así y juega otra bola, esa bola no es una *bola provisional* y se convierte en la *bola en juego bajo penalidad de golpe y distancia* (Regla 27-1); la bola original está *perdida*. (Orden de juego desde el *lugar de salida* - ver la Regla 10-3).

Nota: Si una *bola provisional* jugada bajo la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o estar *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *bola provisional*. Si se juega otra *bola provisional*, esta tiene la misma relación con la anterior *bola provisional* que la que existe entre la primera *bola provisional* y la bola original.

b. Cuándo Una Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego

El jugador puede jugar una *bola provisional* hasta que llegue al lugar donde se supone que está la bola original. Si ejecuta un *golpe* con la *bola provisional* desde el lugar donde se supone que está la bola original o desde un punto más cerca del *agujero* que ese lugar, la *bola original* está *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, **bajo la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1).

Si la bola original está *perdida* fuera de un *obstáculo de agua* o si está *fuera de límites*, la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, **bajo la penalidad de golpe y distancia** (Regla 27-1).

Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador debe proceder de conformidad con la Regla 26-1.

Excepción: Si se sabe o es prácticamente seguro que la bola original está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder bajo la Regla aplicable.

c. Cuándo Debe Abandonarse una Bola Provisional

Si la bola original no está *perdida* ni está *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar el juego con la bola original. Si ejecuta *golpes* posteriores con la *bola provisional*, está jugando una *bola equivocada* y será de aplicación la Regla 15-3.

Nota: Si un jugador juega una *bola provisional* bajo la Regla 27-2a, los *golpes* ejecutados, luego de haber invocado esta Regla con una bola provisional posteriormente abandonada según la Regla 27-2c y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa bola, no cuentan en el resultado.

Regla 28

Bola Injugable

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

El jugador puede considerar su bola *injugable* en cualquier lugar del *campo* excepto cuando la bola está en un *obstáculo de agua*. El jugador es el único juez para determinar si su bola está *injugable*.

Si el jugador considera que su bola está *injugable*, debe, **bajo la penalidad de un golpe**:

- a. Jugar una bola tan cerca como sea posible desde el punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5); o
- b. Dropar una bola detrás del punto donde la bola *reposa*, manteniendo este punto en línea recta entre el *agujero* y el punto en que se va a dropar la bola, sin límite de distancia detrás de ese punto en donde la bola puede ser dropada; o
- c. Dropar una bola dentro de la distancia de dos palos del punto donde la bola *reposa*, pero no más cerca del *agujero*.

Si la bola *injugable* está en un *bunker*, el jugador puede proceder bajo el apartado, a, b, c. Si opta por proceder bajo el apartado b o c, debe dropar una bola en el *bunker*.

Al proceder bajo esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar su bola o sustituirla por otra bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Otras Formas de Juego

Regla 29

Threesomes y Foursomes

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

29-1. General

En un *threesome* o en un *foursome*, durante cualquier *vuelta estipulada* los *compañeros* deben jugar alternativamente desde los *lugares de salida* y darán golpes alternos durante el juego de cada hoyo. Los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

29-2. Juego por Hoyos (Match Play)

Si un jugador juega cuando debería haberlo hecho su *compañero*, su *bando pierde el hoyo*.

29-3. Juego por Golpes (Stroke Play)

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, dicho *golpe* o *golpes* son cancelados y el *bando* incurre en *dos golpes de penalidad*. El *bando* debe corregir el error jugando una bola en el orden correcto tan cerca como sea posible del punto desde el que se jugó por primera vez en orden incorrecto (ver la Regla 20-5). Si el *bando* ejecuta un *golpe* desde el siguiente *lugar de salida* sin corregir primero el error o, en el caso del último hoyo de la vuelta, abandona el *green* sin declarar su intención de corregir el error, el *bando* está descalificado.

Regla 30

Tres Bolas, Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas (Fourball) en el Juego por Hoyos (Match Play)

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

30-1. Se Aplican las Reglas de Golf

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes *Reglas* específicas, se aplican a los *partidos* de *tres bolas*, *mejor bola* (*best ball*) y *cuatro bolas* (*four ball*).

30-2. Tres Bolas (Three Ball) en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Bola en Reposo Movida por Un Contrario

Excepto que no esté dispuesto de otra manera en las *Reglas*, si la bola de un jugador es tocada o *movida* por un contrario, su *caddie* o *equipo* en otro caso que durante la búsqueda, se aplica la Regla 18-3b. Ese contrario incurre en un *golpe de penalidad* en su partido con el jugador, pero no en su partido con el otro contrario.

b. Bola Desviada o Detenida Accidentalmente por Un Contrario

Si la bola de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un contrario, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su partido con ese contrario, el jugador puede, antes de que

cualquiera de los bandos ejecute otro *golpe*, cancelar el *golpe* y jugar una bola, sin penalidad, tan cerca como sea posible del punto desde el cual la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5) o puede jugar la bola como repose. En su partido con el otro contrario, la bola debe jugarse como reposa.

Excepción: Bola que golpea a la persona que atiende, sostiene en alto la *bandera* o a cualquier cosa llevada por esa persona - ver la Regla 17-3b.

(Bola detenida o desviada intencionadamente por un contrario - ver la Regla 1-2)

30-3. Mejor Bola (Best Ball) y Cuatro Bolas Four Ball) en el Juego por Hoyos (Match Play)

a. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por un *compañero* para todo o para una parte de un partido: no es necesario que todos los *compañeros* estén presentes. Un *compañero* ausente puede incorporarse al partido entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden de Juego

Las bolas pertenecientes al mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

c. Bola Equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo bajo la Regla 15-3a por ejecutar un golpe a una bola equivocada, *está descalificado para ese hoyo*, pero su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca. Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que se jugó por primera vez la *bola equivocada*.

d. Penalidades del Bando

Un *bando es penalizado* por infracción de cualquiera de sus *compañeros* de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4: Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición cuya penalidad sea un ajuste del estado del partido.

e. Descalificación del Bando

(i) Un *bando está descalificado* si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3: Acuerdo para excluir Reglas
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 o 5-2 La Bola
- Regla 6-2a: Hándicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-7: Demora indebida; Juego lento
- Regla 11-1 Acomodar

- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité
- (ii) Un bando está descalificado si todos los compañeros incurren en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:
 - Regla 6-3 Tiempo de salida y grupos
 - Regla 6-8 Interrupción del juego
- (iii) En todos los demás casos en que la infracción de una *Regla* supusiera la descalificación, el jugador está descalificado solamente para ese hoyo.

f. Efectos de Otras Penalidades

Si la infracción de una *Regla* por un jugador ayuda al juego de su *compañero* o afecta de forma adversa al juego de un contrario, el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad en la que haya incurrido el jugador.

En todos los demás casos en donde un jugador incurre en penalidad por infracción de una *Regla*, no se aplica la penalidad a su *compañero*. Si la penalidad establece la pérdida del hoyo, el efecto es la descalificación del jugador para ese hoyo.

Regla 31

Cuatro Bolas (Fourball) en el Juego por Golpes (Stroke Play)

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

31-1. General

Las Reglas de Golf, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes *Reglas* específicas, se aplican en *cuatro bolas* en el Juego por Golpes (Stroke Play).

31-2. Representación del Bando

Un *bando* puede estar representado por cualquiera de los *compañeros* para toda o para una parte de una *vuelta estipulada*; no es necesario que estén presentes ambos *compañeros*. Un *competidor* ausente puede unirse a su *compañero* entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. Anotación de Resultados

El *marcador* está obligado a anotar, en cada hoyo, solamente el resultado bruto del *compañero* cuyo resultado ha de contar. Los resultados brutos que van a contar deben ser individualmente identificables; de otra manera el *bando* está descalificado. Solo uno de los *compañeros* necesita ser responsable del cumplimiento de la Regla 6-6b.

(Resultado equivocado - ver la Regla 31-7a).

31-4. Orden de Juego

Las bolas que pertenecen a un mismo *bando* pueden jugarse en el orden que el *bando* considere oportuno.

31-5. Bola Equivocada

Si un *competidor* infringe la Regla 15-3b por ejecutar un golpe a una bola equivocada, *incurre en la penalidad de dos golpes* y debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo bajo las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *bola equivocada* le pertenezca.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su propietario debe colocar una bola en el punto desde el que fue jugada por primera vez la *bola equivocada*.

31-6. Penalidades del Bando

Un *bando* es *penalizado* por infracción de cualquiera de los *compañeros* de cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

31-7 Penalidades de descalificación

a. Por infracción de uno de los compañeros:

Un *bando* está *descalificado de la competición* si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las Reglas siguientes:

- Regla 1-3 Acuerdo para no aplicar Reglas
- Regla 3-4 Negativa a cumplir una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Bola
- Regla 6-2b Hándicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmar y devolver la tarjeta
- Regla 6-6d Resultado equivocado para un hoyo
- Regla 6-7 Demora indebida; Juego lento
- Regla 7-1 Práctica antes o entre vueltas
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 Bola que ayuda al juego
- Regla 31-3 Resultados brutos que cuentan no identificables individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

b. Por infracción de los dos compañeros

Un *bando* es *descalificado de la competición*:

- (i) Si cada uno de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación por infracción de la Regla 6-3 (Hora de salida y grupos) o la Regla 6-8 (interrupción del juego) o,

(ii) Si, en el mismo hoyo, cada uno de los compañeros, infringe una *Regla* en la cual la penalidad es descalificación de la competición o para un hoyo.

c. Para el Hoyo Solamente

En todos los demás casos en que la infracción de una *Regla* daría lugar a la descalificación, el competidor es descalificado solamente para el hoyo en el que ha existido infracción.

31-8. Efecto de Otras Penalidades

Si la infracción de una *Regla* por un *competidor* ayuda al juego de su *compañero*, el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de la penalidad incurrida por el *competidor*.

En todos los demás casos en donde un *competidor* incurre en penalidad por infracción de una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*.

Regla 32

Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones Ver páginas 19-29

32-1. Condiciones

Las competencias Contra Bogey, Contra Par y Stableford, son modalidades de Juego por Golpes (Stroke Play) en las que se juega contra un resultado fijado para cada hoyo. Se aplican las *Reglas* del Juego por Golpes (Stroke Play), en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes Reglas específicas.

En competencias hándicap contra bogey, contra par y stableford, el *competidor* con el resultado neto más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el siguiente *lugar de salida*.

a. Competiciones Contra Bogey y Contra Par

El recuento para las competencias contra bogey y contra par se hace como en el Juego por Hoyos (Match Play). Cualquier hoyo en el que un *competidor* no anota el resultado se considerará como perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El marcador es responsable de anotar solamente el número bruto de *golpes* en cada hoyo en el que el *competidor* obtenga un resultado neto igual o inferior que el resultado fijado.

Nota 1: El resultado del *competidor* se ajusta *deduciendo un hoyo u hoyos*, bajo la *Regla* aplicable cuando se incurre en una penalidad, que no sea descalificación, bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competición en la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es el responsable de comunicar los hechos al *Comité*, cuando exista una infracción, antes de entregar su tarjeta, para que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* no comunica la infracción al *Comité*, **está descalificado**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento), el *Comité* deducirá un hoyo de la suma de hoyos. En caso de reincidencia ver la Regla 32-2a.

b. Competiciones Stableford

El recuento en las competiciones Stableford se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo jugado en	Puntos
Más de un golpe sobre el resultado fijado o resultado no entregado	0
Un golpe más del resultado fijado	1
El resultado fijado	2
Un golpe menos del resultado fijado	3
Dos golpes menos del resultado fijado	4
Tres golpes menos del resultado fijado	5
Cuatro golpes menos del resultado fijado	6

El ganador es el *competidor* que obtiene el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar solamente el resultado bruto de *golpes* en cada hoyo donde el resultado neto del *competidor* obtiene uno o más puntos.

Nota 1: Si un *competidor* infringe una Regla en la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe comunicar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta; si no lo hace así, **está descalificado**. El *Comité* deducirá, del total de puntos logrados en la vuelta, **dos puntos por cada hoyo en los que la infracción ha tenido lugar con una deducción máxima de cuatro puntos por vuelta por cada Regla infringida**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento) el *Comité* deducirá dos puntos del total de puntos logrados en la vuelta. En caso reincidencia ver Regla 32-2a.

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competición

Un *competidor* **está descalificado** de la competición si incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 Acuerdo para Excluir las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5 -2 La Bola
- Regla 6-2b Hándicap
- Regla 6-3 Horario de Salida y Grupos
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmar y Devolver la Tarjeta

- Regla 6-6d Resultado Equivocado en un Hoyo, por ejemplo cuando el resultado anotado es más bajo del realmente obtenido, excepto que no se incurre en penalidad cuando una infracción de esta Regla no afecta al resultado del hoyo.
- Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento
- Regla 6-8 Interrupción del juego
- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 11-1 Acomodar
- Regla 14-3 Dispositivos artificiales, Equipos Insólitos e Inusual uso del equipo
- Regla 22-1 Bola que ayuda al juego
- Regla 33-7 Penalidad de descalificación impuesta por el Comité

b. Para un Hoyo

En todos los demás casos donde la infracción de una *Regla* daría como resultado la descalificación, el competidor está descalificado solamente para el hoyo en el que se produjo la infracción.

Administración

Regla 33

El Comité

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en Itálica "cursiva" y están ordenados alfabéticamente en la sección "Definiciones". Ver páginas 19-29

33-1. Condiciones; Excluir una Regla

El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales se ha de jugar una competición.

El *Comité* no tiene autoridad para no aplicar una Regla de Golf.

Ciertas *Reglas* específicas que rigen el Juego por Golpes (Stroke Play) son tan sustancialmente diferentes de aquellas que rigen el Juego por Hoyos (Match Play) que la combinación de las dos modalidades de juego no es factible y no está permitida. El resultado de un partido jugado en estas circunstancias es nulo y no válido y, en una competición por golpes (Stroke Play) los *competidores* están descalificados.

En el Juego por Golpes (Stroke Play) el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

33-2. El Campo

a. Definición de Límites y Márgenes

El *Comité* debe definir con precisión:

- (i) el campo y los fuera de límites,
- (ii) los márgenes de los obstáculos de agua y obstáculos de agua lateral,
- (iii) el terreno en reparación, y
- (iv) las *obstrucciones* y partes integrantes del *campo*

b. Agujeros Nuevos

Deberían hacerse *agujeros* nuevos el día en el que comienza una competición por golpes, y en cualquier otra ocasión en que el *Comité* lo considere necesario, siempre que todos los *competidores* de una vuelta jueguen con cada uno de los *agujeros* situados en la misma posición.

Excepción: Cuando es imposible reparar un *agujero* dañado, de forma que se ajuste a la Definición, el *Comité* puede hacer un nuevo *agujero* en una posición similar cercana.

Nota: Cuando una sola vuelta se va a jugar en más de un día, el *Comité* puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que los *agujeros* y los *lugares de salida* pueden situarse en lugares diferentes en cada día de la competición, siempre que, en un mismo día, todos los *competidores* jueguen con cada *agujero* y cada *lugar de salida* en la misma posición.

c. Campo de Prácticas

Donde no haya un campo de prácticas disponible fuera del área de un *campo* de competición, el *Comité* debería establecer, si fuera factible, la zona en la que los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competición. En cualquier día de una competición por golpes, el *Comité* no debería normalmente permitir practicar en o hacia un *green* o desde un *obstáculo* del *campo* de la competición.

d. Campo Injugable

Si el *Comité* o su representante autorizado considera que por alguna razón el *campo* no está en condiciones de juego o que hay circunstancias que hacen imposible la realización apropiada del juego, puede, en el Juego por Hoyos (Match Play) o en el Juego por Golpes (Stroke Play), ordenar una suspensión temporal del juego o, en el Juego por Golpes (Stroke Play), declarar nulo y no válido el juego y cancelar todos los resultados de la vuelta en cuestión. Cuando se cancela una vuelta, todas las penalidades incurridas en esa vuelta se cancelan.

(Procedimiento de la interrupción y reanudación del juego - ver la Regla 6-8)

33-3. Horario de Salida y Grupos

El *Comité* debe establecer las horas de salida y, en el Juego por Golpes (Stroke Play), organizar los grupos en los que deben jugar los competidores.

Cuando una competición por hoyos se juega en un período prolongado, el *Comité* establecerá el límite de tiempo dentro del cual debe completarse cada vuelta. Cuando los jugadores están autorizados para fijar la fecha de su partido dentro de esos límites, el *Comité* debería anunciar que el partido debe jugarse a una hora determinada del último día del período, salvo que los jugadores acuerden hacerlo en una fecha anterior.

33-4. Tabla de Aplicación de los Puntos de Hándicap

El *Comité* debe publicar una tabla indicando el orden de los hoyos en el que se conceden o reciben los *golpes* de hándicap.

33-5. Tarjeta de Resultados

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* debe proporcionar a cada competidor una tarjeta de resultados que contenga la fecha y el nombre del *competidor* o, en *foursome* o *cuatro bolas* (*four ball*) en el Juego por Golpes (Stroke Play), los nombres de los *competidores*.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es responsable de la suma de los resultados y de la aplicación del hándicap que figura en la tarjeta.

En *cuatro bolas* (*four ball*) en el Juego por Golpes (Stroke Play), el *Comité* es el responsable de anotar el resultado de la mejor bola en cada hoyo y en el proceso aplicar los hándicaps anotados en la tarjeta, y sumar los resultados de la mejor bola.

En competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, el *Comité* es el responsable de aplicar el hándicap anotado en la tarjeta y determinar el resultado en cada hoyo así como el resultado global o puntos totales.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de resultados.

33-6. Desempates

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para la resolución de un partido empatado o un empate y si ha de jugarse en términos de igualdad o con hándicap.

Un partido (match) empatado no debe ser decidido como el Juego por Golpes (Stroke Play). Un empate en el Juego por Golpes (Stroke Play) no debe decidirse con un partido (match).

33-7. Penalidad de Descalificación; Discreción del Comité

Una penalidad de descalificación puede dejar de aplicarse, modificarse o imponerse en excepcionales casos individuales, si el *Comité* considera justificada tal acción.

Cualquier penalidad inferior a la descalificación no debe ser anulada o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador es culpable de una grave infracción de la etiqueta, puede imponer una penalidad de descalificación bajo esta Regla.

33-8. Reglas Locales

a. Criterio

El *Comité* puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales si son coherentes con los criterios seguidos en el Apéndice I.

b. Dejar de Aplicar o Modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe ser dejada de aplicar a causa de una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que las condiciones anormales locales interfieren con el apropiado desarrollo del juego hasta el extremo de que sea necesario establecer una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, la Regla Local debe ser autorizada por la Real Federación Española de Golf, quien en caso necesario consultará con el R&A.

Regla 34**Disputas y Decisiones****Definiciones**

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

34-1. Reclamaciones y Penalidades**a. Juego por Hoyos (Match Play)**

Si se somete una reclamación al *Comité* bajo la Regla 2-5, debería adoptarse una decisión tan pronto como sea posible para que la situación del partido (match) pueda, si es necesario, ser ajustada. Si una reclamación no se hace de conformidad con la Regla 2-5, no debe ser considerada por el *Comité*.

No hay límite de tiempo para aplicar una penalidad de descalificación por una infracción de la Regla 1-3.

b. Juego por Golpes (Stroke Play)

En el Juego por Golpes (Stroke Play), una penalidad no debe ser anulada, modificada o impuesta después de que la competición se haya cerrado. Una competición está cerrada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente, o en el Juego por Golpes (Stroke Play) clasificatorio seguido de Juego por Hoyos (Match Play), cuando el jugador ha salido en su primer partido.

Excepciones: Se debe imponer una penalidad de descalificación después de cerrada la competición, si un *competidor*:

- (i) ha infringido la Regla 1-3 (Acuerdo para No Aplicar Reglas); o
- (ii) ha entregado una tarjeta en la que había anotado un hándicap que, antes de cerrarse la competición, sabía que era superior al que tenía derecho y que esto afectaba al número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) ha entregado un resultado en cualquier hoyo más bajo del realmente obtenido (Regla 6-6d) por cualquier razón distinta a la de no incluir una penalidad que, antes de cerrarse la competición, no sabía que había incurrido; o
- (iv) sabía, antes de cerrarse la competición, que había infringido cualquier otra *Regla* para la cual la penalidad era de descalificación.

34-2. Decisión del Árbitro

Si un *árbitro* ha sido designado por el *Comité*, su decisión es final.

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un *árbitro*, cualquier disputa o punto dudoso sobre las *Reglas* debe ser sometido al *Comité*, cuya decisión es final.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la disputa o punto dudoso al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, cuya decisión es final, y quien en caso de duda lo someterá al R&A.

Si la disputa o punto dudoso no ha sido sometido al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, el jugador o jugadores pueden requerir que se remita una

declaración consensuada, a través de un representante del Comité debidamente autorizado, al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf para que emita una opinión sobre la corrección de la decisión adoptada. La respuesta será enviada a dicho representante autorizado.

Si el juego no se ha realizado de conformidad con las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf no adoptará decisión alguna sobre ninguna cuestión.

Apéndice I - Contenidos

Parte A Reglas Locales

1.	Definir Límites y Márgenes.....	90
2.	Obstáculos de Agua	90
	a. Obstáculos de Agua Laterales.....	90
	b. Bola Provisional jugada bajo la Regla 26-1	90
3.	Áreas del Campo que Requieren Conservación; Zonas Medioambientalmente Sensibles.....	90
4.	Condiciones del campo – Barro, Humedad Extrema, Malas Condiciones y Protección del Campo	91
	a. Levantar una Bola Empotrada, Limpiarla	91
	b. “Colocar la Bola” y “Reglas de Invierno”	91
5.	Obstrucciones	91
	a. General	91
	b. Piedras en Bunkers	91
	c. Carreteras y Caminos	91
	d. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green	91
	e. Protección de Árboles Jóvenes.....	91
	f. Obstrucciones Temporales.....	91
6.	Zonas de Dropaje.....	92

Parte B Formas (ejemplos) de Reglas Locales

1.	Obstáculos de Agua; bola provisional bajo la Regla 26-1	92
2.	Áreas del Campo que Requieren Conservación; Zonas Medioambientalmente Sensibles.....	93
	a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido.....	93
	b. Área Medioambientalmente Sensible.....	93
3.	Protección de Árboles Jóvenes	94
4.	Condiciones del Campo – Barro, Humedad Extrema, Malas Condiciones y Protección del Campo	95
	a. Alivio para Bola Empotrada	95
	b. Limpiar la Bola	95
	c. “Colocar la Bola” y “Reglas de Invierno”	96
	d. Agujeros de Aireación	96
	e. Juntas de Tepe.....	97
5.	Piedras en los Bunkers.....	97
6.	Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green	97

7.	Obstrucciones Temporales	98
a.	Obstrucciones Temporales Inamovibles	98
b.	Líneas y Cables Eléctricos Temporales	100
8.	Zonas de Dropaje	100
9.	Dispositivos de Medición de Distancias	101

Parte C Condiciones de la Competición

1.	Especificaciones de Palos y Bolas	102
a.	Lista de Cabezas de Drivers Conformes	102
b.	Lista de Bolas Homologadas	102
c.	Condición de Un Tipo de Bola	103
2.	Hora de Salida	103
3.	Caddie	103
4.	Ritmo de Juego	104
5.	Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas	104
6.	Práctica	105
a.	General	105
b.	Practicar Entre Hoyos	105
7.	Consejo en Competiciones por Equipo	105
8.	Agujeros Nuevos	105
9.	Transporte	105
10.	Anti-Dopaje	106
11.	Como Decidir los Empates	106
12.	Cuadro para Juego por Hoyos (Match Play); Cuadro Numérico General	107

Apéndice I – Reglas Locales; Condiciones de la Competición

Definiciones

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 19-29

Parte A

Reglas Locales

De acuerdo con la Regla 33-8a el *Comité* puede establecer y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre y cuando sean coherentes con los criterios establecidos en este Apéndice. Además, se facilita una información detallada con respecto a Reglas Locales aceptables y prohibidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-8, y en "Orientaciones sobre la Dirección y Administración de una Competición."

Si las condiciones locales anormales interfieren con el desarrollo normal del juego del golf y el *Comité* considera que es necesario modificar una Regla de Golf, se debe obtener la autorización de la Real Federación Española de Golf.

1. Definición de Límites y Márgenes

Especificando los medios utilizados para definir los *fuera de límites*, *obstáculos de agua*, *obstáculos de agua laterales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones* y partes integrantes del *campo* (Regla 33-2a).

2. Obstáculos de Agua

a. Obstáculos de Agua Laterales

Aclarando la consideración que tienen los *obstáculos de agua* que pueden ser *obstáculos de agua laterales* (Regla 26).

b. Bola Jugada Provisionalmente Bajo la Regla 26-1

Permitiendo jugar una bola provisionalmente bajo la Regla 26-1 para una bola que puede estar en un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*) de tales características que, si no se encuentra la bola original, se sabe o es prácticamente seguro que está en el *obstáculo de agua*, y sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o el hecho de hacerlo así, demoraría indebidamente el juego.

3. Zonas del Campo que Requieren Preservación; áreas Medioambientalmente Sensibles

Ayudando a preservar el campo al definir como "terreno en reparación" desde el cual está prohibido el juego zonas como semilleros de césped, plantaciones jóvenes y otras partes del *campo* bajo cultivo.

Cuando el *Comité* tiene que prohibir el juego desde áreas medioambientalmente sensibles que están dentro de o próximas al campo, debería establecer una Regla Local para explicar el procedimiento de alivio.

4. Condiciones del Campo - Barro, Extrema Humedad, Mal Estado y Protección del Campo

a. Levantar una Bola Empotrada; Limpiarla

Condiciones temporales que pudieran interferir en el desarrollo normal del juego, incluyendo barro y extrema humedad, que justificarían el alivio por bola empotrada en cualquier parte del *recorrido* o que justificarían permitir levantar, limpiar y reponer una bola en cualquier parte del *recorrido* o en un área segada a ras en el *recorrido*.

b. "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno"

Las condiciones adversas, incluyendo el mal estado del *campo* o la existencia de barro, son a veces tan generalizadas, particularmente en los meses de invierno, que el *Comité* puede decidir conceder alivio mediante una Regla Local temporal para proteger el *campo* o para conseguir que el juego sea justo y agradable. Dicha Regla Local debería ser retirada tan pronto como las condiciones lo permitan.

5. Obstrucciones

a. General

Aclarando la consideración de los objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

Declarando cualquier construcción como parte integrante del campo y por lo tanto no como *obstrucción*, por ejemplo los laterales contruidos artificialmente de los *lugares de salida*, *greenes* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).

b. Piedras en los Bunkers

Permitiendo quitar las piedras de los bunkers declarándolas "*obstrucciones* movibles" (Regla 24-1).

c. Carreteras y Caminos

- (i) Declarando parte integrante del campo las superficies y bordes artificiales de carreteras y caminos; o
- (ii) Concediendo alivio bajo la Regla 24-2b de las carreteras y caminos que no tengan superficies y bordes artificiales, si éstos pudieran afectar de forma injusta al juego.

d. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green

Concediendo alivio por intervención de obstrucciones inamovibles situadas en o dentro de la distancia de dos palos del *green* cuando la bola reposa dentro de la distancia de dos palos de la *obstrucción* Inamovible.

e. Protección de Árboles Jóvenes

Concediendo alivio para proteger los árboles jóvenes.

f. Obstrucciones Temporales

Concediendo alivio por interferencia de obstrucciones temporales (por ejemplo, tribunas, cables y equipos de televisión, etc.).

6. Zonas de Dropaje

Estableciendo zonas especiales en las cuales una bola podrá o deberá ser dropada cuando no es factible o práctico proceder exactamente de acuerdo con la Regla 24-2b o 24-3 (*Obstrucción Inamovible*), la Regla 25-1b o la Regla 25-1c (*Condiciones Anormales del Terreno*), la Regla 25-3 (*Green Equivocado*), la Regla 26-1 (*Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales*) o la Regla 28 (Bola Injugable).

Parte B

Ejemplos de Reglas Locales

Dentro de los criterios establecidos en la Parte A de este Apéndice, el Comité puede adoptar un Ejemplo de Regla Local, haciendo referencia, en la tarjeta o en el tablón de anuncios, a los ejemplos que se suministran a continuación. No obstante, los ejemplos de Reglas Locales que son de naturaleza temporal no deberían figurar impresos en una tarjeta de resultados.

1. Obstáculos de Agua; bola Jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1

Si un *obstáculo de agua* (incluyendo un *obstáculo de agua lateral*) tiene unas dimensiones, forma y/o ubicación tales que:

- (i) sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y
- (ii) si la bola original no se encuentra, se sabe o es prácticamente seguro que está en el *obstáculo de agua*,

el Comité puede introducir una Regla Local permitiendo el juego de una bola provisionalmente bajo la Regla 26-1. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1 o cualquier Regla Local aplicable. En tal caso si se juega una bola provisionalmente y la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original.

En estas circunstancias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“Si hay duda sobre si una bola está en el *obstáculo de agua* (especificar lugar) o *perdida* en el mismo, el jugador puede jugar otra bola provisionalmente bajo cualquiera de las opciones aplicables de la Regla 26-1.

Si la bola original se encuentra fuera del *obstáculo de agua*, el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la bola original se encuentra dentro del *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la bola jugada provisionalmente bajo la Regla 26-1.

Si la bola original no es encontrada o identificada dentro del período de cinco minutos de búsqueda, el jugador debe continuar con la bola jugada provisionalmente.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.”

2. Áreas del Campo que Requieren Preservación; Áreas Medioambientalmente Sensibles

a. Terreno en Reparación; Prohibido el Juego

Si el *Comité* desea proteger cualquier parte del *campo*, debería declararla como terreno en reparación y prohibir el juego desde ella. Se recomienda la siguiente Regla Local:

"El/la _____ (definido/a por _____) es *terreno en reparación* desde el cual está prohibido el juego. Si una bola de un jugador reposa en el área o si ésta interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing pretendido, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

b. Áreas Medioambientalmente Sensibles

Si una autoridad competente (una Agencia Estatal o similar) prohíbe la entrada en y/o el juego desde una zona en o próxima al *campo* por razones medioambientales, el *Comité* debería redactar una Regla Local explicando el procedimiento de alivio.

El *Comité* tiene cierta libertad para decidir si se define la zona como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua* o *fuera de límites*. Sin embargo, no puede definir dicha zona como *obstáculo de agua* si no cumple con la Definición de "*Obstáculo de Agua*" y debería procurar preservar las características de diseño del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

"I. Definición:

Un área medioambientalmente sensible (AMS) es un área así declarada por una autoridad competente en la que está prohibido la entrada y/o jugar desde allí por razones medioambientales. Estas áreas pueden ser definidas como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua*, *obstáculo de agua lateral* o *fuera de límites* a discreción del *Comité*, siempre que, en el caso de una AMS que haya sido definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el área sea, por Definición, un *obstáculo de agua*.

Nota: El *Comité* no puede declarar que un área es medioambientalmente sensible.

II. Bola en Área Medioambientalmente Sensible

a. Terreno en Reparación

Si una bola está en una AMS definida como terreno en reparación, debe droparse una bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en una AMS definida como *terreno en reparación* el jugador puede aliviarse, sin penalidad, como prescribe la Regla 25-1c.

b. Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada, está dentro de una AMS que está definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador debe, bajo la penalidad de un golpe, proceder bajo la Regla 26-1.

Nota: Si una bola dropada de acuerdo con la Regla 26 rueda a una posición en la que la AMS interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la cláusula 3 de esta Regla Local.

c. Fuera de Límites

Si una bola está en una AMS que ha sido definida como *fuera de límites*, el jugador jugará una bola bajo la penalidad de un golpe tan cerca como sea posible del punto desde donde fue jugada por última vez la bola original (ver la Regla 20-5).

III. Interferencia con la Colocación o el Área del Swing que Desea Efectuar

Existe interferencia por una AMS cuando esta interfiere con la colocación del jugador o el área del swing que desea efectuar. Si existe interferencia, el jugador debe aliviarse como sigue:

- (a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, se determinará el punto del campo más cercano a aquél en el que la bola reposa que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la interferencia de la AMS y (c) no esté en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador levantará la bola y la dropará, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado, en una parte del *campo* que cumpla con los apartados (a), (b) y (c) anteriores.
- (b) En un obstáculo: Si la bola está en un obstáculo, el jugador levantará la bola y la dropará:
 - (i) Sin penalidad, en el obstáculo, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposaba, no más cerca del agujero, en una parte del *campo* que proporcione un alivio total de la AMS; o
 - (ii) Bajo penalidad de un golpe, fuera del *obstáculo*, manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que se va a dropar la bola, sin limitación de distancia detrás del *obstáculo* donde la bola puede ser dropada. Adicionalmente, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 ó 28, si son de aplicación.
- (c) En el *green*: Si la bola reposa en *green*, el jugador levantará la bola y la colocará, sin penalidad, en el lugar más próximo de donde reposaba que permita un alivio total de la AMS, pero no más cerca del *agujero* ni en un *obstáculo*.

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo la cláusula 3 de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio bajo la cláusula 3 de esta Regla Local si, (a) claramente no es razonable que ejecute un golpe debido a una interferencia que no sea por una condición cubierta por esta Regla Local, o (b) la interferencia por dicha AMS se produce solamente por el uso de una *colocación*, swing o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

Nota: En caso de infracción grave de esta Regla Local, el Comité puede imponer una penalidad de descalificación."

3. Protección de Árboles Jóvenes

Cuando se desea prevenir el daño a árboles jóvenes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Protección de los árboles jóvenes identificados por _____. Si estos árboles interfieren con la colocación de un jugador o con el área del swing que desea efectuar, la bola debe ser levantada, sin penalidad, y dropada de conformidad con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador debe levantar y dropar la bola de conformidad con la Regla 24-2b(i) excepto que *el punto más cercano de alivio* tiene que estar dentro del *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua*, o el jugador también puede proceder bajo la Regla 26. La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si, (a) es claramente irrazonable para él ejecutar un *golpe* a causa de una interferencia por algo distinto del árbol, o (b) la interferencia por el árbol ocurriría solamente por el uso de una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

4. Condiciones del Campo - Barro, Extrema Humedad, Malas Condiciones y Protección del Campo

a. Alivio por bola Empotrada

La Regla 25-2 proporciona alivio sin penalidad para una bola empotrada en su propio impacto en cualquier zona segada a ras en el *recorrido*. En el *green*, una bola puede levantarse el daño causado por el impacto de una bola puede repararse (Reglas 16-1b y c). Cuando está justificada permitir la autorización para aliviarse por una bola empotrada en cualquier parte del *recorrido*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, una bola empotrada en su propio impacto en el terreno puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada tan cerca como sea posible de donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

Excepciones:

1. Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si la bola está empotrada en arena en una zona que no está segada a ras.
2. Un jugador no puede aliviarse bajo esta Regla Local si es claramente irrazonable para él ejecutar un *golpe* debido a cualquier otra interferencia que no sea la condición cubierta por esta Regla Local

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

b. Limpiar la bola

Algunas condiciones, como extrema humedad que hace que grandes cantidades de barro se adhieran a la bola, pueden aconsejar que se permita levantar, limpiar y reponer la bola. En estas circunstancias se recomienda la siguiente Regla Local:

"(Especificar zona) una bola puede ser levantada, limpiada y repuesta sin penalidad.

Nota: La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo esta Regla Local - ver Regla 20-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

c. "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno"

El terreno en reparación está amparado en la Regla 25 y unas condiciones locales anormales ocasionales que podrían interferir en el juego normal que no estén muy extendidas deberían definirse como terreno en reparación.

Sin embargo, unas condiciones adversas tales como fuertes nevadas, deshielos en primavera, las lluvias prolongadas o calor extremo pueden dejar las calles en condiciones poco satisfactorias y algunas veces impiden el uso de equipos pesados para segar la hierba.

Cuando tales condiciones son tan generales por todas partes en un *campo* que el *Comité* cree que "la colocación de la bola" o "las Reglas de invierno" favorecerían el juego justo o ayudarían a proteger el *campo*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Una bola que reposa en el *recorrido* en una zona de césped segada a ras (o especificar una zona más restringida, por ejemplo, en el hoyo 6) puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro (especificar área, por ejemplo, quince centímetros, longitud de un palo, etc.) de y no más cerca del *agujero* de donde reposaba originalmente, que no esté en un *obstáculo* ni en un *green*.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la bola no queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como repose, salvo que se aplique lo establecido en alguna otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla o mueve la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: "Zona de hierba segada a ras" significa cualquier zona del campo, incluyendo los caminos en el "rough", que está segada a la altura de la calle o inferior.

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes

* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla Local, no se aplica ninguna penalidad adicional bajo la Regla Local."

d. Agujeros de Aireación

Cuando un *campo* ha sido aireado (pinchado), está justificada una Regla Local permitiendo alivio, sin penalidad, de un agujero de aireación (pinchado). Se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparla debe tocar primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

En el *green*, una bola que queda en reposo en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el punto más cercano, no más cerca del *agujero*, que evite la situación.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

e. Juntas de Tepes

Si un *Comité* desea conceder alivio de las juntas de los tepes, pero no de los propios tepes, se recomienda la siguiente Regla Local:

"En el *recorrido*, las juntas de los tepes (pero no los propios tepes) se consideran *terreno en reparación*. Sin embargo, la interferencia de la junta del tepe en la colocación del jugador no se considera interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa o toca la junta o ésta interfiere en el área de swing que desea efectuar, se concede alivio bajo la Regla 25-1. Todas las juntas de la zona de tepes se consideran la misma junta.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes."

5. Piedras en Bunker

Las piedras son por definición *impedimentos sueltos* y, cuando la bola de un jugador está en un *obstáculo*, una piedra que reposa en o toca el *obstáculo* no podrá ser tocada ni movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en *bunkers* pueden representar un peligro para los jugadores (un jugador podría lesionarse con una piedra golpeada por su palo al intentar jugar la bola) y pueden interferir en el desarrollo normal del juego.

Cuando se considere que está justificado permitir levantar una piedra de un *bunker*, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Las piedras en *bunker* son *obstrucciones* movibles (se aplica la Regla 24-1)."

6. Obstrucciones Inamovibles Próximas al Green

La Regla 24-2 proporciona alivio sin penalidad de una interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también estipula que, excepto en el *green*, la intervención en la línea de juego no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos la hierba de los antegreens está tan segada que los jugadores pueden desear patear desde fuera del *green*. En tales condiciones, las *obstrucciones* inamovibles en antegreen pueden interferir en el desarrollo normal del juego y estaría justificada la introducción de la siguiente Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad de la intervención por una *obstrucción* inamovible.

"Puede obtenerse alivio bajo la Regla 24-2 de interferencia por una *obstrucción* inamovible. Además, si una bola reposa fuera del *green* pero no en un *obstáculo* y si una *obstrucción* en o dentro de la distancia de dos palos del *green* y dentro de la distancia de dos palos de la bola, interviene en la *línea de juego* entre la bola y el *agujero*, y el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y dropada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo* o en un *green*. La bola puede ser limpiada al levantarla.

Es también posible alivio bajo esta Regla Local si la bola del jugador reposa en el *green* y una *obstrucción* inamovible situada dentro de la distancia de dos palos del *green* interviene en su *línea de putt*. El jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un *obstáculo*. La bola puede ser limpiada al levantarla.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LA REGLA LOCAL

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por Golpes - Dos golpes"

7. Obstrucciones Temporales

Cuando se han instalado *obstrucciones* temporales en o próximas al *campo*, el *Comité* debería definir dichas obstrucciones como *obstrucciones* movibles, inamovibles o temporales inamovibles.

a. Obstrucciones Temporales Inamovibles

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* temporales inamovibles, se recomienda la siguiente Regla Local:

"I. Definición

Una *obstrucción* temporal inamovible (TIO) es un objeto artificial no permanente que se ha levantado con frecuencia en relación con una competición y que está fijo y no es fácilmente movable.

Ejemplos de TIOs incluyen, pero no se limitan a, carpas, pizarras de resultados, tribunas, torres de televisión y aseos.

Los alambres que los soportan son parte de la TIO salvo que el *Comité* declare que tienen que ser consideradas como líneas eléctricas o cables elevados.

II. Interferencia

Existe interferencia por una TIO cuando (a) la bola reposa delante de y tan próxima a la *obstrucción* que la misma interfiere con la colocación del jugador o en el área del swing que desea efectuar, o (b) la bola reposa en, sobre, debajo o detrás de la *obstrucción* de forma que cualquier parte de la *obstrucción* interviene directamente entre la bola del jugador y el *agujero* y en su *línea de juego*; también existe interferencia si la bola reposa dentro de la distancia de un palo de un punto equidistante del agujero donde dicha intervención existiría.

Nota: Una bola está bajo una TIO cuando está por debajo de los bordes más externos de la *obstrucción*, incluso si estos bordes no se extiendan hasta el suelo.

III. Alivio

Un jugador puede aliviarse de la interferencia por una TIO, incluyendo una TIO que está *fuera de límites*, como sigue:

- (a) En el recorrido: Si la bola reposa en el *recorrido*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no está ni en un *obstáculo* o en un *green*. El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados puntos (a), (b) y (c).
- (b) En un Obstáculo: Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla:

- (i) Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula 3a de arriba, excepto que la parte más cercana del *campo* que permite alivio completo debe estar en el *obstáculo*, y la bola debe ser dropada en el *obstáculo* o, si el alivio completo no es posible, en una parte del *campo*, *dentro del obstáculo*, que proporcione el máximo alivio posible; o
- (ii) Con un golpe de penalidad, fuera del *obstáculo*, como sigue: se determinará el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que (a) no esté más cerca del *agujero*, (b) evite la interferencia según está definida en la Cláusula 2 y (c) no esté en un *obstáculo*. El jugador debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados apartados (a), (b) y (c).

La bola puede ser limpiada al levantarla bajo la Cláusula 3.

Nota 1: Si la bola está en un *obstáculo*, nada prohíbe al jugador en esta Regla Local el proceder bajo la Regla 26 o Regla 28, si es aplicable.

Nota 2: Si una bola que ha de droparse bajo esta Regla Local no es inmediatamente recuperable, puede ser sustituida por otra.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local (a) permitiendo o requiriendo a un jugador a utilizar una zona de dropaje al aliviarse de una TIO o (b) permitiendo a un jugador, como opción adicional de alivio, dropar la bola en el lado opuesto de la TIO del punto establecido bajo la Cláusula 3, pero por lo demás de conformidad con la Cláusula 3.

Excepciones:

Si la bola de un jugador reposa enfrente o detrás de la TIO (no en, sobre o debajo de la *obstrucción*) no podrá aliviarse bajo la Cláusula 3 si:

1. Es claramente irrazonable para él efectuar un golpe, o en el caso de intervención, que efectúe un golpe tal que la bola pudiera terminar en una línea directa hacia el *agujero*, a causa de cualquier interferencia distinta de la TIO.
2. La interferencia por la TIO ocurriría solamente por el uso de una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales; o
3. En el caso de intervención, sería claramente irrazonable esperar que el jugador fuera capaz de golpear la bola en dirección al *agujero* lo suficientemente lejos como para alcanzar la TIO.

Un jugador que no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones, puede proceder bajo la Regla 24-2, si es aplicable.

IV. Bola no Encontrada en una TIO

Si se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una TIO, puede droparse una bola bajo las estipulaciones de la Cláusula 3 o Cláusula 5, si es aplicable. Con el fin de aplicar las Cláusulas 3 y 5, se considera que la bola reposa en el punto por el que entró por última vez los límites extremos de la TIO (Regla 24-3).

V. Zonas de Dropaje

Si el jugador tiene interferencia de una TIO, el *Comité* puede permitir o requerir al jugador a utilizar una zona de dropaje. Si el jugador utiliza una zona de dropaje para aliviarse, debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto en el que reposaba su bola

originalmente, o se considera que reposa bajo la Cláusula 4 (aunque la zona de dropaje más cercana esté más cerca del *agujero*).

Nota: Un *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropaje que esté más cerca del *agujero*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes."

b. Cables Eléctricos y Cables Temporales

Cuando se instalan temporalmente en el *campo* líneas eléctricas, cables o líneas de teléfono, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Las líneas eléctricas, cables, líneas de teléfono temporales y las alfombras que los cubren o los soportes que los sujetan, son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.
2. Si están fijos o no son fácilmente movibles y la bola está en el *recorrido* o en un *bunker*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua* el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b (i) excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26.
3. Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe debe ser cancelado y repetido, sin penalidad (ver la Regla 20-5). Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra bola.

Nota: Los cables o alambres que sujetan una TIO son parte de la TIO salvo que el *Comité*, mediante Regla Local, declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

Excepción: Si como consecuencia de un *golpe* una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no se repetirá el *golpe*.

4. Las zanjas para cables cubiertas de hierba son *terreno en reparación* aunque no estén marcadas, y se aplica la Regla 25-1b."

8. Zonas de Dropaje

Si el *Comité* considera que no es factible o practicable proceder bajo una Regla que concede alivio, puede establecer zonas de dropaje en las que se puede o se debe dropar para obtener alivio. Normalmente, estas zonas de dropaje deberían ser una opción adicional de alivio bajo la Regla en cuestión, en vez de ser obligatorias.

Utilizando el ejemplo de zona de dropaje para un obstáculo de agua, cuando se establece una zona de dropaje, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si una bola está o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua (especificar lugar) el jugador puede:

proceder bajo la Regla 26; o

como opción adicional, dropar una bola, con un golpe de penalidad, en la zona de dropaje.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes."

Nota: Al utilizar una zona de dropaje se aplican las siguientes condiciones con respecto a dropar y volver a dropar la bola:

- (a) No es necesario que el jugador se coloque dentro de la zona de dropaje para dropar la bola.
- (b) La bola dropada debe tocar primero una parte del *campo* dentro de la zona de dropaje.
- (c) Si la zona de dropaje está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropaje.
- (d) No es necesario que la bola dropada quede en reposo dentro de la zona de dropaje.
- (e) La bola dropada deberá volverse a dropar si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi)
- (f) La bola dropada puede rodar a una posición más cerca del agujero que el punto donde tocó por primera vez en el campo, siempre que quede en reposo dentro de la distancia de dos palos de ese punto y no en una posición cubierta por (e).
- (g) Siempre que cumpla con (e) y (f), la bola dropada puede quedar en reposo más cerca del agujero que:
 - su posición original o posición estimada (ver Regla 20-2b)
 - el *punto* más cercano de *alivio* o máximo alivio posible (Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3); o
 - el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen de un *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral* (Regla 26-1).

9. Dispositivos para Medir Distancias

Si el Comité desea proceder de acuerdo con la Nota de la Regla 14-3, se recomienda la siguiente redacción:

“(Especificar si esta Regla es aplicable a una competición en particular o se aplica para todo el juego en un campo) Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que mida exclusivamente la distancia. Si durante una *vuelta estipulada* un jugador utiliza un dispositivo para medir distancias diseñado para calcular o medir cualquier otra condición que pueda afectar su juego (caídas, velocidad de viento, temperatura, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3. La penalidad es de descalificación, independientemente del hecho de haber utilizado estas funciones o no.”

Parte C

Condiciones de la Competición

La Regla 33-1 dispone que, “el *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales ha de jugarse una competición.” Dichas condiciones deberían incluir muchas materias como el método de inscripción, elegibilidad, horarios, grupos, número de vueltas a jugarse, barras de salida, etc. lo que no es apropiado tratar en las Reglas de Golf ni en este Apéndice. La información detallada relativa a estas condiciones la proporcionan las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” bajo la Regla 33-1 y en “Guía para la Organización de las Competiciones.”

Sin embargo, hay un número de materias que podrían ser cubiertas en las Condiciones de la Competición, a las que el *Comité* debe prestar especial atención. Estas son:

1. Especificación de Palos y de la Bola

Se recomiendan las dos siguientes condiciones solamente para competiciones en las que participan jugadores expertos:

a. Lista de Cabezas de Driver Conformes

En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una lista de cabezas de driver conformes en la que aparece la relación de cabezas de palo que han sido evaluadas y declaradas conformes bajo las Reglas de Golf. Si el Comité desea limitar a los jugadores a una cabeza de driver identificada por modelo y ángulo de elevación, que está en la Lista. Dicha Lista debería estar a disposición de todos y debería utilizarse la siguiente condición de competición:

“Cualquier “driver” llevado por el jugador debe tener una cabeza identificada por modelo y ángulo de elevación que aparezca nombrada en la lista actual de palos homologados publicado por el R&A.

Excepción: Un “driver” con una cabeza fabricada antes de 1999 está exento de esta condición.”

***PENALIDAD POR LLEVAR PERO NO EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO O PALOS QUE INFRINGEN LA CONDICIÓN:**

Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha existido la infracción; máxima deducción por vuelta – dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ha existido la infracción; máxima penalidad por vuelta – cuatro golpes.

Juego por Hoyos o por golpes: en caso de una infracción entre hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Competiciones contra par y contra bogey: ver la nota 1 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford: Ver la Nota de la Regla 32-1b.

“Cualquier palo o palos llevados infringiendo esta condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en el Juego por Hoyos (Match Play) o a su marcador o compañero-competidor en el Juego por Golpes (Stroke Play), inmediatamente después de que se descubra la infracción. Si no lo hace así, el jugador está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON PALOS QUE INFRINJAN ESTA CONDICIÓN:
Descalificación.”

b. Lista de Bolas Homologadas

En su página web (www.randa.org), el R&A publica periódicamente una Lista de Bolas de Golf Homologadas en la que figuran bolas que han sido probadas y encontradas conformes. Si el Comité desea requerir a los jugadores para que jueguen un modelo de bola de la Lista, la Lista debería estar disponible y emplear la siguiente condición de la competición:

“La bola que juegue el jugador debe figurar en la lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas publicadas por The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Descalificación"

c. Condición de Una Bola

Si se desea prohibir el cambio de marcas y modelos de bola de golf durante una *vuelta estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

"Limitación sobre las Bolas Usadas durante una Vuelta (Nota a la Regla 5-1).

(i) Condición de "Una Bola"

Durante una *vuelta estipulada*, las bolas que juega un jugador deben ser de la misma marca y modelo con que figuran en una sola vez (entrada) en la Lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas.

Nota: Si una bola de diferente marca y/o modelo es dropada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe entonces proceder dropando o colocando una bola apropiada (Regla 20-6).

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha habido infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes.

(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola infringiendo esta condición, debe abandonar la bola antes de jugar desde el siguiente *lugar de salida* y completar la vuelta con una bola homologada; de otra manera, el jugador es descalificado. Si el descubrimiento se produce durante el juego de un hoyo y el jugador elige sustituirla por otra bola correcta antes de terminar el hoyo, el jugador debe colocar una bola apropiada en el punto donde reposaba la bola que se jugó infringiendo la condición."

2. Horarios de Salida (Nota a la Regla 6-3a)

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota, se recomienda la siguiente redacción:

"Si el jugador llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de descalificación prevista en la Regla 33-7, la penalidad por no salir a tiempo es de pérdida del primer hoyo a jugar en el Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes de penalidad en el Juego por Golpes (Stroke Play). La penalidad por retrasarse más de cinco minutos es descalificación."

3. Caddie (Nota a la Regla 6-4)

La Regla 6-4 permite a un jugador utilizar un *caddie* siempre que tenga solo un *caddie* en cada momento. Sin embargo, pueden existir circunstancias donde un *Comité* puede desear prohibir *caddies* o restringir a un jugador la elección de su *caddie*, ej. un golfista profesional, un hermano, padre, otro jugador en la competición, etc. En tales casos se recomienda la siguiente redacción:

Prohibido el uso de Caddie

"Está prohibido a un jugador el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*."

Restricciones sobre Quien Puede Servir de Caddie

"Está prohibido a un jugador el tener _____ utilizado como *caddie* durante una *vuelta estipulada*."

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: A la conclusión del hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el resultado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en que ha habida infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes.

Juego por Hoyos o por golpes: en caso de una infracción entre hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Un jugador que tiene un *caddie* infringiendo esta condición debe, inmediatamente que descubra que se ha producido una infracción, asegurarse que cumple con esta condición por el resto de la vuelta estipulada. De otra manera, el jugador es descalificado."

4. Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7)

El *Comité* puede establecer directrices sobre el ritmo de juego, para impedir el juego lento, de conformidad con la Nota 2 de la Regla 6-7.

5. Suspensión del Juego Debido a Situación de Peligro

(Nota a la Regla 6-8b)

Como ha habido muchas muertes y lesiones debidas a rayos en los campos de golf, se insta a todos los clubes y patrocinadores de competiciones de golf a que tomen precauciones para la protección de personas contra los rayos. Se llama la atención a las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición que figura en la Nota bajo la Regla 6-8b, se recomienda la siguiente redacción:

"Cuando el juego es suspendido por el *Comité* debido a una situación peligrosa, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir el juego inmediatamente y no reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 33-7.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será un toque prolongado de la sirena."

Generalmente se usan las siguientes señales y se recomienda que todos los *Comités* hagan lo mismo.

Interrumpir el Juego Inmediatamente: Un toque prolongado de la sirena.

Interrumpir el Juego: Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

Reanudar el Juego: Dos toques cortos de la sirena, repetidos.

6. Práctica

a. General

El *Comité* puede establecer normas sobre la práctica de acuerdo con la Nota de la Regla 7-1, la Excepción (c) de la Regla 7-2, nota 2 de la Regla 7 y la Regla 33-2c.

b. Práctica entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota 2 a la Regla 7-2, se recomienda la siguiente redacción:

"Entre el juego de dos hoyos un jugador no ejecutará un *golpe* de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y no probará la superficie del *green* del último hoyo jugado haciendo rodar una bola en la misma.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA CONDICIÓN

Juego por Hoyos: Pérdida del siguiente hoyo

Juego por golpes: Dos golpes en el siguiente hoyo

Juego por Hoyos o por golpes: En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada*, el jugador incurre en penalidad en ese hoyo."

7. Consejo en Competiciones por Equipos (Nota de la Regla 8)

Si un *Comité* desea actuar de conformidad con la Nota bajo la Regla 8, se recomienda la siguiente redacción:

"De conformidad con la Nota de la Regla 8 cada *equipo* puede designar a una persona (además de las personas a las cuales se puede pedir *consejo* bajo esa Regla) que puede dar *consejo* a los miembros de ese equipo. Dicha persona (si se desea incluir cualquier restricción sobre quien puede ser nombrado, incluir dicha restricción aquí) debe identificarse ante el *Comité* antes de dar *consejo*."

8. Agujeros Nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

El *Comité* puede disponer, de conformidad con la Nota a la Regla 33-2b, que los *agujeros* y *lugares de salida* para una competición a una sola vuelta a disputarse en más de un día, pueden estar diferentemente situados en cada día.

9. Transporte

Si se desea requerir a los jugadores que vayan andando en una competición, se recomienda la siguiente condición:

"Los jugadores no deben utilizar ningún medio de transporte durante la *vuelta estipulada* excepto por autorización del *Comité*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

Juego por Hoyos: A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción se ajustará la situación del partido, deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha tenido lugar la infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por golpes: Dos golpes por cada hoyo en los que ha existido infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes.

Juego por Hoyos o por Golpes: En caso de infracción entre el juego de dos hoyos la penalidad se aplica en el próximo hoyo. Al descubrir la infracción se interrumpirá de forma inmediata el uso de un medio de transporte no autorizado. De no ser así, el jugador será descalificado."

10. Antidopaje

El *Comité* puede requerir en las Condiciones de la Competición que los jugadores cumplan con un plan o programa antidopaje.

11. Como Resolver Empates

Tanto en el Juego por Hoyos (Match Play) como en el Juego por Golpes (Stroke Play) un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea tener un solo ganador, el *Comité* está autorizado por la Regla 33.-6 a determinar cómo y cuando se resuelve un empate. La decisión debería publicarse por adelantado.

El R&A recomienda:

Juego por Hoyos (Match Play)

Un partido que termina empatado debería ser desempatado jugando hoyo por hoyo hasta que un *bando* gane un hoyo. El desempate (play off) debería iniciarse en el hoyo donde comenzó el partido. En un partido hándicap, los golpes de hándicap deberían concederse igual que en la *vuelta estipulada*.

Juego por Golpes (Stroke Play)

- (a) En el caso de un empate en una competición scratch por golpes, se recomienda un desempate. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Si eso no es factible o si sigue todavía el empate, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.
- (b) En caso de empate en una competición hándicap por golpes, se recomienda un desempate con hándicap. Dicho desempate puede jugarse a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Se recomienda que el desempate se juegue a un mínimo de 3 hoyos.

En competiciones donde la tabla de asignación de hándicaps no es relevante, si el desempate es a menos de 18 hoyos, debería aplicarse al hándicap de los jugadores el porcentaje sobre los 18 hoyos de los que se van a jugar para determinar su hándicap para el desempate. Las fracciones de golpe de hándicap de medio golpe o más cuentan como golpe completo y cualquier fracción menor no se tiene en cuenta (se desecha).

En competiciones en las que la tabla de asignación de hándicaps si es relevante tal como en un cuatro bolas mejor bola en el Juego por Golpes (Stroke Play) y en competiciones contra bogey, contra par y stableford, los golpes de hándicap deberían ser dados como fueron asignados para la competición usando las tablas de adjudicación de golpes de los jugadores.

- (c) Tanto en una competición scratch o hándicap por golpes, si no es factible jugar un desempate se recomienda la comparación de tarjetas. El método de comparación de tarjetas debería anunciarse por adelantado e incluir la resolución del desempate si este método no produce un ganador. Un método aceptable es determinar el ganador

basándose en el mejor resultado para los nueve últimos hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo resultado para los nueve últimos hoyos, se determinará el ganador por los mejores seis últimos hoyos, tres últimos hoyos y finalmente mejor hoyo 18. Si se utiliza este método en una competición hándicap debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte, etc., de los hándicaps. No debería prescindirse de las fracciones. Si se utiliza este método en una competición con salidas simultáneas, se recomienda que los "nueve últimos hoyos, seis últimos hoyos, etc., se consideren los hoyos 10-18, 13-18, etc.

En las competiciones en las que no es relevante la tabla de hándicaps, como en el Juego por Golpes (Stroke Play) individual, si se utiliza el método de nueve últimos, seis últimos y tres últimos hoyos, debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte etc. del hándicap de los resultados para esos hoyos. En cuanto a la aplicación de fracciones en dichas deducciones, el Comité debería actuar de acuerdo con las recomendaciones de la Real Federación Española de Golf.

En las competiciones en las que la tabla de hándicaps es relevante, como cuatro bolas por golpes, y competiciones contra par, bogey y Stableford, los golpes de hándicap deberían ser los asignados para la competición, utilizando la tabla correspondiente de hándicaps para el jugador.

12. Cuadro para el Juego por Hoyos (Match Play)

Aunque el sorteo para el cuadro en el Juego por Hoyos (Match Play) puede ser completamente libre (ciego) o se pueden distribuir a ciertos jugadores en diferentes cuartos u octavos, se recomienda el Cuadro General por Números si los partidos se han decidido por una vuelta de clasificación.

Cuadro Numérico General

Con el fin de determinar los puestos del cuadro, los empates en las vueltas de clasificación que no sean para el último puesto se decidirán por el orden en que se han devuelto los resultados, de forma que el primer resultado entregado recibe el número más bajo disponible, etc. Si es imposible determinar el orden en que se han devuelto los resultados, los empates se decidirán por sorteo.

PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR	PARTE SUPERIOR	PARTE INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 – 64	2 – 63	1 – 32	2 – 31
32 – 33	31 – 34	16 – 17	15 – 18
16 – 49	15 – 50	8 – 25	7 – 26
17 – 48	18 – 47	9 – 24	10 – 23
8 – 57	7 – 58	4 – 29	3 – 30
25 – 40	26 – 39	13 – 20	14 – 19
9 – 56	10 – 55	5 – 28	6 – 27
24 – 41	23 – 42	12 – 21	11 – 22
4 – 61	3 – 62	16 CLASIFICADOS	
29 – 36	30 – 35	1 – 16	2 – 15

13 – 52	14 – 51	8 – 9	7 – 10
20 – 45	19 – 46	4 – 13	3 – 14
5 – 60	6 – 59	5 – 12	6 – 11
28 – 37	27 – 38	8 CLASIFICADOS	
12 – 53	11 – 54	1 – 8	2 – 7
21 – 44	22 – 43	4 – 5	3 – 6

Apéndices II y III

El R&A se reserva el derecho de modificar en cualquier momento las Reglas relacionadas con palos y bolas y de realizar cambios en las interpretaciones relacionadas con estas Reglas. Para información actualizada póngase en contacto con el R&A, o consulte en la página www.randa.org/equipmentrules.

Cualquier diseño de un palo o bola que no esté recogido por las *Reglas*, que es contrario al objetivo y propósito de las *Reglas*, o que podrían cambiar substancialmente la naturaleza del juego, deberá someterse a la Real Federación Española de Golf .

Las dimensiones y límites contenidos en los Apéndices II y III se dan en las unidades en las que se determina la conformidad. También se incluye una conversión imperial/métrica utilizando una conversión de 1 pulgada = 25,4mm.

Apéndice II – Diseño de Palos

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar a la Real Federación Española de Golf .

Un fabricante debería presentar a Real Federación Española de Golf dos muestras del palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo cumple con las *Reglas*. Las muestras se quedan en propiedad de la Real Federación Española de Golf a efectos de referencia. Si un fabricante no suministra las muestras, o habiéndola suministrado, no espera a tener una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de una decisión en la que el palo no sea conforme con las *Reglas*. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R&A.

Los siguientes párrafos establecen normas generales para el diseño de palos, junto con especificaciones e interpretaciones. Mayor información referente a estas normas y su correcta interpretación puede obtenerse en "Una Guía a las Reglas sobre Palos y Bolas".

Cuando un palo, o parte de un palo ha de cumplir alguna especificación dentro de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con el propósito de cumplir dicha especificación.

1. Palos

a. General

Un palo es un instrumento diseñado para golpear la bola y normalmente existen tres tipos: maderas, hierros y putters, que se distinguen por su forma y por el uso que se les quiere dar. Un putter es un palo que tiene un ángulo de elevación (loft) que no excede de los diez grados y que ha sido diseñado principalmente para ser usado en el green.

El palo no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y acostumbrada forma y fabricación. El palo debe estar compuesto de una varilla y una cabeza y también puede tener material añadido a la varilla para ayudar al jugador a sujetar firmemente el palo (ver 3 más abajo). Todas las partes del palo deben ser fijas de forma que el palo sea una unidad, y no debe tener acoplamientos. Se admiten excepciones para acoplamientos que no afectan a la función del palo

b. Ajustes

Todos los palos pueden incorporar mecanismos para ajustes de peso. También se pueden admitir otras formas de ajuste previa aprobación de la Real Federación Española de Golf. Los siguientes requisitos se aplican a todos los métodos permitidos de ajuste:

- (i) el ajuste no pueda hacerse con facilidad
- (ii) todas las partes ajustables estén firmemente fijadas y no hay una razonable probabilidad de que se aflojen durante una vuelta; y
- (iii) todas las configuraciones de los ajustes cumplan con las *Reglas*.

No deben cambiarse intencionadamente las características de juego de un palo durante una *vuelta estipulada* por ajuste o por cualquier otro método (Regla 4-2a).

c. Longitud.

La longitud total del palo será como mínimo de 18 pulgadas (457,2 mm) y con la excepción de los putters, no debe exceder de 48 pulgadas (1219,48 mm).

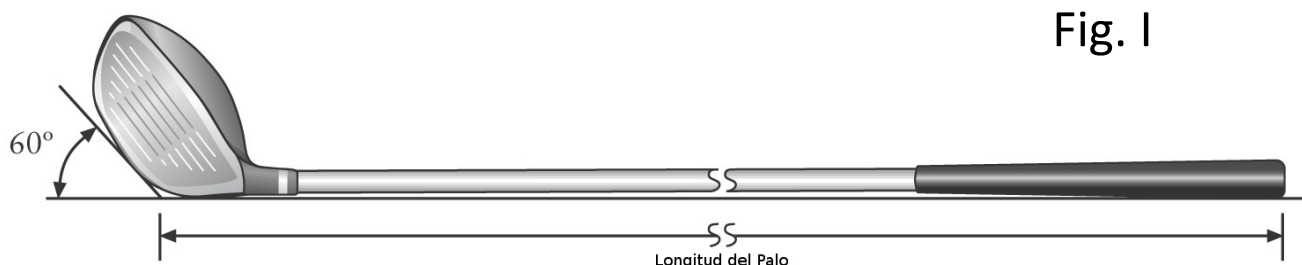


Fig. I

Para hierros y maderas la medida de la longitud se hace con el palo reposando en el plano horizontal y la base forma un ángulo de 60° con dicho plano como muestra la Figura 1. La longitud está definida por la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el extremo de la empuñadura (grip).

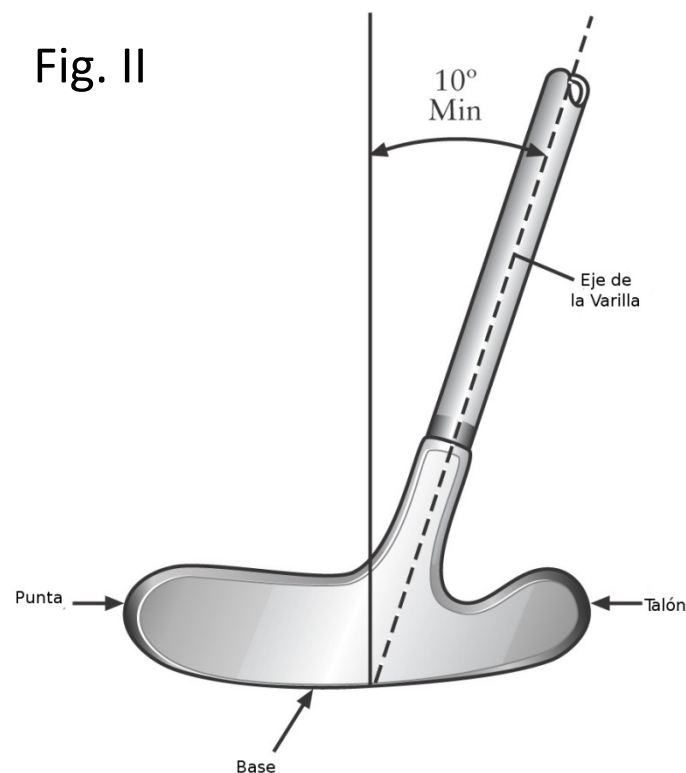


Fig. II

hasta el extremo de la empuñadura (grip).

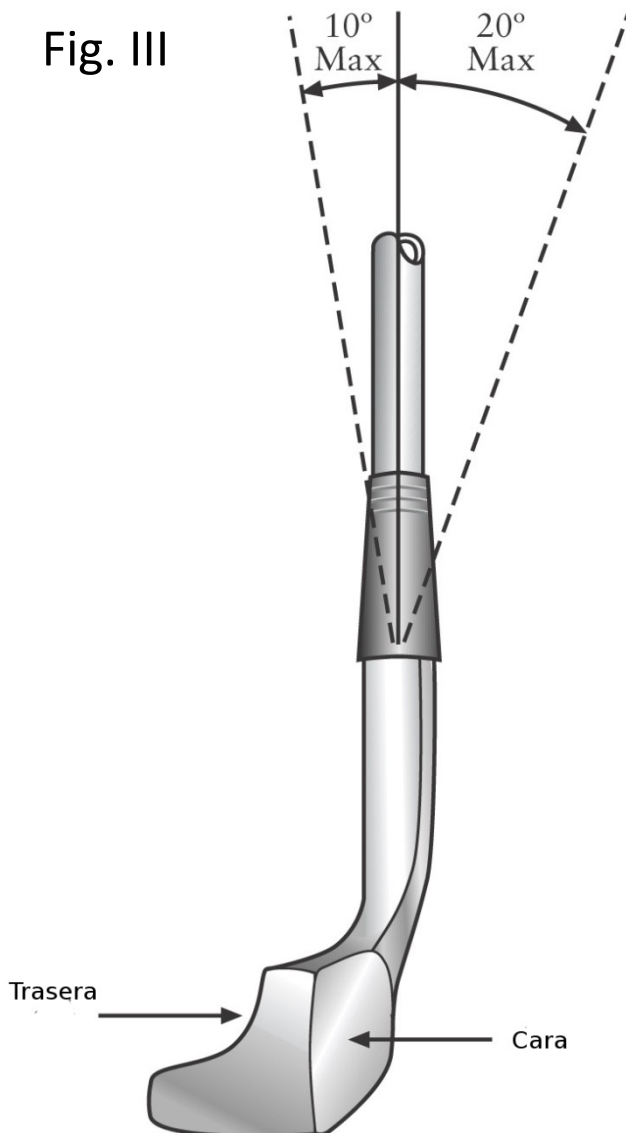
Para los putters la medida de la longitud se toma desde el extremo de la empuñadura a lo largo del eje de la varilla o una extensión de la línea recta de ella a la base del palo.

d. Alineación.

Cuando el palo está en su posición normal para un golpe la varilla tendrá una alineación tal que:

- (i) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical que forma la punta y talón debe tener una divergencia de la vertical de al menos diez grados (ver la Figura I). Si el diseño global del palo es tal que el jugador puede utilizar el palo en una posición vertical o casi vertical, puede

Fig. III

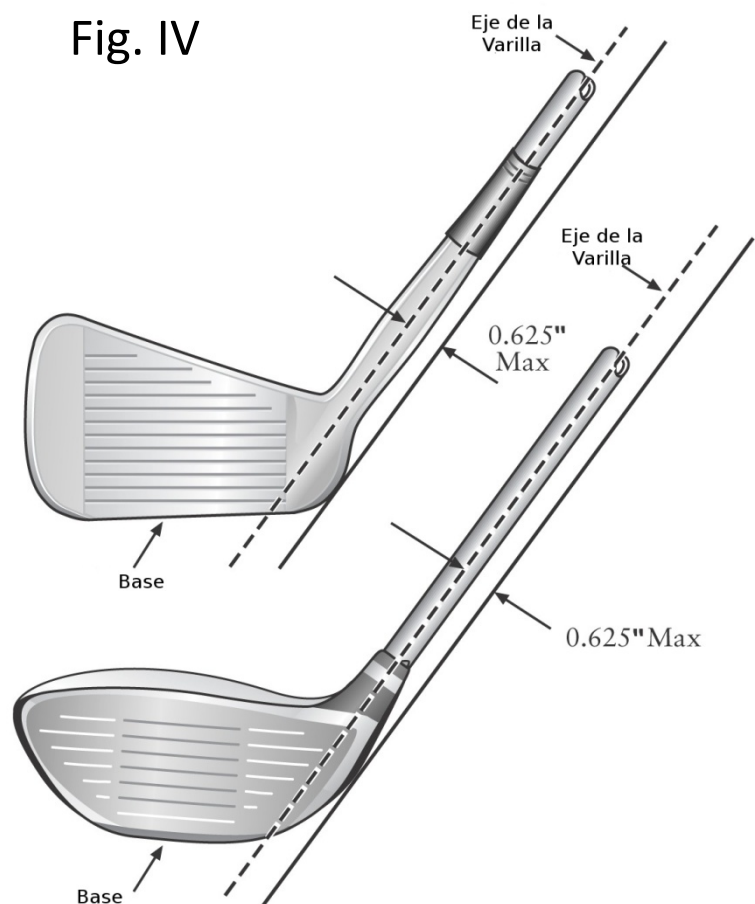


Excepto para los putters, todas las partes del talón del palo estarán dentro de la distancia de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano que contiene el eje de la parte recta de la varilla y la supuesta línea (horizontal) de juego (ver la Figura IV).

que se requiera que la varilla tenga una divergencia con este plano de hasta 25 grados.

- (ii) la proyección de la parte recta de la varilla sobre el plano vertical a la línea de juego previsto no debe separarse más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver la Figura III).

Fig. IV



2. Varilla

a. Rectitud.

La varilla será recta desde el extremo superior de la empuñadura hasta un punto que no esté a más de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la planta (base), medida desde el punto donde la varilla deja de ser recta a lo largo del eje curvado de la varilla y el cuello y/o casquillo (ver la Figura V).

b. Propiedades de Flexión y Torsión.

En cualquier punto a lo largo de su longitud la varilla debe:

- (i) flexionar de tal manera que la desviación es la misma, independientemente de cómo gire la varilla respecto a su eje longitudinal; y
- (ii) torsionar lo mismo en ambas direcciones.

Fig. V

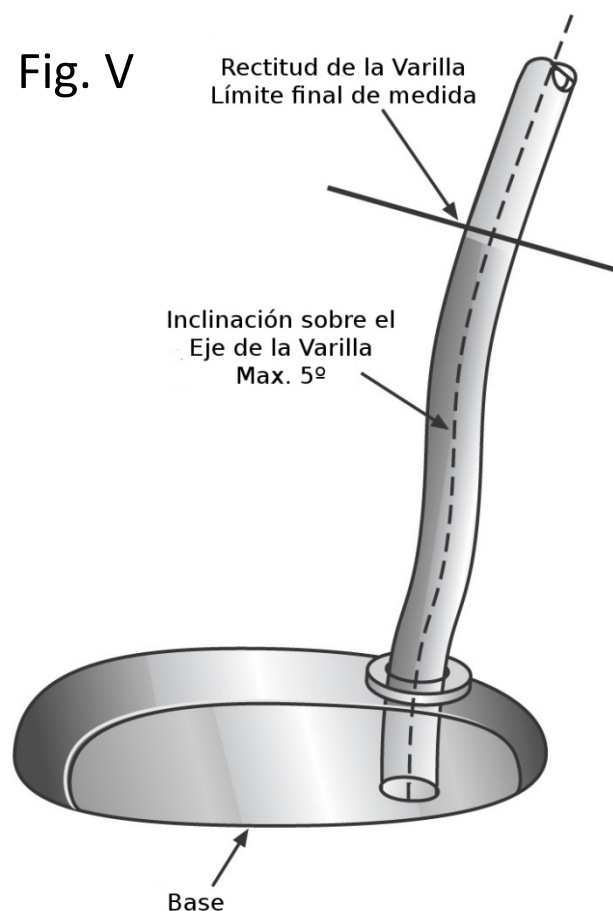
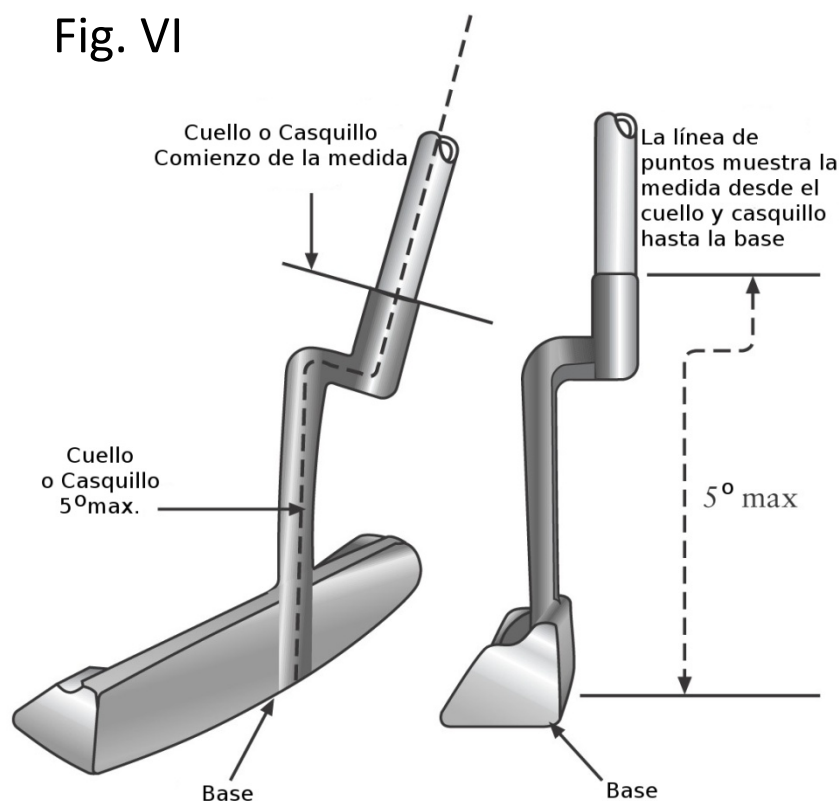


Fig. VI



c. Sujeción a la Cabeza del Palo.

La varilla debe estar sujeta a la cabeza del palo en el talón bien directamente o por medio de un cuello liso y/o casquillo. La longitud desde la parte superior del cuello y/o casquillo hasta la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm.), medida a lo largo del eje, y siguiendo cualquier curvatura en el cuello y/o el casquillo (ver la Figura VI).

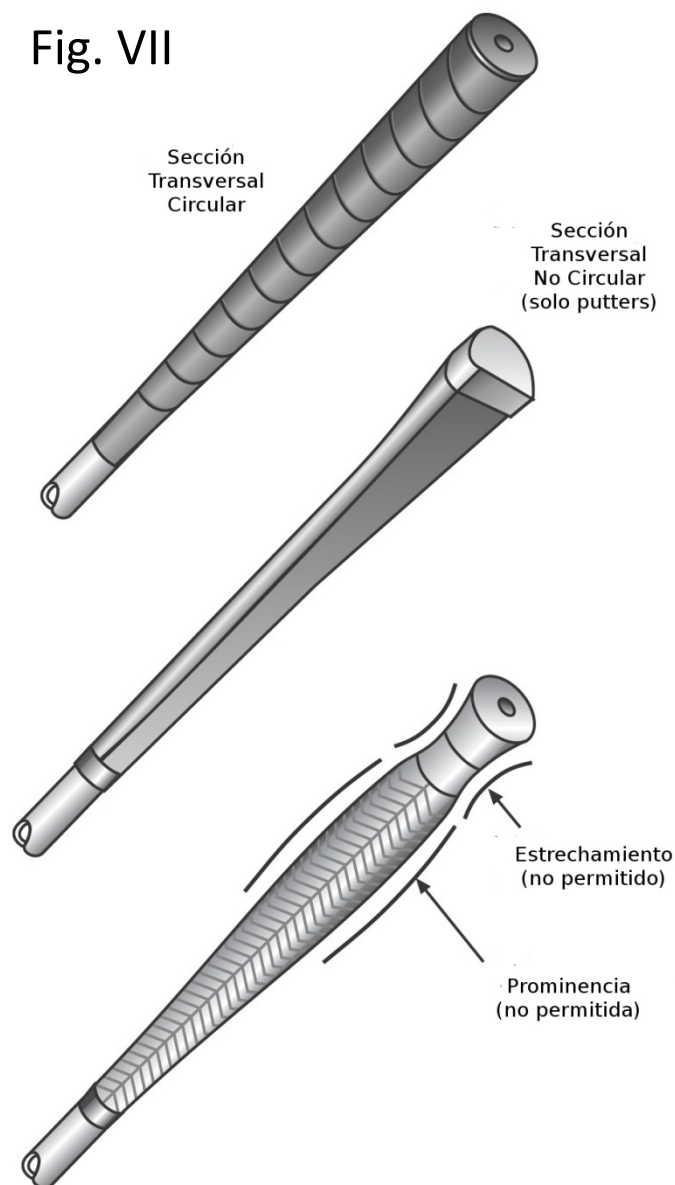
Excepción para Putters. La varilla o cuello o casquillo de los putters puede fijarse a cualquier punto de la cabeza.

3. Empuñadura (Ver la Figura VII)

La empuñadura consiste en un material añadido a la varilla para permitir al jugador una sujeción firme. La empuñadura debe estar sujeta a la varilla y será recta y sencilla en su forma, debe extenderse hasta el final de la varilla y no debe estar moldeada para ninguna parte de las manos. Si no se ha añadido ningún material, esta parte de la varilla diseñada para ser sujeta por el jugador debe ser considerada como la empuñadura.

- (i) Para los palos que no sean putters la empuñadura debe ser de sección circular, excepto que puede incorporarse a lo largo de toda la empuñadura una nervadura continua, recta y ligeramente saliente, y se permite una espiral ligeramente en relieve sobre una empuñadura encintada una imitación de la misma.
- (ii) Una empuñadura de putter puede tener una sección transversal no circular, siempre que dicha sección no sea cóncava, sea simétrica y se mantenga generalmente semejante a lo largo de toda la empuñadura. (Ver Cláusula (v) al dorso)
- (iii) La empuñadura puede ser cónica pero no debe tener ninguna protuberancia ni talle. Su sección transversal medida en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44,45 mm.)
- (iv) Para los palos que no sean putters el eje de la empuñadura debe coincidir con el eje de la varilla.
- (v) Un putter puede tener dos empuñaduras siempre que cada una sea circular en su sección transversal, que el eje de cada una coincida con el eje de la varilla, y estén separados como mínimo 1,5 pulgadas (38,1 mm.).

Fig. VII



O

4. Cabeza del Palo.

a. Sencilla en su Forma.

La cabeza del palo debe ser generalmente sencilla en su forma. Todas sus partes deben ser rígidas, estructurales en esencia y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser

diseñadas para parecerse a otros objetos. No es fácil en la práctica definir “sencilla en su forma” con precisión y de manera exhaustiva. Sin embargo, las características que se consideran que infringen este requisito y por lo tanto no son permitidas, incluyen pero no se limitan a:

(i) Todos los palos:

- agujeros a través de la cara
- agujeros a través de la cabeza (se pueden hacer algunas excepciones para putters y cavidad posterior de los hierros)
- características cuyo propósito es el de cumplir con especificaciones sobre dimensiones
- características que se extienden a o por delante de la cara.
- características que se extienden bastante por encima de la línea superior de la cabeza
- surcos o placas en la cabeza que se extienden a la cara (se puede hacer alguna excepción para los putters)
- dispositivos óptico o electrónicos

(ii) Maderas y hierros

- todas las características relacionadas en (i) arriba,
- cavidades en el perfil del talón y/o punta de la cabeza que se puedan ver desde arriba
- cavidades grandes o múltiples en el perfil de la parte trasera de la cabeza que se puedan ver desde arriba.
- material transparente añadido en la cabeza con el fin de conseguir que una característica que no es conforme con las Reglas, lo fuese.
- características que se extienden más allá del perfil de la cabeza cuando se ve desde arriba.

b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

(i) Maderas

Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60°, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

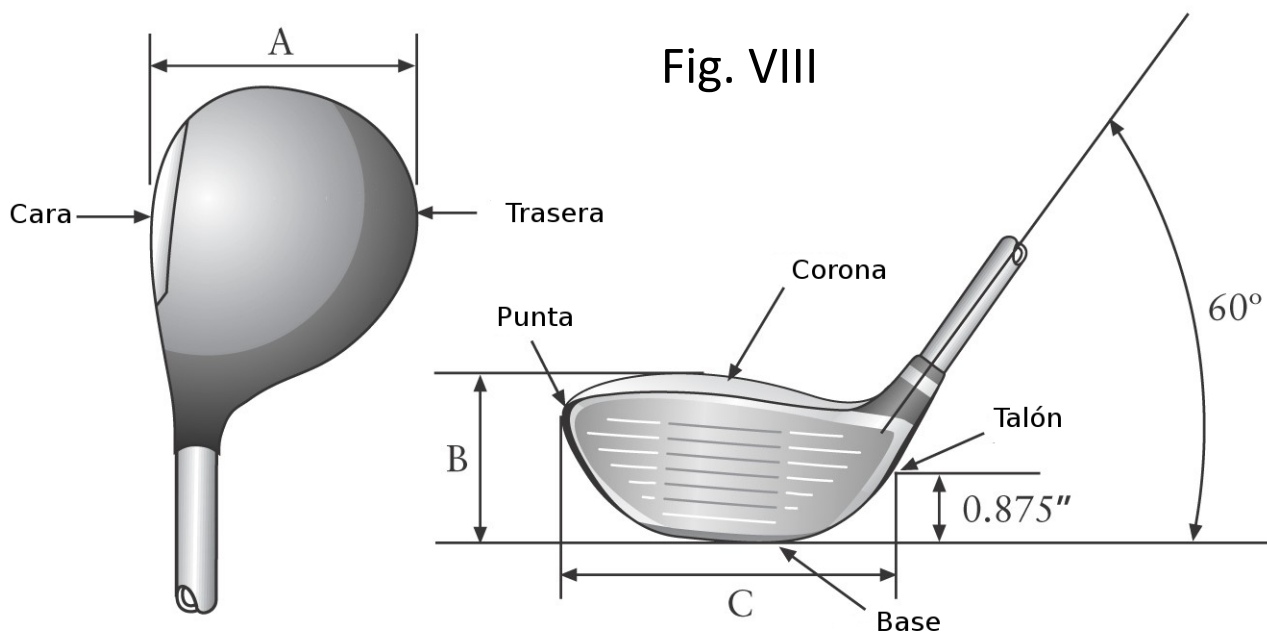
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia de la cara a la parte posterior de la cabeza del palo.
- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza del palo no es mayor de 5 pulgadas (127 mm.); y
- la distancia desde la base a la corona de la cara más alta de la cabeza no es mayor de 2,8 pulgadas (71,12 mm.) incluyendo cualquier característica permitida.

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos externos de:

- el talón y la punta
- la cara y la parte posterior (ver Fig. VIII, dimensión A)

y sobre líneas verticales entre proyecciones horizontales de los puntos externos de la base y la parte más alta (corona) de la cabeza del palo (ver Figura VIII, dimensión B). Si el punto

externo del talón no está claramente definido, se considera que está 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el que reposa el palo (ver Figura VIII, dimensión C).

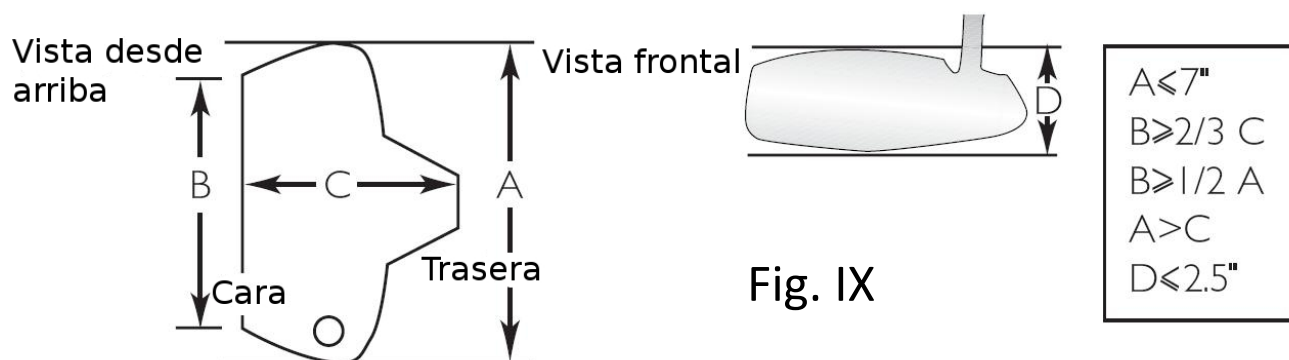


El volumen de la cabeza no debe exceder de 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas).

Cuando el palo está en un ángulo de reposo de 60 grados, el componente del momento de inercia alrededor del eje vertical a través del centro de gravedad de la cabeza del palo no debe exceder de 5900 g cm³ (33,259 onzas pulgada³), más una tolerancia de prueba de 100 g cm³ (0,547 onzas pulgada³).

(ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.



(iii) Putters (ver la Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está en su posición normal en preparación para el golpe, las dimensiones de la cabeza deben ser tales que:

- la distancia desde el talón a la punta es mayor que la distancia desde la cara a la parte posterior.

- la distancia desde el talón a la punta de la cabeza es menor o igual a 7 pulgadas (177,8 mm.).
- la distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que dos tercios de la distancia desde la cara a la parte posterior de la cabeza.
- La distancia desde el talón a la punta de la cara es mayor o igual que la mitad de la distancia del talón a la punta de la cabeza.
- la distancia desde la planta a la parte superior de la cabeza, incluyendo cualquier característica permitida, es menor o igual que 2,5 pulgadas (63,5 mm.).

Para las cabezas con forma tradicional estas dimensiones se medirán en líneas horizontales entre proyecciones verticales de las puntas más extremas de:

- el talón y la punta de la cabeza;
- el talón y la punta de la cara; y
- la cara y la parte posterior.

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de la puntas más extremas de la planta y la parte superior de la cabeza.

Para cabezas de palo con formas inusuales, las dimensiones de la punta al talón pueden hacerse en la cara del palo.

c. Efecto Muelle y Propiedades Dinámicas

El diseño, material y/o construcción de la cabeza del palo (incluyendo la cara del palo) y cualquier tratamiento que se le haga, no debe:

- (i) tener el efecto de un muelle que excede del límite establecido en el Protocolo de Prueba de Péndulo archivado en el R&A; o
- (ii) incorporar características o tecnología que incluyen, pero que no están limitadas a, muelles o características de muelles cuyo objetivo, o efecto, es el de influir indebidamente en el efecto muelle de la cabeza del palo; o
- (iii) influir indebidamente en el movimiento de la bola.

Nota: (i) no es aplicable a putters

d. Cara para Golpear

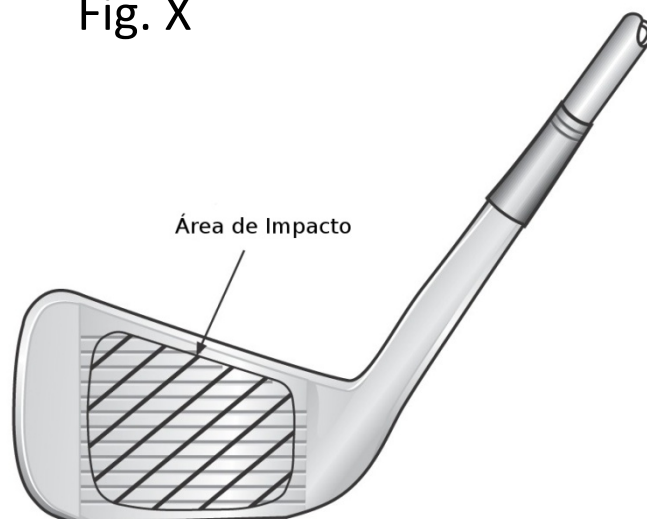
La cabeza del palo debe tener solamente una cara para golpear, excepto un putter que puede tener dos si sus características son las mismas, y están opuestas la una a la otra.

5. Cara del Palo

a. General.

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe proporcionar una rotación a la bola significativamente mayor que el de una cara estándar de acero, (se puede hacer alguna excepción para los putters).

Fig. X



Excepto para las marcas relacionadas más adelante, la cara del palo debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.

b. Rugosidad y Material del Área de Impacto.

Con la excepción de las marcas especificadas en los párrafos siguientes, la rugosidad de la superficie dentro del área en la que se desea que se produzca el impacto ("área de impacto") no debe exceder de la que deja el pulido decorativo o el fresado fino (ver la Fig. X).

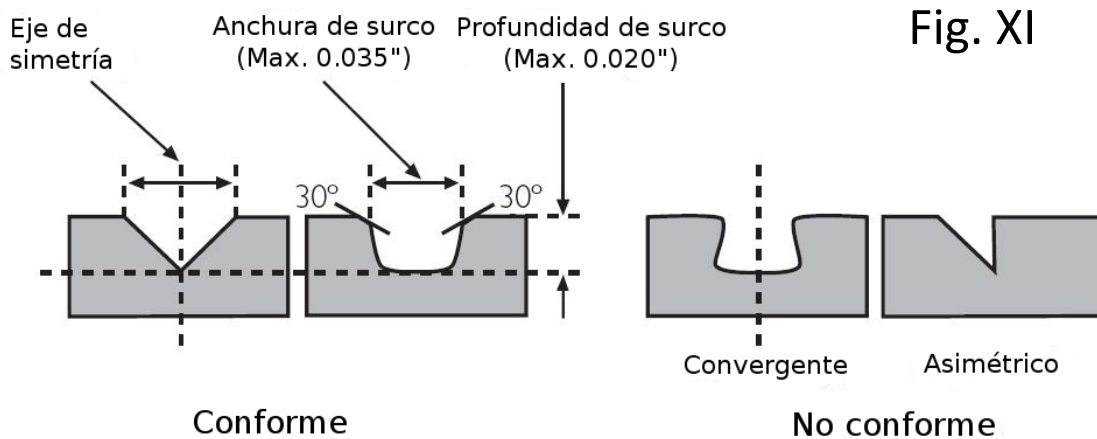
Toda el área de impacto debe ser de un solo material (puede haber excepciones para los palos con cabeza de madera).

c. Marcas del Área de Impacto

Si un palo tiene estrías y/o marcas de perforación en el área de impacto estas deben ser diseñadas y fabricadas para cumplir las siguientes especificaciones:

(i) Estrías.

- Las estrías no deben tener bordes afilados o labios elevados (prueba en archivo)
- Las estrías deben ser rectas y paralelas
- Las estrías deben tener un sección transversal simétrica y tener los lados que no convergen (ver Figura XI)



- La anchura, espaciado y sección transversal de las estrías deben ser constantes en toda el área de impacto.
- Cualquier redondeo de los bordes de las estrías debe ser circular con un radio que no exceda de 0,020 pulgadas (0,508 mm.).
- La anchura de cada una de las estrías no debe exceder de 0,035 pulgadas (0,9 mm.), utilizando el método de medida de 30 grados archivado en el R&A.
- La distancia entre los bordes de estrías adyacentes no debe ser inferior a tres veces la anchura de las estrías, y no menor de 0,075 pulgadas (1,905 mm.).
- La profundidad de cada estria no debe exceder de 0,020 pulgadas (0,508 mm.)

(ii) Marcas de Perforación.

- El área de cualquiera marca de perforación no debe exceder de 0,0044 pulgadas cuadradas (2,84 mm. cuadrados).

- La distancia entre marcas de perforación adyacentes (o entre marcas de perforación y estrías) no debe ser menor de 0,168 pulgadas (4,27 mm.) medido de centro a centro.
- La profundidad de cualquier marca de perforación no debe exceder de 0,040 pulgadas (1,02 mm.).
- Las marcas de perforación no deben tener bordes afilados ni labios elevados (prueba en archivo).

d. Marcas Decorativas.

El centro del área de impacto puede indicarse con un dibujo dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados tienen una longitud de 0,375 pulgadas (9,53 mm.). Dicho dibujo no debe influir indebidamente en el movimiento de la bola. Se permiten marcas decorativas fuera del área de impacto.

e. Marcas en la Cara de Palos no Metálicos.

Las especificaciones anteriores no se aplican a las cabezas de palos hechas de madera en las que el área de impacto de la cara es de un material cuya dureza es menor de la del metal y cuyo ángulo de inclinación es de 24 grados o menos, pero se prohíben las marcas que podrían influir de forma indebida en el movimiento de la bola.

f. Marcas en la Cara de los Putters.

Ninguna de las marcas de la cara de un putter debe tener bordes afilados o labios elevados. Las especificaciones con respecto a la rugosidad, material y marcas en el área de impacto no se aplican a los putters.

Apéndice III – La Bola

1. General

La bola no debe ser sustancialmente diferente de la forma tradicional y habitual. El material y construcción de la bola no deben ser contrarios al propósito y objetivo de las *Reglas*.

2. Peso

El peso de la bola no será superior a 1,620 onzas (45,93 gramos).

3. Tamaño

El diámetro de la bola no será menor de 1,680 pulgadas (42,67 mm.). Se cumplirá esta especificación si, bajo su propio peso, una bola cae a través de un anillo de 1,680 pulgadas (42,67 mm.) de diámetro interior en menos de 25 de unas 100 posiciones elegidas al azar, llevándose a cabo la prueba a una temperatura de 23 +/- 1 °C.

4. Simetría Esférica

La bola no debe ser diseñada, fabricada o modificada intencionadamente para tener propiedades que difieran de las de una bola de simetría esférica.

5. Velocidad Inicial

La velocidad inicial de la bola no será superior al límite especificado (prueba en archivo), al medirse en aparatos aprobados por el R & A.

6. Norma para Distancia Total

La combinación de vuelo y rodada de la bola, al probarse en aparatos aprobados por el R & A, no superará la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para bolas de golf disponible en los archivos del R & A.



Reglas del Estatus del Jugador Aficionado

Aprobadas por R & A Rules Limited

Vigente desde el 1 de enero de 2008

Preámbulo

El *R&A* se reserva el derecho a modificar las *Reglas* así como a formular y modificar las interpretaciones relacionadas con la Condición de Jugador Aficionado en cualquier momento.

En las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado se entiende que cualquier referencia a una persona incluye ambos sexos.

Definiciones

Las definiciones aparecen en orden alfabético. En las *Reglas*, los términos definidos aparecen en cursiva.

Autoridad Gobernante

La "*Autoridad Gobernante*" para las Reglas del Estatus del Jugador Aficionado en España es la Real Federación Española de Golf.

Comité

El "*Comité*" es el Comité Técnico apropiado de la Real Federación Española de Golf (Masculino, Femenino o Juvenil).

Destreza o Reputación en el Golf

Es competencia de la *Autoridad Gobernante* decidir si un *jugador aficionado* en particular tiene *destreza o reputación en el golf*.

Normalmente sólo se considera que un *jugador aficionado* tiene destreza en el golf si:

- (a) ha ganado competiciones a nivel local o nacional o ha sido seleccionado para representar a su federación nacional o territorial; o
- (b) compite en la élite.

La *reputación en el golf* sólo se puede adquirir a través de la *destreza* y no incluye el renombre por servicios al golf como administrador.

Instrucción (Enseñanza)

La *Instrucción* incluye la enseñanza de los aspectos físicos del juego del golf, es decir, la mecánica de hacer un swing con un palo de golf y de golpear una bola.

Nota: La instrucción no incluye la enseñanza de los aspectos psicológicos del juego ni de la etiqueta o Reglas de Golf.

Jugador Aficionado (Amateur)

Un *Jugador de Golf Aficionado* es aquél que practica el juego sin remuneración y sin percibir beneficio alguno de ello. Tampoco recibe ninguna remuneración por la enseñanza del golf ni por otras actividades gracias a su *destreza o reputación en el golf*, excepto en lo previsto por las *Reglas*.

Jugador Junior

Un *Jugador Junior* es un *jugador aficionado* que no ha alcanzado la edad de 18 años en el año anterior al evento, salvo que la Real Federación Española de Golf haya establecido otra edad.

Premio Bono (Voucher)

Un *premio bono* (voucher) es un bono otorgado por el Comité a cargo de una competición para la compra de material en una tienda de golf u otro establecimiento comercial.

Premio Simbólico

Un *premio simbólico* es un trofeo hecho de oro, plata, cerámica, cristal o similar que está grabado de una forma permanente y visible.

Premio Testimonial

Un *premio testimonial* es un premio por notables actuaciones o contribuciones al golf, distinto a premios ganados en competiciones. Un premio testimonial no puede ser un premio en metálico.

R&A

El "R&A" significa R&A Rules Limited

Regla o Reglas

El término *Regla o Reglas* se refiere a las *Reglas del Estatus del Jugador Aficionado* determinadas por la Real Federación Española de Golf.

Valor de Venta

El *valor de venta* de un premio es el precio normal por el que cualquier persona puede adquirir el material en un comercio en la fecha de la prueba.

Regla 1

Condición de Aficionado

1-1. General

Un *Jugador de golf aficionado* debe jugar al golf y comportarse de acuerdo con las *Reglas*.

1-2. Condición de Aficionado

El estatus de aficionado es una condición universal de elegibilidad para jugar en competiciones de golf como *jugador de golf aficionado*. Una persona que actúa en contra de las *Reglas* puede perder su condición de *jugador de golf aficionado* y por lo tanto, perder su derecho a participar en competiciones para aficionados.

1-3. Propósito y Espíritu de las Reglas

El propósito y el espíritu de las *Reglas* es mantener la distinción entre el Golf Aficionado y el Golf Profesional y proteger al juego de aficionados en lo que sea posible de los abusos que pudieran producirse como consecuencia del patrocinio e incentivos monetarios sin control. Se considera que es necesario salvaguardar al Golf Aficionado, que en gran parte se auto-regula sólo con respecto a las *Reglas* de juego y de handicaps, de forma que lo puedan disfrutar todos los *Jugadores Aficionados*.

1-4. Dudas sobre las Reglas

Cualquier persona que desee ser un *jugador aficionado* y que tiene dudas sobre las acciones que pretende tomar, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Cualquiera que organice o patrocine una competición de golf aficionado o una competición en la que participan *jugadores aficionados* y que tenga dudas sobre si una propuesta suya es conforme con las *Reglas*, debería consultar a la Real Federación Española de Golf.

Regla 2

El Profesionalismo

2-1. General

Excepto en lo previsto por las *Reglas*, un *jugador de golf aficionado* no debe emprender ninguna iniciativa con el fin de convertirse en jugador de golf profesional, ni identificarse como tal.

Nota 1: Las acciones de un *jugador aficionado* para convertirse en un jugador profesional incluyen, pero no están limitadas a, las siguientes:

- (a) aceptar el puesto de un jugador profesional de golf;
- (b) recibir servicios o pagos, directos o indirectos, de un agente profesional;
- (c) llegar a un acuerdo escrito u oral, directa o indirectamente, con un patrocinador o agente profesional; y
- (d) aceptar un pago o compensación directa o indirectamente por permitir que se utilice su nombre o imagen como jugador con *destreza o reputación en el golf* para fines comerciales.

Nota 2: Un *jugador de golf aficionado* puede averiguar sobre sus posibilidades como profesional e incluso solicitar sin éxito un puesto de jugador profesional de golf, y puede trabajar en una tienda y percibir un salario, con tal de que no infrinja las *Reglas* de cualquier otra forma.

2-2. Pertenencia a Organizaciones de Jugadores Profesionales de Golf

a. Asociación de Jugadores Profesionales de Golf

Un *jugador de golf aficionado* no debe ser miembro de ni pertenecer a una Asociación de Jugadores Profesionales de Golf.

b. Circuitos Profesionales.

Un *jugador de golf aficionado* no debe ser miembro de ni pertenecer a un Circuito Profesional limitado exclusivamente a jugadores profesionales de golf.

Nota: Si un *jugador aficionado* tiene que competir en una o más competiciones de clasificación para poder pertenecer a un Circuito Profesional, puede inscribirse en dichas competiciones y jugarlas sin perder su condición de Aficionado, siempre que renuncie por escrito a cualquier premio en metálico antes de jugar la competición.

Regla 3

Premios

3-1. Competir por Premios en Metálico

Un *jugador de golf aficionado* no debe competir por premios en metálico o su equivalente en un partido, competición o exhibición.

Nota: Un *jugador de golf aficionado* puede participar en un torneo en el que se ofrecen premios en metálico o su equivalente siempre que, antes de jugar, renuncie a su derecho a recibir un premio en metálico en el mismo.

(Conducta en contra del propósito y espíritu de las Reglas – véase la Regla 7-2)

(Política sobre las apuestas – véase el Apéndice)

3-2. Límites de Premios

a. General

Un *Jugador de golf aficionado* no debe aceptar un premio (que no sea un *premio simbólico*) o *premio bono* con un *valor de venta* superior a 500 Libras Esterlinas o su equivalente, u otra cantidad menor si así lo decide la Real Federación Española de Golf. Estos límites se aplican a todos los premios o *premios bonos* recibidos por un *jugador de golf aficionado* en una competición o serie de competiciones, excluyendo cualquier premio por hacer un hoyo en uno (véase la Regla 3-2b).

b. Premios por Hoyo en Uno.

Los límites establecidos en la Regla 3-2a se aplican a un premio por hacer un hoyo en uno. Sin embargo, puede aceptarse dicho premio además de cualquier otro premio ganado en la competición.

c. Cambiar Premios

Un *jugador de golf aficionado* no debe cambiar un premio o premio bono por dinero.

Excepción: Un *jugador de golf aficionado* puede enviar un *premio bono* a una federación territorial o nacional para que le abonen el valor de dicho bono para cubrir gastos ocasionados como consecuencia de la participación de una competición de golf, siempre que el abono dichos gastos esté permitido por la Regla 4-2.

Nota 1: La responsabilidad de demostrar el *valor de venta* de un premio es del Comité que se hace cargo de la competición.

Nota 2: Se recomienda que el valor total de los premios scratch o de cualquier categoría de hándicap no excedan de dos veces el valor permitido en una competición a 18 hoyos, tres veces su valor en una competición a 36 hoyos, cinco veces en una competición a 54 hoyos y seis veces en una competición a 72 hoyos.

3-3. Premios testimoniales

a. General

Un *jugador de golf aficionado* no debe aceptar un *premio testimonial* con un *valor de venta* superior a los límites establecidos en la Regla 3-2a.

b. Premios Múltiples

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar más de un premio testimonial de diferentes donantes, aunque su *valor de venta* total sea superior a los límites establecidos, siempre y cuando no se hayan entregado de esta manera para evitar el límite por un solo premio.

Regla 4

Gastos

4-1. General

Excepto en lo dispuesto por las *Reglas*, un *jugador de golf aficionado* no debe aceptar gastos de cualquier procedencia, en dinero o de otra forma, para participar en una competición o exhibición de golf.

4-2. Aceptar el Pago de Gastos

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de los gastos ocasionados por jugar en una competición o exhibición de golf, sin que esta cantidad supere los gastos incurridos, de la siguiente manera:

a. Ayuda de la familia

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de los gastos por un miembro de su familia o por su tutor legal.

b. Jugadores Junior

Un *jugador junior* puede aceptar el pago de gastos cuando compite en una competición limitada exclusivamente a *jugadores junior*.

c. Pruebas Individuales

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando compite en pruebas individuales siempre que cumpla los siguientes requisitos:

- (i) Cuando la prueba se juega en el país del jugador, los gastos deben ser aprobados por la Real Federación Española de Golf o por la Federación Territorial en cuya zona se vaya a jugar la competición.
- (ii) Cuando la prueba tenga lugar en el extranjero, deberá obtenerse la aprobación de la federación nacional del país del jugador y de la federación o asociación nacional organizadora de la competición. Los gastos serán pagados a través de la federación nacional o territorial del jugador o por el organismo regulador del golf del territorio que visita, sujeto a la aprobación de la federación nacional del jugador.

La *Autoridad Gobernante* puede limitar la recepción de los gastos a un número concreto de días de competición dentro del calendario anual y un jugador de golf aficionado no debe exceder de ese límite. Se entiende que los gastos incluyen un tiempo razonable de viaje y los días de práctica necesarios de acuerdo con los días de la competición.

Excepción: Un *jugador de golf aficionado* no debe recibir gastos, directa o indirectamente, de un agente profesional (véase la Regla 2-1) o de cualquier otra fuente similar determinada por la *Autoridad Gobernante*.

Nota: Un *jugador de golf aficionado* con destreza o reputación no debe promocionar ni anunciar la procedencia de los gastos recibidos (véase la Regla 6-2).

d. Pruebas por Equipos

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de gastos cuando representa a:

- su país
- su federación territorial
- su club
- su empresa o industria
- una entidad similar,

en pruebas por equipos, sesión de prácticas o campo de entrenamiento.

Nota 1: Una "entidad similar" incluye una institución educativa reconocida o servicio militar.

Nota 2: Salvo que se establezca de otra manera, los gastos deben ser pagados por el organismo que representa o por el organismo regulador de golf en el país que visita.

e. Invitación no Relacionada con la Destreza

Un *jugador de golf aficionado* que ha sido invitado a participar en una competición por razones ajenas a la *destreza en el golf* (por ejemplo, un famoso, un compromiso de negocios o un cliente), puede aceptar el pago de los gastos.

f. Exhibiciones

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando participa en una exhibición de ayuda a una reconocida entidad benéfica, siempre que la exhibición no se haga paralelamente con otra prueba de golf.

g. Competiciones por Hándicap con Patrocinio

Un *jugador de golf aficionado* puede aceptar el pago de los gastos cuando participa en una competición por hándicap con patrocinio, siempre que la competición haya sido aprobada de la siguiente manera:

- (i) Cuando la competición va a tener lugar en el país del jugador, el patrocinador necesita, anualmente, la aprobación previa de la *Autoridad Gobernante*; y
- (ii) Cuando la prueba va a tener lugar en más de un país o participarán jugadores de más de un país, el patrocinador necesita, anualmente, la aprobación previa de cada *Autoridad Gobernante*. La solicitud de aprobación debería enviarse a la *Autoridad Gobernante* del país en el que la competición vaya a comenzar.

Regla 5**Instrucción****5-1. General**

Excepto en lo estipulado en las *Reglas*, un *jugador de golf aficionado* no debe recibir pagos o compensaciones por enseñar (*instrucción*) a jugar al golf.

5-2. Cuando se Admite el Pago**a. Escuelas, Colegios, Campamentos, etc.**

Un *jugador de golf aficionado* que es (i) empleado de una institución o sistema educativo o (ii) monitor en un campamento u otro programa organizado puede recibir pagos por impartir *instrucción* (enseñanza) sobre el golf a estudiantes de las instituciones o sistemas, siempre y cuando el tiempo dedicado a la enseñanza de golf durante un año represente menos del 50 por ciento del total del tiempo que ha dedicado durante el año a sus obligaciones como empleado.

b. Programas Aprobados

Un *jugador de golf aficionado* puede recibir gastos, pagos o compensación por impartir *instrucción* como parte de un programa que ha sido previamente aprobado por la Real Federación Española de Golf.

5-3. Instrucción Escrita

Un *Jugador de golf aficionado* puede aceptar pagos o compensaciones por *instrucción* (enseñanza) en escritos, siempre y cuando su destreza y reputación en el golf no hayan sido un factor determinante en su contratación o en comisión o venta de sus trabajos.

Regla 6**Uso de Destreza o Reputación en el Golf****6-1. General**

Excepto en lo estipulado en las *Reglas*, un *jugador de golf aficionado con destreza y reputación en el golf* no debe utilizar esa destreza o reputación para promocionar, anunciar o vender cualquier cosa con el fin de ganar dinero.

6-2. Cesión del Nombre o de la Imagen

Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* no debe, directa o indirectamente, utilizar esa destreza o reputación para recibir una gratificación, compensación, beneficio personal o económico por permitir el uso de su nombre o imagen para anunciar o vender cualquier producto.

Excepción: Un jugador de golf aficionado con destreza o reputación en el golf puede permitir la utilización de su nombre o imagen para promocionar:

- (a) Su País, Comunidad, Ciudad, Federación, Asociación, Club, etc., o
- (b) con la autorización de su Federación: (I) Cualquier competición u otro evento considerado de gran interés o que pueda contribuir al desarrollo del juego , o (II) destinado a una conocida obra de caridad (o buena causa similar)

El jugador Aficionado no deberá obtener pago alguno, compensación o ganancia económica, por hacerlo, ya sea directa o indirectamente.

Nota: Un jugador de golf aficionado puede recibir material de cualquiera que comercie con ello, siempre que no haga publicidad.

6-3. Presencia Personal

Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* no debe utilizar, directa o indirectamente, esa destreza o reputación para recibir una gratificación, compensación, beneficio personal o económico por su presencia personal.

Excepción: Los gastos ocasionados por una presencia personal podrán ser pagados siempre que no se trate de una competición o exhibición de golf.

6-4. Retransmisiones y Escritos

Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* puede recibir una gratificación, compensación, beneficio personal o económico por retransmitir o por escribir sobre el golf siempre que:

- (a) la retransmisión o redacción sea parte de su trabajo principal o profesión y no incluya *instrucción* (enseñanza) (Regla 5); o
- (b) la retransmisión o redacción se realicen a tiempo parcial, el jugador sea el autor material de los comentarios, artículos o libros y que no incluyan *instrucción* (enseñanza).

Nota: Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* no debe promocionar ni anunciar nada dentro de los comentarios, artículos o libros y no debe prestar su nombre o imagen a la promoción o venta de los mismos (véase la Regla 6-2).

6-5. Becas Escolares

Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* no debe aceptar los beneficios de una beca escolar, u otra ayuda similar, que no hayan sido aprobadas por la Real Federación Española de Golf.

6-6. Condición de Socio

Un *jugador de golf aficionado* con una *destreza o reputación en el golf* no debe aceptar una oferta para ser socio de un Club de Golf o para tener privilegios en un campo de golf sin pagar las cuotas correspondientes, si la oferta se realiza a cambio de representar al club o al campo jugando.

Regla 7

Otras Conductas Incompatibles con la Condición de Aficionado

7-1. Conducta que Perjudica al Golf Aficionado

Un *jugador de golf aficionado* no debe actuar de una forma que se considera perjudicial a los mejores intereses del juego aficionado (amateur).

7-2. Conducta Contraria al Propósito y Espíritu de las Reglas

Un *jugador de golf aficionado* no debe emprender ninguna acción, incluyendo acciones relacionadas con las apuestas en el golf, que sea contraria al propósito y espíritu de las *Reglas*.

(Política sobre las apuestas – véase el Apéndice)

Regla 8

Procedimiento para Hacer Cumplir las Reglas

8-1. Decisión sobre una Infracción

Si el *Comité* recibe información de una posible infracción cometida por un jugador que dice ser *jugador de golf aficionado*, el *Comité* investigará los hechos para decidir si ha existido tal infracción. Cada caso se investigará a discreción del *Comité* considerando todos los hechos. La decisión del *Comité* será final, aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con estas *Reglas*.

8-2. Sanción

Al decidir que una persona ha infringido las *Reglas*, el *Comité* puede declarar que el jugador ha perdido su condición de aficionado o requerirle para que desista de acciones específicas como requisito para conservar su estatuto de aficionado.

El *Comité* debería notificar al jugador y podrá notificar así mismo a cualquier federación o asociación de golf que pueda tener interés sobre la decisión tomada bajo la Regla 8-2.

8-3. Procedimiento de Apelación

Contra la decisión adoptada en primera instancia por el *Comité* correspondiente (Masculino, Femenino, o Juvenil) el sancionado podrá interponer recurso, en el plazo de diez días hábiles contados desde el siguiente a la notificación, ante el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf, que resolverá dentro de los cinco días siguientes a la presentación del recurso.

Regla 9

Readmisión a la Condición de Aficionado

9-1. General

Sólo el *Comité* tiene autoridad para readmitir a un jugador a la Condición de Aficionado, establecer un período de espera o denegarle la readmisión, aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con estas *Reglas*.

9-2. Solicitud de Readmisión

Al considerar una readmisión, el *Comité* debe guiarse, normalmente en los siguientes principios:

a. Esperando la Readmisión

Se considera que el Profesional tiene ventaja sobre el *jugador de golf aficionado* por haberse dedicado al golf como profesión; otras personas que hayan infringido las *Reglas* también tienen ventaja sobre el *jugador de golf aficionado*. Esta ventaja no se pierde por el mero

hecho de dejar de infringir las *Reglas*. Por lo tanto, una persona que solicita la readmisión como aficionado debe superar un período de espera impuesto por el *Comité*.

El período de espera empieza a partir de la fecha en que infringió las *Reglas* por última vez, a menos que el *Comité* decida que comience a partir de (a) la fecha en que tuvo conocimiento de la última infracción del jugador o (b) otra fecha determinada por el *Comité*.

b. Período de Espera para la Readmisión

(i) Profesionalismo

Normalmente el período de espera irá relacionado con el período de infracción de las *Reglas*. No obstante, ningún solicitante podrá ser readmitido a menos que se haya comportado de acuerdo con las *Reglas* durante al menos un año.

Se recomienda al *Comité* aplicar las siguientes directrices para los períodos de espera:

Período de Infracción:	Período de Espera:
menos de 5 años	1 año
más de 5 años	2 años

No obstante, el período de espera puede alargarse si el solicitante ha jugado en muchas competiciones por dinero, independientemente del éxito que haya tenido. En cualquier caso, el *Comité* se reserva el derecho a ampliar o reducir el período de espera.

(ii) Otras Infracciones de las Reglas

Normalmente el período de espera será de un año, Sin embargo, ese período podrá ampliarse si se considera que la infracción fue grave.

c. Número de Readmisiones

Normalmente un jugador no será readmitido más de dos veces.

d. Jugadores de Reconocido Prestigio Nacional

Normalmente no será readmitido un jugador de reconocido prestigio nacional que ha estado infringiendo las *Reglas* durante más de cinco años.

e. Estatus Durante el Período de Espera

Durante el período de espera el solicitante debe cumplir con estas *Reglas* puesto que son aplicables a un *jugador de golf aficionado*.

No podrá participar en competiciones como *jugador de golf aficionado*. Sin embargo, podrá participar en pruebas en que jueguen únicamente los socios del Club del solicitante, siempre que el Club lo autorice, pero no podrá representar al Club contra otros Clubes sin la autorización de los Clubes participantes en la competición y/o el Comité de la Prueba.

Un jugador que haya solicitado la readmisión podrá participar en competiciones que no estén limitadas a *jugadores aficionados* siempre que cumpla con las condiciones de la competición. No perjudicará su solicitud siempre que se inscriba como solicitante de readmisión. Rehusará cualquier premio en metálico y no podrá aceptar ningún premio reservado a un *jugador aficionado* (Reglas 3-1).

9-3. Procedimiento para la Readmisión

Cada solicitud de readmisión debe someterse al *Comité* de acuerdo con los procedimientos establecidos por éste, y debe incluir toda la información que el *Comité* pueda requerir.

9-4. Procedimiento de Apelación

Contra la decisión adoptada en primera instancia por el *Comité* correspondiente (Masculino, Femenino o Juvenil) el sancionado podrá interponer recurso, en el plazo de diez días hábiles contados desde el siguiente a la notificación, ante el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf, que resolverá dentro de los cinco días siguientes a la presentación del recurso.

Regla 10

Decisión del Comité

10-1. Decisión del Comité

La decisión del *Comité* es final, aunque existe la posibilidad de recurrir de acuerdo con las Reglas 8-3 y 9-4.

10-2. Dudas sobre las Reglas

Si el *Comité* tiene dudas sobre el caso o considera que no lo cubren las *Reglas*, puede, antes de tomar su decisión, consultar con el Comité de la Condición de Jugador Aficionado del R&A.

Apéndice - Política Sobre Apuestas

General

Un "jugador de golf aficionado" es aquél que practica el juego sin remuneración y sin percibir beneficio alguno por ello. Los incentivos económicos en el golf aficionado que pudieran surgir de algún tipo de apuestas podrían dar lugar a abusos de las Reglas tanto en el juego como en la manipulación de handicaps que a su vez dañaría la integridad del juego. Hay una diferencia entre jugar por premios en metálico (Regla 3-1) y con apuestas que va en contra del espíritu de las *Reglas* (Regla 7-2) y los tipos de apuesta que no infringen las Reglas. En caso de duda sobre la aplicación de las *Reglas*, un *jugador aficionado* o un Comité de Prueba en la que participan *jugadores aficionados* debería consultar con la Real Federación Española de Golf. Si esto no es factible, se recomienda no ofrecer premios en metálico para garantizar que no se infrinjan las *Reglas*.

Apuestas Aceptables

No hay ninguna objeción a las apuestas informales entre jugadores o equipos cuando no influye sobre el juego. Es imposible definir las apuestas informales con exactitud, pero en general, deberían cumplirse las siguientes condiciones:

- los jugadores se conocen;
- la participación en las apuestas es opcional y limitada a los jugadores;
- los propios jugadores son los únicos que ponen el dinero que se lleva el ganador;
- la cantidad de dinero no se considera excesiva.

Por lo tanto, las apuestas se aceptan siempre que el motivo principal de jugar es el de disfrutar y no el de lucrarse.

Apuestas Inaceptables

No se aprueban otros tipos de apuestas en las que se les obliga a los jugadores a participar (por ejemplo, porras obligatorias) o las que podrían suponer grandes cantidades de dinero (por ejemplo, subastas en las que se venden jugadores o equipos al que más puja).

Es muy difícil definir las apuestas inaceptables pero en general lo serían si:

- la participación en las apuestas está abierta a no jugadores;
- la cantidad de dinero se considera excesiva.

La participación de un *jugador aficionado* en estas apuestas puede considerarse como contraria al propósito y espíritu de las *Reglas* (Regla 7-2) y podría poner en peligro su condición de aficionado.

Además, no se admiten pruebas diseñadas o promocionadas para crear premios en metálico. Se considera que los jugadores que participen en estas pruebas sin renunciar previamente a cualquier premio en metálico están infringiendo la Regla 3-1.

Nota: Las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado no se aplican a las apuestas realizadas por *jugadores aficionados* en competiciones limitadas a u organizadas específicamente para jugadores profesionales.