

Procedimientos Del Comité

Contenido

I El Comité (Sección I)

Sección I	La Función del Comité	406
-----------	-----------------------	-----

IA	Juego en General	406
----	------------------	-----

IB	Competiciones	406
----	---------------	-----

II Juego en General (Secciones 2-4)

Sección 2	Marcaje del Campo para Juego en General	410
-----------	---	-----

2A	Fuera de Límites	410
----	------------------	-----

(1)	Guía General Para Determinar y Marcar Límites	410
-----	---	-----

(2)	Marcar Fuera de Límites Interno	412
-----	---------------------------------	-----

2B	Áreas de Salida	413
----	-----------------	-----

2C	Áreas de Penalización	413
----	-----------------------	-----

(1)	Decidir Cuándo Marcar Áreas que No Contienen Agua como Áreas de Penalización	413
-----	--	-----

(2)	Cómo Marcar o Definir el Margen de un Área de Penalización	415
-----	--	-----

(3)	Determinar Donde Marcar el Margen de un Área de Penalización	415
-----	--	-----

(4)	Si Marcar un Área de Penalización Como Roja o Amarilla	416
-----	--	-----

(5)	Cambio de Condición de un Área de Penalización entre Rojo y Amarillo	416
-----	--	-----

(6)	Definir Área de Penalización como Zona de Juego Prohibido	417
-----	---	-----

(7)	Cuerpo de Agua Contiguo al Campo	418
-----	----------------------------------	-----

2D	Bunkers	418
----	---------	-----

2E	Greens	419
----	--------	-----

2F	Condiciones Anormales del Campo	419
----	---------------------------------	-----

(1)	Decidir Qué Áreas Marcar como Terreno en Reparación	419
-----	---	-----

Contenido

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación	420
2G Zonas de Juego Prohibido	421
(1) Qué Puede Ser Marcado como una Zona de Juego Prohibido	421
(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido	422
2H Objetos Integrantes	422
2I Zonas de Dropaje	423
(1) Cuanto Utilizar Zonas de Dropaje	423
(2) Dónde Ubicar las Zonas de Dropaje	424
Sección 3 Reglas Locales para Juego en General.....	424
Sección 4 Consideraciones Adicionales para Juego en General.....	425
4A Ritmo de Juego y Código de Conducta.....	425
(1) Política de Ritmo de juego	425
(2) Política de Código de Conducta	426
4B Suspender del Juego.....	426
4C Proporcionar Asistencia en Reglas	426
III Competiciones (Secciones 5-7)	
Sección 5 Antes de la Competición.....	428
5A Establecer las Condiciones de la Competición	428
(1) Elegibilidad	428
(2) Requisitos de Inscripción y Fechas	429
(3) Formato, Incluyendo Asignación de Hándicap	430
(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego	431
(5) Cuándo Se Ha Entregado una Tarjeta de Resultados	433
(6) Cómo Se Resolverán los Empates	434
(7) Cuándo Es Final el Resultado de una Competición	436
(8) Cambiando las Condiciones de la Competición una Vez Que Ha Comenzado	437
(9) Anti-Doping	438

5B	Marcar el Campo	438
(1)	Fuera de Límites	438
(2)	Áreas de Penalización	438
(3)	Bunkers	439
(4)	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	439
(5)	Zonas de Juego Prohibido	440
(6)	Obstrucciones Temporales	440
5C	Reglas Locales	440
5D	Definir Áreas de Práctica	441
5E	Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos	442
(1)	Seleccionar Áreas de Salida	442
(2)	Seleccionar las Posiciones de los Hoyos	443
5F	Draw, Grupos y Horarios de Salida	444
(1)	El Draw	444
(2)	Horarios de Salida y Grupos de Juego	446
(3)	Marcadores	446
(4)	Zonas de Salida	447
5G	Política de Ritmo de Juego	447
5H	Política de Código de Conducta	448
(1)	Establecer un Código de Conducta	448
(2)	Determinar Penalizaciones por Infracciones al Código	449
(3)	Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta	450
(4)	Espíritu del Juego y Grave Falta de Conducta	450
5I	Información para Jugadores y Árbitros	451
(1)	Reglas Locales	451
(2)	Hojas de Grupos o Draw	451
(3)	Hojas de Posiciones de Hoyos	451
(4)	Tarjetas de Resultados Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap	451
(5)	Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta	452
(6)	Plan de Evacuación	452

Contenido

Sección 6 Durante la Competición.....	452
6A Comienzo del Juego.....	453
6B El Campo.....	454
(1) Mantenimiento del Campo Durante la Vuelta	454
(2) Establecer la Posición de los Hoyos y las Áreas de Salida.....	454
6C Proporcionar Asistencia de Reglas a los Jugadores.....	456
(1) Árbitros en Match Play (Juego por Hoyos).....	456
(2) Árbitros en Stroke Play (Juego por Golpes).....	456
(3) Limitar las Funciones de Miembros del Comité.....	457
(4) Árbitro Autoriza a Jugador a Infringir una Regla	458
(5) Árbitro Advierte a Jugador Sobre una Infracción de una Regla	458
(6) Desacuerdo con la Decisión del Árbitro.....	458
(7) Cómo Resolver Cuestiones de Hecho.....	458
(8) Estado Real del Match No Puede Ser Determinado	460
(9) Combinando Match Play (Juego por Hoyos) y Stroke Play (Juego por Golpes)	460
(10) Tratamiento de Jugador que Procedió Según una Regla Inaplicable.....	461
(11) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Match Play (Juego por Hoyos) ..	462
(12) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Stroke Play (Juego por Golpes) ..	467
6D Hacer Cumplir el Ritmo de Juego	467
6E Suspensiones y Reanudaciones	468
(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales	468
(2) Decidiendo Cuándo Suspende y Reanudar el Juego	468
(3) Reanudación del Juego.....	469
(4) Sobre Si Cancelar una Vuelta	470
(5) Jugador se Niega a Comenzar o Levanta su Bola Debido a las Condiciones Meteorológicas	471
(6) Quitar Agua Temporal o Impedimentos Suelos del Green	471
(7) Match Iniciado Desconociendo que el Campo Está Cerrado	471

6F Resultados	471
(1) Match Play (Juego por Hoyos)	471
(2) Stroke Play (Juego por Golpes)	472
6G Hacer los Cortes; Establecer el Draw; Crear Nuevos Grupos	472
(1) Hacer los Cortes y Crear Nuevos Grupos	472
(2) Tratamiento de los Abandonos o las Descalificaciones en Match Play (Juego por Hoyos)	473
(3) Tratamiento de los Abandonos o las Descalificaciones en Stroke Play (Juego por Golpes)	474
(4) Clasificación para Match Play (Juego por Hoyos)	474
(5) Aplicación Incorrecta del Hándicap Afecta el sorteo Match	474

Sección 7 Después de la Competición. 474

7A Resolver Empates en Juego por Golpes	474
(1) Descalificación o Concesión del Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)	475
(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)	475
7B Cuándo los Resultados son Finales	475
7C Entregar Premios	475
7D Problemas de Reglas o de Resultados que Surgen Después de la Competición	476

IV Modelos de Reglas Locales y Otras Formas de Juego (Secciones 8–9)

Sección 8 Modelos de Reglas Locales. 483

8A Fuera de Límites y Límites del campo	485
8B Áreas de Penalización	487
8C Bunkers	494
8D Greens	496
8E Procedimientos de Alivio Especiales	499
8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	513

Contenido

8G Restricciones al Uso de Equipamiento Específico 533

8H Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores 537

8I Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar 540

8J Procedimientos para Mal Tiempo y Suspensiones de Juego 542

8K Políticas de Ritmo de Juego 542

8L Reglas Locales No Autorizadas 547

Sección 9 Otras Formas de Juego 548

9A Stableford Modificado 548

9B Greensomes 548

9C Scramble 549

9D Cuentan los Dos Mejores de Cuatro Resultados 549



El Comité

I La Función del Comité

Las Reglas de Golf definen al Comité como la persona o grupo a cargo de una competición o del campo. El Comité es esencial para el adecuado juego del deporte. Los Comités tienen la responsabilidad de gestionar el campo en el día a día o durante una competición específica y siempre deberían actuar de manera tal que apoyen las Reglas de Golf. Esta sección de la Guía Oficial de las Reglas de Golf proporciona orientación a los Comités para cumplir con su función.

Mientras muchas de las responsabilidades de un Comité son específicas al llevar adelante competiciones organizadas, una parte importante de los deberes del Comité se relaciona con su responsabilidad por el campo durante el juego en general o diario.

IA Juego en General

Aún cuando no tenga lugar una competición, es importante que el Comité se asegure que las Reglas de Golf pueden ser cumplidas por los jugadores durante el juego de una vuelta casual o durante el juego de competiciones. Este tipo de juego es llamado juego en general en los Procedimientos del Comité.

Durante el juego en general, la estructura del Comité es generalmente más informal que en competiciones y en muchos casos las responsabilidades del Comité son delegadas o llevadas a cabo por uno o más representantes del campo, como el profesional del club, el gerente u otro empleado del campo. Los deberes de este Comité incluyen:

- Asegurar que el campo esté marcado adecuadamente (Sección 2)
- Establecer Reglas Locales para el juego en general (Sección 3),
- Establecer y aplicar normas de Ritmo de Juego y Código de Conducta (Sección 4A),
- Considerar cuando suspender el juego por malas condiciones meteorológicas u otras condiciones (Sección 4B), y
- Proporcionar apoyo sobre Reglas a los jugadores cuando tengan dudas respecto al juego en general (Sección 4C).

IB Competiciones

Cuando un Comité se encuentra a cargo de una competición, tiene responsabilidades antes, durante y después del juego para asegurar que la competición se lleve a cabo de manera fluida bajo las Reglas de Golf.

Los recursos disponibles para el Comité variarán dependiendo del campo o el nivel de la competición que se lleve a cabo, por lo tanto, el Comité puede no estar en condiciones de llevar a cabo cada práctica recomendada. De ser así, el Comité necesitará decidir sus prioridades para cada competición.

El período previo a la competición es posiblemente el más importante para asegurar el buen funcionamiento de la competición. Los deberes del Comité durante este período pueden incluir:

- Establecer las Condiciones de la Competición (Sección 5A),
- Revisar y ajustar el Marcaje del campo (Sección 5B),
- Revisar las Reglas Locales y establecer cualquier Regla Local adicional (Sección 5C),
- Definir si y cuándo los jugadores pueden practicar el campo (Sección 5D),
- Determinar las áreas de salida y posiciones de los hoyos que se utilizarán (Sección 5E),
- Establecer y publicar el sorteo para Match Play (Juego por Hoyos) o los grupos para Stroke Play (Juego por Golpes) y los horarios de salida (Sección 5F),
- Definir el Ritmo de Juego y el Código de Conducta (Sección 5G y 5H), y
- Preparar el material para los jugadores y árbitros (Sección 5I).

Una vez que ha comenzado la competición, el Comité es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar según las Reglas y asistirlos en la aplicación de las Reglas:

- Proporcionar información a los jugadores para que estén al tanto las Reglas Locales, Ritmo de Juego o Código de Conducta vigentes, así como también cualquier otra información relevante como qué área de salida utilizar y donde están colocados los hoyos (Sección 6A),
- Comenzar los matches y grupos en hora (Sección 6A),
- Asegurar que el campo esté preparado, marcado y conservado adecuadamente (Sección 6B),
- Asistir a los jugadores en Reglas (Sección 6C),
- Hacer cumplir el Ritmo de Juego (Sección 6D),
- Suspender el juego debido a las condiciones meteorológicas u otras condiciones y luego determinar cuándo se debe reanudarlo (Sección 6E),
- Proporcionar un espacio donde los jugadores informen los resultados de un match o entreguen sus tarjetas de resultados en Stroke Play (Juego por Golpes) (Sección 6F),

La Función del Comité

- Validar todos los resultados de la vuelta en el Stroke Play (Juego por Golpes) (Sección 6F), y,
- Establecer y publicar los grupos y horarios de salida para los jugadores, si hay vueltas adicionales que no se habían publicado anteriormente (Sección 6G).

Una vez que el juego se ha completado los deberes del Comité incluyen:

- Resolver desempates en Stroke Play (Juego por Golpes) (Sección 7A),
- Confirmar el resultado final y cerrar la competición (Sección 7B),
- Entregar los premios (Sección 7C), y
- Abordar cualquier problema que surja después de que la competición se ha cerrado (sección 7D).



Juego en General

2 Marcaje del Campo para Juego en General

El marcaje del campo y el mantenimiento del mismo a medida que sea necesario es una tarea continua de la cual es responsable el Comité.

Un campo bien marcado permite al jugador jugar bajo las Reglas y ayuda a eliminar confusiones para los jugadores. Por ejemplo, un jugador podría no saber cómo proceder si un estanque (área de penalización) no está marcado o si no le es posible determinar si una bola se encuentra dentro o fuera de límites.

2A Fuera de Límites

Es importante para el Comité marcar debidamente los límites y mantener el marcaje para que si un jugador golpea una bola cerca de un fuera de límite sea capaz de determinar si su bola está dentro o fuera de límites.

(1) Guía General Para Determinar y Marcar Límites

El Comité puede marcar el límite del campo de muchas formas. Estacas o líneas pintadas pueden ser colocadas por el Comité. Vallas o muros existentes pueden ser utilizados para definir límites así como también puede ser utilizado el margen de otras estructuras permanentes como caminos o edificaciones.

Al determinar y marcar los límites del campo hay un número de puntos a considerar por el Comité:

Propiedades que Rodean el Campo

- Donde propiedades privadas y caminos públicos rodean el campo, es muy recomendable que el Comité marque estas áreas como fuera de límites. A menudo estas propiedades tendrán muros o vallas que pueden ser utilizadas como el límite del campo. Cuando estas existen generalmente no hay necesidad de mover el límite hacia dentro colocando estacas. Pero el Comité puede querer mover el límite hacia adentro (por ejemplo, usando estacas) para proporcionar protección adicional a las propiedades contiguas.
- No hay ningún requisito para que un campo tenga límites, pero es aconsejable para prevenir que se juegue desde propiedades que no pertenecen al campo. Pero puede haber lugares donde se encuentran amplias áreas abiertas bordeando los límites de la propiedad donde no habría objeción en que los jugadores jueguen. En este caso no es necesario que se coloquen estacas o definir el límite.
- Donde existe un muro o valla que se utiliza para definir el límite, el objeto completo será un objeto de límites del cual no se permitirá el alivio sin penalización.

Uso de estacas

- Las estacas de límites deberían ser blancas, aunque otro color puede ser usado.
- Puede que haya estacas de otro color ya colocadas o puede que el Comité tenga algún motivo para utilizar un color diferente para distinguirlas de algún otro objeto en el campo. Cuando este es el caso, el Comité debería notificar a los jugadores en la tarjeta de resultados, un tablón de anuncios en la casa club, en la hoja de Reglas Locales o por algún otro medio. El Comité debería evitar el uso de estacas rojas o amarillas al marcar un límite para no causar confusión con áreas de penalización.
- La distancia entre estacas puede variar, pero idealmente debería ser posible ver la base de una estaca desde la siguiente, para determinar si una bola se encuentra fuera de límites. Es importante comprobar que arbustos, árboles o similares no oculten las estacas o hagan difícil ver entre una y otra. En general las estacas deberían estar separadas no más de 30 pasos para permitir a los jugadores que vean fácilmente entre ellas.

Uso de Líneas Pintadas

- La línea pintada usada para definir el límite, debería ser blanca, aunque puede ser utilizado otro color. El Comité debería evitar el uso de líneas rojas o amarillas al marcar un límite para evitar confusión con áreas de penalización.
- Cuando el límite está definido por una línea pintada en el suelo, el Comité puede también colocar estacas para hacer visible el límite a la distancia. Se debe dejar claro que la línea define el límite mientras que las estacas están colocadas para mostrar a los jugadores donde se encuentra el límite. Estas estacas no definen el límite, pero son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo A-5).
- Puede haber veces en las cuales el Comité no desea pintar una línea blanca en un camino o pavimento. En este caso, la manera menos intrusiva de marcar el límite puede ser pintar una serie de puntos blancos en el suelo. Cuando se hace esto, se deberían utilizar las Reglas Locales para avisar a los jugadores sobre la manera en que está marcado el límite (ver Regla Local Modelo A-1).

Marcaje del Campo para Juego en General

Otras Maneras de Marcar el Fuera de Límites

- Donde un límite está definido por un muro, margen de un camino o cualquier otra cosa que no sean estacas, vallas, o líneas, el Comité necesita aclarar donde está el margen del límite. Por ejemplo, cuando se usa un muro para definir el límite, el Comité debería especificar si el borde interno del muro define el límite o si una bola está fuera de límites sólo cuando está más allá del muro (ver Regla Local Modelo A-2).
- Un límite puede estar definido por una zanja, estando la bola fuera de límites cuando se encuentra dentro o más allá de la zanja. Pueden utilizarse estacas para resaltar una zanja de límites. Estas estacas son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo A-5).

Otras Consideraciones

- Ciertos sitios como áreas de mantenimiento, Casa Club y áreas de práctica pueden estar marcados o definidos por una Regla Local como fuera de límites aun cuando se encuentren dentro de la propiedad del campo (ver Regla Local Modelo A-1).
- Las Reglas no contemplan que un área tenga más de un estado durante el juego de un hoyo, y por lo tanto un área no debe estar marcada como fuera de límites para ciertos golpes, o golpes ejecutados desde ciertas áreas como el área de salida.
- Las Reglas se aplican al área donde una bola reposa después de un golpe y no al área por donde atravesó al estar en movimiento; los Comités no están autorizados a tener una Regla Local que indique que una bola que fue jugada por encima de un área específica está fuera de límites aun cuando no termine descansando en dicha área..

(2) Marcar Fuera de Límites Interno

Para mantener las características de un hoyo o proteger a los jugadores de los hoyos contiguos, el Comité puede establecer límites entre dos hoyos.

Si el límite interno no está conectado a otros límites del campo, es importante marcar donde el límite comienza y termina. Se recomienda colocar dos estacas juntas y en un ángulo que indique que el límite se extiende indefinidamente en la dirección deseada.

El límite interno puede utilizarse para el juego de un sólo hoyo o para más hoyos. El hoyo u hoyos para los que se utilice el fuera de límites interno y la condición de las estacas durante el juego de los hoyos donde no es utilizado el límite deben ser aclarados a través de una Regla Local (ver Regla Local Modelo A-4).

2B Áreas de Salida

El Comité siempre debería intentar colocar las marcas de salida lo suficientemente adelante como para que los jugadores puedan utilizar totalmente la longitud de dos palos permitida.

No hay restricciones en el ancho de un área de salida, pero es buena práctica colocar las dos marcas de salida separadas entre 5 a 7 pasos. Colocarlas más separadas hace más difícil que un jugador determine si una bola fue colocada dentro del área de salida y puede resultar en un espacio más grande cubierto de chuletas en los hoyos par 3.

Como guía sobre donde pueden estar colocadas las marcas de salida, para que los resultados cuenten para fines de hándicap, consulte las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicaps de la RFEG.

2C Áreas de Penalización

Las áreas de penalización son áreas del campo de las cuales se permite al jugador tomar alivio con un golpe de penalización en un punto fuera del área de penalización que potencialmente está a una significativa distancia de donde su bola pudo haber estado reposando. Como está provisto en la definición de “área de penalización”, las áreas que contienen agua tales como lagos, arroyos, ríos o estanques son áreas de penalización y deberían estar marcadas como tales.

El Comité puede marcar otras partes del campo como áreas de penalización. Entre los motivos que el Comité puede elegir para marcar otras partes y características del campo están:

- Proporcionar una alternativa al procedimiento de golpe y distancia bajo la Regla 18.1 cuando la probabilidad de que una bola que está en el área casi siempre estará perdida, por ejemplo, en un área de vegetación densa.
- Proporcionar una alternativa al procedimiento de golpe y distancia bajo la Regla 19.2 (Bola Injugable) cuando es probable que tomar alivio en relación a la posición donde reposa la bola no proporcione ningún alivio efectivo según las opciones disponibles en las Reglas 19.2b y 19.2c, por ejemplo, un área de roca volcánica o desértica.

(1) Decidir Cuándo Marcar Área que No Contiene Agua como Área de Penalización

El Comité debería tomar los siguientes puntos en consideración antes de decidir marcar un área que no contiene agua como un área de penalización:

- El hecho de marcar una zona difícil como área de penalización, lo que podría ayudar a mejorar el ritmo de juego, no significa que el Comité se deba sentir obligado a hacerlo. Hay muchas otras consideraciones a tener en cuenta, como mantener la dificultad del hoyo, la integridad del

Marcaje del Campo para Juego en General

diseño original del arquitecto y proporcionar resultados razonablemente consistentes para bolas golpeadas a zonas similares a través del campo. Por ejemplo, si la zona de vegetación espesa que rodea la calle de un hoyo ha sido marcada como un área de penalización, el Comité debería considerar tratar zonas similares de otros hoyos de la misma manera.

- El Comité debería considerar que un jugador que pierde su bola fuera de un área de penalización tendrá una penalización mayor que otro jugador cuya bola se pierda en un área de penalización. Si hay áreas de rough tupido cerca del margen de un área de penalización donde la bola se puede perder, el Comité debería considerar incluir dicha zona en el área de penalización.
- El Comité debería recordar que un jugador cuya bola reposa en un área de penalización no podrá utilizar las opciones de bola injugable de la Regla 19. Haciendo que el jugador vuelva al lugar donde la bola cruzó por última vez el margen para tomar alivio en vez de tener la opción de dropar la bola dentro de la longitud de dos palos de donde la bola fue encontrada puede ser una significativa desventaja para el jugador y podría influir negativamente en el ritmo de juego.
- El Comité no debería definir áreas arenosas que normalmente serían bunkers como áreas de penalización. Puede haber zonas donde la arena discurre naturalmente al área de penalización como una playa. En este caso el margen del área de penalización y el bunker podrían estar inmediatamente contiguos con una porción de la arena dentro del área de penalización.
- El Comité no debería definir propiedades que bordean el campo como áreas de penalización, donde las propiedades estarían normalmente marcadas como fuera de límites.
- Si un Comité está considerando marcar una zona de fuera de límites como área de penalización para colaborar con el ritmo de juego, como una alternativa el Comité puede decidir utilizar la Regla Local otorgando una alternativa al alivio de golpe y distancia que se encuentra en el Regla Local Modelo E-5. Mientras esto resulta en dos golpes de penalización para el jugador, también le otorga la oportunidad al jugador de moverse hacia la calle lo cual podría no ser una opción si el área estuviera marcada como área de penalización.
- Cuando áreas de penalización son añadidas o quitadas, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones que se encuentran dentro del Sistema de Hándicap de la RFEG para determinar si el cambio tendría impacto en la Valoración del Campo.

(2) *Cómo Marcar o Definir el Margen de un Área de Penalización*

Al tomar alivio de un área de penalización, un jugador normalmente necesitará saber el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización y si el área de penalización se encuentra marcada como roja o amarilla en ese punto.

- Se recomienda que el Comité marque los márgenes de las áreas de penalización usando pintura y/o estacas para que no haya dudas para los jugadores.
- Donde las líneas son utilizadas para definir el margen de un área de penalización y las estacas son utilizadas para identificar las áreas de penalización, es decisión del Comité si las estacas deberían ser colocadas sobre la línea o justo fuera del margen del área de penalización. Colocar las estacas justo fuera de la línea pintada asegura que los jugadores están autorizados a alivio sin penalización del agujero hecho por la estaca si la estaca se ha caído o ha sido quitada y la bola termina reposando en el agujero.
- Un Comité puede definir el margen de un área de penalización detallándolo claramente por escrito, pero debería hacerlo únicamente si hay poca o ninguna duda sobre donde estaría el margen. Por ejemplo, donde hay grandes zonas de lava o desierto que serían tratadas como áreas de penalización y el borde entre estas áreas y las áreas de juego preferidas está bien definido, el Comité podría definir como el margen del área de penalización al borde de la cama de lava o un desierto.

(3) *Determinar Dónde Marcar el Margen de un Área de Penalización*

Es importante marcar claramente el margen de un área de penalización para permitir que los jugadores tomen alivio. El Comité debería considerar lo siguiente al determinar donde marcar el margen de un área de penalización:

- Líneas y estacas definiendo el margen de un área de penalización se deberían colocar lo más cerca posible a lo largo de los límites naturales de un área de penalización, por ejemplo, donde el terreno rompe hacia abajo formando la depresión que contiene el agua. Esto asegurará que los jugadores no estén forzados a estar de pie con la bola significativamente por arriba o por debajo de sus pies, o en el agua después de tomar alivio. Se debería considerar tanto a los jugadores diestros como a los zurdos.
- Cuando un área de penalización está bordeada por partes del área general donde la bola se puede perder, podría afectar la posibilidad del jugador para establecer si es conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en el área de penalización y por lo tanto el jugador no podría tomar alivio del área de penalización usando la Regla 17. Por

Marcaje del Campo para Juego en General

este motivo, el Comité puede decidir extender el margen del área de penalización fuera de los márgenes naturales normales e incluir otras zonas donde podría ser difícil encontrar una bola.

- El Comité debería considerar que el jugador no puede tomar alivio sin penalización de condiciones anormales del campo cuando su bola se encuentra en un área de penalización. Por ejemplo, si se encuentra una obstrucción inamovible como un camino para coches de golf motorizados o un aspersor cerca de una zona que el Comité está considerando marcarla como área de penalización, el Comité puede querer mantener la obstrucción fuera del área de penalización para que un jugador tenga derecho a alivio sin penalización.

(4) Si Marcar un Área de Penalización Como Roja o Amarilla

La mayoría de las áreas de penalización deberían estar marcadas rojas para brindarle a los jugadores la opción adicional de alivio lateral (ver Regla 17.1d(3)). Sin embargo, donde una parte del desafío de un hoyo es sobrevolar un área de penalización como un arroyo que cruza frente al green y existe una buena probabilidad de que una bola que sobrevuela el arroyo pueda volver a caer en él, el Comité puede decidir marcar el área de penalización como amarilla. Esto asegura que una bola que cae en el lado opuesto del área de penalización antes de rodar y caer dentro del área de penalización no puede ser dropada en el lado opuesto bajo la opción de alivio lateral.

Cuando un área de penalización está marcada amarilla, el Comité debería comprobar que el jugador siempre podrá dropar en línea hacia atrás según la Regla 17.1d(2) o considerar agregar una zona de dropaje para el área de penalización de manera que el jugador tenga una opción además del alivio de golpe y distancia.

Un Comité no tiene que marcar algunas áreas de penalización como amarillas. Para simplificar, un Comité puede decidir marcar todas las áreas de penalización rojas para que no haya confusión para los jugadores sobre que opciones de alivio tienen disponibles.

(5) Cambio de Condición de un Área de Penalización entre Rojo y Amarillo

El Comité puede desear marcar parte de un área de penalización roja y otra zona de la misma área como amarilla. El Comité debería determinar el mejor punto para hacer esta transición para asegurarse que dondequiera que una bola entre a un área de penalización amarilla, el jugador siempre pueda dropar en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2).

Se debería recordar que las opciones de alivio del jugador se basan en el sitio por donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización y no donde la misma reposa en el área de penalización.

En el punto donde cambia el margen del área de penalización, se recomienda colocar una estaca roja y otra amarilla juntas para dejar en claro donde cambia la condición del área de penalización.

Condición de un Área de Penalización Varía Dependiendo del Área de Salida Utilizada

Donde sobrevolar un área de penalización, como un estanque en un par 3, es parte del desafío del hoyo desde el área de salida atrasada, pero no lo es desde el área de salida de más adelante, el Comité puede decidir definirlo con estacas o líneas amarillas y utilizar una Regla Local al efecto de que el área sea un área de penalización roja cuando es jugado desde el área de salida adelantada.

Condición de un Área de Penalización Puede Variar Entre Hoyos

Cuando un área de penalización potencialmente está en juego para más de un hoyo, el Comité puede elegir definirla como área de penalización amarilla durante el juego de un hoyo y como área de penalización roja durante el juego de otro hoyo. En este caso, el área de penalización debería marcarse en amarillo y usar una Regla Local para clarificar que es tratada como roja durante el juego del hoyo pertinente (ver Regla Local Modelo B-1).

Condición de Margen de Área de Penalización No Debe Cambiar Durante el Juego de un Hoyo

Mientras que un área de penalización puede ser jugada como amarilla para los jugadores que juegan desde un área de salida y roja desde otra área de salida, el área de penalización no debería ser definida de tal manera que un sector específico del margen del área de penalización sea roja para un golpe ejecutado desde una ubicación pero que sea amarilla para un golpe ejecutado desde otro sitio por el mismo jugador. Por ejemplo, sería inapropiado y confuso decir que el margen del área de penalización del lado del green es amarillo para un golpe ejecutado desde el lado de la calle pero es rojo para un golpe ejecutado desde el lado del green.

(6) Definiendo Área de Penalización como Zona de Juego Prohibido

El Comité puede decidir definir toda o parte de un área de penalización como una zona de juego prohibido. Ver sección 2G para más información sobre cuando marcar un área de penalización como una zona de juego prohibido.

(7) Masa de Agua Contigua al Campo

Donde una masa de agua como un estanque, lago, mar u océano bordea el campo, está permitido marcar dicha área como área de penalización en vez de marcarla como fuera de límites. La frase “en el campo” en la definición de “área de penalización” no significa en la propiedad del campo; más bien se refiere a cualquier área no definida por el Comité como fuera de límites.

- Cuando es posible que una bola finalice en el terreno al otro lado de un cuerpo de agua, pero es impracticable para el Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local estableciendo que cuando un área de penalización está marcada de un solo lado es tratada como si se extendiera al infinito. En consecuencia, todo el terreno y agua más allá del margen definido del área de penalización se encuentra en el área de penalización (ver Regla Local Modelo B-1).
- Cuando un área de penalización está delimitada por un fuera de límites en un lado del tal manera que el margen del área de penalización y del fuera de límites coinciden, el Comité puede utilizar una Regla Local para permitir al jugador tomar alivio en el lado opuesto del área de penalización a donde la bola cruzó por última vez el margen (ver Regla Local Modelo B-2) y una Regla Local adicional para que no sea necesario marcar ese margen del área de penalización (ver Regla Local Modelo B-1).

2D Bunkers

Normalmente no es necesario marcar el margen de los bunkers, pero puede haber situaciones en las cuales los márgenes de los bunkers son difíciles de determinar. El Comité debería marcar los márgenes con estacas o líneas pintadas o definir el margen por escrito en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo C-1).

Ubicación de Rastrillos

No hay una respuesta perfecta para la ubicación de los rastrillos y es una cuestión de cada Comité decidir si los rastrillos se colocan dentro o fuera de los bunkers.

Se puede argumentar que es más factible que una bola sea desviada hacia o mantenida fuera de un bunker si el rastrillo se coloca fuera del bunker. También se podría argumentar que si el rastrillo se encuentra dentro del bunker es menos probable que la bola sea desviada fuera del bunker.

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos dentro del bunker frecuentemente lo hacen del lado que tiende a frenar que una bola ruede hacia la parte plana del bunker resultando en un golpe mucho más difícil que el que hubieran tenido siendo este el caso. Cuando la bola reposa en o se apoya en un rastrillo en el bunker, el jugador debe proceder bajo

Marcaje del Campo para Juego en General

la Regla 15.2, y podría no ser posible reponer la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el bunker que no esté más cerca del hoyo.

Si los rastrillos se colocan en el centro del bunker la única manera de hacerlo es arrojarlos hacia el bunker y esto causa hundimientos en la arena. Además, si un rastrillo se encuentra en el centro de un bunker grande o bien no se utiliza o el jugador está obligado a rastrillar una amplia zona del bunker al buscar el rastrillo, resultando en una demora innecesaria.

Por lo tanto, después de considerar todos estos aspectos y si bien se reconoce que la ubicación de los rastrillos es a discreción del Comité, se recomienda dejar los rastrillos fuera de los bunkers en zonas donde sea poco probable que afecten el movimiento de la bola.

Sin embargo, un Comité puede decidir colocar los rastrillos dentro de los bunkers para facilitar al equipo de mantenimiento la siega de la calle y alrededores del bunker.

2E Greens

Normalmente no es necesario marcar el margen de los greens, pero puede haber ocasiones en las que podría ser difícil determinar el margen del green debido a que las áreas circundantes se encuentran cortadas a una altura similar. Cuando éste es el caso, el Comité puede pintar pequeños puntos para definir el margen del green.

La condición de estos puntos debe ser aclarada por una Regla Local (ver Regla Local Modelo D-1).

2F Condiciones Anormales del Campo

Mientras que las obstrucciones inamovibles raramente necesitan ser marcadas de alguna manera, es recomendable que el Comité marque áreas de terreno en reparación claramente.

(1) Decidir Qué Áreas Marcar Como Terreno en Reparación

En general, cuando las condiciones del terreno son anormales al campo o si es irrazonable exigir que un jugador juegue de un área determinada, ésta debería ser marcada como terreno en reparación.

Antes de marcar cualquier área como terreno en reparación, el Comité debe revisar el campo completo para evaluar qué tipo de áreas son anormales al campo en su estado actual. También se debe tomar en consideración la ubicación de cualquier área que pudiera requerir ser marcada.

- Áreas que se encuentran en o cerca de una calle normalmente deberían ser marcadas si el Comité considera que el daño al área es anormal.

Marcaje del Campo para Juego en General

- » Si las calles del campo se encuentran generalmente en buena condición, sería apropiado marcar una única zona sin césped como terreno en reparación.
- » Cuando las condiciones son tales que se encuentran amplias áreas sin césped, tendría sentido no marcar o declarar todas ellas como terreno en reparación, pero sólo marcar las zonas donde se le dificultaría al jugador golpear la bola, como una zona muy dañada o con surcos.
- Cuanto más lejos se encuentre el área de la calle es menos apropiado que se deba marcar como terreno en reparación. Áreas que se encuentran bien lejos de la calle o muy cortas de la zona de caída de bolas solo deben ser marcadas si el daño es muy severo.
- Si dos áreas de terreno en reparación se encuentran muy cerca una de la otra, de tal forma que un jugador al tomar alivio de una de ellas puede dropar en una posición donde habría interferencia por la otra, sería aconsejable marcar todo en una única área de terreno en reparación.

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación

Es recomendable que el Comité identifique el terreno en reparación usando pintura, estacas o de alguna otra manera clara de definirlo, para que no haya duda de dónde está el margen de este.

- No hay un color específico de estacas o líneas usado para marcar terrenos en reparación, pero comúnmente son utilizadas estacas o líneas blancas o azules. Estacas o líneas amarillas y rojas no deberían ser utilizadas para no generar confusión con áreas de penalización. La forma en que se marcan los terrenos en reparación debería estar escrita en las Reglas Locales.
- Cuando un terreno en reparación se encuentra cerca de una obstrucción inamovible, es una buena práctica unificar las áreas para permitir tomar alivio de ambas condiciones en un sólo paso. Esto se puede hacer utilizando líneas de pintura que conecten el terreno en reparación a la obstrucción inamovible. También se debería aclarar en la Regla Local que cualquier área conectada con una línea pintada a una obstrucción inamovible es una única condición anormal del campo (Regla Local Modelo F-3).
- Un Comité puede definir el margen del terreno en reparación describiéndolo, pero sólo si hubiera una pequeña o ninguna duda sobre que constituye el área o sus márgenes.
 - » Un ejemplo donde es posible describir el daño, y el Comité está justificado en declarar cualquier área como terreno en reparación sin marcarla, es donde ha habido un daño significativo por huellas de pezuñas de animales (ver Regla Local Modelo F-13)

Marcaje del Campo para Juego en General

- » En otras ocasiones no es apropiado hacer una declaración general. Por ejemplo, no es apropiado que todos los surcos realizados por vehículos de mantenimiento sean declarados como terreno en reparación por Regla Local ya que es probable que mucha de la alteración sea menor y el alivio sin penalización no esté justificado. En cambio, los surcos profundos deberían ser marcados con líneas o estacas para evitar cualquier duda sobre cuando un jugador tiene derecho a alivio.

2G Zonas de Juego Prohibido

La definición de “zona de juego prohibido” establece que es una zona del campo donde el Comité desea prohibir el juego por cualquier razón. Las zonas de juego prohibido pueden estar dentro de una condición anormal del campo o un área de penalización y pueden abarcar el área completa o solo una parte de esta.

(1) Qué Puede Ser Marcado Como una Zona de Juego Prohibido

El Comité puede declarar toda o una parte de una condición anormal del campo o un área de penalización como una zona de juego prohibido. Algunas razones comunes son:

- Para proteger fauna silvestre, hábitat de animales y áreas ambientalmente sensibles.
- Prevenir el daño a plantaciones jóvenes, zonas de flores, viveros de césped, áreas con resiembra u otras áreas sembradas.
- Proteger a los jugadores de peligro.
- Preservar sitios de interés histórico o cultural.

Al decidir si se marca una zona de juego prohibido como una condición anormal del campo o un área de penalización, el Comité debería considerar el tipo de zona que se está marcando y si sería apropiado que un jugador pueda tomar alivio del área con o sin penalización. Por ejemplo:

- Si el área contiene un área de agua tal como un arroyo, un lago o un pantano debería ser marcada como área de penalización.
- Sería apropiado marcar una pequeña zona de plantas no comunes cercana a un green como una condición anormal del campo.
- Si una gran zona de dunas de arena a lo largo del hoyo es ambientalmente sensible, es muy generoso marcar toda el área como condición anormal del terreno, y por lo tanto debería ser marcada como un área de penalización.

Cuando un campo está cerca de propiedad privada (tal como residencias o granjas), el Comité debería normalmente marcar esas áreas que no son parte del campo como fuera de límites. El Comité no debería marcar la

Marcaje del Campo para Juego en General

propiedad privada adyacente al campo como un área de penalización y una zona de juego prohibido porque reduce la penalización por una bola que ha ido a descansar en esa área. Si se quiere prohibir que un jugador se pare en un área del campo para jugar una bola que está en el campo, el área puede ser marcada como zona de juego prohibido (ver Regla Local Modelo E-9).

(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido

El Comité debería definir el margen de una zona de juego prohibido con una línea o estacas para aclarar si el área está dentro de una condición anormal del campo o de un área de penalización. Además, la línea o las estacas (o la parte superior de dichas estacas) también deberían identificar que el área es una zona de juego prohibido.

No hay un color específico de estacas y líneas a usar para marcar las zonas de juego prohibido, pero se recomienda lo siguiente:

- Área de penalización zona de juego prohibido – Estacas rojas o amarillas con la parte superior verde.
- Condición anormal del campo zona de juego prohibido – estacas blancas o azules con la parte superior verde.

Las áreas ambientalmente sensibles se pueden proteger físicamente para impedir que los jugadores entren al área (por ejemplo, por una valla, señales de advertencia y similares). El Comité podría establecer, en el Código de Conducta, una penalización para un jugador que entre en esa área para recuperar una bola o por otras razones.

2H Objetos Integrantes

Objetos integrantes son los objetos artificiales de los cuales no está disponible el alivio sin penalización. Ejemplos de objetos que el Comité puede elegir declarar como objetos integrantes incluyen:

- Objetos que son diseñados para ser parte del desafío de jugar el campo como caminos o senderos desde donde tradicionalmente se espera que los jugadores jueguen.
- Puertas para pasar a través de una pared o valla de límites (ver Interpretación “Objeto de Límites/2”)
- Objetos que se encuentran tan cerca de una valla de un límite u otra característica en el campo que si el alivio sin penalización de la obstrucción está disponible, también resulta en que el jugador puede dropar alejándose del límite u otra situación cuanto esto no es deseado. Por ejemplo, designando cables adheridos a árboles como objetos integrantes se asegura que un jugador incidentalmente no obtenga alivio del árbol porque tiene interferencia debida al cable.

- Objetos como muros artificiales o empalizadas que se encuentran dentro de áreas de penalización o muros o revestimientos artificiales de bunkers. Por ejemplo, cuando estos se encuentran cerca del margen del área de penalización, un jugador cuya bola se encuentra justo fuera del área de penalización podría estar colocado sobre el muro y recibir alivio sin penalización, mientras que el jugador cuya bola se encuentra justo dentro del área de penalización no tendría alivio sin penalización.

El Comité debería definir estos objetos como objetos integrantes en las Reglas Locales (ver Regla Local Modelo F-1).

Cuando sólo una parte de la obstrucción se considera objeto integrante, esa parte debe ser distintivamente marcada y los jugadores deben ser informados de ello. Esto puede hacerse marcándola con estacas de colores distintivos en cualquiera de los extremos de la zona donde no está disponible el alivio sin penalización o utilizar pintura para marcar el área.

21 Zonas de Dropaje

(1) Cuándo Utilizar Zonas de Dropaje

Una zona de dropaje es una forma especial de área de alivio que puede proporcionar el Comité. Cuando se toma alivio en una zona de dropaje, el jugador debe dropar la bola en la zona y esta debe reposar dentro de la zona de dropaje. El Comité debería añadir una Regla Local estableciendo en qué circunstancias la zona de dropaje puede ser utilizada (ver Regla Local Modelo E-1).

Las zonas de dropaje deberían ser consideradas en situaciones donde puede ser poco práctico requerir a los jugadores que utilicen las opciones de alivio habituales de acuerdo con una Regla, como las siguientes:

- Regla 13.1f – Green Equivocado,
- Regla 16.1 – Condiciones Anormales del Campo (incluyendo Obstrucciones Inamovibles),
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso,
- Regla 17.1 – Área de Penalización,
- Regla 19.1 – Bola Injugable,
- Reglas Locales Modelo como E-5 – Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Fuera de Límites o F-23 – Obstrucciones Temporales Inamovibles.

Las zonas de dropaje deberían utilizarse normalmente para otorgarle una opción adicional de alivio al jugador. Pero el Comité puede exigirle al jugador el uso de una zona de dropaje como única opción de alivio según una Regla, además de la opción de golpe y distancia. Cuando el Comité

Reglas Locales para Juego en General

hace obligatorio el uso de una zona de dropaje, esta reemplaza cualquier otra opción de alivio otorgada por la Regla aplicable, y esto se debería aclarar a los jugadores.

(2) *Dónde Ubicar las Zonas de Dropaje*

El Comité debería intentar ubicar una zona de dropaje en sitios donde el desafío arquitectónico del hoyo se mantenga y que normalmente no esté más cerca del hoyo que el lugar donde el jugador habría dropado su bola usando alguna una de las opciones de alivio según la Regla aplicable. Por ejemplo, al ubicar la zona de dropaje para un área de penalización, ésta debería ser ubicada en un sitio donde el jugador aún necesite superar el área de penalización, en vez de estar situada del lado del green del área de penalización.

Las zonas de dropaje se pueden marcar de muchas formas (como con líneas en el terreno, con marcadores similares a marcadores de área de salida, una estaca o un cartel), y pueden ser de diversas formas, tal como un círculo o un cuadrado. El tamaño de la zona de dropaje puede depender de cuán seguido es probable que se utilice y donde se encuentra ubicada, pero el tamaño normalmente se espera que tenga un radio cercano a la longitud de un palo o menor. Cuando se marca con pintura, se debe colocar un cartel o hacer una marca en el suelo para informar su condición a los jugadores.

Si una zona de dropaje es probable que sea usada frecuentemente, el Comité podría considerar marcar la zona de dropaje describiéndola en las Reglas Locales. Por ejemplo, la zona de dropaje se puede definir como estando a un palo de longitud de un objeto físico como un cartel o estaca. Esto posibilita que el objeto sea movido cuando es necesario para asegurar que la zona de dropaje se mantenga en buen estado.

3 Reglas Locales para Juego en General

Una Regla Local es la modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o una competición en particular. El Comité es responsable de decidir si se adopta una Regla Local y asegurar que sea consistente con los principios que se encuentran en la Sección 8. El Comité necesita asegurar que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la tarjeta de resultados, un impreso, en un tablón de información o en la página web del campo.

Las Reglas Locales que podrían ser adoptadas para el juego en general se encuentran dentro de las siguientes categorías generales:

- Definiendo los Límites y Otras Áreas del Campo (Secciones 8A-8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios (Sección 8E), y

Consideraciones Adicionales para Juego en General

- Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes (Sección 8F).

El Comité también debe tener en cuenta la Sección 8L – Reglas Locales No Autorizadas.

Un listado completo con las Reglas Locales Modelo puede encontrarse al inicio de la Sección 8.

Ver Sección 5C para otros tipos de Reglas Locales más comúnmente adoptadas para competiciones que para el juego en general.

4 Consideraciones Adicionales para Juego en General

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta

Para facilitar que los jugadores disfruten más el juego en general, existen muchas acciones que un Comité puede tomar para mejorar el ritmo de juego y motivar un buen estándar de conducta del jugador, tales como:

- Reducir el tamaño de los grupos, aumentar los intervalos de salida, colocando huecos en los horarios de salidas.
- Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo, tales como ampliar las calles, reducir la dureza o largo del rough, o disminuir la velocidad de los greens.
- Recomendar a los jugadores jugar desde áreas de salida que se ajusten a sus habilidades.
- Adoptar una política de ritmo de juego y un código de conducta.

Las secciones siguientes dan algunas consideraciones que un Comité debería tomar en cuenta al adoptar una política de ritmo de juego o un código de conducta.

(1) Política de Ritmo de Juego

- La naturaleza de dicha política generalmente dependerá de los recursos disponibles de ese campo.
- Por ejemplo, un campo con una plantilla limitada de personal podría simplemente establecer que cada grupo debería mantener el ritmo detrás del grupo anterior o que se espera que cada grupo juegue en cierto tiempo, mientras que otro campo tal vez tenga una o más personas para monitorizar el ritmo de juego y, de ser necesario, hablar con aquellos grupos atrasados.

Consideraciones Adicionales para Juego en General

- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribirlas e interpretarlas.

(2) Política de Código de Conducta

- Para el juego en general, un Comité podría publicar una nota en el tablón de anuncios estableciendo que tipo de comportamiento o vestimenta no son aceptables en ese campo, incluyendo en determinadas áreas.
- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribirlas e interpretarlas.

4B Suspensión del Juego

Cada Comité debería considerar cómo suspenderá el juego si se determina que las condiciones climáticas lo justifican. La suspensión del juego se puede llevar a cabo por medio de una variedad de métodos dependiendo de los recursos disponibles en el campo, tales como avisando a los jugadores por medio de sirenas, o notificándolos personalmente.

4C Brindando Asistencia en Reglas

Los jugadores pueden tener preguntas sobre cómo resolver cuestiones de Reglas que surjan durante el juego en general. Cada campo debería identificar a una o más personas para que se encarguen de responder esas consultas de Reglas. En muchos casos esa persona puede ser el profesional o el gerente del campo. Si esa persona no se encuentra segura de la respuesta correcta, puede consultar a la organización de Reglas competente para obtener una respuesta.



Competiciones

5 Antes de la Competición

Los recursos disponibles de un Comité variarán dependiendo del campo o del nivel de la competición que se lleve a cabo y por ello un Comité puede no ser capaz de implementar todas las prácticas sugeridas. Siendo este el caso, el Comité tendrá que decidir sus prioridades para cada competición.

El período antes del comienzo de una competición es posiblemente el más importante en cuanto a la preparación, para asegurar que la competición se lleve a cabo sin complicaciones. Las responsabilidades del Comité durante este período incluyen:

5A Establecer las Condiciones de la Competición

Las Condiciones de la Competición determinan la estructura de cada competición incluyendo quiénes pueden participar, cómo participar, el programa, el formato de la competición y cómo se resolverán los empates. Es responsabilidad del Comité:

- Establecer las condiciones concisas y claras para cada competición,
- Tener estas condiciones disponibles para los jugadores por anticipado a la competición,
- Interpretar las condiciones si surgen dudas.

A no ser en circunstancias excepcionales, el Comité debería evitar alterar las Condiciones de la Competición una vez que la competición ha comenzado.

Es responsabilidad de cada jugador conocer y cumplir las Condiciones de la Competición.

Se puede encontrar una redacción de muestra de las Condiciones de la Competición en RandA.org.

(I) Elegibilidad

El Comité puede restringir en las Condiciones de la Competición quien es elegible para participar de la misma.

Requisito de Género

Una competición puede estar limitada a jugadores de un género específico.

Límites de Edad

Una competición puede estar limitada para jugadores dentro de un rango de edad específico. De ser así, es importante especificar la fecha en la cual los jugadores deben tener esa edad. Algunos ejemplos son:

- Para una competición de menores en la cual los jugadores no deben ser mayores de 18 años, las condiciones de la Competición podrían establecer que un jugador debe tener 18 años o menos el primer día del año u otra fecha como el día final programado de la competición.
- Para una competición senior en la cual los jugadores deben tener al menos 50 años, las condiciones de la Competición podrían establecer que el jugador debe haber cumplido 50 años en o antes del día de inicio de la competición.

Condición de Aficionado o Profesional

Una competición puede estar limitada sólo a jugadores aficionados, sólo a profesionales o permitir a todos los jugadores. Cuando una competición es abierta a cualquier jugador, el Comité debería asegurar que los jugadores aficionados se identifiquen adecuadamente y renuncien a cualquier premio en metálico con anticipación a la competición.

Límites de Hándicap

El Comité puede restringir y/o limitar los hándicaps permitidos para inscribirse o utilizar en una competición. Esto puede incluir:

- Establecer un límite máximo o mínimo de hándicap.
- En formatos por equipos, como Foursome o Four-Ball:
 - » Limitar la diferencia máxima entre los hándicaps de los compañeros. El Comité puede también elegir reducir el hándicap del jugador de mayor hándicap para cumplir con el requisito, o
 - » Limitar el máximo total de los hándicaps de los compañeros. El Comité también puede elegir reducir el hándicap de uno o ambos jugadores para cumplir con el requisito.
- Para una competición que se juega en múltiples vueltas, durante la cual el hándicap de un jugador puede cambiar, especificar si cada jugador jugará toda la competición con el hándicap del primer día de la competición o si jugará con su hándicap revisado en cada una de las vueltas.

Residencia y Estatus de socio de un club

El Comité puede limitar la inscripción a jugadores que residen o nacieron en una región, ciudad, país o cualquier otra área geográfica específica. También puede requerir que todos los jugadores sean miembros de un club, organización, asociación o federación de golf en particular.

(2) Requisitos de inscripción y Fechas

La forma de inscribirse en una competición, así como las fechas de inicio y cierre de inscripciones deberían ser especificadas.

Antes de la Competición

Ejemplos incluyen:

- Método de inscripción tal como completar la inscripción online, completar y enviar un formulario por correo o anotar los nombres de los jugadores en una planilla en cualquier momento antes del horario de salida de estos.
- Cómo y cuándo se abonará la inscripción.
- Cuándo se deben recibir las inscripciones. El Comité puede dejar de aceptar inscripciones en una fecha específica o permitir que los jugadores se inscriban hasta el día del evento.
- El procedimiento para determinar los participantes de una competición con exceso de inscripciones, tal como aceptar las inscripciones por orden de inscripción, una clasificación o basado en los hándicaps más bajos.

(3) Formato, Incluyendo Asignación de Hándicap

Los siguientes puntos relacionados con el formato de una competición deberían ser especificados cuando sea necesario:

- Fechas de juego o, si es un evento match play (juego por hoyos) jugado durante un largo periodo de tiempo, la última fecha en la cual cada match debe ser completado.
- Forma de juego, (por ejemplo, match play (juego por hoyos), stroke play (juego por golpes), o juego por golpes seguido de juego por hoyos).
- Cantidad y orden de los hoyos en una vuelta.
- Cantidad de vueltas, incluyendo si habrá o no un corte.
- Si habrá un corte, cuando será, si los empates en la última posición serán desempatados y cuantos jugadores continuarán jugando en las próximas vueltas.
- Qué áreas de salida se utilizarán.
- Índice de distribución de golpes, tal como el orden de los hoyos en los que los golpes de hándicap serán otorgados o recibidos.
- Si habrá salidas múltiples o sorteos y cómo serán organizados, ver Sección 5F(1).
- Qué premios se otorgarán (incluyendo cualquier restricción de elegibilidad). Para competiciones que involucran jugadores aficionados, el Comité debería asegurar que los premios para aquellos aficionados estén de acuerdo con aquellos permitidos bajo las Reglas de la Condición de Aficionado y que los aficionados renuncien con anticipación a premios en metálico o premios que excedan los límites.

(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego

Métodos de Registro de Resultados Alternativos

Cuando la modalidad es Stableford, Resultado Máximo o Par/Bogey, las Condiciones de la Competición podrían necesitar que se especifiquen ciertos aspectos relacionados con cómo se anotarán los puntos, o la cantidad máxima de golpes que un jugador puede anotar en cada hoyo.

Stableford

Stableford es una modalidad de juego por golpes donde se otorgan puntos al jugador en cada hoyo al comparar su resultado con el resultado fijo establecido para el hoyo. El resultado fijo establecido es par a no ser que el Comité establezca un resultado fijo diferente (ver Regla 21.1b).

Si el Comité decide establecer un resultado fijo establecido diferente, podría establecerlo en las Condiciones de la Competición como bogey, birdie, u otro resultado fijo.

Resultado Máximo

Cuando la modalidad de juego es Resultado Máximo, las Condiciones de la Competición deberían especificar el número máximo de golpes que un jugador puede anotar en cada hoyo (ver Regla 21.2).

El máximo puede ser establecido en una de las siguientes maneras:

- Relativo al par, tal como dos veces el par,
- Un número fijo, como 8, 9 o 10, o
- En referencia al hándicap del jugador, por ejemplo, doble bogey neto.

Al considerar que máximo establecer en una competición de Resultado Máximo, el Comité debería tener en cuenta lo siguiente:

- El par máximo de los hoyos a jugar. Por ejemplo, para un campo par 3 puede ser adecuado fijar un resultado máximo por hoyo de 6 golpes, sin embargo si hay hoyos par 5 en un campo no sería adecuado fijar un resultado máximo tan bajo como 6 golpes.
- El nivel de los jugadores participantes. Por ejemplo, para una competición de jugadores principiantes, el Resultado máximo debería dar a los jugadores una oportunidad razonable para completar los hoyos, pero estar a un nivel que induzca a los jugadores a levantar la bola cuando hayan tenido gran dificultad en el hoyo.
- Si los resultados serán presentados para aplicar al hándicap. Si el Comité desea que una competición se contabilice para hándicap, el resultado máximo no se debería establecer en menos de doble bogey neto.

Antes de la Competición

Par/Bogey

Cuando la modalidad de juego es Par/Bogey, el Comité debería especificar el resultado fijo del hoyo contra el cual el resultado del jugador en un hoyo será comparado para determinar si el jugador gana o pierde un hoyo. Para una competición Par el resultado fijo sería generalmente par, y para una competición Bogey sería generalmente bogey (uno sobre el par).

Otras Modalidades de Juego

Hay muchas otras modalidades de juego como Scrambles y Greensomes. Ver sección 9 y/o RandA.org para más información sobre estas y otras modalidades de juego.

Competiciones por Equipos

Cuando la modalidad de juego involucra a una competición por equipos, el Comité debería considerar si son necesarias Condiciones de la Competición adicionales.

Ejemplos incluyen:

- Cualquier restricción sobre profesionales o consejeros (ver Regla Local Modelo Sección 8H).
- En match play (juego por hoyos):
 - » Si los matches empatados serán aceptados o deben jugar hasta que se determine un ganador.
 - » La cantidad de puntos que se otorgarán por un partido ganado o empatado.
 - » Si algunos matches son completados mientras otros no lo son en el día establecido, debido a falta de luz o malas condiciones meteorológicas, las Condiciones de la Competición deberían aclarar cómo serán considerados los matches terminados y los incompletos. Por ejemplo, el Comité podría considerar a los matches terminados como válidos tal como fueron jugados y tratar a los matches incompletos como empatados, o hacerlos jugar en una fecha posterior. O, que todos los matches sean jugados nuevamente, y cada equipo puede cambiar su equipo original.
 - » Si cualquier match restante será completado cuando un equipo ya ha ganado el match o la competición.
- En juego por golpes:
 - » La cantidad de tarjetas que se tomarán en cuenta para el resultado total de cada equipo.
 - » Si los resultados que se tomarán en cuenta se basarán en 18 hoyos o basándose en el resultado de cada hoyo.

- Como se decidirá un empate en la competición en general, por ejemplo, mediante un desempate en el campo, un desempate automático o considerando los scores descartados.

(5) *Cuándo Se Ha Entregado una Tarjeta de Resultados*

En una competición por golpes, la Regla 3.3b responsabiliza al jugador de asegurar la exactitud de los resultados de sus hoyos y entregar sin demora su tarjeta de resultados al Comité al finalizar la vuelta.

El Comité debería informar a los jugadores donde se deberían entregar las tarjetas de resultados, tener a alguien disponible para resolver cualquier cuestión de Reglas que puede tener el jugador y validar los resultados.

Cuando sea posible, se debería facilitar un área tranquila y privada para el uso de los jugadores durante el control y validación de los resultados en sus tarjetas de resultados, hablar con un miembro del Comité de ser necesario y entregar sus tarjetas de resultados.

Establecer Cuando una Tarjeta de Resultados se Considera Entregada

El Comité debería establecer cuando la tarjeta de resultados se considera entregada. Las opciones incluyen:

- Definir un área de registro de resultados y permitir a los jugadores hacer cambios en su tarjeta de resultados hasta el momento en que abandonen dicha área. Esto significaría que, aunque el jugador hubiera entregado la tarjeta de resultados a un árbitro o a la persona designada, aún se podrían realizar cambios mientras el jugador se encuentre dentro del área.
- Proporcionar un buzón donde los jugadores depositen su tarjeta de resultados, en este caso se considera que el jugador ha entregado la tarjeta tan pronto como ha colocado la tarjeta en el buzón. Este enfoque podría no darle al jugador tanta protección por entregar una tarjeta de resultados incorrecta, pero podría ser el mejor método cuando los recursos disponibles son limitados o muchos jugadores finalizan al mismo tiempo (por ejemplo, cuando hay salidas simultáneas).

Solicitar a los Jugadores Otra Información en la Tarjeta de Resultados

El Comité puede solicitar asistencia de los jugadores para completar tareas relacionadas con la tarjeta de resultados que son responsabilidad del Comité. El Comité no debe aplicar una penalización a un jugador según las Reglas de Golf si no cumple con esta solicitud o comete un error al hacerlo, pero el Comité puede disponer una sanción disciplinaria a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido. Por ejemplo, el Comité puede solicitar a los jugadores que:

Antes de la Competición

- Totalicen los resultados o, en una competición Four-Ball determinen el resultado que cuenta para el bando.
- Completen los puntos anotados para cada hoyo en su tarjeta de resultados en Stableford.
- Completen si el hoyo fue ganado, perdido o empatado en Par/Bogey.
- Completen datos específicos en la tarjeta de resultados como el nombre, fecha y nombre de la competición.

De igual manera, El Comité puede solicitar que los jugadores ayuden al Comité al entrar sus resultados en un sistema informático al finalizar la vuelta, pero un jugador no debería ser penalizado según las Reglas de Golf si no cumple con esta solicitud o comete un error al hacerlo. Pero el Comité puede imponer una sanción disciplinaria (por ejemplo, en el Código de Conducta), a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido.

(6) Cómo se Resolverán los Empates

En match play (juego por hoyos) y stroke play (juego por golpes), las Condiciones de la Competición pueden ser utilizados para modificar la forma en que se resolverán los empates.

Match Play (Juego por Hoyos)

Si un match está empatado después del último hoyo, el match se extenderá hoyo a hoyo los necesarios hasta que haya un ganador (ver Regla 3.2a(4)), a no ser que las Condiciones de la Competición lo establezcan de otra forma.

Las Condiciones de la Competición deberían especificar si el match finaliza en empate o si el método de desempate será distinto de aquel especificado en la Regla 3.2a(4). Las opciones incluyen lo siguiente:

- El match finaliza en empate,
- El match se extiende comenzado en un hoyo específico que no es el primer hoyo, o
- Habrá un desempate de una cierta cantidad de hoyos (por ejemplo, 9 o 18 hoyos).

En un match hándicap, el índice de distribución de golpes establecido por el Comité debería ser utilizado para determinar donde se dan o reciben golpes de hándicap en los hoyos adicionales, a no ser que las Condiciones de la Competición establezcan otra cosa.

Un match empatado no debería ser resuelto en un desempate juego por golpes.

Stroke Play (Juego por Golpes)

Las Condiciones de la Competición deberían establecer si una competición puede finalizar en un empate, o si habrá un desempate en el campo o si se realizará un desempate comparando tarjetas para determinar el ganador y otras posiciones finales.

Un empate en el juego por golpes no debería ser decidido por un match.

Desempate en el Juego por Golpes

Si hubiera un desempate en una competición por golpes, las Condiciones de la Competición deberían establecer lo siguiente:

- Cuándo se jugará el desempate, por ejemplo si va a comenzar en un horario específico, tan pronto como finalice el último grupo o en una fecha posterior.
- Qué hoyos se utilizarán para el desempate.
- La cantidad de hoyos a jugar en el desempate, por ejemplo, si será desempate hoyo a hoyo, o una cantidad mayor como 2, 4 o 18 hoyos, y qué hacer si aún persiste el empate luego de eso.
- En la forma habitual del juego por golpes, si el desempate para una competición hándicap es sobre una cantidad menor a 18 hoyos, se debería utilizar la cantidad de hoyos a jugar para determinar la cantidad de golpes que se restarán. Por ejemplo, si el desempate es a un hoyo, un dieciochoavo del hándicap debería ser restado de los resultados para el hoyo de desempate. Se deberían aplicar fracciones de golpes de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones del Sistema de Hándicap de la RFEG.
- Para desempates de competiciones de resultado neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes, tal como en competiciones Four-Ball, Par/Bogey o Stableford, los golpes de hándicap deberían ser otorgados durante los hoyos de desempate tal como fueron asignados para la competición, utilizando el índice de distribución de golpes.
- Los jugadores sólo deben entregar una tarjeta de resultados del desempate si el Comité las emite.

Comparación de Tarjetas

Cuando no es factible o deseado un desempate en el campo, las Condiciones de la Competición deberían establecer que los desempates se decidirán comparando las tarjetas. Aunque el ganador de una competición se decida por un desempate en el campo, el resto de posiciones pueden ser decididas comparando tarjetas (handicap más últimos hoyos).

Un método de desempate comparando tarjetas es determinar el ganador basándose en los últimos hoyos jugados. (Ver Libro Verde de la RFEG).

Antes de la Competición

Consideraciones adicionales:

- Si este método es utilizado en una competición con salidas desde multiples hoyos, los últimos 9, 6, etc hoyos serán los últimos de la vuelta oficial, es decir, del 10 al 18 del campo.
- En competiciones con resultado neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes establecido por el comité, como en competiciones Fourball juego por golpes, Par/Bogey o Stableford, los golpes de handicap se aplicarán como se aplicaron en la competición. (Ver Libro Verde de la RFEG).

(7) Cuándo es Final el Resultado de una Competición

Es importante que el Comité clarifique en las Condiciones de la Competición cuándo y cómo el resultado de la competición es final ya que esto afectará como el Comité va a resolver cualquier situación sobre Reglas que surjan luego que el juego haya finalizado tanto en match play (juego por hoyos) como en Stroke play (juego por golpes) (ver Regla 20).

Match Play (Juego por Hoyos)

Ejemplos sobre cuando las Condiciones de la Competición pueden establecer que el resultado de un match es final incluyen:

- Cuando el resultado es publicado en un tablón de anuncios oficial u otro lugar determinado, o
- Cuando el resultado es informado a una persona identificada por el Comité.

Cuando se determina que un match es final una vez que el resultado sea publicado en un tablón de anuncios oficial, el Comité puede tomar la responsabilidad de registrar el nombre del ganador en el tablón o puede pasar esa responsabilidad a los jugadores. En algunos casos el tablon oficial será una estructura significativa y en otros podría ser una hoja de papel en el pro- shop o el vestuario.

En casos donde un árbitro ha sido asignado por el Comité para acompañar a un match, cualquier anuncio sobre el resultado del match hecho por el árbitro en el green del hoyo final no es el anuncio oficial a no ser que esté así establecido en las Condiciones de la Competición.

Stroke Play (Juego por Golpes)

Ejemplos de cuándo las Condiciones de la Competición establecen que la competición está finalizada en el juego por golpes incluyen:

- Todos los resultados han sido publicados en el tablón oficial de anuncios,
- Los ganadores han sido anunciados en una entrega de premios, o

- Se ha entregado el trofeo.

En una clasificación juego por golpes seguida por match play, la Regla 20.2e(2) estipula que la parte de la competición juego por golpes está cerrada cuando el jugador ha ejecutado su primer golpe en su primer match.

(8) *Cambiando las Condiciones de la Competición una Vez Que Ésta Ha Comenzado*

Las Condiciones de la Competición establecen la estructura de la competición y una vez que la competición ha comenzado, las condiciones solo pueden ser modificadas en situaciones excepcionales.

Un ejemplo de una situación donde las Condiciones de la Competición no deberían ser modificadas es:

- Debido a que los jugadores comienzan una vuelta con la expectativa de jugar una cierta cantidad de hoyos y podrían basar su juego en eso, la cantidad de hoyos a jugar no se debería cambiar una vez que ha comenzado la vuelta. Por ejemplo, si el juego es suspendido por malas condiciones meteorológicas después de que todos los jugadores han completado 9 hoyos de una ronda de 18, el Comité no debería anunciar los resultados basados en 9 hoyos solamente.

Ejemplos de situaciones donde hay circunstancias excepcionales y las Condiciones pueden ser modificadas es:

- Si circunstancias tales como malas condiciones meteorológicas afectan la cantidad de vueltas que pueden ser jugadas en el tiempo disponible, el número de vueltas a jugar, o la cantidad de hoyos a jugar en una ronda que aún no ha comenzado, pueden ser alterados para acomodarse a las circunstancias. Del mismo modo, si esas circunstancias significan que el formato planeado no se puede cumplir en el tiempo disponible, el formato de la competición puede ser cambiado.
- El método de desempate no debe ser alterado a no ser que haya circunstancias excepcionales. Por ejemplo, si el método de desempate para una competición por golpes fue establecido en un desempate en el campo hoyo a hoyo, pero las malas condiciones meteorológicas impiden que sea posible, el Comité puede cambiar el método de desempate a un desempate por hándicap y/o últimos hoyos.

(9) *Anti-Doping*

Las Condiciones de la Competición pueden exigir a los jugadores cumplir con una norma anti-doping. Es una cuestión del Comité escribir e interpretar su propia norma anti-doping, aunque una guía para desarrollar dicha norma generalmente puede ser proporcionada por la asociación / federación nacional.

5B Marcar el Campo

Al preparar el campo para una competición, el Comité debería asegurar que esté marcado adecuadamente y repasar cualquier marcaje utilizado durante el juego en general o cambiarlo de ser necesario. Mientras que normalmente no hay una forma “correcta” de marcar un campo, fallar en marcarlo adecuadamente o no hacerlo puede llevar a situaciones donde un jugador no pueda proceder de acuerdo con las Reglas o que el Comité esté forzado a tomar decisiones durante el juego y podría resultar en diferencias de trato con los jugadores.

La Sección 2 proporciona una guía detallada y recomendaciones de cómo marcar un campo para el juego en general, pero también se aplica igualmente a competiciones y el Comité debería tomar referencia de esta guía cuando se prepara para competiciones.

Donde han sido realizados cambios en el marcaje del campo para una competición, el Comité debería asegurar que estos sean comunicados claramente a los jugadores que juegan regularmente en el campo para que no se confundan y procedan de forma incorrecta inadvertidamente.

Adicionalmente a la información en la Sección 2, el Comité puede considerar los siguientes puntos:

(1) Fuera de Límites

El Comité es responsable de asegurar que todos los límites estén marcados correctamente. Es una buena práctica pintar un pequeño círculo blanco alrededor de la base de cualquier estaca u objeto de límites que podría ser movido durante el juego para poder colocarlo en su posición original. Si líneas o puntos de pintura son utilizados para marcar un límite, deberían ser repasadas para que se vean fácilmente. Las Reglas Locales deberían aclarar cualquier límite que esté definido de otra manera que no sea estacas o vallas (ver Regla Local Modelo A-1).

(2) Áreas de Penalización

Antes de una competición el Comité podría querer reevaluar la marcación de algunas o todas las áreas de penalización.

- Áreas de penalización que contienen cuerpos de agua no deberían formar parte del área general, pero sus márgenes se pueden ajustar.
- Otras áreas de penalización pueden ser quitadas o añadidas, o sus márgenes alterados para cambiar la dificultad de un hoyo, tal como donde se considera adecuado proporcionar una penalización más severa para un golpe fallado. Por ejemplo, el Comité puede decidir marcar áreas de árboles y arbustos frondosos como áreas de penalización para el juego en general, pero no para competiciones. De hacerlo, se

debe ser cuidadoso en comunicarlo claramente a los jugadores que juegan el campo regularmente, para que no se confundan y procedan incorrectamente.

- Cuando áreas de penalización son añadidas o quitadas, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones en el Sistema de Hándicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tiene algún impacto en la Valoración del Campo.
- El color de algunas áreas de penalización puede ser cambiado de rojo a amarillo o a la inversa. Por ejemplo, para ciertas competiciones se puede desear que un área de penalización cerca de un green sea marcada en amarillo donde el Comité no desea permitir la opción de dropar la bola en el lado del green del área de penalización cuando la bola ha vuelto y caído en la misma. En algunos casos, también podría tener sentido proporcionar un área de dropaje como una opción adicional, por ejemplo, para un green isla donde los jugadores tienen un largo vuelo sobre el agua.
- Para el juego en general, el Comité podría haber utilizado una cantidad mínima de estacas para marcar un área de penalización o pueden haber sido quitadas, resultando en que zonas de algunas áreas de penalización se encuentren fuera del área marcada. Para competiciones todas las estacas deberían ser revisadas, y complementadas de ser necesario, para asegurar que las áreas de penalización se encuentren marcadas correctamente para la competición.
- Cuando sea posible, es una buena práctica pintar líneas rojas o amarillas alrededor de las áreas de penalización en vez de solamente confiar en las estacas. Una línea asegurará que las áreas incluidas o excluidas son las correctas, el margen no será alterado por haber quitado una estaca y un jugador podrá fácilmente determinar donde tomar alivio. Generalmente, donde se ha pintado una línea, son necesarias menos estacas.

(3) Bunkers

Para la mayoría de los campos, el Comité no necesitaría hacer nada especial para preparar los bunkers para una competición. Deberían ser rastrillados la mañana de la competición y los rastrillos ubicados donde el Comité lo prefiera (ver Sección 2D). Si el margen del bunker es difícil de determinar el Comité debería considerar si podría ser definido más claramente (por medio de mantenimiento, marcando o una Regla Local) para evitar confusión en los jugadores y árbitros.

(4) Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

El Comité debería recorrer el campo completo para asegurar que cualquier área que debería estar marcada como terreno en reparación esté marcada correctamente.

Antes de la Competición

También debería aclarar el estado de cualquier obstrucción u objeto integrante usando Reglas Locales (ver Regla Local Modelo F-1).

Idealmente un Comité debería marcar los terrenos en reparación antes del inicio de una competición. Pero un Comité puede definir un área como terreno en reparación durante una vuelta de match play o de stroke play en caso de estar justificado.

Donde un alivio de un área sin marcar es concedido durante la vuelta, el Comité debería marcar el área como terreno en reparación tan pronto como sea posible para asegurar que todos los jugadores estén informados del cambio de condición del área.

(5) Zonas de Juego Prohibido

Si hay zonas de juego prohibido en el campo, el Comité debería verificar que estén identificadas adecuadamente. El Comité debería considerar poner avisos en estas áreas para asegurar que los jugadores estén completamente informados que no está permitido jugar desde allí.

(6) Obstrucciones Temporales

Obstrucciones temporales como carpas o tribunas pueden ser construidas para ciertas competiciones. La condición de dichas estructuras necesitará ser aclarada en las Reglas Locales ya sea como Obstrucciones Inamovibles o como Obstrucciones Temporales Inamovibles (OTIs). Si son consideradas OTIs, la Regla Local respecto a Obstrucciones Temporales Inamovibles debería ser utilizada (ver Regla Local Modelo F-23). Esta Regla Local le otorga al jugador alivio adicional si existe interferencia en la línea de visión, para que no tenga que jugar alrededor o por encima de la obstrucción.

5C Reglas Locales (Incluyendo Reglas de Golf Modificadas para Jugadores Discapacitados)

El Comité es responsable de decidir si adopta algunas Reglas Locales y de asegurar que sean consistentes con los principios que se encuentran en la Sección 8. Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o para una competición en particular. El Comité necesita garantizar que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la tarjeta de resultados, en un impreso separado, en un tablón de anuncios o en la página web del campo.

Al considerar adoptar una Regla Local, el Comité debería tener en cuenta lo siguiente:

- Las Reglas Locales tienen el mismo rango que una Regla de Golf para esa competición o ese campo, y

- El uso de Reglas Locales se debería limitar lo más posible y ser usadas solamente para tratar los tipos de situaciones y políticas cubiertas en la Sección 8.

Una lista completa de Reglas Locales Modelo autorizadas puede ser encontrada al principio de la Sección 8.

Las Reglas Locales que pueden ser adoptadas para competiciones se encuentran en las siguientes categorías generales:

- Definir los Límites del Campo y otras Áreas del Campo (Secciones 8A – 8D),
- Definir Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E),
- Definir Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes (Sección 8F),
- Uso de Equipamiento Específico (Sección 8G),
- Quién Puede Dar Consejo a los Jugadores (Sección 8H),
- Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar (Sección 8I),
- Procedimientos para la Suspensión del Juego (Sección 8J), y
- Políticas de Ritmo de Juego (Sección 8K),

El Comité también debería tomar nota de la Sección 8L – Reglas Locales No Autorizadas.

Reglas de Golf Modificadas para Jugadores Discapacitados

Un conjunto de Reglas Modificadas está disponible para jugadores discapacitados. Las Reglas Modificadas sólo se aplican si son adoptadas por el Comité y no se aplican automáticamente a cada competición que involucra jugadores discapacitados.

Depende de cada Comité decidir si adopta alguna de las Reglas Modificadas para jugadores discapacitados que toman parte de una competición.

El objetivo de las Reglas Modificadas es permitir a un jugador discapacitado jugar equitativamente con jugadores que no lo son.

Ver las Reglas Modificadas para jugadores discapacitados para más información y orientación.

5D Definir Áreas de Práctica

Muchos campos tienen áreas de práctica específicas, tales como un campo de práctica y greens de práctica para el juego con el putt, juego de bunker y chips. Los jugadores tienen permitido practicar en estas áreas, tanto si están ubicadas dentro de los límites del campo como si están fuera del mismo. Se recomienda que las áreas de práctica que estén ubicadas dentro

Antes de la Competición

del campo sean especificadas en las Reglas Locales para clarificar si los jugadores pueden practicar en estas áreas antes o después de sus vueltas. El Comité puede necesitar definir los márgenes de estas áreas para limitar donde pueden practicar los jugadores.

El Comité también puede cambiar las autorizaciones en relación a cuándo y dónde la práctica está permitida, por ejemplo:

- Una Regla Local puede permitir la práctica en ciertas partes limitadas y definidas del campo, cuando no existan zonas de práctica permanentes. Pero, donde esto se aplica, se recomienda que los jugadores no estén autorizados a practicar en cualquier green o desde cualquier bunker en el campo.
- Una Regla Local puede permitir practicar en el campo en general, por ejemplo:
 - » Si la competición comienza tarde en el día y el Comité no desea restringir a los jugadores para jugar el campo más temprano en el día, o
 - » Si hubo una suspensión del juego y sería más efectivo permitir a los jugadores pegar unos pocos golpes desde algún lugar en el campo en lugar de traerlos de regreso al área de práctica.
- La Regla 5.2 cubre cuando la práctica está permitida o prohibida antes o entre vueltas en una competición, pero el Comité puede adoptar una Regla Local para modificar tales disposiciones (ver Regla Local Modelo I-1).
- La Regla 5.5 le da al Comité la opción de adoptar una Regla Local para prohibir la práctica en o cerca del green del último hoyo jugado (ver Regla Local Modelo I-2).

5E Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos

(I) Seleccionando Áreas de Salida

Al seleccionar las áreas de salida a utilizar en una competición, el Comité debería buscar un equilibrio entre la dificultad del campo y la habilidad de los jugadores. Por ejemplo, no sería aconsejable y podría tener un efecto significativo en el ritmo de juego, elegir un área de salida que requiera un sobrevuelo que probablemente muchos jugadores no son capaces de hacer salvo que efectúen su mejor golpe.

El Comité puede decidir usar áreas de salida para competiciones distintas de las usadas para el juego en general. Si esto se hace, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG como guía para saber cómo sería afectada la Valoración del Campo (Course Rating) provista. Si no, los resultados pueden no ser válidos para su envío con fines de cálculo del hándicap.

Las ubicaciones de las áreas de salida pueden ser cambiadas entre vueltas, incluso cuando más de una vuelta es jugada en el mismo día.

Es una buena costumbre colocar una pequeña marca, tal como un punto pintado, detrás o debajo de las marcas de salida para asegurar que si son movidas puedan ser repuestas en su posición original. Cuando hay múltiples vueltas, un número diferente de puntos puede ser usado para cada vuelta.

Si una competición es jugada en un campo donde no hay carteles que identifiquen los hoyos, o donde el Comité ha decidido jugar el campo en un orden distinto, los carteles deberían ser colocados para identificar los hoyos claramente.

(2) *Seleccionando las Posiciones de los Hoyos*

Las posiciones de los hoyos en el green pueden tener un considerable efecto en los resultados y en el ritmo de juego durante las competiciones. Muchos factores influyen en la selección de las posiciones del hoyo, con énfasis en los siguientes puntos:

- Al elegir las posiciones, la habilidad de los jugadores debería ser considerada para que las posiciones seleccionadas no sean tan difíciles como para hacer significativamente más lento el juego o tan fáciles que no sean un desafío para los mejores jugadores.
- La velocidad de los greens es un factor significativo al elegir la ubicación del hoyo. Mientras que una ubicación puede funcionar bien para un green más lento, puede resultar muy severa cuando la velocidad de los greens es aumentada.
- El Comité debería evitar colocar un hoyo en una pendiente donde la bola no se detenga. Cuando los contornos del green lo permiten, los hoyos deberían ser colocados donde exista un área de aproximadamente un metro alrededor del hoyo que sea relativamente plana, para que los putts jugados a una velocidad adecuada se detengan alrededor del hoyo.

Algunas consideraciones adicionales incluyen:

- Colocar los hoyos donde haya suficiente superficie del green, entre el hoyo y el frente y los costados del green, para ubicar el golpe de aproximación en ese hoyo en particular. Por ejemplo, colocar el hoyo inmediatamente detrás un gran bunker que requiera un golpe largo de aproximación para la mayoría de los jugadores no es usualmente recomendado.
- Equilibrar las posiciones de los hoyos para todo el campo con respecto a colocarlas a izquierda, derecha, centro, parte de adelante o parte trasera.

5F Draw, Grupos y Horarios de Salida

(1) El Draw

En una competición match play el draw es usado para establecer el orden general de los matches y qué jugadores conformarán cada match de la primera ronda. El draw puede estar hecho de varias maneras, incluyendo:

- En Forma Aleatoria – Los jugadores son elegidos al azar y colocados en el draw a medida que son sorteados.
- Resultados de Clasificación – Los jugadores pueden jugar una o más vueltas de clasificación. Los jugadores luego son colocados en el draw en basándose en sus resultados.
- Hándicap – Los jugadores pueden ser colocados en el draw por hándicap, de forma tal que el jugador con el menor hándicap juega con el de mayor hándicap en la primera ronda, el segundo menor con el segundo mayor y así sucesivamente.
- Preclasificación – Ciertos jugadores, como un defensor del título, pueden ser colocados en el draw en ubicaciones específicas, mientras que los otros jugadores son colocados ya sea en forma aleatoria o por resultados de clasificación.

El draw debería ser organizado de manera tal que los dos preclasificados más altos sean colocados en lados opuestos del draw y así sucesivamente a través de este, como se muestra en la siguiente tabla.

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR	MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Con el fin de determinar los lugares en el draw, los empates en las vueltas de clasificación, salvo aquellos por el último lugar de clasificación, pueden ser decididos por:

- El orden en el cual los resultados fueron entregados, con el primer resultado en ser entregado recibiendo el menor número disponible y así sucesivamente,
- Un desempate por hándicap y/o últimos hoyos, o
- Un draw aleatorio entre los jugadores que están empatados en un determinado score.

Cuando hay un empate por el último lugar en el draw, el Comité puede elegir un desempate en el campo o agregar una vuelta de matches para reducir el número de jugadores a un número par. Eso debería ser aclarado en las Condiciones de la Competición.

En algunos eventos, el Comité puede elegir colocar al defensor del título. Cuando esto se hace, es costumbre colocar al campeón en el primer o segundo lugar. El Comité debería también decidir si permitirá al campeón jugar en el evento de clasificación, y si en ese caso pierde la preclasificación.

Draws Múltiples

Mientras en muchas competiciones todos los jugadores compiten contra todos los otros, a veces un Comité puede elegir dividir la competición en draws múltiples.

Esto puede ser hecho para que jugadores de similares habilidades compitan entre sí o para tener múltiples ganadores.

La conformación de dichos draws puede ser determinada por hándicap, a través de una clasificación o por otro método determinado por el Comité. El Comité debería presentar como se organizarán los draws en las Condiciones de la Competición.

Si los draws son organizados por hándicap, no es obligatorio que el juego resultante dentro del draw sea una competición con hándicap, dado que los jugadores deberían tener una habilidad relativamente igual.

En una competición match play (juego por hoyos), es una buena idea que el tamaño del draw sea de tal forma que no sea necesario dar a los jugadores pases libres, e idealmente, un tamaño que implique que todos los jugadores jueguen el mismo número de partidos en un formato por eliminación, tal como 8, 16, 32, 64 o 128. Si no hay suficientes jugadores para llenar el draw final, se deberían dar a los jugadores pases a la segunda ronda, según sea necesario. No hay obligación de que los distintos draws tengan el mismo número de jugadores. Por ejemplo, el primer draw o campeonato puede tener 32 jugadores, mientras los otros podrían tener 16.

(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego

El Comité puede establecer los horarios de salida y los grupos o permitir que los jugadores lo hagan por sí mismos. Cuando el Comité permite que los jugadores establezcan sus horarios de salida, estos tienen la misma condición que los horarios establecidos por el Comité (ver Regla 5.3a).

Hay varias consideraciones al determinar el número de jugadores en un grupo y el intervalo entre grupos. Al establecer los horarios de salida y los grupos, el ritmo de juego es una consideración importante tanto como la cantidad de tiempo disponible para el juego. Grupos de dos van a jugar más rápido que grupos de tres o cuatro. El intervalo entre salidas puede ser menor para grupos más pequeños.

Cuando el Comité elige comenzar en múltiples hoyos (tales como hoyo 1 y hoyo 10), es importante asegurar que los jugadores no tengan una espera excesiva si llegan a la otra área de salida antes que haya comenzado el último grupo.

Cuando una competición match play (juego por hoyos) sea jugada en un período largo de tiempo y los jugadores en un match tienen permitido acordar cuando jugar durante ese período de tiempo, el Comité debería:

- Establecer una fecha y horario límite hasta la cual el match debe ser completado.
- Determinar cómo se decidirá el resultado del match si los jugadores no lo completan antes de la fecha límite, tal como descalificar a ambos jugadores o colocar para la siguiente ronda al jugador nombrado en primer o segundo término en el draw.

En match play (juego por hoyos), el Comité establece el draw mostrando quién jugará en cada match o si no especificando como se determinarán los matches. Cuando sea posible es mejor que cada match tenga su propio horario de salida, pero puede haber casos en los que dos matches comiencen a la vez.

(3) Marcadores

En stroke play (juego por golpes), un jugador o bando siempre necesita tener a alguien, que no sea el propio jugador o un miembro del bando, que marque la tarjeta de resultados. El Comité puede determinar o restringir quién puede actuar como marcador para cada jugador especificando que el marcador debe ser un jugador de la misma competición y grupo, un jugador con hándicap, o de alguna otra manera.

En un formato donde dos o más compañeros compiten juntos como un bando (por ejemplo, en una competición Foursomes o Four-Ball), ellos no tienen permitido actuar como el marcador de su bando. Donde el número de bandos en un formato con compañero no sea par, el Comité puede

necesitar encontrar un marcador para un bando que juegue sólo o elegir que un grupo tenga tres bandos.

(4) Zonas de Salida

El Comité puede definir un área específica en o cerca de la primera área de salida donde los jugadores deben estar presentes y preparados para jugar en el horario de salida (ver Regla 5.3a).

Esto puede ser definido por líneas pintadas en el terreno, por cuerdas o de alguna otra manera.

5G Política de Ritmo de Juego

El Comité puede establecer su propia Política de Ritmo de Juego y adoptarla como Regla Local (ver Regla 5.6b). En la práctica la naturaleza de esta Política dependerá del número de miembros del Comité disponibles para implementarla (ver Sección 8K).

Las Políticas de Ritmo de Juego pueden contener:

- Un tiempo máximo para completar una vuelta, un hoyo o series de hoyos, o un golpe.
- Una definición de cuándo el primer grupo está fuera de posición y cuando el resto de grupos están fuera de posición en relación con el grupo que lo antecede.
- Cuándo y cómo un grupo o jugadores individuales pueden ser monitorizados o cronometrados.
- Si y cuándo los jugadores deban ser alertados que están siendo cronometrados o han tenido un mal tiempo.
- La estructura de penalizaciones para infracciones a la Política.

El Comité es responsable de asegurar que una competición sea jugada con un ritmo de juego rápido. Qué se considera un ritmo rápido puede ser diferente de acuerdo con el campo, número de participantes y cantidad de jugadores en cada grupo. Para hacer esto:

- El Comité debería adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego (ver Regla 5.6b).
- Tal Política por lo menos debería establecer un tiempo máximo para completar la vuelta o partes de la misma.
- La Política debería estipular las penalizaciones por incumplimientos de los jugadores con la Política.
- El Comité también debería conocer otras acciones que se pueden tomar para tener un impacto positivo en el ritmo de juego. Estas incluyen:

Antes de la Competición

- » Procedimientos de organización tales como reducir el tamaño de los grupos, incrementar los intervalos de salida y colocar huecos de tiempo entre algunas salidas.
- » Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo como ampliar las calles, reducir la densidad o el largo del rough o disminuir la velocidad de los greenes. Cuando se realizan estos cambios, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG, para evaluar el impacto en la Valoración del Campo (Course Rating) otorgada y seguir los procedimientos para hacer cualquier ajuste necesario.

5H Política de Código de Conducta

El Comité puede establecer sus propias normas respecto a la conducta de los jugadores en el Código de Conducta adoptado como Regla Local (ver Regla 1.2b). Si el Comité no establece un Código de Conducta, está restringido a usar la Regla 1.2a para penalizar a jugadores por conducta inapropiada. La única penalización disponible por un acto que es contrario al espíritu del juego según esa Regla es la descalificación (ver Sección 5H(4) para más información).

(1) Establecer un Código de Conducta

Al establecer un Código de Conducta, el Comité debería considerar lo siguiente:

- Al establecer límites y prohibir acciones del jugador a través de un Código de Conducta, el Comité debería considerar las diferentes culturas de los jugadores. Por ejemplo, algo que puede ser considerado una conducta inapropiada en una cultura puede ser aceptable en otra.
- La estructura de penalizaciones que se va a aplicar por una infracción al Código de Conducta (ver Sección 5H(2) para un ejemplo).
- Quién será la autoridad para decidir penalizaciones y sanciones. Por ejemplo, podría ser el caso de que solamente ciertos miembros del Comité tengan la autoridad para aplicar tales penalizaciones, o un número mínimo de miembros del Comité involucrados en tomar tal decisión o cualquier miembro del Comité tiene la autoridad para la toma de tal decisión.
- Si habrá un proceso de apelación.

El Comité puede incluir lo siguiente dentro de un Código de Conducta:

- Una prohibición para que los jugadores no entren a una zona de juego prohibido.

- Detalles específicos de conducta inaceptable por los cuales un jugador puede ser penalizado durante una vuelta, por ejemplo:
 - » Omisión de cuidar el campo, como no rastrillar bunkers o no reponer o rellenar chuletas.
 - » Lenguaje inaceptable.
 - » Maltrato de palos o del campo.
 - » Ser irrespetuoso con otros jugadores, árbitros o espectadores.
- Un código de vestimenta.

Un Comité puede disponer en el Código de Conducta que se dará una advertencia por la primera falta al Código y no una penalización, salvo que el Comité considere que la falta sea suficientemente seria.

Un Comité necesita determinar si el Código de Conducta se aplica al caddie del jugador y si un jugador puede ser penalizado de acuerdo con el Código por las acciones de su caddie durante la vuelta.

No sería apropiado penalizar a un jugador de acuerdo a un Código de Conducta por una falta cometida a un código por un espectador, por la familia del jugador o sus seguidores. Por ejemplo, en una competición juvenil donde los familiares no están autorizados a caminar por la calle, o dentro de una cierta distancia de los jugadores, el jugador no debería ser penalizado por cualquier falta de un espectador.

(2) Determinar Penalizaciones por Infracciones al Código

Al determinar las sanciones y la estructura de penalizaciones que se aplicarán, el Comité debería considerar lo siguiente:

- Si habrá un sistema de advertencia antes que cualquier penalización o sanción sea impuesta.
- Si las sanciones serán de naturaleza disciplinaria o implicarán penalizaciones según las Reglas.
- Si la penalización por cada infracción será de un golpe de penalización, la penalización general, o si la penalización irá en aumento. El Comité no debería usar ningún otro tipo de penalización que se aplique al resultado del jugador.
- Si el Código permitirá la descalificación por una seria infracción de las normas del Código.
- Si una penalización se aplicará automáticamente en cualquier momento que un jugador infrinja alguna de las normas o si se dejará a la discreción del Comité.

Antes de la Competición

- Si distintas penalizaciones se aplicarán por infracciones a diferentes aspectos del Código.
- Las sanciones disciplinarias que un Comité puede imponer, incluyendo negar al jugador la posibilidad de participar en una o más competencias futuras dirigidas por el Comité o requiriendo que el jugador juegue en un cierto horario del día. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribir e interpretar dichas sanciones.

(3) Ejemplo de Estructura de Penalizaciones para un Código de Conducta

El siguiente modelo de estructura de penalizaciones da un ejemplo de cómo el Comité puede elegir la penalización de infracciones al Código de Conducta en la Regla Local.

El Comité puede decidir implementar dicha estructura de penalizaciones sin una advertencia o sanción por la primera infracción, o puede proveer diferentes penalizaciones por cada tema dentro del Código de Conducta. Por ejemplo, ciertas infracciones pueden resultar en una penalización de un golpe, y otras infracciones en la penalización general.

Modelo de Estructura de Penalización

- Primera infracción del Código de Conducta – advertencia o sanción del Comité
- Segunda infracción – un golpe de penalización
- Tercera infracción – penalización general
- Cuarta infracción o cualquier infracción seria – descalificación.

(4) Espíritu del Juego y Grave Falta de Conducta

De acuerdo con la Regla 1.2a, un Comité puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta al actuar contrariamente al espíritu del juego. Esto se aplica tanto si un Código de Conducta está en uso en la competición, como si no lo está.

Al decidir si un jugador es culpable de grave falta conducta, el Comité debería considerar si la acción del jugador fue intencionada y si la acción fue lo suficientemente significativa como para merecer la descalificación sin antes dar una advertencia y/o aplicar otras penalizaciones, cuando un Código de Conducta está en efecto.

Ejemplos de acciones que merecerían la descalificación según la Regla 1.2a pueden encontrarse en la interpretación 1.2a/1.

51 Información para Jugadores y Árbitros

(1) Reglas Locales

El Comité debería garantizar que las Reglas Locales sean publicadas para que los jugadores las vean, ya sea en un impreso separado entregado en el área de salida inicial (a veces llamado “Aviso a los Jugadores”), la tarjeta de resultados, un tablón de anuncios o la página web del campo.

Muchas organizaciones que realizan múltiples competiciones crean un documento que contiene todas las Reglas Locales que comúnmente son utilizadas en sus competiciones. Históricamente este documento ha sido impreso en una cartulina conocida como “Hard Card”.

Si se requiere que los jugadores utilicen bolas de la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (ver Regla Local Modelo G-3), o palos contenidos en la Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (ver Regla Local Modelo G-1) o que cumplan las especificaciones sobre estrías y perforaciones (ver Regla Local Modelo G-2), el Comité debería considerar que las listas estén disponibles para los jugadores para verlas o proporcionar acceso en línea a las bases de datos vigentes.

(2) Hojas de Grupos o Draw

Las hojas que informan los grupos junto con sus horarios de salida deberían ser confeccionadas y publicadas en lugares donde los jugadores puedan consultarlas. Mientras que los jugadores frecuentemente reciben sus emparejamientos electrónicamente o pueden consultarlos en una página web, también deberían estar disponibles en el campo para que los jugadores puedan reconfirmar sus horarios de salida.

(3) Hojas de Posiciones de Hoyos

El Comité puede querer proporcionar a los jugadores con una hoja que muestre las posiciones de los hoyos en los greens. Esto puede ser mediante círculos con la distancia desde el frente del green y al lado más cercano, un pedazo de papel con los números o un conjunto más detallado de planos de los greens y sus inmediaciones, con las posiciones indicadas.

(4) Tarjetas de Resultados Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap

El Comité es responsable de publicar en la tarjeta de resultados o en algún otro lugar que sea visible (por ejemplo, cerca de la primer área de salida) el orden de hoyos en los cuales los golpes de hándicap son dados o recibidos. Esta distribución será utilizada para matches con hándicap y en algunas formas de resultado neto en juego por golpes como Four-Ball, Stableford, Resultado Máximo (cuando el resultado máximo está

Durante la Competición

vinculado con el resultado neto del jugador) y competencias Par/Bogey. Para una guía en cuanto a cómo determinar el orden, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Match play (Juego por hoyos) – En un match con hándicap el Comité debería aclarar en las Condiciones de la Competición lo siguiente:

- Si se aplica la diferencia total entre hándicaps o un porcentaje de la diferencia.
- El índice de distribución de golpes a ser usado para identificar el orden de los hoyos donde los jugadores darán o recibirán golpes de hándicap.

Donde el Comité ha autorizado a un match a comenzar por un hoyo distinto del primero, el Comité puede alterar la tabla del índice de distribución de golpes para tales matches.

Stroke Play (Juego por golpes) – En una competición de resultado neto, el Comité debería determinar las asignaciones de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG. Por ejemplo, si se aplica el hándicap total o un porcentaje del mismo.

(5) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta

Copias del Ritmo de Juego y de las políticas del Código de Conducta deberían estar disponibles para los jugadores antes del comienzo de la competición. Cuando los jugadores no están familiarizados con estas políticas, el Comité puede querer revisarlas con los jugadores antes de la competición.

Los árbitros y otras personas que estarán haciendo cumplir estas políticas deberían ser entrenados y provistos con todo material adicional, tal como hojas de tiempos o textos con el lenguaje especial que deberían usar para informar a los jugadores sobre advertencias o posibles infracciones.

(6) Plan de Evacuación

Cada Comité debería considerar la forma de evacuar a los jugadores en caso de mal tiempo u otra emergencia. Si se considera necesario, un plan de evacuación puede ser creado y entregado a los jugadores. Información adicional se puede encontrar en el Regla Local Modelo J-1.

6 Durante la Competición

Una vez que la competición ha comenzado, el Comité es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar de acuerdo con las Reglas y de asistirlos en la aplicación de estas.

6A Comienzo del Juego

Antes de comenzar la vuelta, los jugadores deberían ser provistos con toda la información necesaria para poder jugar el campo de acuerdo con las Reglas.

En Stroke Play (juego por golpes), se debería dar a cada jugador una tarjeta de resultados, y en competiciones de resultado neto, tales como Stableford, Resultado Máximo o Four-Ball, se debería incluir el índice de distribución de golpes de hándicap establecido por el Comité.

Cuando el Comité ha preparado documentos adicionales, debería hacer que estén disponibles para los jugadores antes de la vuelta, y si es posible antes de que los jugadores lleguen al área de salida inicial, para que puedan tener un razonable lapso de tiempo para leerlos. Estos pueden incluir:

- Reglas Locales.
- Política de Ritmo de Juego.
- Código de Conducta.
- Plan de Evacuación.

Dependiendo de los recursos disponibles, el Comité puede elegir que los documentos estén disponibles en un solo lugar para que los jugadores los lean, por ejemplo, en un tablón de anuncios o en una página web. En caso contrario los documentos pueden ser provistos a los jugadores en forma de impresos, antes del comienzo de sus vueltas.

Cuando los recursos lo permitan, el Comité podría tener un starter en el área de salida inicial para asegurar que los jugadores tengan toda la información que necesiten y puedan comenzar en hora.

Cuando es la hora de salida de un grupo, el starter debería dar salida al primer jugador en el horario asignado. Si esto no es posible debido a la ubicación del grupo de delante (como cuando están retrasados por la búsqueda de una bola perdida), el tiempo real de comienzo debería ser avisado para que el Comité pueda usar esa información al aplicar una política de ritmo de juego.

El Comité debería adoptar un método consistente para manejar situaciones cuando los jugadores lleguen tarde al área de salida inicial. Esto puede incluir tener a miembros del Comité u otras personas intentando localizar a los jugadores que no se han presentado o realizar una cuenta atrás delante de otros jugadores que están presentes para que resulte claro para todos cuando un jugador llega tarde. Es una buena práctica tener un reloj colocado con la hora oficial cerca del área de salida y que todos los oficiales coloquen sus relojes a la misma hora.

6B El Campo

(1) Mantenimiento del Campo Durante la Vuelta

Si bien es preferible completar todas las tareas de mantenimiento en el campo antes que el primer grupo alcance cada hoyo para que todos los jugadores jueguen el campo en la misma condición, hay veces que esto no es posible. Cuando el mantenimiento del campo, tal como segar los greens, calles o rough, o rastrillar los bunkers tiene lugar durante una vuelta, el resultado de la competición se mantiene como fue jugado.

Aunque el Comité debería intentar marcar todas las áreas que merecen ser marcadas como terreno en reparación antes del comienzo de la competición, habrá veces que algunas áreas no son detectadas hasta después de que el juego ha comenzado. También habrá veces que las condiciones meteorológicas, vehículos, jugadores o espectadores puedan causar daños adicionales al campo. En estos casos, el Comité puede decidir marcar las áreas como terreno en reparación. La decisión de marcar un área debería ser tomada sin tener en cuenta si un jugador ya ha jugado desde esa área.

(2) Estableciendo las Posiciones de los Hoyos y las Áreas de Salida

En una competición Stroke Play (juego por golpes), todos los jugadores deberían jugar el campo con las marcas de las áreas de salida y los hoyos posicionados en los mismos lugares. El Comité debería evitar mover cualquier marca de áreas de salida u hoyos después de que otros grupos hayan jugado un hoyo, pero puede haber situaciones donde esto no puede evitarse o cuando son movidos por alguien por error.

Área de Salida se Vuelve Inutilizable Después del Comienzo de la Vuelta

Si un área de salida resulta cubierta por agua temporal o por otra razón no es utilizable después del comienzo de la vuelta, el Comité puede suspender el juego o reubicar el área de salida si esto puede hacerse sin dar una ventaja o desventaja significativa a cualquier jugador.

Marcas de Área de Salida u Hoyos Movidos

Si las marcas del área de salida o el hoyo son movidos por un miembro del equipo de mantenimiento del campo, o si las marcas son movidas por un jugador o cualquier otra persona, el Comité debería determinar si algunos jugadores han tenido una ventaja o desventaja significativa. Si es así, generalmente la vuelta debería ser declarada nula y no válida. Si el campo no ha sido alterado significativamente y ningún jugador ha recibido una ventaja o desventaja significativa, el Comité puede elegir que la vuelta sea válida.

Moviendo la Posición del Hoyo Debido a la Severidad de la Posición

En juego por golpes, si durante una vuelta se hace evidente que un hoyo está en una posición tal que la bola no se detiene cerca del hoyo debido a la severidad de la pendiente, con la consecuencia de que varios jugadores han hecho un excesivo número de putts, el Comité tiene algunas opciones disponibles.

El Comité debería considerar todos los factores, incluyendo cuán severa es la posición, cuántos jugadores han completado el juego del hoyo y dónde está el hoyo en la vuelta, y tomar el curso de acción que considere más justo para todos los jugadores. Por ejemplo:

- Hacer continuar el juego sin cambiar la posición del hoyo, basándose en que las condiciones son las mismas para todos los jugadores en la competición.
- Dejar el hoyo en la misma posición, pero tomar ciertas acciones para mejorar la situación, tal como regar el green entre grupos.
- Declarar la vuelta nula y no válida y hacer que todos los jugadores comiencen la vuelta nuevamente con el hoyo en una nueva posición.
- Suspender el juego, cambiar de sitio el hoyo y hacer que los jugadores que ya jugaron el hoyo regresen al finalizar sus vueltas para jugar nuevamente el hoyo. El resultado para el hoyo de estos jugadores es el resultado logrado después de que el hoyo haya sido cambiado.
- Hacer que todos los jugadores descarten sus resultados para ese hoyo y jugar un hoyo adicional (ya sea en el campo de la competición o en otro lugar) para tener un resultado para el hoyo.

Las últimas dos opciones deberían ser tomadas en circunstancias extremas ya que alteran la vuelta para algunos jugadores.

En match play (juego por hoyos), el Comité puede reubicar el hoyo entre matches.

Reubicando el Hoyo Después de que la Bola Ya Está Posicionada Cerca en el Green

Si una bola está en el green cuando el hoyo ha sido dañado el Comité debería intentar repararlo para que se ajuste con la definición de “hoyo”. Si esto no es posible los jugadores pueden completar el hoyo con el hoyo en su estado de dañado.

No es conveniente reubicar el hoyo antes que todos los jugadores de un grupo hayan completado el juego del hoyo. Sin embargo, el Comité puede reubicar el hoyo en una posición cercana similar si hacerlo es necesario para garantizar el juego adecuado. Si esto se hace antes de que

Durante la Competición

los jugadores en el grupo hayan completado el hoyo, el Comité debería requerir que cualquier jugador cuya bola esté en el green, reposicione su bola en una posición que sea comparable con aquella que obtuvo originalmente con su golpe previo. Para una bola que reposa fuera del green, el Comité debería requerir que la bola sea jugada como reposa.

6C Proporcionar Asistencia de Reglas a los Jugadores

Un Comité puede designar árbitros para ayudar con la administración de una competición. Un árbitro es una persona designada por el Comité para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

(1) Árbitros en Match Play (Juego por Hoyos)

En match play (juego por hoyos), los deberes de un árbitro y su autoridad dependen de su rol asignado:

Cuando Está Asignado a Un Match para Toda la Vuelta. Como un árbitro está con el match durante toda la vuelta, es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que observe o sobre la que sea informado (ver Regla 20.1b(1) y la definición de “árbitro”).

- Cuando Está Asignado a Múltiples Matches o a Ciertos Hoyos o Zonas del Campo. Como el árbitro no está asignado para acompañar al match durante toda la vuelta, debería evitar verse involucrado en un match excepto que:
 - » Un jugador en un match solicite ayuda con las Reglas o requiera una decisión (ver Regla 20.1b(2)). Al dar una decisión requerida por un jugador, el árbitro debería confirmar siempre que el requerimiento de la decisión fue hecho en tiempo (ver Reglas 20.1b(2) y 20.1b(3)).
 - » Un jugador o jugadores en un match estén infringiendo la Regla 1.2b (Código de Conducta), la Regla 1.3b(1) (Dos o Más Jugadores Intencionalmente Se Ponen de Acuerdo Para Ignorar Cualquier Regla o Penalización que Saben Se Aplica), la Regla 5.6a (Demora Irrazonable en el Juego) o la Regla 5.6b (Ritmo de Juego Rápido).
 - » Un jugador llegue tarde a su primer área de salida (ver Regla 5.3).
 - » La búsqueda de la bola de un jugador llegue a tres minutos (ver Regla 5.6a y definición de “bola perdida”).

(2) Árbitros en Stroke Play (Juego por Golpes)

En el juego por golpes:

- Un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que observe o sobre la que sea informado.

- Esto se aplica si el árbitro es asignado a un grupo para toda la vuelta o para controlar múltiples grupos o ciertos hoyos o partes del campo.

(3) Limitando el Rol de Miembros del Comité y Árbitros

El Comité es la persona o grupo de personas a cargo de la competición o del campo, pero dentro de ese Comité:

- El rol de algunos miembros puede ser limitado.
- Algunas decisiones pueden requerir el acuerdo de determinados miembros.
- Algunas responsabilidades pueden delegarse en personas fuera del Comité. Ejemplos incluyen:
 - Determinar que sólo ciertos miembros del Comité pueden aplicar una Política de Ritmo de Juego monitorizando y cronometrando jugadores o grupos, y decidiendo cuando advertir o penalizar.
 - Estableciendo que se requiere un mínimo de tres miembros del Comité para decidir si un jugador debería ser descalificado por una seria infracción de mala conducta según la Regla 1.2.
 - Dando autoridad al profesional, gerente u otra persona designada para dar decisiones en nombre del Comité.
 - Autorizando a la dirección del equipo de mantenimiento a suspender el juego en nombre del Comité.
 - Impidiendo a un miembro del Comité que está participando en una competición, que tome la decisión de suspender el juego durante esa competición.
 - Limitando qué árbitros tienen la autoridad de definir como terreno en reparación una zona no marcada durante una competición.

El Comité puede limitar los deberes de un árbitro en stroke play o match play (cuando cree que esto ayudará a hacer que las decisiones sean consistentes para todos los jugadores) identificando los temas que sólo pueden ser manejados por el Comité o un grupo particular de árbitros.

Ejemplos de tales temas son:

- Declarar una parte del campo como terreno en reparación.
- Hacer cumplir la Política de Ritmo de Juego monitorizando y cronometrando jugadores o grupos, y decidir cuándo aplicar advertencias o penalizaciones.
- Descalificar jugadores por grave falta de conducta según la regla 1.2.

(4) *Árbitro Autoriza a Jugador a Infringir una Regla*

La decisión de un árbitro es final y por lo tanto si por error un árbitro autoriza a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. Pero ver Regla 20.2d y Sección 6C(10) o 6C(11) para situaciones donde el error se puede corregir.

(5) *Árbitro Advierte a Jugador Sobre una Infracción de una Regla*

Si bien un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está por infringir una Regla, se recomienda firmemente que un árbitro lo haga cuando sea posible para prevenir que un jugador reciba una penalización. Un árbitro que actúa de acuerdo con la recomendación al dar voluntariamente información sobre las Reglas para prevenir infracciones de las Reglas, debería hacerlo uniformemente con todos los jugadores.

Pero, en match play donde el árbitro no ha sido asignado al partido para toda la vuelta, no tiene la autoridad para intervenir. El árbitro no debería advertir al jugador salvo que le sea solicitado, y si el jugador infringe la Regla, el árbitro no debería aplicar la penalización sin que el oponente haya pedido una decisión.

(6) *Desacuerdo con la Decisión del Árbitro*

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un árbitro en match play o juego por golpes, el jugador generalmente no está autorizado a pedir una segunda opinión, ya sea de otro árbitro o del Comité (ver Regla 20.2a), pero el árbitro, cuya decisión es cuestionada, puede estar de acuerdo con obtener una segunda opinión.

El Comité puede adoptar una política para permitir siempre a los jugadores una segunda opinión cuando estén en desacuerdo con una decisión de un árbitro.

(7) *Cómo Resolver Cuestiones de Hecho*

Resolver las cuestiones de hecho está entre las acciones más difíciles requeridas a un árbitro o al Comité.

- En todas las situaciones que involucren cuestiones de hecho, la resolución de la duda debería hacerse a la luz de todas las circunstancias relevantes y de la evaluación del peso de la evidencia, incluyendo la estimación de probabilidades cuando sea pertinente. Cuando el Comité es incapaz de determinar los hechos a su satisfacción, debería tratar la situación de una manera que sea razonable, justa y consistente con cómo se tratan situaciones similares según las Reglas.
- El testimonio de los jugadores involucrados es importante y se les debería dar la debida consideración.

- » En algunas situaciones donde los hechos no son decisivos, la duda debería ser resuelta en favor del jugador cuya bola está involucrada.
- » En otros casos, la duda debería ser resuelta contra el jugador cuya bola está involucrada.
- No hay un procedimiento establecido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el valor de dichos testimonios y cada situación debería ser tratada según sus propios méritos. La acción correcta depende de las circunstancias en cada caso y debería ser dejada al criterio del árbitro o del Comité.
- Cuando ha sido necesario que un jugador determine un lugar, un punto, una línea, un área o una ubicación de acuerdo con las Reglas, el Comité debería definir si el jugador ha usado un juicio razonable al hacerlo. Si es así, esa decisión será aceptada aun cuando, después que el golpe es efectuado, se compruebe que la determinación había sido incorrecta (ver Regla 1.3b(2)).
- El testimonio de aquellos que no son parte de la competición, incluyendo espectadores, debería ser considerado y evaluado. También es apropiado usar imágenes de televisión y similares para asistir en la resolución de una duda, aunque el criterio de “a simple vista” debería ser aplicado al usar dicha evidencia (ver Regla 20.2c).
- Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta de manera apropiada en cuanto a tiempo, para permitir que la competición proceda de forma ordenada. Por lo tanto, el árbitro puede estar limitado para evaluar la evidencia disponible con respecto al tiempo. Dichos fallos pueden ser revisados con posterioridad por parte del árbitro, o el Comité, si se obtiene evidencia adicional después de la decisión inicial.

Si un árbitro da una decisión, el jugador está autorizado a proceder basándose en esa decisión, tanto si es una interpretación de las Reglas de Golf o una resolución de una cuestión de hecho. En situaciones planteadas en ambas circunstancias, si la decisión resulta ser incorrecta, el Comité puede tener la autoridad de hacer una corrección (ver Regla 20.2d) y la Sección 6C(10) o 6C(11). Sin embargo, en todas las circunstancias, tanto en match play como en juego por golpes, el árbitro o el Comité está limitado en su capacidad de hacer correcciones de acuerdo con la guía contenida en la Regla 20.2d.

Cuando hay una cuestión relativa a las Reglas, donde se trata de la palabra de un jugador contra otro, y el peso de la evidencia no favorece a ningún jugador, el beneficio de la duda debería ser dado al jugador que efectuó el golpe o cuyo resultado está involucrado.

(8) Estado Real del Match No Puede Ser Determinado

Si dos jugadores completan su match pero no se ponen de acuerdo en el resultado, deberían consultar el asunto con el Comité.

El Comité debería reunir toda la evidencia disponible y tratar de determinar el estado verdadero del match. Si después de hacerlo, no es posible determinar el estado real del match, el Comité debería resolver la situación de la manera más equitativa, lo que podría significar una decisión de jugar nuevamente el match si es posible.

(9) Tratamiento de una Decisión Cuando Jugador Procede Según una Regla Inaplicable

Cuando un jugador procede según una Regla que no se aplica a su situación y luego hace un golpe, el Comité es responsable de determinar qué Regla se aplica para dar una decisión basada en las acciones del jugador.

Por ejemplo:

- Un jugador tomó alivio de un objeto de límites según la Regla 16.1b. Ha procedido según una Regla inaplicable. Como la Regla 19.1 (Bola Injugable) requiere que el jugador decida proceder según esta Regla antes de tomar el alivio, el Comité no puede aplicar la Regla 19 a las acciones del jugador. Como no hay una Regla que permita al jugador levantar su bola en esa situación el Comité debería determinar que se aplica la Regla 9.4 y ninguna de las Excepciones salva al jugador de la penalización.
- Un jugador decidió que su bola estaba injugable en un área de penalización, la dropa de acuerdo con los procedimientos de las opciones b o c de la Regla 19 y la juega desde dentro del área de penalización. Como la Regla 17.1 es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en un área de penalización, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 17 y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, se considera que el jugador ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalización de un golpe según la Regla 17.1.
- La bola de un jugador reposa en agua temporal que el jugador confunde con un área de penalización. El jugador dropa y juega una bola de acuerdo con el procedimiento de la Regla 17.1d(2). Como la Regla 16.1b es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en esa situación, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 16.1b y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, asumiendo que el jugador no haya dropado una bola y jugado desde un área que satisface la Regla 16.1b, se considera que el jugador ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7).

- Un jugador no conocía la ubicación de su bola original pero supuso que estaba en terreno en reparación sin que esto sea conocido o virtualmente cierto. El jugador dropa otra bola y la juega según las Reglas 16.1e y 16.1b. Como el jugador no conocía la ubicación de su bola original, en estas circunstancias, la Regla 18.1 es la única Regla según la cual el jugador podría haber procedido. Por lo tanto, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 18 y fallar según esto. Como resultado, se considera que el jugador ha puesto en juego una bola bajo penalización de golpe y distancia y ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalización de golpe y distancia según la regla 18.1.

(10) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Match Play

Según la Regla 20.2a, un jugador no tiene derecho a apelar una decisión de un árbitro. Pero, si una decisión de un árbitro o del Comité es posteriormente encontrada como equivocada, ésta debería ser corregida, de ser posible, según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando una decisión incorrecta debería ser corregida en match play.

Corrección de una Decisión Incorrecta por un Árbitro Durante un Match

- Un árbitro no debería corregir una decisión incorrecta después de que cualquier jugador ejecute otro golpe en un hoyo.
- Si no ejecutan más golpes en un hoyo después de la decisión, un árbitro no debería corregir una decisión incorrecta una vez que cualquier jugador haya hecho un golpe desde la siguiente área de salida.
- Si no es así, una decisión incorrecta dada por un árbitro debería ser corregida.
- En una situación donde una decisión incorrecta puede ser corregida, si ésta ha resultado en que uno o más jugadores levanten sus bolas, el árbitro es responsable de indicar a los jugadores que repongan sus bolas y completen el hoyo, aplicando la decisión correcta.
- Los principios anteriores también se aplican cuando un árbitro omite penalizar a un jugador por una infracción a una Regla debido a un malentendido con el resultado de un hoyo.
 - » Por ejemplo, un árbitro omite informar a un jugador de una penalización de pérdida del hoyo por una infracción de la política de ritmo de juego dado que creyó que dicho jugador ya había perdido el hoyo. En el hoyo siguiente el árbitro se da cuenta de que el jugador no había perdido el hoyo. Si el jugador, o su oponente, ha efectuado un golpe desde el área de salida del siguiente hoyo, el árbitro ya no puede corregir el error.

Corrección de una Decisión Incorrecta en el Hoyo Final de un Match Antes de que el Resultado Sea Final

Donde un árbitro da una decisión incorrecta en el hoyo final de un match, este se debería corregir en cualquier momento hasta antes de que el resultado sea final, o si el match continúa con hoyos adicionales, hasta que cualquier jugador ejecute un golpe desde el siguiente área de salida.

Decisión Incorrecta de un Árbitro en Match hace que un Jugador Ejecute un Golpe Desde Lugar Equivocado

Si un jugador en match play procede sobre la base de una decisión dada por un árbitro, que supone dropar una bola y jugarla desde un lugar equivocado y el Comité entonces se entera de la decisión incorrecta, se aplican los siguientes principios:

- A menos que haya ocurrido una grave infracción, o que el jugador haya sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, es muy tarde para corregir la decisión una vez que el jugador ha ejecutado un golpe desde el lugar equivocado. Los golpes dados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización por jugar desde lugar equivocado.
- Si esta supone un grave infracción o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, el Comité debería corregir el error si el contrario todavía no ha ejecutado su siguiente golpe en el hoyo en cuestión. De otra manera es demasiado tarde para corregir la decisión.
- Si esta supone un grave infracción y el contrario no ha dado un golpe en el hoyo después de que la decisión se ha dado, el Comité debería corregir la decisión si ningún jugador ha dado un golpe desde la próxima área de salida o, en el caso del hoyo final del match, antes de que el resultado sea final. De otra manera es demasiado tarde para corregir la decisión.
- Si esta supone una grave infracción y es demasiado tarde para corregir la decisión, los golpes dados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización.

(11) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Juego por Golpes

Un jugador no tiene derecho de apelar una decisión de un árbitro (ver Regla 20.2a). Pero si posteriormente se comprueba que una decisión de un árbitro o del Comité es errónea, ésta debería ser corregida si es posible según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando una decisión incorrecta debería ser corregida en el juego por golpes.

Corrección de Decisión Incorrecta por un Árbitro en Juego por Golpes

Cuando sea posible, un árbitro debería corregir una decisión incorrecta en el juego por golpes que supone la incorrecta aplicación de una penalización o la falta de aplicación de una penalización siempre y cuando la competición no esté cerrada (ver Regla 20.2e).

Jugador en Juego por Golpes Incorrectamente Notificado que el Golpe No Cuenta

Cuando un árbitro en el juego por golpes incorrectamente notifica a un jugador que su golpe no cuenta y que juegue nuevamente sin penalización, la decisión se mantiene y el resultado del jugador con el golpe jugado nuevamente es el resultado del jugador para el hoyo.

Jugador en Juego por Golpes Ejecuta un Golpe Desde Lugar Equivocado Debido a Decisión Incorrecta; Procedimiento para el Jugador Cuando el Error Es Descubierto

En el juego por golpes, cuando un jugador procede basándose en una decisión dada por un árbitro, que implica dropar una bola y jugarla desde lugar equivocado y el Comité posteriormente tiene conocimiento de la decisión incorrecta del árbitro, se aplican los siguientes principios:

- Salvo que esta suponga una grave infracción, o que el jugador haya sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, es muy tarde para corregir la decisión y los golpes dados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización por jugar desde lugar equivocado.
- Si ha habido una grave infracción, o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, y el jugador no ha dado un golpe para comenzar otro hoyo o, si es el último hoyo de la vuelta, antes de devolver su tarjeta de resultados, el Comité debería corregir la decisión. El Comité debería indicar al jugador que cancele el golpe dado desde un lugar equivocado y cualquier golpe posterior y proceder correctamente. El jugador no incurre en penalización por jugar desde un lugar equivocado. Si es demasiado tarde para corregir la decisión, los golpes dados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización por jugar desde lugar equivocado.

Árbitro Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa Basándose en esa Información en el Juego Posterior

Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos al aplicarse sus propias penalizaciones (ver Regla 1.3b). Pero si un árbitro da información incorrecta sobre las Reglas a un jugador, este está autorizado a actuar basándose en dicha información en su juego posterior.

Durante la Competición

Consecuentemente, el Comité puede necesitar hacer una evaluación tanto de la duración del derecho del jugador como de su resultado correcto cuando, como resultado de proceder de acuerdo a la información incorrecta provista, el jugador es responsable de una penalización según las Reglas.

En estas situaciones, el Comité debería resolver la cuestión de la manera que considere más equitativa, a la luz de todos los hechos y con el objetivo de garantizar que ningún jugador tenga una ventaja o desventaja indebida. En los casos donde la información incorrecta afecte significativamente el resultado de la competición, el Comité puede no tener opción, salvo cancelar la vuelta. Los siguientes principios son aplicables:

- **Guía general sobre las Reglas**

Cuando un miembro del Comité o un árbitro proporcionan información incorrecta del tipo de guía general sobre las Reglas, el jugador no debería estar exento de penalización.

- **Decisión específica**

Cuando un árbitro da una decisión específica que es contraria a las Reglas en esa situación en particular, el jugador está exento de penalización. El Comité debería extender esta exención durante la duración de la vuelta en circunstancias donde el jugador proceda incorrectamente por sí mismo, de manera exactamente igual a como le fue indicado por el árbitro con anterioridad en la vuelta. Sin embargo, esta exención cesa si, en la vuelta, el jugador es informado del procedimiento correcto o hay un cuestionamiento por sus acciones.

Por ejemplo, un jugador pide asistencia a un árbitro al tomar alivio de un área de penalización roja y el árbitro incorrectamente le dice al jugador que debe dropar nuevamente porque su stance está dentro del área de penalización. Si por esta misma razón, el jugador dropa nuevamente al tomar alivio de un área de penalización roja tres hoyos más tarde, el Comité no debería penalizar al jugador por jugar desde lugar equivocado.

- **Orientación sobre Reglas Locales o Condiciones de la Competición**

Cuando un miembro del Comité o un árbitro da información incorrecta tanto sobre las Reglas Locales como sobre las Condiciones de la Competición que están en vigor, el jugador debería estar exento de penalización por actuar basándose esa información. Esta exención se aplica por la duración de la vuelta salvo que sea corregida antes, en cuyo caso la exención debería cesar en ese momento.

Por ejemplo, si el jugador es informado por un árbitro que los dispositivos medidores de distancia, que miden distancias reales de juego, están permitidos, aunque la Regla Local que prohíbe su uso está en efecto, ese jugador no incurre en penalización por medir distancias reales

de juego durante la vuelta. Sin embargo, si el Comité toma conocimiento de la información incorrecta, el jugador debería ser informado del error tan pronto como sea posible.

- **Decisiones sobre equipamiento**

Cuando un miembro del Comité o un árbitro dictamina que un palo no conforme es conforme, el jugador está exento de penalización por usar el palo. Esta exención se aplica por la duración de la competición, salvo que sea corregida con anterioridad, en cuyo caso, la exención cesa al completar la vuelta durante la cual se hizo la corrección.

Jugador Levanta Bola Sin Autorización Debido a Malentendido con Instrucciones del Árbitro

Si un jugador levanta su bola cuando no está permitido hacerlo como resultado de un razonable malentendido de las instrucciones de un árbitro, no hay penalización, y la bola debe ser repuesta salvo que el jugador proceda de acuerdo con otra Regla.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar contra una obstrucción móvil y pide alivio. Un árbitro correctamente asesora al jugador de que la obstrucción puede ser quitada según la Regla 15.2 y que el lugar de la bola debería ser marcado en caso de que esta se mueva durante la retirada de la obstrucción. El jugador marca la posición de la bola y la levanta antes de que el árbitro pueda detenerlo.

El jugador normalmente será penalizado con un golpe según la Regla 9.4 por levantar su bola cuando no está permitido, pero, dado que el árbitro está satisfecho con que el jugador malinterpretó la instrucción, la bola es repuesta sin penalización.

Jugador Incorrectamente Asesorado a Continuar con la Bola Provisional por el Árbitro

Un jugador tuvo motivo para jugar una bola provisional desde el área de salida y encuentra su bola original en un área de penalización. Un árbitro incorrectamente le dice que debe continuar con la bola provisional, y termina el hoyo con la bola provisional. El jugador no incurre en penalización por jugar una bola equivocada (la bola provisional, que el jugador hubiera debido abandonar según la Regla 18.3c).

Si el Comité luego tiene conocimiento de la decisión errónea, debería decidir que el resultado del jugador para el hoyo es el golpe de salida con la bola original más el número de golpes que hizo el jugador para completar el hoyo con la bola provisional después de la decisión incorrecta, siendo el segundo golpe con la bola provisional, el segundo golpe del jugador en el hoyo. Sin embargo, si hubiese sido claramente irrazonable que el jugador pudiera jugar la bola original desde el área de penalización, debe también sumar un golpe de penalización según la Regla 17.1 al resultado para el hoyo.

Comité Toma una Decisión Incorrecta Cuando Jugador Ha Jugado Dos Bolas Según Regla 20.1c(3); Cuando el Fallo Puede Ser Corregido

En juego por golpes, un jugador juega dos bolas según la Regla 20.1c(3), informa los hechos al Comité, y el Comité le dice al jugador que anote el resultado con la bola incorrecta.

Tal error es una decisión incorrecta y no un error administrativo. Por lo tanto, la Regla 20.2d se aplica y la respuesta depende de cuando el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta.

- Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta antes del cierre de la competición, debería corregir el error, cambiando el resultado para el hoyo en cuestión por aquel de la bola correcta.
- Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta después que la competición ha sido cerrada, el resultado con la bola incorrecta permanece como el resultado del jugador para el hoyo en cuestión. Según la Regla 20.2d tal decisión es definitiva una vez que la competición ha sido cerrada.

Penalización de Descalificación Erróneamente Aplicada al Ganador del Evento; Error Descubierta Después que Otros Dos Jugadores Juegan Desempate por el Primer Lugar

Si, como resultado de una decisión incorrecta dada por el Comité, el verdadero ganador de una competición es descalificado y otros dos jugadores desempatan por el primer lugar, el mejor procedimiento depende de cuando el Comité se da cuenta de su error. Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta antes de que el resultado de la competición sea final, el Comité debería corregir el error anulando la penalización de descalificación y declarando al jugador como el ganador. Si el Comité se da cuenta de la decisión incorrecta después de que el resultado de la competición sea final, el resultado se mantiene, con el jugador descalificado.

Aplicación de la Penalización de Descalificación en una Competición Donde No se Utilizan Todos los Resultados para Determinar el Ganador

En un escenario tal como una competición por equipos de múltiples vueltas de juego por golpes, cuando no todos los resultados del jugador cuentan para el resultado del equipo para una vuelta, el resultado del jugador no puede ser considerado para la vuelta si es descalificado pero podría contar para otras vueltas. Por ejemplo, donde cuentan dos resultados de un equipo de tres miembros, si un jugador es descalificado en la primera de cuatro vueltas, la descalificación se aplica sólo a la primera y sus resultados para las vueltas restantes todavía podrían ser usados.

Esto se aplica en todas las competiciones en las que no todos los resultados son usados para determinar el ganador (por ejemplo, una competición individual en la cual el jugador suma sus tres mejores resultados de cuatro vueltas).

Si un jugador es descalificado por una infracción a la Regla 1.3b o por el Código de Conducta del Comité, le corresponde al Comité determinar si la descalificación debería ser por la vuelta o por toda la competición.

(12) Combinando Match Play y Stroke Play

La combinación de match play y stroke play está desaconsejada ya que ciertas Reglas son sustancialmente diferentes entre los dos formatos. Pero habrá veces donde jugadores solicitarán combinar las dos formas de juego, o habiéndolo hecho por sí mismos, soliciten una decisión. El Comité debería hacer su mejor esfuerzo para asistir a los jugadores en estas ocasiones y debería usar las siguientes pautas al hacerlo:

Cuando los jugadores solicitan combinar match play y stroke play

Si un Comité elige permitir a los jugadores jugar un match mientras compiten en una competición juego por golpes, se recomienda que los jugadores sean advertidos que se aplican las Reglas para juego por golpes en su totalidad. Por ejemplo, no están permitidas las concesiones y si un jugador juega fuera de turno, el otro no tiene la opción de hacer repetir el golpe.

Cuando los jugadores solicitan una decisión habiendo combinado match play y juego por golpes

Si el Comité es consultado para una decisión cuando los jugadores han combinado match play y stroke play, debería aplicar las Reglas de Golf como se aplicarían tanto para match play como para juego por golpes por separado. Por ejemplo, si un jugador no completa un hoyo por cualquier razón entonces es descalificado para la competición de juego por golpes por una infracción de la Regla 3.3c. Pero, para Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey ver las Reglas 21.1c(2), 21.2c y 21.3c(2) respectivamente.

6D Hacer Cumplir el Ritmo de Juego

Cuando en una competición se ha establecido una política de Ritmo de Juego, es importante que el Comité la comprenda y que la haga cumplir, asegurándose que los jugadores cumplan con la política establecida y que el juego se desarrolle ordenadamente.

Para más información y políticas de ejemplo, ver el Regla Local Modelo de la Sección 8K.

6E Suspensiones y Reanudaciones

(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales

Hay dos tipos de suspensiones del juego que un Comité puede ordenar, cada una con diferentes requisitos respecto a cuándo los jugadores deben interrumpir el juego (ver Regla 5.7b).

- Suspensión inmediata (como cuando hay un peligro inminente). Si el Comité anuncia una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben interrumpir el juego inmediatamente y no deben ejecutar otro golpe hasta que el Comité reanude el juego.
- Suspensión normal (como por falta de luz o campo injugable). Si el Comité suspende el juego por razones normales, lo que sucede a continuación depende de si un grupo está entre dos hoyos o jugando un hoyo.

El Comité debería usar una manera de señalar una suspensión inmediata que sea diferente de aquella usada para una suspensión normal. Las señales que utilizar deberían ser comunicadas a los jugadores en las Reglas Locales.

Ver Regla Local Modelo J-1 – Métodos para Suspender y Reanudar el Juego.

Cuando el juego es suspendido, el Comité necesitará evaluar si los jugadores deberían permanecer en posición en el campo o retornar a la casa club.

Tanto si una suspensión es inmediata o normal, el Comité debería reanudar el juego en cuanto sea posible hacerlo. Los jugadores reanudarán el juego desde donde lo suspendieron (ver Regla 5.7c).

(2) Decidir Cuándo Suspender y Reanudar el Juego

Decidir cuando debería ser suspendido el juego y luego reanudado puede ser una decisión difícil para un Comité. Un Comité debería considerar la siguiente guía:

Rayos

El Comité debería usar cualquier método disponible para determinar si hay peligro por rayos y tomar las acciones que considere apropiadas. Los jugadores también pueden interrumpir el juego por si mismos cuando crean que hay peligro por rayos. (ver Regla 5.7a).

Cuando el Comité concluye que no hay más peligro por rayos y ordena que el juego sea reanudado, los jugadores deben reanudar el juego. Ver Interpretación 5.7c/1 para qué hacer si un jugador se niega a comenzar porque siente que todavía hay peligro por rayos.

Visibilidad

Se recomienda que cuando las áreas de caída de las bolas ya no sean visibles para los jugadores (por ejemplo, debido a niebla u oscuridad), el juego debería ser suspendido. Similarmente, si los jugadores no pueden leer la línea de juego en el green debido a la falta de visibilidad, el juego debería ser suspendido.

Agua

Si toda el área alrededor de un hoyo está cubierta por agua temporal que no puede ser quitada, en el juego por golpes el campo debería ser considerado como injugable y el Comité debería suspender el juego según la Regla 5.7.

En match play, si el agua no puede ser quitada, el Comité puede suspender el juego o reubicar el hoyo.

Viento

Varias bolas que son movidas por el viento puede ser una razón para suspender el juego, pero que sólo una o dos bolas se muevan por el viento sobre un green normalmente no obligan a que el Comité suspenda el juego. En el green existen Reglas para ayudar a los jugadores a evitar recibir penalizaciones, o estar en ventaja debido a que la bola sea movida por el viento, acercándose al hoyo, o en desventaja si la bola se aleja del hoyo por el viento. (ver Reglas 9.3 y 13.1).

El Comité debería considerar suspender el juego debido al viento solamente si hay varios casos de bolas moviéndose por el viento y los jugadores tienen problemas al reponer la bola en el sitio de donde ha sido movida por el viento, o al menos razonablemente cerca de ese sitio si la bola no permanece en reposo en el sitio original.

(3) Reanudación del Juego

Cuando el juego va a ser reanudado a continuación de una suspensión, los jugadores reanudarán el juego desde donde lo interrumpieron (ver Regla 5.7d).

El Comité debería estar preparado a considerar lo siguiente:

- Si los jugadores fueron evacuados después de una suspensión, se les debería dar tiempo para calentar antes de la reanudación del juego.
- Si las áreas de práctica estuvieron cerradas durante la suspensión, cuándo deberían ser reabiertas para dar a los jugadores tiempo suficiente para estar listos para jugar.
- Cómo llevar a los jugadores de regreso a sus posiciones en el campo.

Durante la Competición

- Cómo asegurar que todos los jugadores estén de regreso en sus posiciones antes de la reanudación del juego. Esto podría incluir tener a miembros del Comité en posición para observar e informar cuando los jugadores han regresado.

(4) Sobre si Cancelar una Vuelta

Match Play

Un match no debería ser cancelado una vez que el juego ha comenzado ya que ambos jugadores en un match están jugando en las mismas condiciones, sin que uno tenga ventaja sobre el otro.

Si los jugadores acuerdan interrumpir el juego tal como está permitido en la Regla 5.7a, o el Comité cree que las condiciones son tales que el juego debería ser suspendido, el match debería reanudarse desde donde fue suspendido.

En una competición por equipos, si algunos matches fueron terminados mientras otros no pudieron ser completados en el día planeado debido a poca luz o malas condiciones meteorológicas, las Condiciones de la Competición deberían aclarar cómo tratar los matches completados y los incompletos (ver Sección 5A(4)). Por ejemplo:

- El resultado de los matches completados se mantiene tal como fueron jugados y los matches incompletos se continuarán o serán jugados nuevamente en una fecha posterior.
- Todos los matches serán jugados nuevamente, y cada equipo es libre de modificar su equipo original.
- Cualquier match que no pueda ser completado como estaba previsto será considerado empatado.

Stroke Play

En el juego por golpes no hay una guía para cuando un Comité debería cancelar una vuelta. La acción apropiada depende de las circunstancias en cada caso y se deja al criterio del Comité.

Una vuelta debería ser cancelada sólo en el caso en que sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, un pequeño número de jugadores comienza una vuelta en condiciones meteorológicas extremas, después las condiciones empeoran y continuar el juego ese día es imposible, pero cuando el juego va a ser reanudado las condiciones meteorológicas son ideales.

Cuando una vuelta es cancelada, todos los resultados y las penalizaciones durante esa vuelta son cancelados. Esto normalmente incluiría cualquier penalización de descalificación, pero si un jugador es descalificado por una grave inconducta (ver Regla 1.2) o por una infracción del Código de Conducta, esa descalificación no debería ser cancelada.

(5) *Jugador se Niega a Comenzar o Levanta su Bola Debido a las Condiciones Meteorológicas*

Si debido a malas condiciones meteorológicas, un jugador se niega a comenzar a la hora establecida por el Comité o levanta su bola durante la vuelta y con posterioridad el Comité cancela esa vuelta, el jugador no tiene penalización ya que todas las penalizaciones, en una vuelta cancelada, son canceladas.

(6) *Retirada de Agua Temporal o Impedimentos Suelos del Green*

Si agua temporal, arena, hojas u otros impedimentos sueltos se acumulan en un green durante una vuelta, el Comité puede hacer lo que sea necesario para retirar la condición, por ejemplo, usando un escurridor, o barriendo o soplando el green.

No es necesario que el Comité suspenda el juego para tomar estas medidas.

En estos casos, el Comité puede solicitar la ayuda de los jugadores, cuando sea necesario, para retirar los impedimentos sueltos o la arena. Sin embargo, un jugador quebranta la Regla 8.1 si quita agua temporal en la línea de juego, sin tener el permiso del Comité.

Un Comité puede adoptar una política que clarifique que acciones son consideradas apropiadas para un miembro del Comité, una persona designada por el Comité (como por ejemplo, un miembro del personal de mantenimiento) o los jugadores, para retirar agua temporal sobre un green.

Ver Regla Local Modelo J-2; Regla Local Modelo Para Permitir Quitar Agua Temporal Sobre el Green por Medio de un Escurridor.

(7) *Match Iniciado Desconociendo que el Campo Está Cerrado*

Si jugadores comienzan un match cuando el campo está cerrado y luego el Comité se entera de sus acciones, el match debería ser jugado nuevamente en su totalidad ya que el juego en un campo cerrado es nulo y sin validez.

6F Resultados

(1) *Match Play (Juego por Hoyos)*

Normalmente es responsabilidad de los jugadores informar del resultado de su match en una ubicación designada por el Comité. Si un árbitro ha sido asignado al match, se le puede asignar esa tarea en lugar de los jugadores.

Si un jugador solicita una decisión durante el match que no ha sido resuelto, el Comité debería determinar si la solicitud cumple los requerimientos de la Regla 20.1b(2) y dar su decisión. Esto puede resultar en que los jugadores tengan que volver al campo para continuar el match.

Durante la Competición

Una vez que el resultado ha sido informado, es considerado final y no pueden ser aceptadas solicitudes de decisiones salvo que se cumplan los requerimientos de la Regla 20.1b(3).

(2) Stroke play (Juego por Golpes)

En el juego por golpes, se debería dar a los jugadores la oportunidad de resolver cualquier situación que necesite ser aclarada con el Comité (ver Reglas 14.7b y 20.1c(4)), revisar sus tarjetas de resultados y corregir cualquier error. Si hay un error en la tarjeta de resultados, un jugador puede pedir al marcador o al Comité que haga o ratifique un cambio en su tarjeta de resultados (ver Regla 3.3b(2)), hasta el momento en que sea entregada.

Una vez que la tarjeta ha sido entregada, el Comité debería revisarla y verificar que contiene el nombre del jugador, el hándicap (si es una competición con hándicap), las firmas requeridas y los resultados correctos de cada hoyo. El Comité debería sumar los resultados y aplicar el hándicap en una competición con hándicap.

En otras formas de juego por golpes, como Stableford, Par/Bogey, o en una competición Four-Ball, el Comité debería determinar el resultado final para el jugador o el bando. Por ejemplo, en una competición Stableford, el Comité es responsable de determinar el número de puntos que el jugador anota en cada hoyo y el total de la vuelta.

6G Hacer los Cortes; Establecer los Draws; Crear Nuevos Grupos

(1) Hacer los Cortes y Crear Nuevos Grupos

Para una competición jugada en varias vueltas, las Condiciones de la Competición pueden establecer que:

- Los jugadores serán reagrupados para vueltas posteriores basándose en sus resultados totales hasta ese momento.
- El tamaño del número de participantes será reducido para la vuelta final o vueltas finales (a menudo llamada “el corte”).

En ambos casos el Comité debe generar los nuevos grupos y publicarlos. Es costumbre que los jugadores con los resultados más altos comiencen primero y los jugadores con los resultados más bajos comiencen últimos, aunque el Comité puede elegir alterar esto.

El Comité puede elegir de qué manera reagrupar a los jugadores que terminaron con el mismo resultado total, por ejemplo, el Comité puede decidir que el primer jugador en devolver una tarjeta recibirá un horario de comienzo posterior al que reciban otros jugadores que completaron la vuelta más tarde con el mismo resultado.

Si se utilizarán dos áreas de salida en vueltas posteriores (por ejemplo, la mitad de los jugadores comienza en el hoyo 1 y la otra mitad lo hace en el hoyo 10), el Comité puede decidir organizar los grupos de tal forma que los jugadores con los resultados más altos comiencen últimos en un lado (como desde el hoyo 10) y que los jugadores con los resultados más bajos sean los últimos en comenzar en el otro lado (por ejemplo, desde el hoyo 1). Esto resulta en que los jugadores en las posiciones centrales sean los primeros en comenzar en cada área de salida.

(2) Tratamiento de los Abandonos y las Descalificaciones en Match Play

En match play, si un jugador abandona o es descalificado de la competición antes del comienzo de su primer match y el Comité no ha especificado como tratar esta situación dentro de las Condiciones de la Competición, las opciones del Comité son las siguientes:

- Declarar ganador al siguiente contrario, por no presentación, o
- Si el jugador abandona antes de su match de primera ronda:
 - » Si hay tiempo, hacer un nuevo draw de match play
 - » Reemplazar al jugador con otro de la lista de sustitutos o suplentes, o
 - » Donde los jugadores clasificaron al match play por medio de una competición juego por golpes, reemplazar al jugador con otro que ahora es el último clasificado.

Si el jugador abandona o es descalificado después de su primer o siguientes matches, el Comité podría:

- » Declarar ganador al siguiente contrario del jugador, por no presentación, o
- » Requerir a todos los jugadores eliminados por el jugador en match play, que desempaten por su posición.

Si ambos finalistas en una competición match play son descalificados, el Comité puede decidir la conclusión de la competición sin un ganador. Alternativamente, el Comité podría elegir que los semifinalistas vencidos jueguen un match para determinar el ganador de la competición.

Si un jugador es descalificado en una competición match play, el jugador tendría derecho a cualquier premio que haya ganado previamente en la competición, por ejemplo, por ganar la competición de clasificación juego por golpes.

Después de la Competición

(3) *Tratamiento de los Abandonos y las Descalificaciones en Stroke Play*

Si un jugador abandona o es descalificado antes de la primera vuelta de la competición, (por ejemplo, por no haber comenzado a tiempo), el Comité puede reemplazar al jugador con otro jugador que no esté actualmente en la lista de participantes (frecuentemente llamado suplente o reserva) si hay uno disponible. Una vez que el jugador ha comenzado su primera vuelta no debería ser reemplazado.

(4) *Clasificación para Match Play*

Cuando una clasificación juego por golpes es usada para determinar el/los draw/s de match play, el Comité puede elegir desempatar por diferentes posiciones en el draw aleatoriamente o usando un sistema de desempate automático o un desempate en el campo. Esto debería estar especificado en las Condiciones de la Competición.

(5) *Aplicación Incorrecta del Hándicap Afecta el Draw de Match Play*

En una vuelta juego por golpes que clasifica para una competición match play, si el Comité aplica incorrectamente el hándicap de un jugador en la tarjeta de resultados resultando en un draw incorrecto, el Comité debería tratar el asunto de la manera más justa posible. El Comité debería considerar la modificación del draw y cancelar los matches afectados por el error.

Si el error es descubierto después del comienzo de la segunda ronda de match play, es muy tarde para corregir el draw.

7 Después de la Competición

7A Resolver Empates en Juego por Golpes

En el juego por golpes, después de que todas las tarjetas de resultados han sido devueltas, el Comité puede necesitar resolver empates por la primera posición u otras posiciones. El Comité debería hacerlo aplicando el método detallado en las Condiciones de la Competición (ver Sección 5A(6)), que debería haber sido especificado por anticipado.

En una clasificatoria donde un número fijo de jugadores avanzarán al match play, o cuando la competición es clasificatoria para una competición posterior, puede haber uno o más desempates para decidir que jugadores avanzan, el cual o los cuales el Comité debería organizar.

(1) Descalificación o Concesión del Desempate Juego por Golpes

En un desempate juego por golpes entre dos jugadores, si uno de ellos es descalificado o concede el desempate, no es necesario que el otro jugador complete el hoyo o los hoyos del desempate, para ser declarado ganador.

(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate Juego por Golpes

En un desempate juego por golpes entre tres o más jugadores, si no todos ellos completan el hoyo (o los hoyos) del desempate, el orden en el cual los jugadores son descalificados o deciden abandonar determina el resultado del desempate en caso de ser necesario.

7B Resultados Finales

Como se detalla en la Sección 5A(7), es importante que el Comité aclare en las Condiciones de la Competición cuándo y cómo el resultado de la competición es final, ya que esto va a afectar como el Comité resolverá cualquier cuestión de Reglas que ocurra una vez que el juego ha sido completado tanto en match play como en stroke play (ver Regla 20).

El Comité debería asegurarse de cumplir sus responsabilidades respecto a los resultados finales de una competición match play o stroke play de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Por ejemplo:

- Donde el resultado de un match es considerado final cuando el Comité lo ha anotado en el tablero oficial, el Comité debería asegurar que esto sea hecho lo más pronto posible.
- Si hay cuestiones de reglas que pueden incidir en el resultado de una competición juego por golpes, el Comité debería resolverlas, aunque esto significase demorar el cierre de la competición y el anuncio de los ganadores.

7C Entregar Premios

Si en la competición participan jugadores aficionados, el Comité debería asegurarse de estar al tanto de las regulaciones acerca de los premios que un jugador aficionado puede aceptar sin cometer una infracción a las Reglas de la Condición de Aficionado. Los Comités deberían consultar las Reglas de la Condición de Aficionado y las Decisiones sobre las Reglas de la Condición de Aficionado que están disponibles en RandA.org. Algunas de las restricciones claves son:

- Un jugador aficionado no debe jugar golf por premios en dinero.

Después de la Competición

- Un jugador aficionado no debe aceptar un premio o un cupón de valor al por menor, mayor que el importe permitido por las Asociaciones que administran las Reglas de la Condición de Aficionado en el país donde la competición es llevada a cabo.
- Un jugador aficionado puede aceptar un premio simbólico de cualquier valor. Un ejemplo de premio simbólico es uno que está hecho de oro, plata, cerámica, cristal o similar y está grabado de manera permanente y distintiva, tal como un trofeo, una copa, una medalla o una placa.
- Un jugador aficionado puede aceptar un premio de cualquier valor, incluido un premio de dinero en efectivo, por un hoyo en uno hecho mientras jugaba una vuelta de golf.

7D Cuestiones de Reglas o de Resultados Surgidos Después de la Competición

Cuando una cuestión referida a las Reglas es llevada a consideración del Comité después de que la competición ha sido cerrada, la resolución dependerá de la naturaleza del problema. Si la cuestión es una donde un jugador puede haber procedido incorrectamente de acuerdo con las Reglas, el Comité debería referirse a la Regla 20.2e para determinar si una penalización de descalificación necesita ser aplicada al jugador.

Cuando la cuestión es debida a un error administrativo del Comité, este debería corregir el error y generar nuevos resultados. Si es necesario, el Comité debería recuperar todos los premios erróneamente entregados y entregarlos a los jugadores correctos.

Errores administrativos incluyen:

- Haber permitido que jugadores inelegibles participen.
- Error al calcular el resultado total de un jugador.
- Aplicar incorrectamente el hándicap o dejar a un jugador fuera de los resultados finales.
- Aplicar un método erróneo de decidir empates.



Reglas Locales Modelo y Otras Modalidades de Juego



Contenido

8 Reglas Locales Modelo

8A Fuera de Límites y Límites del Campo 485

A-1 Definir Límites..... 485

A-2 Aclarar Límites Cuando se Usa una Pared o Camino 485

A-3 Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo . . 486

A-4 Fuera de Límites Interno 486

A-5 Estacas Identificando Fuera de Límites 487

8B Áreas de Penalización 487

B-1 Definir Áreas de Penalización 487

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja..... 488

B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalización 491

B-4 Definir un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General . . . 493

B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalización Está al Lado de un Bunker..... 493

8C Bunkers..... 494

C-1 Aclarar el Margen del Bunker 494

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena..... 495

C-3 Aclarar la Condición de Material Similar a la Arena..... 495

C-4 Declarar Bunkers de Práctica Como Parte del Área General 495

8D Greens..... 496

D-1 Aclarar el Margen del Green..... 496

D-2 Condición del Green Cuando se Usa un Green Temporal..... 496

Contenido

D-3	Prohibir Alivio de un Green Equivocado por Interferencia Sólo en el stance	496
D-4	Prohibir el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado	497
D-5	Condición de Green de Práctica o Green Temporal	498
D-6	Dividir un Green Doble en Dos Greens Separados.....	498
8E	Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios	499
E-1	Zonas de Dropaje	499
E-2	Limpiando la Bola.....	501
E-3	Lie Preferido – Colocación de bola	502
E-4	Alivio de Agujeros de Aireación	503
E-5	Alternativa a Golpe y Distancia Para Bola Perdida o Fuera de Límites.....	504
E-6	Alivio en Línea de Juego por Vallas de Protección	509
E-7	Alivio de Valla Eléctrica de Límites	510
E-8	Definir Zonas de Juego Prohibido	510
E-9	Definir un Área Fuera de Límites Como Zona de Juego Prohibido ...	511
E-10	Protección de Plantaciones Jóvenes.....	511
E-11	Bola Desviada por Cables Eléctricos de Alta Tensión.....	512
8F	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes ...	513
F-1	Definir Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes...	513
F-2	Alivio Limitado para Bola Empotrada	514
F-3	Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana	515
F-4	Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico.....	516
F-5	Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green.....	516
F-6	Prohibir Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance	517
F-7	Alivio de juntas deTepes de Césped	517
F-8	Alivio de Grietas en el Terreno.....	518
F-9	Alivio de Raíces de Árbol en calle	519

F-10	Daño por Animales	520
F-11	Hormigueros	520
F-12	Desecho de Animal	521
F-13	Daño por Pezuña de Animal	521
F-14	Acumulaciones de Impedimentos Suelos	522
F-15	Hongos en el Green	522
F-16	Bunker Lleno de Agua Temporal	523
F-17	Todos los Caminos y Senderos son Tratados Como Obstrucciones ..	523
F-18	Tratar Objetos Movibles Como Inamovibles	524
F-19	Surcos en los Bordes Cerca del Green	524
F-20	Canales de Drenaje de Hormigón	525
F-21	Líneas Pintadas o Puntos	525
F-22	Líneas y Cables Temporales	526
F-23	Obstrucciones Temporales Inamovibles	527

8G Restricciones al Uso de Equipamiento Específico..... 533

G-1	Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas	533
G-2	Especificaciones sobre Estrías y perforaciones	533
G-3	Lista de Bolas de Golf Aprobadas	534
G-4	Regla de Una Bola	534
G-5	Prohibir el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia	535
G-6	Prohibir el Uso de Transporte Motorizado	536
G-7	Prohibir el Uso de Cierta Tipo de Zapatos	537
G-8	Prohibir o Restringir el Uso de Dispositivos de Audio y Video	537

8H Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores .. 537

H-1	Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie	537
H-2	Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos	538
H-3	Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo	539
H-4	Tratando Consejero como Parte del Bando del Jugador	539

Contenido

H-5	Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo	540
------------	--	-----

8I	Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar.....	540
-----------	--	-----

I-1	Práctica Antes de las Vueltas	540
------------	-------------------------------------	-----

I-2	Prohibir la Práctica En o Cerca del Green Anterior.....	541
------------	---	-----

8J	Procedimientos para Malas Condiciones Meteorológicas y Suspensiones del Juego.....	542
-----------	--	-----

J-1	Métodos Para Suspensión y Reanudación del Juego	542
------------	---	-----

J-2	Retirada de Agua Temporal.....	542
------------	--------------------------------	-----

8K	Políticas de Ritmo de Juego	542
-----------	-----------------------------------	-----

K-1	Máximo Tiempo para Toda o una Parte de la Vuelta.....	543
------------	---	-----

K-2	Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe.....	543
------------	---	-----

K-3	Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Stableford	546
------------	--	-----

K-4	Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Competiciones Par/Bogey.....	546
------------	--	-----

K-5	Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada.....	547
------------	--	-----

8L	Reglas Locales No Autorizadas.....	547
-----------	------------------------------------	-----

9 Otras Formas de Juego

9A	Stableford Modificado.....	548
-----------	----------------------------	-----

9B	Greensomes	548
-----------	------------------	-----

9C	Scramble.....	549
-----------	---------------	-----

9D	Mejores Dos de Cuatro Resultados	549
-----------	--	-----

8 Reglas Locales Modelo

Esta Sección enumera Reglas Locales Modelo autorizadas, que pueden ser utilizados por un *Comité*:

- Estas Reglas pueden ser adoptadas en su totalidad o bien servir como ejemplo sobre cómo escribir un tipo de Regla Local particular.
- Las Reglas Locales están autorizadas sólo si son consistentes con las políticas establecidas en esta sección.
- Se recomienda al Comité utilizar el texto recomendado si se adapta a la situación local para minimizar el número de veces que un jugador va a encontrar distintas versiones de una misma Regla Local en diferentes campos o competiciones.
- El Comité debería asegurar que las Reglas Locales estén disponibles para los jugadores, ya sea en la tarjeta de resultados, a través de Avisos a los Jugadores o de otra manera.
- Donde se da una versión abreviada del texto completo del Regla Local Modelo, por ejemplo, en el dorso de la tarjeta de resultados, el Comité debería asegurar que el texto completo esté disponible, por ejemplo, en el tablón de anuncios o en un sitio web.
- Salvo que esté expresado de otra manera, la penalización por una infracción a una Regla Local debería ser la penalización general.

Principios para establecer Reglas Locales:

- Las Reglas Locales tienen la misma condición que una Regla de Golf para esa competición o campo.
- Se recomienda a los Comités usar Reglas Locales sólo para tratar con los tipos de situaciones y políticas cubiertas en esta sección y en la Sección 5.
- Si una Regla Local se introduce debido a una situación temporal, debería ser retirada tan pronto como la situación no requiera más el uso de la Regla Local.
- Si un Comité cambia la redacción de un Regla Local Modelo para ajustarlo a una necesidad particular del campo o de la competición, necesita estar seguro de que los cambios están dentro de los parámetros permitidos del Regla Local Modelo y sean consistentes con el propósito declarado.
- En orden de garantizar que el juego es conducido de acuerdo con las Reglas de Golf, un Comité no debe usar una Regla Local, para no aplicar o modificar las Reglas de Golf simplemente porque pueda preferir que una Regla sea diferente.

Reglas Locales Modelo

- Como principio general, cuando un jugador está jugando una vuelta que será enviada con fines de hándicap, se requiere que se juegue de acuerdo con las Reglas de Golf. Si el Comité autoriza a los jugadores a jugar de maneras que difieren significativamente de las Reglas de golf, no se debería permitir que el jugador envíe el resultado con fines de hándicap. Para las excepciones permitidas, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Si el Comité cree que una Regla Local no cubierta por estos principios pueda ser necesaria debido a condiciones locales anormales debería:

- Consultar RandA.org para verificar si hay disponible algún Regla Local Modelo adicional para cubrir tal condición, o
- Consultar directamente a La R&A.

Los Modelos de Reglas Locales son numerados en orden dentro de cada categoría, por ejemplo, A-1, A-2, etc.

Con cada Regla Local Modelo se da una declaración de propósitos. Si un Comité cambia la redacción de un Regla Local Modelo para adaptarlo a una necesidad particular del campo o la competición, debería asegurar que dichos cambios sean consistentes con el propósito declarado.

Los Modelos de Reglas Locales están organizados en las siguientes categorías:

- A. Fuera de Límites y Límites del Campo
- B. Áreas de penalización
- C. Bunkers
- D. Greens
- E. Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios
- F. Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes
- G. Restricciones en el Uso de Equipamiento Específico
- H. Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores
- I. Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar
- J. Procedimientos para Malas Condiciones Meteorológicas y Suspensiones del Juego
- K. Políticas de Ritmo de Juego

Estos Modelos de Reglas Locales cubren aquellas situaciones o problemas que aparecen lo suficientemente seguido como para justificar que exista un formato modelo. Para todas las otras situaciones donde una Regla Local es autorizada pero la redacción modelo no ha sido provista, el Comité debería

redactar la Regla Local de manera clara y simple. Pero el Comité no está autorizado a redactar Reglas Locales que van en contra de los principios de las Reglas de Golf. La Sección 8L da más información en referencia al uso de Reglas Locales no autorizadas.

Donde una Regla Local está escrita usando el lenguaje de los Modelos de Reglas Locales en esta sección, el Comité puede buscar asistencia de la Entidad Rectora Nacional para interpretar la Regla Local.

8A Fuera de Límites y Límites del Campo

A-1 Definir Límites

Propósito. Existen muchas maneras en las que un Comité puede definir los límites del campo y por lo tanto no es apropiado ni posible proporcionar una lista completa de Modelos de Reglas Locales que pueden ser usados para este propósito.

La clave es ser claro y específico al definir los límites en las Reglas Locales.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponibles, pero más abajo se dan algunos ejemplos:

- El *fuera de límites* es definido por la línea entre los puntos internos, al nivel del suelo, de las estacas blancas y postes de vallas. El *fuera de límites* también está definido por [insertar la descripción de otros métodos de definir *fuera de límites*].
- El límite en el [especificar número de hoyo] es definido por [insertar descripción de la característica].
- El límite a la izquierda del [especificar número de hoyo] es definido por el borde del lado del *campo* de los puntos blancos pintados en [especificar ubicación, tal como el pavimento].
- El límite a la derecha del [especificar número de hoyo] es definido por el borde del lado del *campo* de la línea blanca pintada en [nombre del camino].
- El área de mantenimiento entre [especificar números de hoyo] es *fuera de límites*. El límite está definido por el borde interno de los postes de vallas que rodean el área.

Ver Secciones 2A y 5B(1) para más información sobre definición de fuera de límites.

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa un Muro o Camino

Propósito. La definición de “fuera de límites” aclara que cuando un límite es definido por objetos tales como un muro o un camino, el Comité debería definir el margen del límite.

Reglas Locales Modelo

Dependiendo de la naturaleza o condición del muro, pueden existir buenas razones para definir el límite como más allá del muro o usando como límite el borde del muro en el lado del campo.

Regla Local Modelo A-2.1

“El borde del lado del *campo* de cualquier muro [borde del lado del campo de camino] define el límite del *campo*.”

Regla Local Modelo A-2.2

“Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá de cualquier muro que define el límite del *campo*.”

A-3 Fuera de Límites Cuando un Camino Público Pasa a Través del Campo

Propósito. Cuando un camino público pasa a través del campo, usualmente es definido como fuera de límites. Esto puede posibilitar que una bola jugada desde un lado del camino termine reposando dentro de límites en el otro lado del camino, aunque esa bola estaría fuera de límites si hubiera terminado reposando en el camino mismo.

Si el Comité considera que es injusto o peligroso tratar esas situaciones de manera diferente, puede adoptar una Regla Local estableciendo que una bola jugada de un lado del camino que termina reposando en el otro lado del camino está fuera de límites.

Si un camino cruza un hoyo en particular donde los jugadores tienen que jugar desde un lado del camino hacia el otro en el transcurso normal del juego, el Comité debería especificar que esta Regla Local no se aplica a ese camino en el juego de ese hoyo.

Regla Local Modelo A-3

“Una bola que termina reposando en o más allá del camino [identificar el camino o los hoyos donde entra en juego] está *fuera de límites*, aunque termine reposando en otra parte del *campo* que está dentro de límites para otros hoyos.”

A-4 Fuera de Límites Interno

Propósito. Debido al diseño del campo o por razones de seguridad, un Comité puede elegir especificar que una parte en particular del campo está fuera de límites durante el juego de un hoyo en particular.

Esto se hace para evitar, que los jugadores que juegan ese hoyo, lo hagan hacia o desde otra parte del campo. Por ejemplo, en un hoyo con dogleg, un fuera de límites interno puede usarse para impedir que un jugador recorte el dogleg jugando una bola por la calle de otro hoyo.

Pero, no está autorizada una Regla Local que establece que una bola está fuera de límites si cruza un límite, aun cuando la bola cruce nuevamente el límite y termine reposando en la misma parte del campo.

Regla Local Modelo A-4

Cuando el límite está definido por estacas:

“Durante el juego del [especificar el número de hoyo], el [describir la parte del *campo*] en el [especificar ubicación o lado] del hoyo, definido por [especificar color de las estacas, por ejemplo, estacas blancas], es *fuera de límites*.

Estas estacas son consideradas *objetos de límites* durante el juego del [especificar número de hoyo]. Para todos los otros hoyos, las estacas son *obstrucciones inamovibles*.”

A-5 Estacas Identificando Fuera de Límites

Propósito. Cuando un fuera de límites está definido por una línea en el suelo, una zanja o de otra manera que puede no ser visible desde cierta distancia, el Comité puede colocar estacas a lo largo del límite para permitir que los jugadores vean donde está el margen del límite desde lejos.

No está permitido mover *objetos de límites* y generalmente no habrá alivio sin penalización, pero el Comité puede dar alivio para estas estacas a través del siguiente Regla Local Modelo, que también debería aclarar la condición de dichas estacas.

Es recomendable que tales estacas sean marcadas de forma diferente a otras estacas de límites en el campo, por ejemplo, pueden usarse estacas blancas con la parte superior negra para este fin.

Regla Local Modelo A-5

“Donde un límite está definido por [identificar el límite, por ejemplo, una línea blanca pintada en el suelo] se han colocado estacas blancas con puntas negras para visibilidad. Estas estacas [describir cualquier marca especial] son *obstrucciones [inamovibles | movibles]*.”

8B Áreas de Penalización

B-1 Definir Áreas de Penalización

Propósito. Existen muchas maneras en las que un Comité puede definir áreas de penalización en el campo y por ello no es necesario o posible dar una lista completa de Modelos de Reglas Locales que pueden ser usados con ese fin.

La clave es ser claro y específico al definir áreas de penalización en las Reglas Locales.

Reglas Locales Modelo

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponibles, pero a continuación se dan algunos ejemplos:

- Al jugar el [especificar número de hoyo] el *área de penalización* amarilla en el [especificar otro número de hoyo] debe ser considerada como *área de penalización* roja.
- El *área de penalización* roja en el [especificar número de hoyo] se extiende hasta el margen del *fuera de límites* y coincide con el mismo.
- El *área de penalización* roja en el [especificar número de hoyo] definido en un lado sólo, se extiende hasta el infinito.

Mientras que es una buena práctica marcar el margen de las áreas de penalización, hay veces que el margen del área de penalización puede estar definido por escrito en la tarjeta de resultados o la hoja de Reglas Locales. Esto se debería hacer sólo cuando haya pocas dudas sobre donde comienza el margen del área de penalización y pueda ser hecho en forma consistente a través del campo. Algunos ejemplos son:

- Todas las áreas desérticas son *áreas de penalización* roja, y el margen del *área de penalización* es donde el césped y el desierto se unen.
- Todas las áreas de lava son *áreas de penalización* roja.
- Cuando un muro artificial rodea el borde de un lago u otro cuerpo de agua, el *área de penalización* está definida por el borde exterior de la pared.

Ver Secciones 2C y 5B(2) para más información sobre definición de áreas de penalización.

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja

Propósito. La Regla 17.1 da al jugador la opción de tomar alivio lateral o alivio en línea hacia atrás basado en donde su bola cruzó por última vez el margen de un área de penalización roja. Pero en algunos casos (por ejemplo, debido a la ubicación del área de penalización roja junto a un límite del campo), esas opciones pueden dejar al jugador sin una opción razonable, salvo tomar el alivio de golpe y distancia.

Un Comité puede introducir una Regla Local para permitir alivio lateral en el lado opuesto de un área de penalización roja como una opción de alivio adicional bajo la Regla 17.1d.

Al tomar en consideración una Regla Local para permitir el alivio adicional:

- El Comité debería considerar introducir la Regla Local en las situaciones en las que un jugador podría estar seriamente en desventaja si la Regla Local no se coloca. Dos ejemplos son:

- » Donde un límite coincide con el margen de un área de penalización en el lado de un hoyo de manera que si una bola va al área de penalización cruzando por última vez el margen de dicha área del lado del límite, el jugador no tendría una opción razonable de alivio, salvo jugar nuevamente según golpe y distancia.
- » Donde el diseño del área de penalización es tal que pudiera haber dudas sobre donde la bola cruzó por última vez el margen al ir al área de penalización, y la decisión del lado por donde la bola cruzó por última vez tiene un efecto considerable sobre donde tomar el alivio. Esto se aplica si una área de penalización relativamente estrecha está limitada por arbustos o rough espeso en un lado y calle en el otro.
- Es recomendable que el Comité precise la ubicación de las áreas de penalización específicas donde se aplica la Regla Local, en lugar de aplicarla a todas las áreas de penalización rojas en el campo. Esta Regla Local no debería ser usada para permitir que un jugador utilice la opción de alivio en el margen opuesto para cruzar un área de penalización roja hacia una ubicación mucho más favorable que la que habría tenido disponible al usar el alivio lateral normal según la Regla 17.1d.
- También sería conveniente marcar de manera diferente las áreas de penalización donde esta opción esté disponible, tal como colocar otro color en la parte superior de todas las estacas donde la opción adicional esté disponible, y esto debería ser indicado en la Regla Local.
- En lugar de utilizar esta Regla Local, el Comité puede decidir colocar una o más zonas de dropaje (ver Regla Local Modelo E-1).

Regla Local Modelo B-2.1

“Cuando la bola de un jugador está en un *área de penalización* incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que la bola está en un *área de penalización* aunque no fue encontrada, el jugador puede tomar alivio usando una de las opciones según la Regla 17.1d.

O, cuando la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja en [especificar el número de hoyo y la ubicación], como una opción de alivio adicional sumando **un golpe de penalización**, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola en el lado opuesto del *área de penalización*:

- **Punto de Referencia:** El punto estimado en el margen opuesto del *área de penalización* que está a la misma distancia del *hoyo* que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La *longitud de dos palos*, **pero** con las siguientes limitaciones:

Reglas Locales Modelo

- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

- » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
- » Puede estar en cualquier área del campo excepto en la misma *área de penalización*, **pero**
- » Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del *área de alivio*, en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Penalización por Jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla I 4.7a.”

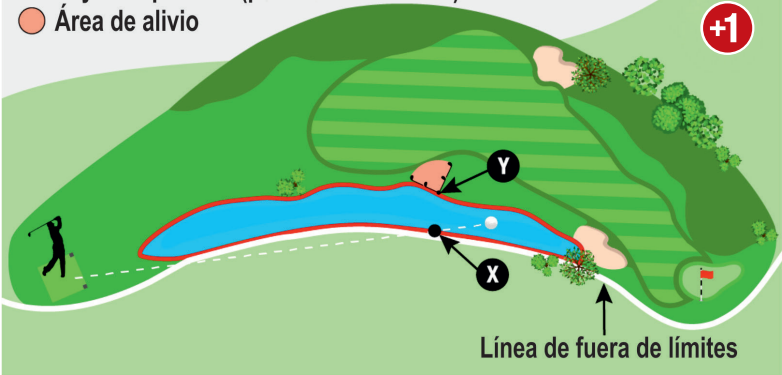
Regla Local Modelo B-2.2

Se aplica el Regla Local Modelo B-2.1 con la siguiente corrección al primer párrafo:

“Esta Regla Local se aplica cuando la bola de un jugador es encontrada o es *conocido o virtualmente cierto* que ha ido a reposar en cualquier *área de penalización* roja que coincida con un límite del campo y el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización*, está del lado del límite de esa *área de penalización*.”

MLR B-2.1 AND B-2.2: ALIVIO EN EL LADO OPUESTO DEL AREA DE PENALIZACIÓN ROJA

- X** Punto por donde la bola entró en el área de penalización
- Y** Punto en el borde opuesto a la misma distancia del hoyo del punto X (punto de referencia)
- Área de alivio



Si se conoce o es virtualmente cierto que la bola del jugador está en un área roja de penalización, el jugador puede tomar alivio usando una de las opciones bajo la Regla 17.1d o como una opción de alivio extra cuando se introduce el Regla Local Modelo B-2.1 o B-2.2, el jugador puede tomar alivio lateral en el borde del lado opuesto del área de penalización con un golpe de penalidad.

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	Limites del Área de Alivio
El punto estimado (punto Y) en el borde o puesto del área de penalización que está a la misma distancia del hoyo como el punto estimado (punto X) por donde la bola original cruzó por última vez el borde del área de penalización roja	Dos palos de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: • No debe de estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y • Puede estar en cualquier área del campo excepto en el mismo área de penalización

B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalización

Propósito. Según la Regla 18.3, un jugador no tiene permitido jugar una bola provisional si es conocido o virtualmente cierto que su bola está en un área de penalización.

Pero en casos inusuales, el tamaño, forma o ubicación del área de penalización puede ser tal que:

- El jugador no puede ver si la bola está en el área de penalización.

Reglas Locales Modelo

- Sería una irrazonable demora en el juego si el jugador tuviera que ir hacia adelante para buscar su bola antes de regresar a jugar otra bola bajo penalización de golpe y distancia, y
- Si la bola original no es encontrada, sería conocido o virtualmente cierto que la bola está en el área de penalización.

En tales situaciones, para ahorrar tiempo el Comité puede elegir modificar la Regla 18.3:

- La Regla 18.3a es modificada para permitir al jugador jugar una bola provisionalmente según la Regla 17.1d(1), la Regla 17.1d(2) o, para un área de penalización roja, la Regla 17.1d(3).
- Las Reglas 18.3b y 18.3c son modificadas para establecer cuando esa bola provisional debe o puede ser jugada o abandonada, como se establece en el Regla Local Modelo.

Regla Local Modelo B-3

“Cuando un jugador no sabe si su bola está en el *área de penalización* [identificar ubicación], el jugador puede jugar una *bola provisional* de acuerdo a la Regla 18.3, la cual es modificada de la siguiente manera:

Al jugar la *bola provisional*, el jugador puede usar la opción de alivio de *golpe y distancia* (ver Regla 17.1d(1), la opción de alivio en línea hacia atrás (ver Regla 17.1d(2) o, si es un *área de penalización roja*, la opción de alivio lateral (ver Regla 17.1d(3)). Si una zona de dropaje (ver Regla Local Modelo E-1) está disponible para esta *área de penalización*, el jugador también puede usar esa opción de alivio.

Una vez que el jugador ha jugado una *bola provisional* según esta Regla, no puede usar ninguna otra opción según la Regla 17.1 en relación a su bola original.

Al decidir cuándo esa *bola provisional* se convierte en la bola *en juego* o si debe o puede ser abandonada, las Reglas 18.3c(2) y 18.3c(3) se aplican excepto que:

- Cuando la Bola Original es Encontrada en el Área de Penalización Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos. El jugador puede elegir ya sea:
 - » Continuar jugando la bola original tal como reposa en el *área de penalización*, en cuyo caso la *bola provisional* no debe ser jugada. Todos los golpes con esa *bola provisional* antes de que sea abandonada no cuentan (incluyendo los golpes hechos y cualquier golpe de penalización solamente por jugar esa bola), o
 - » Continuar jugando la *bola provisional* en cuyo caso la bola original no debe ser jugada.

- Cuando la Bola Original No Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en el Área de Penalización: La bola provisional se convierte en la bola en juego del jugador.

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General.”

B-4 Definir un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General

Propósito. Si un cauce de agua abierto normalmente no contiene agua (como una zanja de drenaje o un área de escorrentía que está seca excepto en la época de lluvias), el Comité puede definir esa área como parte del área general.

El Comité también puede elegir marcar ese cauce de agua abierto como área de penalización durante las épocas del año que contiene agua, o bien dejarla como una parte del área general, en cuyo caso cualquier agua que se acumule sería tratada como agua temporal. Sin embargo, áreas que normalmente contienen agua deberían ser marcadas como áreas de penalización todo el año.

Ver Regla Local Modelo F-20 para cuando un cauce de agua abierto puede ser hecho parte de una condición anormal del campo.

Regla Local Modelo B-4.1

“El [describir el cauce de agua específico, por ejemplo zanja] en el [detallar la ubicación] es considerado como parte del *área general* y no como un *área de penalización*.”

Regla Local Modelo B-4.2

“Todos [describir el cauce de agua específico, tal como zanjas de drenaje de hormigón] son considerados como parte del *área general* y no como un *área de penalización*.”

B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalización Está al Lado de un Bunker

Propósito. Puede haber determinados hoyos donde una parte del margen de un área de penalización está tan cerca de un bunker que un jugador al tomar alivio lateral bajo la Regla 17.1d(3) necesitará dropar una bola en el bunker.

En tal caso, un Comité puede elegir crear una opción adicional de alivio permitiendo al jugador, con un golpe de penalización, tomar alivio en una zona de dropaje ubicada en el lado de la calle del bunker.

Regla Local Modelo B-5

“Esta Regla Local permite el uso de una zona de dropaje como una opción de alivio adicional cuando:

- La bola de un jugador está en el *área de penalización roja* [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que la bola terminó reposando en el *área de penalización*, y
- La bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización roja* [identificar ubicaciones de inicio y final, como por ejemplo entre dos estacas especialmente marcadas].

En ese caso, el jugador puede:

- Aliviarse según una de las opciones de la Regla 17.1d, sumando **un golpe de penalización**, o
- Como una opción adicional, también sumando **un golpe de penalización**, aliviarse *dropando* una bola y jugándola desde la zona de dropaje más cercana al punto donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización roja* y que no esté más cerca del hoyo que ese punto.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

8C Bunkers

C-1 Aclarar el Margen del Bunker

Propósito. Cuando puede ser difícil determinar el margen de un bunker debido al deterioro o cuando los bunkers se mezclan con áreas de arena que están en el área general, el Comité puede necesitar definir el margen del bunker.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponible, pero abajo se dan algunos ejemplos:

- El margen del *bunker* a la izquierda del [especificar número de hoyo] está definido por el borde externo de las estacas [insertar color]. Las estacas son *obstrucciones móviles* y están dentro del *bunker*.
- El margen del *bunker* a la derecha del [especificar número de hoyo] está definido por la línea [identificar color] pintada en la arena.
- Todas las áreas de arena que han sido rastrilladas son consideradas como parte de un *bunker*.

Ver Secciones 2D y 5B(3) para más información sobre bunkers.

C-2 Cambiar la Condición de Áreas de Arena

Propósito. La definición de “bunker” especifica que un bunker es un “área especialmente preparada de arena”. Sin embargo, si un Comité desea definir un área preparada de arena como parte del área general o definir un área no preparada de arena como un bunker, lo puede hacer por medio de una Regla Local.

Regla Local Modelo C-2.1

Definiendo un área preparada de arena como parte del *área general*:

“El [Las] área[s] preparada[s] de arena en [detallar hoyos o ubicaciones] es [son] parte del *área general* y no *bunkers*.”

Regla Local Modelo C-2.2

Definir un área no preparada de arena como un bunker:

“El [Las] área[s] de arena en [detallar hoyos o ubicaciones] es [son] *bunker[s]* y no parte del *área general*.”

C-3 Aclarar la Condición de Material Similar a la Arena

Propósito. Los bunkers en un campo a veces contienen materiales similares a la arena, como conchas trituradas o lava en polvo. Estos materiales son considerados como arena cuando se aplica la Regla 12. (Ver la Definición de “Bunker”).

Por coherencia, también el Comité puede elegir tratar esos materiales como arena en cualquier otro lugar del campo.

Regla Local Modelo C-3

“El [identificar el material como por ejemplo, concha triturada o lava en polvo] usado para llenar los *bunkers* es considerado como arena tanto cuando está en un *bunker*, como en cualquier otro lugar del *campo*.”

Esto significa que estos materiales no son *impedimentos sueltos*. Un jugador no debe *mejorar las condiciones que afectan el golpe* al quitar estos materiales, excepto cuando están en el *green* (ver Regla 13.1c(1)).”

C-4 Declarar Bunkers de Práctica Como Parte del Área General

Propósito. Cuando un campo tiene bunkers dentro de los límites del campo que son usados para practicar, por definición, estos no pierden su condición de bunkers. Sin embargo, el estado de bunkers de práctica puede ser muy mediocre ya que los jugadores frecuentemente no los rastrillan. Si el Comité desea dar alivio a los jugadores, el bunker debería ser declarado como terreno en reparación y parte del área general, lo que permitirá a los jugadores tomar alivio sin penalización fuera del bunker.

Regla Local Modelo C-4

“El bunker de práctica ubicado en [insertar detalles de donde el bunker está ubicado] es terreno en reparación y es parte del área general. Alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1b”

8D Greens

D-1 Aclarar el Margen del Green

Propósito. En algunos campos, las áreas alrededor del green son mantenidas de tal manera que puede ser difícil para el jugador determinar si su bola está en el green. En casos como este el Comité puede elegir marcar los márgenes de los greens con puntos pintados.

Regla Local Modelo D-1

“Los márgenes del green están definidos por puntos [insertar color]. Los puntos están [en el] [fuera del] green, de los cuales no está disponible el alivio sin penalización.”

D-2 Condición del Green Cuando se Usa un Green Temporal

Propósito. Hay veces que un green de un hoyo no puede ser usado por alguna razón, por ejemplo, debido a las condiciones meteorológicas o por razones relativas al mantenimiento. Cuando este es el caso, el Comité puede querer preparar un green temporal, y establecer una Regla Local para definir éste, como el green en juego para ese hoyo. El green que ha sido reemplazado por un green temporal debería ser definido como un green equivocado para que no esté permitido el juego desde el mismo.

Regla Local Modelo D-2

“Greens temporales están en juego en los hoyos [insertar número de hoyos], definidos por [insertar descripción, por ejemplo, áreas de calle rodeadas por líneas blancas]. Cualquier green que ha sido reemplazado por un green temporal es un green equivocado y se debe tomar alivio sin penalización por interferencia, según la Regla 13.1f..

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

D-3 Prohibir Alivio de un Green Equivocado por Interferencia sólo en el Stance

Propósito. Puede haber situaciones donde un Comité desea negar a un jugador alivio de un green equivocado cuando la única interferencia es por el stance del jugador, por ejemplo:

- Hay rough espeso cerca de algún green y el Comité considera que sería injusto requerir al jugador que tome alivio en dichas áreas, o

- Un gran green es usado como el green de dos hoyos distintos, pero el Comité elige dividir el green. También puede elegir no requerir al jugador, cuya bola está en el green del hoyo en juego, a tomar alivio cuando su stance está en el otro green.

Regla Local Modelo D-3.1

“La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

No existe interferencia si un *green equivocado* sólo interfiere con el *stance* del jugador.”

Regla Local Modelo D-3.2

“La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

Cuando la bola de un jugador reposa en el *green* del hoyo [especificar número de hoyo], no existe interferencia al *stance* del jugador en el *green* del [especificar número de hoyo] o al revés.”

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General Según la Regla 14.7a.*”

D-4 Prohibir el Juego Desde el Antegreen de un Green Equivocado

Propósito. Si bolas jugadas en un hoyo en particular a menudo terminan reposando en el *green* de un hoyo cercano:

- El punto más cercano de alivio total al tomar alivio de ese *green* equivocado según la Regla 13.1f usualmente estará en la calle junto a ese *green*, y
- El collar o antegreen puede resultar dañado como resultado.

Para prevenir tal daño, el Comité puede elegir requerir que los jugadores tomen alivio según la Regla 13.1f con referencia a un punto más cercano de alivio total modificado que evite la interferencia tanto del *green* equivocado como del collar o antegreen, o usando una zona de dropaje (ver Regla Local Modelo B-2).

Regla Local Modelo D-4

“Al jugar el [especificar número de hoyo], si el jugador debe tomar alivio según la Regla 13.1f porque su bola reposa en el *green* del [especificar número de hoyo] o tal *green* interfiere con su *stance* o el área del *swing* que pretende:

- Para encontrar el *área de alivio* a ser usada al aliviarse, el *green* del [especificar número de hoyo] está definido incluyendo el área de calle dentro de [especificar distancia, por ejemplo, la *longitud de dos palos*] desde el margen del *green*.

- Esto significa que el *punto más cercano de alivio total* debe evitar la interferencia de esta área además de la del green.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

D-5 Condición de Green de Práctica o Green Temporal

Propósito. Greens equivocados incluyen greens de práctica para jugar con el putt o el pitch, sin embargo el Comité puede elegir permitir el juego desde los mismos por medio de una Regla Local (lo que significa que un jugador cuya bola reposa en tal green debe jugarla desde allí). Un green temporal de un hoyo es parte del área general cuando no está en uso, pero el Comité puede querer aclarar su condición o declararlo un green equivocado. El Comité también puede definir un green de práctica o un green temporal como terreno en reparación lo cual permitiría al jugador tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Regla Local Modelo D-5.1

“El green de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del green] no es un *green equivocado* y no se requiere ni se permite alivio sin penalización según la regla 13.1f.”

Regla Local Modelo D-5.2

“El green temporal ubicado en [insertar detalles de la ubicación del green] es un *green equivocado* aun cuando no esté en uso y se debe tomar alivio según la Regla 13.1f.”

Regla Local Modelo D-5.3

“El green de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del green] no es un *green equivocado* y no se requiere tomar alivio sin penalización según la Regla 13.1f, pero es *terreno en reparación* y el jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b”

D-6 Dividir un Green Doble en Dos Greens Separados

Propósito. Cuando un campo tiene un green que se utiliza para dos hoyos, el Comité puede querer dividir el green en dos separados por medio de una Regla Local. Esto requeriría que un jugador que está en la parte equivocada del green tome alivio según la Regla 13.1f. El método para definir la separación debería ser especificado. Esta Regla Local puede ser usada conjuntamente con el Regla Local Modelo D-3 para casos donde la bola del jugador esté en la parte correcta del green pero su stance está en la otra parte del green.

Regla Local Modelo D-6

“El green que se utiliza en los hoyos [especificar número de hoyos] se considera como dos greens separados divididos por [especificar método tal como estacas de color]. Un jugador que tiene interferencia con la parte del green del hoyo que no está jugando está en un *green equivocado* y debe tomar alivio según la Regla 13.1f..

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

8E Procedimientos de Alivio Especiales u Obligatorios

E-1 Zonas de Dropaje

Propósito. Una zona de dropaje es una forma especial de área de alivio que puede ser adoptada por el Comité. Al tomar alivio en una zona de dropaje, el jugador debe dropar la bola en la zona de dropaje y la bola debe reposar en la misma.

Las zonas de dropaje deberían ser consideradas cuando no sea práctico requerir a los jugadores el uso de las opciones normales de alivio de acuerdo a una Regla, tal como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 – Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 – Áreas de Penalización.
- Regla 19 – Bola Injugable.
- Modelos de Reglas Locales E-5 – Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Fuera de Límites o F-23 – Obstrucciones Temporales Inamovibles.

Los siguientes puntos se aplican al dropar una bola en una zona de dropaje:

- El jugador no tiene que estar dentro de la zona de dropaje al dropar la bola.
- Cuando un jugador usa una zona de dropaje el área de alivio está definida por esa zona de dropaje y la bola debe ser dropada y terminar en reposo en la zona de dropaje (ver Regla 14.3).
- Si la zona de dropaje está definida por una línea en el suelo, la línea está dentro de la zona de dropaje.

Ver Sección 21 para información adicional sobre zonas de dropaje.

Regla Local Modelo E-I.1

Esta Regla Local Modelo abarca el ejemplo de una zona de dropaje usada como una opción adicional para tomar alivio de un área de penalización, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

“Si una bola está en el *área de penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola no encontrada terminó reposando en el *área de penalización*, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**:

- Tomar alivio según la Regla 17.1, o
- Como una opción adicional, *dropar* la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir como está definida la zona de dropaje y donde está ubicada]. La zona de dropaje es un *área de alivio* según la Regla 14.3.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

Regla Local Modelo E-I.2

Este Regla Local Modelo abarca el ejemplo de una zona de dropaje usada como una opción adicional para tomar alivio de una condición anormal del campo tal como un área extensa de terreno en reparación, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

“Si una bola está en el *terreno en reparación* en [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola no encontrada terminó reposando en el *terreno en reparación*, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1, o
- Como una opción adicional, tomar alivio sin penalización *dropando* la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir como está definida la zona de dropaje y donde está ubicada]. La zona de dropaje es un *área de alivio* según la Regla 14.3.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

Regla Local Modelo E-I.3

Este Regla Local Modelo abarca el ejemplo de una zona de dropaje usada como la única opción disponible (además de golpe y distancia) para tomar alivio de un área de penalización, pero puede ser adaptado a cualquier otra Regla mencionada más arriba.

“Si una bola está en el *área de penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola no encontrada terminó reposando en el *área de penalización*, el jugador puede:

- Tomar el alivio de golpe y distancia según la Regla 17.1d(1), sumando **un golpe de penalización**, o
- *Dropar* la bola original u otra bola en la zona de dropaje [describir como está definida la zona de dropaje y donde está ubicada], sumando **un golpe de penalización**. La zona de dropaje es un *área de alivio* según la Regla 14.3.
- El jugador no puede tomar alivio según las Reglas 17.1d(2) o 17.1d(3).

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-2 Limpiar la Bola

Propósito. Cuando situaciones tales como la humedad en el terreno en zonas del campo pueden causar que se adhiera barro a la bola, el Comité puede elegir permitir al jugador que levante, limpie y reponga su bola en el área general. Tal alivio debería ser limitado a aquellas partes de campo donde sea necesario.

Mientras que la Regla Local de Lie Preferido (colocación de bola) (Regla Local Modelo E-3) está designada para ser usada solamente en áreas cortadas a la altura de la calle o menor en el área general, esta Regla Local puede ser usada en toda el área general o restringida a ciertas áreas. El Comité podría elegir usar ambas Reglas Locales, permitiendo la colocación de la bola en calle y limpiar la bola en cualquier otro lugar del área general.

No es aconsejable implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una vuelta juego por golpes. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla por un lapso de tiempo mayor. La Regla Local puede ser implementada una vez que un match ha comenzado, entre el juego de dos hoyos, ya que los oponentes tendrán igual beneficio.

Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada en relación a que los resultados sean enviados con fines de hándicap (por ejemplo, si se debe limitar solamente a la calle), consultar las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Regla Local Modelo E-2

“Cuando la bola de un jugador reposa en [identificar área, por ejemplo, *área general*, en el hoyo 6, en el *área general* cortada a la altura de la calle o menor, etc.], la bola puede ser levantada, limpiada y *repuesta* sin penalización. El jugador debe *marcar* el punto antes de levantar la bola (ver Regla 14.1) y la bola debe ser *repuesta* en su lugar original (ver Regla 14.2).

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-3 Lie Preferido (Colocación de bola)

Propósito. Cuando condiciones anormales, locales y ocasionales, pudieran obstaculizar el juego justo, las partes del campo afectadas pueden ser definidas como terreno en reparación. Pero condiciones adversas como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o calor extremo pueden a veces dañar el campo o impedir el uso de maquinaria pesada de siega.

Cuando dichas condiciones se han extendido a todo el campo, el Comité puede elegir adoptar una Regla Local para “colocar bola” (también conocido como “lie preferido, mejorado” o “reglas de invierno”) para permitir un juego justo o ayudar a proteger la calle. Tal Regla Local debería ser dejada sin efecto tan pronto como las condiciones lo permitan.

El uso de esta Regla Local fuera de la calle no es recomendable ya que puede resultar en que el jugador reciba alivio sin penalización de áreas donde, de otra manera, la bola sería injugable (como en áreas de arbustos o árboles).

No está autorizado implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una vuelta juego por golpes. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla por un lapso de tiempo más largo. La Regla Local puede ser implementada una vez que un match ha comenzado, entre el juego de dos hoyos, ya que los oponentes tienen el mismo beneficio.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada con relación a que los resultados pueden ser enviados con fines de hándicap (incluyendo el tamaño del área de alivio y si solamente se puede usar en la calle), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Regla Local Modelo E-3

“Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *área general* cortada a la altura de la calle o menor [o identificar un área específica tal como ‘en la calle del hoyo 6’], el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola, en esta *área de alivio*:

- **Punto de Referencia:** El punto de la bola original.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** [Especificar tamaño del área de alivio, por ejemplo, *longitud de un palo*, largo de una tarjeta de score o 15 cm] desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- **Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:**
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

» Debe estar en el *área general*.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de *reponer* una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación

Propósito. Los agujeros de aireación no entran dentro del significado de agujeros hechos por el personal de mantenimiento. Por lo tanto, a los jugadores no se les permite arreglarlos en el green (ver Regla 13.1c) o tomar alivio sin penalización de ellos en el área general, pero tales agujeros pueden interferir con el juego adecuado. Si el Comité declara los agujeros de aireación como terreno en reparación, un jugador puede encontrar impracticable o imposible obtener alivio total.

Por lo tanto, cuando agujeros de aireación recientes pueden interferir significativamente con el reposo de la bola o el área del swing que se pretende adoptar, el Comité puede elegir dar alivio tal como sería para terreno en reparación pero excluir el alivio por interferencia con el stance del jugador. Esta Regla Local debería ser dejada sin efecto cuando los agujeros de aireación se hayan cerrado lo suficiente como para evitar una interferencia significativa.

Regla Local Modelo E-4

“Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación o lo toca:

- (a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar en otro agujero de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente según esta Regla Local.
- (b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el stance del jugador, o en el *green*, en la *línea de juego* del jugador.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-5 Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Bola Fuera de Límites

Propósito. Cuando no se juega una bola provisional, pueden darse cuestiones importantes que afectan al ritmo de juego si un jugador necesita aliviarse con golpe y distancia por una bola que está fuera de límites o no puede ser encontrada. El propósito de esta Regla Local es permitir al Comité proveer un alivio adicional que permita al jugador continuar el juego sin retornar al lugar del golpe anterior.

La Regla Local es apropiada para el juego en general donde los golfistas están jugando vueltas informales o sus propias competiciones. La Regla Local no es apropiada para competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (esto es, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel). Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada en relación a que los resultados sean enviados con fines de hándicap, consultar las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Cuando un Comité ha adoptado esta Regla Local para juego en general, y la quita para competiciones, debería asegurarse que todos los jugadores están al tanto de esto antes del comienzo del juego.

Un Comité puede introducir este tipo de Regla Local para el juego en todo el campo, o sólo para uno o dos hoyos específicos donde puede ser especialmente útil (por ejemplo, donde los jugadores no pueden ver la zona de caída de bola y por tanto pueden no saber si jugar o no una bola provisional).

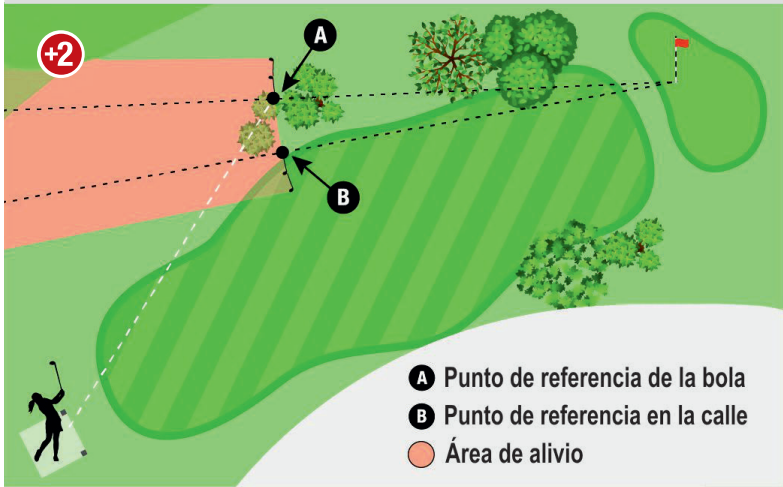
Esta opción permite al jugador dropar en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió fuera de límites y el borde de la calle del hoyo en juego, no más cerca del hoyo.

El jugador tiene dos golpes de penalización al usar esta opción de alivio. Esto significa que el alivio es comparable con el que podría haber conseguido si hubiera tomado el alivio de golpe y distancia.

Esta Regla Local no puede ser usada para una bola injugable, o para una bola que es conocido o virtualmente cierto que está en un área de penalización.

Si se jugó una bola provisional y ni la bola original ni la provisional pueden ser encontradas, entonces se puede aplicar la Regla Local para la bola provisional que no puede ser encontrada.

MLR E-5 DIAGRAMA 1: BOLA PERDIDA



Cuando la bola del jugador no ha sido encontrada, el jugador puede obtener alivio de golpe y distancia, o cuando la Regla Local Modelo E-5 es adoptada, el jugador tiene la opción adicional de dropar y jugar una bola desde el área de alivio descrita más abajo con dos golpes de penalidad:

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola El punto donde se estima que ha ido a reposar la bola original en el campo (punto A)	Cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) y dentro de dos palos de distancia hacia fuera de esta línea, y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en la calle (punto B) (y dentro de dos palos de longitud en la calle de esta línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y • Puede estar en cualquier área del campo excepto en el mismo área de penalización
B. Punto de Referencia en el fairway (calle): El punto en el fairway del hoyo que se está jugando (punto B) situado más próximo al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola		

Nota a los Jugadores:
Como el área de alivio puede ser muy larga, la bola puede rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpeo el suelo y no se necesita volver a dropar.

MLR E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES

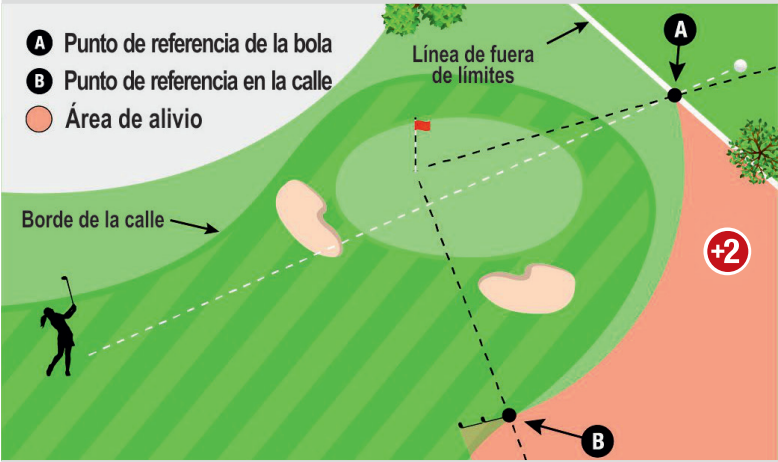


Quando la bola del jugador se sabe o es virtualmente cierto que está fuera de límites, el jugador puede obtener alivio de golpe y distancia, o cuando la Regla Local Modelo E-5 es adoptada, el jugador tiene la opción adicional de dropar y jugar una bola desde el área de alivio descrita más abajo con dos golpes de penalidad:

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	Limites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola El punto donde la bola original se ha estimado ha ido a reposar en el campo (punto A) B. Punto de Referencia en la calle: El punto de la calle del hoyo que se está jugando (punto B) que esta más próximo al punto de referencia de la bola, pero que no está mas cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola	Cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) y dentro de dos palos de distancia hacia fuera de esta línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en la calle (punto B) (y dentro de dos palos de longitud en la calle de esta línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y • Debe estar en el área general

Nota a los Jugadores:
Como el área de alivio puede ser muy larga, la bola puede rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpeo el suelo y no se necesita volver a dropar.

MLR E-5 DIAGRAMA 3: BOLA NO ENCONTRADA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Cuando la bola del jugador no se ha encontrado o se sabe o es virtualmente cierto que está fuera de límite el jugador puede obtener alivio de golpe y distancia, o cuando la Regla Local Modelo E-5 es adoptada, el jugador tiene la opción adicional de dropar y jugar una bola desde el área de alivio descrita más abajo con dos golpes de penalidad:

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
A. Punto de Referencia de la Bola El punto donde la bola original se ha estimado ha ido a reposar en el campo o cruzó por última vez el borde del campo o para ir fuera de límites (punto A)	Cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) y dentro de dos palos de distancia hacia fuera de esta línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en la calle (punto B) (y dentro de dos palos de longitud en la calle de esta línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y • Debe estar en el área general
B. Punto de Referencia en la calle: El punto de la calle del hoyo que se está jugando (punto B) que esta más próximo al punto de referencia de la bola, pero que no está mas cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola		

Nota a los Jugadores:

Como el área de alivio puede ser muy larga, la bola puede rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpeo el suelo y no se necesita volver a dropar.

Regla Local Modelo E-5

“Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada o es *conocido o virtualmente cierto* que está *fuera de límites*, el jugador puede proceder como sigue en vez de proceder de acuerdo a *golpe y distancia*.

Con **Dos golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio *dropando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

Dos Puntos de Referencia Estimados:

a. Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la bola original se estima que:

- Fue a reposar en el *campo*, o
- Cruzó por última vez el margen del límite del campo para ir *fuera de límites*.

b. Punto de Referencia de la calle: El punto de la calle del hoyo que está siendo jugado que es más cercano al punto de referencia de la bola, **pero** que no está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia de la bola.

A los fines de esta Regla Local, “calle” significa cualquier área de césped en el *área general* que está cortada a la altura de calle o menor.

Si se estima que una bola está *perdida* en el *campo* o cruzó por última vez el margen del límite del *campo* antes de la calle, el punto de referencia de la calle puede ser un camino de césped o un área de salida del hoyo en juego cortado a la altura de calle o menor.

Tamaño del Área de Alivio Basado en los Puntos de Referencia: En cualquier lugar entre:

- Una línea desde el *hoyo* a través del punto de referencia de la bola (y dentro de la *longitud de dos palos* hacia fuera de esa línea), y
- Una línea desde el *hoyo* a través del punto de referencia de la calle (o dentro de la *longitud de dos palos* hacia el lado de la calle de esa línea).

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

- Debe estar en el *área general*, y
- No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia de la bola.

Una vez que el jugador pone una *bola en juego* según esta Regla Local:

- La bola original que estaba *perdida o fuera de límites* no está en juego y no debe ser jugada.

- Esto es así aún en el caso que la bola sea encontrada en el *campo* antes del fin del tiempo de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

Pero el jugador no puede usar esta opción para tomar alivio para la bola original cuando:

- Es *conocido o virtualmente cierto* que la esa bola ha ido a reposar en un *área de penalización*, o
- El jugador ha jugado provisionalmente otra bola bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.3).

Un jugador puede usar esta opción para tomar alivio para una *bola provisional* que no ha sido encontrada o es *conocido o virtualmente cierto* que está *fuera de límites*.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-6 Alivio en Línea de Juego por Vallas de Protección

Propósito. Una valla (o una pantalla protectora similar) es usada a veces para proteger a los jugadores en un hoyo, de golpes jugados en otro hoyo.

Si tal defensa está cerca del área de juego de otro hoyo, el Comité puede elegir usar zonas de dropaje para dar a un jugador una opción adicional de alivio sin penalización cuando está jugando ese otro hoyo y la valla está en su línea de juego.

El jugador debería tener derecho a alivio sólo cuando la bola está más cerca del hoyo que la zona de dropaje, de forma que el jugador cuya bola está muy alejada de la valla no tiene permitido ir hacia adelante a la zona de dropaje. El Comité debería tomar esto en consideración al posicionar la zona de dropaje para asegurar que este alivio esté disponible sólo para las situaciones donde el Comité cree que tal alivio sin penalización está justificado.

Regla Local Modelo E-6

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], si la valla de protección en el [especificar número de hoyo] está en la *línea de juego* del jugador:

- El jugador puede tomar alivio sin penalización *dropando* una bola y jugándola desde la zona de dropaje [describir ubicación].
- **Pero** este alivio está permitido sólo si la bola está *en juego* más cerca del hoyo que la ubicación de la zona de dropeo (ver Regla 14.3).

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-7 Alivio de Valla Eléctrica de Límites

Propósito. Donde una valla eléctrica es usada como una valla de límites, se permite una Regla Local que proporcione alivio sin penalización para una bola que repose dentro de cierta distancia (por ejemplo, dos palos de longitud) de la valla de límites. En estas circunstancias para asegurar la seguridad del jugador, este puede medir la longitud de dos palos desde la valla y tiene una longitud adicional de un palo para dropar la bola, no más cerca del hoyo que el lugar donde la bola reposaba originalmente.

Por el contrario, no está autorizado introducir una Regla Local otorgando alivio de una valla de límites, aunque las razones del Comité para hacerlo sean proteger la valla de cualquier daño.

Regla Local Modelo E-7

“Si la bola de un jugador reposa en el *campo* y dentro de [especificar una distancia, tal como *longitud de dos palos*] de la valla eléctrica de límites en el [los] hoyo[s] [especificar ubicación(es)], el jugador puede, sin penalización, tomar alivio de acuerdo a la Regla 16.1, usando como punto de referencia el punto que está a [especificar distancia, por ejemplo, *longitud de dos palos*] de la valla, y es equidistante del *hoyo*.”

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-8 Definir Zonas de Juego Prohibido

Propósito. Pueden existir ciertas partes del campo donde el Comité desea prohibir el juego, en cuyo caso cada área debe ser tratada ya sea como dentro de una condición anormal del campo o como dentro de un área de penalización.

El Comité puede usar zonas de juego prohibido por varias razones, como por ejemplo:

- Proteger la vida silvestre, el hábitat de los animales y áreas ambientalmente sensibles.
- Prevenir el daño a árboles jóvenes, zonas de flores, viveros, áreas resembradas u otras áreas plantadas.
- Para proteger a los jugadores de un peligro.
- Para preservar sitios de interés histórico o cultural.

Ver Secciones 2G y 5B(5) para más información sobre Zonas de Juego Prohibido y como marcarlas de manera distintiva.

Regla Local Modelo E-8.1

“El área definida por [especificar como está marcada el área, por ejemplo, con estacas verdes] [especificar ubicación, por ejemplo, a la derecha de la calle del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido* que debe ser tratada como *condición anormal del campo*. Se debe tomar alivio sin penalización por interferencia de la *zona de juego prohibido* según la Regla 16.1f.”

Regla Local Modelo E-8.2

“El área dentro del *área de penalización* [roja] [amarilla] definida por [especificar como está marcada el área, por ejemplo, con estacas verdes] [especificar ubicación, por ejemplo, a la derecha de la calle del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido*.

Cuando una bola está en la *zona de juego prohibido* dentro del *área de penalización*, la bola no debe ser jugada como reposa y se debe tomar alivio de la interferencia por la *zona de juego prohibido* según la Regla 17.1e.”

E-9 Definir un Área de Fuera de Límites Como una Zona de Juego Prohibido

Propósito. Aunque un jugador no puede jugar una bola desde fuera de límites, pueden existir áreas que están fuera de límites que el Comité puede querer designar como zona de juego prohibido, por ejemplo, para impedir que los jugadores dañen cualquier cosa en crecimiento en esa área cuando interfiere con el juego de la bola en el campo. En este caso, un jugador debe tomar alivio sin penalización si la bola del jugador está en el campo pero el área del stance pretendido está en la zona de juego prohibido que está fuera de límites o su swing toca algo que está en la zona de juego prohibido.

Regla Local Modelo E-9

“El [identificar el área *fuera de límites* a ser tratada como *zona de juego prohibido*] es una *zona de juego prohibido* y el jugador debe tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1f(2) si su bola está en el *campo* y cualquier cosa en la *zona de juego prohibido* interfiere con el área del stance o swing pretendidos. El jugador no debe jugar la bola tal como reposa.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-10 Protección de Árboles Jóvenes

Propósito. Para prevenir el daño a árboles jóvenes cuando un jugador ejecuta un golpe, un Comité puede elegir declararlas como zona de juego prohibido para que:

- Si un jugador tiene cualquier tipo de interferencia tal como está definida en la Regla 16.1 por tal árbol declarado como zona de juego prohibido, debe tomar alivio según la Regla 16-1f.

Reglas Locales Modelo

- Si la bola del jugador reposa en un área de penalización, el jugador debe tomar alivio sin penalización dentro del área de penalización o proceder con penalización según la Regla 17.1.

Tales árboles deberían ser identificados por estacas, cintas o de alguna manera clara.

Cuando el árbol ha crecido y no necesita más la protección, el Comité debería retirar la Regla Local o quitar la estaca o cinta identificativa del árbol.

Regla Local Modelo E-10

“Los árboles jóvenes identificados por [identificar la marcación] son zonas de juego prohibido:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el *campo* salvo en un *área de penalización* y reposa en, o toca tal árbol o tal árbol interfiere con el *stance* o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- Si la bola reposa en un *área de penalización*, y existe interferencia de ese árbol con el *stance* o el área del swing pretendido por el jugador, debe tomar alivio ya sea con penalización según la Regla 17.1e o sin penalización según la Regla 17.1e(2).

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos

Propósito. Si cables eléctricos permanentes y elevados pueden interferir con el juego razonable de un hoyo, un Comité puede requerir que si una bola golpea los cables eléctricos (y torres, soportes y postes que sostienen los cables eléctricos), el golpe no cuenta y el jugador debe jugar el golpe nuevamente. Esta Regla Local generalmente no debería ser usada para cables eléctricos que no interfieren con el juego de un hoyo o que están fuera de límites.

Una Regla Local que le da al jugador la opción de jugar nuevamente el golpe para una bola que golpea los cables eléctricos, no se debería implementar.

Regla Local Modelo E-11

“Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola de un jugador golpea cables eléctricos [o torres o un alambre o postes que los sostienen] durante el juego del [especificar número de hoyo], el *golpe* no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde se jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6 para el procedimiento).

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

F-1 Definir Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

Propósito. Existen muchas formas por las cuales un Comité puede definir condiciones anormales del campo y objetos integrantes en el campo y por eso no es apropiado ni posible proporcionar una lista completa de Modelos de Reglas locales que se pueden usar con este fin.

La clave es ser claro y específico al definir condiciones anormales del campo y objetos integrantes en las Reglas Locales.

El Comité tiene competencia para adoptar las Reglas Locales para los siguientes fines, sin la necesidad de adecuarse a los Modelos de Reglas Locales detallados en la Sección 2:

- Clarificar la condición de objetos que pueden ser obstrucciones.
- Declarar cualquier objeto artificial como objeto integrante (y no como una obstrucción).
- Declarar superficies artificiales y bordes de caminos como objetos integrantes.
- Declarar caminos y senderos que no tienen superficie artificial y sus bordes como obstrucciones si pueden afectar injustamente el juego.
- Definir obstrucciones temporales en el campo o junto al campo como obstrucciones móviles, inamovibles o inamovibles temporales.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponible, pero a continuación se dan algunos ejemplos:

- *Terreno en reparación* está definido por cualquier área rodeada por una línea blanca [o insertar otro color u otras descripciones según corresponda].
- *Terreno en reparación* incluye rocas expuestas en áreas cortadas a la altura de la calle o menor [o dentro de una distancia dada de la calle, tal como la longitud de dos palos].
- Áreas en *bunkers* donde la arena ha sido removida por el movimiento del agua, resultando en profundos surcos a través de la arena son *terreno en reparación*.

Reglas Locales Modelo

- Alfombrillas fijas y rampas de plástico que cubren cables son *obstrucciones inamovibles*.
- Vallas de protección alrededor de los greenes son *obstrucciones inamovibles*.
- Las cercas o vallados de troncos son *obstrucciones [movibles o inamovibles]*
- Los muros artificiales de retención y los pilones cuando están dentro de *áreas de penalización* son *objetos integrantes*.
- Alambres y otros objetos adheridos [estrechamente] a árboles son *objetos integrantes*.
- Todas las puertas para cruzar a través de muros y vallas de límites [o especificar el(los) hoyo(s) en los que se aplica] son *objetos integrantes*.

Ver Secciones 2F y 5B(4) para más información sobre condiciones anormales del campo.

Ver Secciones 2H y 5B(4) para más información sobre objetos integrantes.

F-2 Alivio Limitado para Bola Empotrada

Propósito. La Regla 16.3 normalmente permite el alivio cuando una bola está empotrada en cualquier lugar en el área general (que no sea en arena en áreas que no están cortadas a la altura de la calle o menor).

Pero un Comité puede elegir:

- Permitir el alivio sólo cuando una bola está empotrada en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor.
- No permitir alivio sin penalización para una bola empotrada en el talud o borde de un bunker (tal como una pared de tepes de césped o de tierra).

Regla Local Modelo F-2.1

“La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

Está permitido el alivio sin penalización sólo cuando la bola está *empotrada* en una parte del *área general* cortada a nivel de la calle o menor.

[Paredes de tepes de césped por encima de los *bunkers* no están cortadas a nivel de calle o menor a los fines de esta Regla.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General Según la Regla 14.7a.*”

Regla Local Modelo F-2.2

“La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

No está permitido el alivio sin penalización cuando una bola está *empotrada* en [paredes de tepes de césped] [paredes de tierra] por encima de los *bunkers*.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-3 Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana

Propósito. Un terreno en reparación puede estar ubicado junto a una obstrucción inamovible. Por ejemplo, cuando una zona ajardinada que el Comité ha declarado terreno en reparación está rodeada por un camino de coches de golf motorizados de superficie artificial, o el tráfico de estos causa daños junto a un camino de coches de golf motorizados.

Esto puede llevar a situaciones complicadas de alivio. Después de tomar alivio de una condición, un jugador puede encontrar que ahora hay interferencia por la otra condición; y después de tomar alivio de esa otra condición, el jugador puede encontrar que la primera condición interfiere nuevamente.

Para permitir al jugador tomar alivio en un paso, el Comité puede elegir tratar ambas condiciones como una única condición anormal del campo. Cuando esto se hace, las áreas de terreno en reparación deberían estar conectadas con la obstrucción inamovible por medio de líneas blancas o deberían ser definidas claramente de alguna otra forma.

Esta Regla Local Modelo da ejemplos de cómo encarar situaciones de este tipo:

Regla Local Modelo F-3.1

Cuando las líneas blancas se usan para marcar terreno en reparación:

“Áreas de *terreno en reparación* y el [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada] enmarcadas por líneas blancas son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

Regla Local Modelo F-3.2

Cuando las líneas blancas no se usan para marcar terreno en reparación:

“Donde áreas de terreno dañado están junto a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada], ellas son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

Regla Local Modelo F-3.3

Para áreas de plantaciones decorativas tal como zonas de flores rodeadas por una *obstrucción inamovible* como un camino de coches de golf motorizados:

“[Describir área, tal como áreas de plantaciones decorativas] que están rodeadas por un camino o sendero de superficie artificial (incluyendo todo lo que está en crecimiento dentro de esa área) y el camino o sendero son tratados como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico

Propósito. Cuando lluvia intensa ha dado como resultado muchas áreas de daño inusual al campo (como profundos surcos causados por vehículos o huellas profundas causadas por espectadores) y no es viable definir las con estacas o líneas, el Comité tiene la autoridad de declarar ese daño inusual como terreno en reparación.

Regla Local Modelo F-4

“*Terreno en reparación* puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se combinaron con condiciones de humedad para alterar materialmente la superficie del terreno, pero sólo cuando son así declaradas por un *árbitro* autorizado o un miembro del *Comité*.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General Según la Regla 14.7a.*”

F-5 Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier lugar que no sea el green, una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador no es, por sí misma, interferencia según la Regla 16.1. El alivio sin penalización no está normalmente permitido.

Pero si los collares o antegreens de los greens están cortados lo suficientemente bajos, que jugar con el putter desde fuera del green sea probablemente una elección común del tipo de golpe, las obstrucciones inamovibles que están cercanas al green pueden interferir con tales golpes.

En ese caso, el Comité puede elegir otorgar una opción adicional de alivio según la Regla 16.1 cuando la bola del jugador reposa en el área general o en el green y una obstrucción inamovible cercana al green está en la línea de juego del jugador.

El Comité puede limitar tal alivio a ciertas situaciones, como por ejemplo, sólo en algunos hoyos en particular u obstrucciones, o sólo cuando la bola y la obstrucción están en una parte del área general cortada a nivel de la calle o menor.

Regla Local Modelo F-5

“Alivio de la interferencia por una *obstrucción inamovible* se puede tomar según la Regla 16.1.

El jugador también tiene estas opciones adicionales para tomar alivio cuando dichas *obstrucciones inamovibles* están cerca del *green* y en la *línea de juego* del jugador:

Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b si una *obstrucción inamovible* está:

- En la *línea de juego*, y está:
 - » Dentro de la longitud de dos palos del *green*, y
 - » Dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Excepción - No Hay Alivio si la Línea de Juego es Claramente Irrazonable. No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una *línea de juego* claramente irrazonable.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-6 Prohibir Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance

Propósito. Un Comité puede querer denegar alivio por interferencia con el stance del jugador de ciertas condiciones tales como agujeros de animal, ya que la interferencia con el stance no afecta significativamente el golpe o si el alivio por interferencia con el stance podría resultar en tomar alivio repetidamente de condiciones similares cercanas.

Regla Local Modelo F-6

“La Regla 16.1 es modificada de la siguiente manera:

No existe interferencia si [insertar condición de la cual el alivio es restringido] interfiere solamente con el *stance* del jugador.”.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-7 Alivio por Juntas de Tepes

Propósito. Una porción del campo que ha sido reparada con tepes frecuentemente estará marcada como terreno en reparación hasta que sea estable para el juego.

Pero cuando el área de césped en si misma no necesite ser marcada como terreno en reparación, el Comité todavía puede elegir permitir alivio cuando:

Reglas Locales Modelo

- Una bola reposa en una junta de tepes de césped (también llamada unión de juntas de césped).
- Una junta interfiere con el área del swing pretendido.

Cuando dichas juntas interfieren sólo con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Regla Local Modelo F-7

“Si la bola de un jugador reposa en una junta de tepes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador:

(a) Bola en el Área General: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

(b) Bola en el Green: El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el stance del jugador.

Todas las juntas dentro del área de tepes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta después de *dropar* la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-8 Alivio por Grietas en el Terreno

Propósito. En condiciones calurosas y secas, las calles pueden sufrir debido a grietas en el terreno. El lie de la bola podría ser seriamente afectado si la bola va a reposar en una de ellas, pero el stance del jugador puede no ser entorpecido por la condición, en cuyo caso una Regla Local que otorgue alivio por el lie de la bola y al área del swing pretendido es recomendable.

Regla Local Modelo F-8

“Grietas en el terreno en partes del *área general* cortadas a la altura de la calle o menor son *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[**Pero** la interferencia no existe si la grieta solamente interfiere con el stance del jugador.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en Calle

Propósito. En la inusual situación donde raíces de árbol expuestas se encuentren en la calle, puede ser injusto no permitir que el jugador tome alivio de las raíces. El Comité puede elegir tratar dichas raíces en la calle como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1b.

En algunas circunstancias donde raíces de árbol expuestas se encuentran en rough corto cerca de la calle, el Comité puede también elegir tratar dichas raíces de árbol dentro de una determinada distancia del borde de la calle, (por ejemplo, longitud de 4 palos o en el primer corte del rough), como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1b.

Al hacerlo, el Comité puede elegir limitar el alivio por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-9.1

“Si la bola de un jugador está en reposo en una parte del *área general* cortada a nivel de la calle o menor y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están en una parte del *área general* cortada a nivel de la calle o menor, las raíces de árbol son tratadas como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

[Pero, la interferencia no existe si las raíces de árbol solamente interfieren con el *stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

Regla Local Modelo F-9.2

“Si la bola de un jugador está en el *área general* y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están en una parte del *área general* cortada a nivel de la calle o menor [o en el rough dentro de especificar la cantidad de *longitudes de palo* del borde del terreno cortado a la altura de la calle o menor][en el primer corte del rough], las raíces de árbol son tratadas como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[Pero, la interferencia no existe si las raíces de árbol solamente interfieren con el *stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-10 Daño por Animales

Propósito. Puede haber veces en las que animales causan daño al campo de forma tan dispersa que no es práctico marcar todas las áreas dañadas como terreno en reparación. También ciertos tipos de daño por animales pueden no estar cubiertos por la Regla 16.1.

Estos Modelos de Reglas Locales muestran como el Comité puede elegir afrontar estos problemas.

Si animales, incluyendo insectos, hacen daño en el campo, el Comité puede elegir tratar ese daño como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en vez de intentar marcar todas las áreas dañadas.

Un Comité puede elegir limitar el alivio solamente por el daño que interfiere con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-10

“En el *área general*, áreas con daño causado por [tipo de animal] son tratadas como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[Pero la interferencia no existe si el daño solamente interfiere con el *stance* del jugador.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-11 Hormigueros

Propósito. Los hormigueros son impedimentos sueltos y pueden quitarse de acuerdo a la Regla 15.1. No son agujeros de animales de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Pero, hay situaciones en que los hormigueros son difíciles o imposibles de quitar (como cuando son grandes, duros o de forma cónica). En ese caso, el Comité puede adoptar una Regla Local dando al jugador la opción de tratar tales hormigueros como terreno en reparación.

No es necesario adoptar tal Regla Local para hormigas coloradas, ya que estas son consideradas una condición de animal peligroso y el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.2.

Regla Local Modelo F-11

“Los hormigueros grandes o duros en el *campo* son, a opción del jugador, *impedimentos sueltos* que pueden ser quitados según la Regla 15.1 o *terreno en reparación* de los cuales el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-12 Desecho de Animal

Propósito. El desecho de aves u otros animales es un impedimento suelto y puede ser quitado según la Regla 15.1.

Pero, si hay preocupación con el efecto del desecho en un juego adecuado, el Comité puede dar a los jugadores la opción de tratar el desecho como terreno en reparación del cual está permitido el alivio según la Regla 16.1.

Si tratar el desecho como terreno en reparación no necesariamente diera alivio total cuando la bola está en el green, un Comité también puede permitir a los jugadores usar una caña flexible tipo látigo o equipo de mantenimiento similar para quitar el desecho de la línea de juego sin penalización, aun si al hacerlo se mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan el golpe.

Regla Local Modelo F-12

“A opción de los jugadores, el desecho de [especificar desecho del cual se dará alivio, por ejemplo, desecho de ganso, desecho de perro] puede ser tratado como:

- Un impedimento suelto, que puede ser quitado según la Regla 15.1, o
- Terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

[Si el desecho se encuentra en el green, el jugador también puede usar una caña flexible tipo látigo colocado en el green para quitar el desecho de la línea de juego. Si al hacerlo se mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan el golpe, no hay penalización según la regla 8.1a.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-13 Daño por Pezuña de Animal

Propósito. Las pezuñas de animales como ciervos y alces pueden causar daño en el campo. Un Comité puede querer permitir a los jugadores tomar alivio de este daño como terreno en reparación sin tener que marcar todas esas áreas.

Dado que el daño causado por animales en el green puede ser reparado, el Comité puede declarar tal daño como terreno en reparación o permitir que los jugadores lo reparen.

Regla Local Modelo F-13

“El daño que es claramente identificable como causado por pezuñas de animal es terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la regla 16.1.

[Pero, en el green, la Regla 16.1 no se aplica ya que tal daño puede ser reparado según la Regla 13.1.]

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-14 Acumulación de Impedimentos Suelos

Propósito. En ciertas épocas del año, las acumulaciones de impedimentos sueltos tales como hojas, semillas o bellotas pueden hacer dificultoso para el jugador encontrar o jugar su bola. Un Comité puede elegir tratar dichos montones de impedimentos sueltos en el área general o en el bunker como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Esta Regla Local no puede ser usada para áreas de penalización ya que el alivio no está disponible para condiciones anormales del campo en áreas de penalización.

La Regla Local debería estar limitada al hoyo(s) donde los problemas son creados por tales impedimentos sueltos y debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Regla Local Modelo F-14

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], cualquier terreno con acumulaciones temporales de [identificar tipos de impedimentos sueltos] en el área general o en un bunker es tratado como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-15 Hongos en el Green

Propósito. Si los hongos que crecen en el green pueden interferir con un juego justo, el Comité puede tratarlos como terreno en reparación de manera tal que un jugador pueda tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Regla Local Modelo F-15

“Los hongos que están adheridos en el green son terreno en reparación de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1d.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-16 Bunker Lleno de Agua Temporal

Propósito. Si un bunker está inundado, el alivio sin penalización según la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir un juego justo. Un Comité puede elegir tratar ese bunker como terreno en reparación en el área general del cual está permitido el alivio sin penalización fuera del bunker.

El Comité solamente debería usar esta Regla Local de acuerdo a cada caso y no está autorizado a hacer una Regla Local que declare a todos los bunkers inundados como terreno en reparación.

Regla Local Modelo F-16

“El *bunker* inundado en [insertar ubicación del *bunker*, por ejemplo, izquierda del Green del hoyo 5] es *terreno en reparación en el área general*. No se considera *bunker* durante la vuelta.

Si la bola del jugador reposa en este *terreno en reparación* o lo toca, o el *terreno en reparación* interfiere con el *stance* o el área de *swing* pretendido, el jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1b.

Todos los otros *bunkers* en el *campo*, contengan *agua temporal* o no, siguen siendo *bunkers* para todos los fines de acuerdo con las Reglas.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-17 Todos los Caminos y Senderos son Tratados Como Obstrucciones

Propósito. Donde caminos y senderos no cubiertos artificialmente pueden interferir con el juego justo, el Comité puede elegir designar tales caminos y senderos como obstrucciones inamovibles de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Regla Local Modelo F-17

“Todos los caminos y senderos en el *campo* [o identificar tipos particulares o ubicaciones], aunque no estén recubiertos artificialmente, son tratados como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-18 Tratar Objetos Movibles Como Inamovibles

Propósito. El Comité puede elegir tratar ciertos objetos movibles en el campo, tales como todas las estacas (salvo las estacas de límites), papeleras y postes con indicaciones, como inamovibles para evitar que los jugadores las muevan.

Las implicaciones de esta Regla Local deberían ser seriamente consideradas por el Comité previamente ya que puede resultar que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una obstrucción que es tratada como inamovible.

Regla Local Modelo F-18

“Todas las estacas [o identificar las *obstrucciones movibles* que serán considerados *inamovibles*] en el *campo* son tratadas como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio según la Regla 15.2.

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General.”

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del Green

Propósito. A veces se hacen surcos en los bordes del collar del green o en el antegreen para impedir el traspaso de césped de estos al green. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un Comité puede elegir tratarlos como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

El alivio debería estar permitido solamente por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-19

“Los surcos en los bordes alrededor de collares o antegreens de los greens son *terreno en reparación*. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido:

- (a) Bola en el Área General: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.
- (b) Bola en el Green: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes solamente interfieren con el *stance* del jugador.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

Propósito. A veces se encuentran estrechos canales de cemento para drenaje en campos donde las inundaciones son comunes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son áreas de penalización tal como se define en las Reglas.
- Pero muchas veces están junto a caminos de coches y se parecen más a una obstrucción inamovible que a un área de penalización.

El Comité puede elegir tratar estos canales para drenaje como obstrucciones inamovibles en el área general en lugar de áreas de penalización.

Ver Regla Local Modelo B-4 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como parte del área general.

Regla Local Modelo F-20

“Los canales para drenaje hechos de materiales artificiales y ubicados junto a caminos de coches son tratados como obstrucciones inamovibles en el área general y son parte del camino de coches. Un jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-21 Líneas Pintadas o Puntos

Propósito. Si el Comité pone líneas pintadas o puntos en el green o en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor (por ejemplo, para marcar distancias), puede tratar dichas áreas como condiciones anormales del campo de las cuales el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1.

Cuando dichas líneas pintadas o puntos solamente interfieren con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Alternativamente, el Comité puede elegir aclarar que no hay alivio disponible de tales líneas o puntos.

Regla Local Modelo F-21.1

“Las líneas pintadas o los puntos en el green o en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor deben ser tratados como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Pero la interferencia no existe si las líneas pintadas o los puntos solamente interfieren con el stance del jugador.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General Según la Regla I 4.7a.*

Regla Local Modelo F-21.2

“No está permitido el alivio de líneas pintadas o puntos [describir el área, por ejemplo, en áreas donde el césped no está cortado a la altura de la calle o menor].

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General Según la Regla I 4.7a.*

F-22 Líneas y Cables Temporales

Propósito. Líneas y cables temporales a menudo se colocan en el campo para proporcionar electricidad y comunicaciones para una competición. Estos cables pueden estar en la superficie del terreno o por encima o debajo del terreno. Dichas líneas y cables no están normalmente allí y no son parte del desafío de jugar el campo, entonces el Comité puede elegir otorgar alivio adicional cuando interfieren con el juego.

Regla Local Modelo F-22

“Líneas y cables temporales para electricidad y comunicaciones (y alfombras que los cubren o postes que los sostienen) son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, son *obstrucciones movibles* y un jugador puede quitarlos sin penalización según la Regla I 5.2.
2. En caso contrario, son *obstrucciones inamovibles* de las cuales el jugador puede tomar alivio de la siguiente manera:
 - (a) Bola en Área General o en Bunker. El jugador puede tomar alivio según la Regla I 6.1.
 - (b) Bola en Área de Penalización. La Regla I 6.1b es modificada para permitir al jugador la opción adicional de tomar alivio sin penalización por interferencia de estas *obstrucciones inamovibles* en un *área de penalización*, *dropando* una bola y jugándola desde esta *área de alivio*:
 - Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* en el *área de penalización*.
 - Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con estas limitaciones:
 - Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área de penalización* en la que la bola fue a reposar.
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

» Debe haber alivio total de toda interferencia por la *obstrucción inamovible*.

3. Si la bola del jugador golpea una línea o cable temporal elevado, el *golpe* no cuenta. El jugador debe jugar una bola sin penalización desde donde se jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6 para el procedimiento).
4. Las zanjas cubiertas de césped para líneas o cables temporales en el *área general* son *terreno en reparación*, aunque no estén marcadas. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1.

Pero existen dos excepciones:

- **Excepción 1 – Bola Golpes una Sección Elevada:** Si una bola golpea la sección de un nudo elevado de un cable ascendente desde el terreno, el *golpe* cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.
- **Excepción 2 – Bola Golpea Cables que Soportan una Obstrucción Temporal Inamovible:** Cables y alambres que soportan una obstrucción temporal inamovible (OTI) son parte de la OTI y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el Comité declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporales elevados según esta Regla Local.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

F-23 Obstrucciones Temporales Inamovibles

Propósito. Cuando se colocan obstrucciones temporalmente en o cerca del campo, el Comité debería especificar si son obstrucciones móviles (ver Regla 15), obstrucciones inamovibles (ver Regla 16) u obstrucciones temporales inamovibles (“OTIs”).

Las OTIs (como una tribuna o una carpa) normalmente no están presentes y no son consideradas como una parte del desafío de jugar el campo. Debido a su naturaleza temporal, esta Regla Local da una opción de alivio adicional que no está permitido para obstrucciones inamovibles, aunque el jugador todavía puede elegir tratar la OTI como si fuera una obstrucción inamovible y usar el procedimiento de alivio disponible en la Regla 16.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad para un jugador de tomar alivio cuando la OTI está ubicada en una línea recta entre su bola y el hoyo (conocido como “alivio en la línea de visión”) moviéndose hacia un lado, manteniendo la misma distancia desde el hoyo, de manera que la OTI no esté más entre la bola del jugador y el hoyo (también conocido como moverse a lo largo del “arco equidistante”).

Reglas Locales Modelo

Cuando el jugador toma alivio de una OTI, ya sea según la Regla Local o según los procedimientos de alivio de la Regla 16, el jugador tiene asegurado un alivio total por la interferencia física. Pero, solamente cuando se toma alivio usando la opción de alivio adicional según esta Regla Local el jugador tendrá asegurado alivio total de la OTI por su línea de visión.

Regla Local Modelo F-23

“Definición de OTI: Una *obstrucción temporal inamovible* (OTI) es una estructura que se agrega temporalmente en o cerca del *campo*, usualmente para una competición en particular, y está fija o no es fácilmente movable.

Ejemplos de OTIs son carpas, pizarras de resultados, tribunas, torres de televisión y sanitarios, cuando son temporales.

Las OTIs incluyen cualquier cable o alambre que las soporta, salvo cuando el Comité decida que tales cables y alambres deban ser tratados como *obstrucciones inamovibles*.

El borde más externo de la OTI se usa para determinar si una bola está debajo de la OTI o si la OTI está en la línea de visión del jugador entre la bola y el *hoyo*.

Se pueden usar líneas o estacas para definir los bordes de la OTI o para unir múltiples OTIs en una única OTI más grande.

Una OTI es diferente de una *obstrucción inamovible* y esta Regla Local proporciona alivio adicional de la interferencia de la OTI. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16, como si la OTI fuera una *obstrucción inamovible* (este alivio está también disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OTI está *fuera de límites*), o
- La opción de alivio adicional disponible según esta Regla Local.

a. Cuando el Alivio Está Permitido

El alivio de una OTI normalmente está permitido cuando hay interferencia física o interferencia en la línea de visión por parte de la OTI.

La interferencia según esta Regla Local significa que el jugador tiene:

- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias, física y en línea de visión.

(1) Significado de Interferencia Física por una Obstrucción Inamovible Temporal. La interferencia física existe cuando:

- La bola del jugador toca la OTI o reposa en o sobre la misma, o
- La OTI interfiere con el área del stance o swing pretendidos.

(2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por una Obstrucción Inamovible Temporal. La interferencia en la línea de visión existe cuando:

- La bola del jugador toca la OTI o reposa en, sobre o debajo de la misma, o
- La OTI está en la línea de visión al *hoyo* (esto significa que la OTI está ubicada en la línea recta entre la bola y el *hoyo*), o
- La bola está dentro de la *longitud de un palo*, medida sobre un arco equidistante desde el *hoyo*, de un sitio donde la OTI estaría en la línea de visión directa del jugador al *hoyo* (el área del ancho de la *longitud de un palo* es comúnmente llamada “el corredor”).

(3) Cuando el Alivio no Está Disponible A Pesar de Haber Interferencia.

Si la bola toca la OTI o está en o sobre la misma, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola no toca, ni está en o sobre la OTI, **no** hay alivio según esta Regla Local si aplica alguna de las siguientes:

- Ya sea por interferencia física o en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a alguna cosa además de la OTI (como cuando el jugador no es capaz de hacer un *golpe* por el lugar en el que la bola reposa en un arbusto que está fuera de la OTI), y
 - » No hay alivio cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o *swing*, o una dirección de juego que es claramente irrazonable de acuerdo con las circunstancias; y
- Por interferencia en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando es claramente irrazonable que un jugador pueda jugar la bola desde tan lejos y que la bola llegue a la OTI, y
 - » No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un *golpe* que razonablemente pueda jugar que tanto (a) tuviera a la OTI (incluyendo el corredor) en la línea de ese *golpe*, como (b) resultara en que la bola vaya en una línea directa al *hoyo*.

b. Alivio por Interferencia para Bola en el Área General

Si la bola del jugador está en el *área general* y hay interferencia por una OTI (incluyendo una OTI ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio sin penalización *dropando* la bola original u otra bola y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* donde no exista más ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión.
- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área general*,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OTI.

Si el jugador tiene interferencia física por la OTI, en vez de usar este procedimiento de alivio puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1b, tratando a la OTI como si fuera una *obstrucción inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OTI está *fuera de límites*. Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo tomar alivio.

c. Alivio de Interferencia por Bola en Bunker o Área de Penalización

Si la bola del jugador está en un *bunker* o un *área de penalización* y hay interferencia por la OTI (incluyendo una OTI ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio ya sea sin penalización o con penalización:

(1) Alivio Sin Penalización: Jugando desde el Bunker o el Área de Penalización. El jugador puede tomar alivio tal como está provisto en la Cláusula b, **excepto que** el *punto más cercano de alivio total* donde la interferencia cese, y el *área de alivio* deben estar en ese *bunker* o en esa *área de penalización*.

Si no hubiera tal punto en el *bunker* o el *área de penalización* donde la interferencia cese, el jugador todavía puede tomar este alivio tal como está provisto más arriba usando el *punto de máximo alivio* disponible en el *bunker* o en el *área de penalización*, como el punto de referencia.

(2) Alivio Con Penalización: Jugando desde Fuera del Bunker o del Área de Penalización. Con **un golpe de penalización**, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola, y jugarla desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* no más cerca del *hoyo* donde ambas interferencias, la física y en la línea de visión, dejen de existir y que esté fuera de ese *bunker* o *área de penalización*.

- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Cualquier *área del campo* que no sea en ese *bunker* ni en esa *área de penalización* ni en un *green*;
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OTI.

Si el jugador tiene interferencia física por la OTI, en vez de usar este procedimiento de alivio, puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1b, tratando a la OTI como si fuera una *obstrucción inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OTI está *fuera de límites*. Ver la Cláusula f de esta Regla Local para cómo tomar alivio.

d. Alivio Cuando una Bola en la OTI No Es Encontrada

Si la bola del jugador no ha sido encontrada, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en una OTI:

- El jugador puede tomar alivio según esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la OTI en el *campo*, como el sitio de la bola para el propósito de encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez que el jugador pone otra bola *en juego* para tomar alivio de esta manera:
 - » La bola original no está *en juego* y no debe ser jugada.
 - » Esto es así aunque después la encuentre en el *campo* antes del fin del período de búsqueda de tres minutos. (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar en la OTI, el jugador debe jugar de acuerdo con la penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.2).

e. Autoridad del Comité para Modificar Procedimientos de Alivio de una OTI

Al adoptar esta Regla Local el *Comité* puede modificar los procedimientos de alivio en las Cláusulas b y c, en una o ambas de las siguientes formas:

(1) Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de Dropaje. El *Comité* puede permitir o requerir que un jugador use una zona de dropaje cómo el *área de alivio* para tomar alivio según esta Regla Local. Al hacerlo así, el *Comité* puede agregar la zona de dropaje para alivio solamente de la interferencia física o solamente en la línea de visión o puede ser usada para alivio de ambos tipos de interferencia.

(2) Opción de Alivio en “Ambos Lados”. El *Comité* puede permitir al jugador la opción de tomar alivio en el otro lado de la OTI, además de las opciones de alivio permitidas de acuerdo con las Cláusulas b y c de esta Regla Local. **Pero** el *Comité* puede establecer que el alivio en cualquier de los dos lados no está permitido si el jugador está tomando alivio usando los procedimientos de la Regla 16.1.

f. El Jugador Puede Proceder de Acuerdo con Otras Reglas de Alivio

(1) Tomando Alivio Usando los Procedimientos en la Regla 16.1 o en esta Regla Local. Si un jugador tiene interferencia física de una OTI como se define en la Cláusula a, el jugador puede ya sea:

- Elegir usar el procedimiento de alivio en la Regla 16.1, o
- Usar esta Regla Local.
- **Pero** no puede tomar alivio de acuerdo con una de estas opciones y luego tomar alivio de acuerdo con la otra.

Si el jugador elige usar el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, debe tratar a la OTI como si fuera una *obstrucción inamovible* y tomar alivio basado en donde reposa la bola:

- En el área general usando los procedimientos en la Regla 16.1b.
- En un bunker usando los procedimientos en la Regla 16.1c.
- En un área de penalización usando los procedimientos en la Regla 16.1c, como si la bola reposara en un *bunker*.
- En un Green usando los procedimientos en la Regla 16.1d.

(2) Tomando Alivio Según las Reglas 17, 18 o 19. Esta Regla Local no impide al jugador tomar alivio según las Reglas 17, 18, o 19 en vez de tomar alivio de la OTI según esta Regla Local.

Penalización por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalización General Según la Regla 14.7a.”

8G Restricciones al Uso de Equipamiento Específico

G-1 Lista de Cabezas de Driver Aprobadas

Propósito. Para eliminar cualquier duda de que los drivers usados en una competición estén aprobados:

- Un Comité puede elegir requerir que los jugadores sólo usen drivers cuyas cabezas han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento.
- Una Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Drivers Heads) se puede encontrar en el RandA.org.

Esta Regla Local es recomendada para su uso sólo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Regla Local Modelo G-1

“Cualquier driver usado por el jugador para ejecutar un *golpe* debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que esté en la actual Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Driver Heads), proporcionada por La R&A

La lista es actualizada regularmente y se encuentra en RandA.org.

Excepción – Cabezas de Driver Previas a 1999: Un driver cuya cabeza fue hecha antes de 1999 está exento de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un driver que no figura en la Lista de Cabezas de Driver Aprobadas.”

G-2 Especificaciones sobre Estrías y Perforaciones

Propósito. En vigencia desde el 1° de enero de 2010, las Reglas de Equipamiento fueron revisadas para proporcionar nuevas especificaciones sobre estrías y perforaciones para todos los palos excepto drivers y putters. Hasta por lo menos 2024, los palos manufacturados antes de 2010 no requieren cumplir dichas especificaciones.

Pero un Comité puede elegir adoptar una Regla Local requiriendo a los jugadores usar sólo palos que cumplan todas las especificaciones incluidas en las Reglas de Equipamiento vigente. Esto se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Una Base de Datos de Equipamiento puede ser encontrada en RandA.org para ayudar a encontrar que palos pueden ser usados.

Regla Local Modelo G-2

“Al ejecutar un *golpe*, el jugador debe usar palos que sean conformes con las especificaciones sobre estrías y perforaciones en las Reglas de Equipamiento que están en vigencia desde el 1 de enero de 2010.

Una Base de Datos de Equipamiento de maderas de calle, híbridos, hierros y wedges que han sido verificados conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento vigentes se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un palo que no es conforme con estas especificaciones de estrías y perforaciones.”

G-3 Lista de Bolas de Golf Aprobadas

Propósito. Para evitar cualquier duda sobre si las bolas usadas en una competición son conformes, un Comité puede elegir requerir que el jugador use sólo bolas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento.

Una Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) se encuentra en RandA.org y se actualiza mensualmente.

Aun cuando esta Regla Local no esté en efecto, cualquier bola utilizada debe ser una bola aprobada.

Regla Local Modelo G-3

“Cualquier bola utilizada para ejecutar un *golpe* debe estar en la Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) vigente, emitida por la R&A.

La lista se actualiza regularmente y se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un Golpe a una Bola que No Está en la Lista Actual en Infracción de esta Regla Local: Descalificación.”

G-4 Regla de Bola Única

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con características de juego diferentes, dependiendo de la naturaleza del hoyo o del golpe a jugar durante una vuelta, el Comité puede elegir requerir que un jugador utilice sólo un único tipo de bola que esté en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas es considerada una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcaciones idénticas son consideradas bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda sólo para competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Regla Local Modelo G-4

“Durante toda una *vuelta* cada bola a la cual el jugador ejecuta un *golpe* debe ser de la misma marca y modelo tal como se encuentra en un acceso único en la actual Lista de Bolas Aprobadas.

Si una bola de diferente marca y/o modelo es *dropada*, *repuesta* o colocada pero todavía no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error dejando de usar esa bola, sin penalización, según la Regla 14.5. El jugador debe *dropar*, *reponer* o colocar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la *vuelta*.

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola en infracción de esta Regla Local, debe dejar de usar esa bola antes de jugar desde la siguiente *área de salida* y completar la *vuelta* con una bola de la misma marca y modelo que la usada al comienzo de la *vuelta*, en caso contrario el jugador es **descalificado**.

Si el descubrimiento es hecho durante el juego de un hoyo, el jugador puede completar el juego de ese hoyo con la bola jugada en infracción o colocar una bola de la marca y modelo correcto, en el sitio de donde fue levantada la bola jugada en infracción de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un Golpe a una Bola en Infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la **penalización general** por cada hoyo durante el cual infringió esta Regla Local.”

G-5 Prohibir el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia

Propósito. Aunque la Regla 4.3 autoriza a los jugadores a usar equipamiento para medir distancia (sujeto a ciertos requerimientos), un Comité puede elegir prohibir el uso de cualquier dispositivo electrónico medidor de distancia.

Regla Local Modelo G-5

“La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

Penalización por Infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3.”

G-6 Prohibir el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un Comité puede elegir prohibir que los jugadores utilicen cualquier tipo de transporte motorizado tal como un coche de golf durante una vuelta. Esto es apropiado cuando el Comité considera que caminar es una parte integral del juego en la competición o cuando cree que el uso de transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el campo.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité puede permitir transporte motorizado de manera limitada, tal como llevar a los jugadores de un hoyo a otro cuando esos hoyos están alejados, o permitiendo que miembros del Comité transporten a un jugador cuando va a jugar o ha jugado nuevamente bajo penalización de golpe y distancia.

Si un jugador acepta transporte sin el permiso del Comité, el Comité puede no aplicar la penalización si hubiera autorizado al jugador a usarlo en esta situación si éste lo hubiera solicitado. Por ejemplo, si un jugador que ha perdido una bola y necesita volver al área de salida, acepta transporte de un voluntario cuando no había ningún miembro del Comité disponible, el Comité podría no aplicar la penalización si miembros del Comité hubieran transportado al jugador si lo hubiera solicitado.

Pero, cuando el transporte motorizado no está permitido por Regla Local, es un principio de la Regla Local que los jugadores deberían caminar el campo completo, por lo que no se deberían dar autorizaciones si un jugador ha recibido un viaje hacia adelante cuando él todavía no ha caminado ese trecho. Por ejemplo, si un jugador

se detiene a comprar un refrigerio después de jugar su golpe de salida, y entonces acepta transporte hacia adelante a su bola por parte de un voluntario, la penalización según la Regla Local no debería dejar de ser aplicada.

Regla Local Modelo G-6

“Durante una *vuelta*, un jugador o un *caddie* no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado **excepto** si es autorizado o aprobado posteriormente por el *Comité*.

[Un jugador que va a jugar, o ha jugado, según la penalización de *golpe y distancia* siempre está autorizado a ir en un transporte motorizado.]

[Jugadores y *caddies* pueden subir en un transporte entre los hoyos [identificar hoyo] y [identificar hoyo].]

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalidad general** por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.”

G-7 Prohibir el Uso de Cierta Tipo de Zapatos

Propósito. Para proteger el campo de daño, el Comité puede prohibir el uso de zapatos con metal o los tradicionalmente llamados clavos.

El Comité también puede prohibir el uso de zapatos con otras características que pueden causar daño no deseado.

Regla Local Modelo G-7

“La Regla 4.3a es modificada de la siguiente manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe usar zapatos con:

- Clavos tradicionales – esto es, clavos con una o varias puntas diseñadas para penetrar profundamente la superficie del terreno (sin importar si están hechos de metal, cerámica, plástico u otro material); o
- Clavos de cualquier diseño que están entera o parcialmente hechos de metal, si el metal puede tomar contacto con el *campo*.

Penalización por infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3.”

G-8 Prohibir o Restringir el Uso de Dispositivos de Audio y Video

Propósito. La Regla 4.3a(4) permite al jugador el uso de equipamiento para escuchar audio o ver video de asuntos no relacionados con la competición en juego. Pero, el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo totalmente el uso de dispositivos de audio y video durante una vuelta.

Regla Local Modelo G-8

“La Regla 4.3a(4) es modificada de esta manera: Durante una *vuelta*, un jugador no debe escuchar o mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video.

Penalización por infracción de la Regla Local – ver Regla 4.3.”

8H Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores

H-1 Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie

Propósito. Un Comité puede elegir modificar la Regla 10.3 para:

- Prohibir el uso de caddies,
- Requerir a los jugadores el uso de caddie, o
- Limitar la elección de caddie del jugador (como no permitir que un caddie sea un profesional, un padre o pariente, otro jugador en la competición, etc.).

Regla Local Modelo H-1.1

Si los caddies están prohibidos:

“La Regla 10.3 es modificada de esta manera: un jugador no debe tener un *caddie* durante la *vuelta*.”

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- El jugador recibe la **penalización general** por cada hoyo en el que es ayudado por un *caddie*.
- Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la **penalización general** en el siguiente hoyo.”

Regla Local Modelo H-1.2

O, si hay limitaciones sobre a quién el jugador puede tener como *caddie*:

“La Regla 10.3a es modificada de esta manera: Un jugador no debe tener a [identificar tipo prohibido de *caddie*, por ejemplo, un padre o un tutor] como su *caddie* durante la *vuelta*.”

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- El jugador recibe la **penalización general** por cada hoyo en el que es ayudado por tal tipo de *caddie*.
- Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la **penalización general** en el siguiente hoyo. [Apéndice I-B-2].”

Regla Local Modelo H-1.3

Si se requiere que un jugador tenga un *caddie*:

“La Regla 10.3a es modificada de esta manera: Un jugador debe tener un *caddie* durante la *vuelta*.”

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalización general** por cada hoyo durante el cual no tiene un *caddie*.”

H-2 Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos

Propósito. Según la Regla 24.4a, en una competición por equipos el Comité puede permitir a cada equipo nombrar a una o dos personas que pueden dar consejo a los miembros del equipo mientras están jugando en el campo:

- Cualquier “consejero” debe estar identificado ante el Comité antes de dar consejo.
- El Comité puede limitar los tipos de consejo que esta persona puede dar (tal como no permitir al consejero indicar la línea de juego cuando la bola está en el green).

- El Comité puede prohibir a un consejero caminar en ciertas partes del campo (tal como los greens).
- No es normal que un Comité permita dos consejeros por equipo, salvo que la naturaleza de la competición lo justifique, por ejemplo, en una competición donde los caddies no están permitidos, o hay un gran número de jugadores en cada equipo.
- El Comité debería determinar la penalización apropiada para una infracción por parte de un consejero. Puede ser una penalización a un jugador en particular que fue ayudado de una forma prohibida o una penalización en general para todo el equipo, por ejemplo, el agregado de dos golpes al resultado del equipo en un evento juego por golpes.

Regla Local Modelo H-2

“Cada equipo puede nombrar [un/dos] consejero[s] a quien los jugadores del equipo le pueden pedir consejo y de quien pueden recibir consejo durante la *vuelta*. El equipo debe identificar cada consejero ante el Comité antes que cualquier jugador del equipo comience su *vuelta*.

[El equipo puede cambiar su consejero durante la *vuelta*, pero debe avisar al Comité cuando lo hace.]

[El consejero no debe indicar una *línea de juego* [o caminar en el *green*] cuando la bola de un jugador del equipo reposa en el *green*.]”

H-3 Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo

Propósito. Según la Regla 24.3, en una competición por equipos el Comité puede poner limitaciones sobre quién puede actuar como capitán del equipo y en la conducta del capitán del equipo según la Regla 24.4a. Cuando los consejeros están permitidos (ver Regla Local Modelo H-2), el capitán del equipo también puede ser un consejero.

Regla Local Modelo H-3

“El capitán de un equipo debe ser [insertar condiciones de elegibilidad, tal como un miembro del mismo club].”

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador

Propósito. El Comité puede establecer que el consejero tiene la misma condición que un miembro del bando para garantizar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona.

Regla Local Modelo H-4

“El consejero tiene la misma condición que un miembro del bando en relación a cada miembro de su equipo”

H-5 Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo

Propósito. Según la Regla 24.4c, en juego por golpes donde el resultado de un jugador cuenta sólo como parte del resultado del equipo, el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo que miembros de un equipo jugando en el mismo grupo se den uno al otro consejo aunque no sean compañeros.

Regla Local Modelo H-5

“La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde dos jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden pedir *consejo* y recibir *consejo* uno del otro durante la *vuelta*.”

8I Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

I-1 Práctica Antes de las Vueltas

Propósito. La Regla 5.2 abarca la práctica en el campo antes o entre vueltas durante una competición:

- Match Play (Regla 5.2a). Los jugadores en un match pueden practicar en el campo antes o entre vueltas, ya que usualmente tendrán igual oportunidad de hacerlo porque ambos juegan en el mismo horario.
- Juego por Golpes (Regla 5.2b). Los jugadores no deben practicar en el campo antes de una vuelta el día de la competición, ya que no tienen la misma oportunidad de hacerlo porque usualmente juegan en diferentes grupos y en distintos horarios. Pero están autorizados a practicar en un día de la competición después de terminar el juego ese día.

Existen muchas consideraciones diferentes sobre si permitir la práctica en el campo, tales como equidad para los jugadores, posible interferencia con la preparación del campo y actividades de mantenimiento, la cantidad de tiempo antes o entre vueltas, o cuando se recomienda a los jugadores a jugar en el campo fuera de la competición.

Por estas u otras razones, un Comité puede elegir adoptar una Regla Local que modifique estas provisiones originales ya sea permitiendo o prohibiendo tal práctica en forma total o limitando cuándo, dónde y cómo tal práctica puede tener lugar.

Regla Local Modelo I-1.1

“La Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el *campo* de la competición antes o entre vueltas.

[O, si los jugadores tienen permitida la práctica de ciertas maneras:
Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- **Penalización por la primera infracción: *Penalización General*.** (Aplicada en el primer hoyo del jugador).
- **Penalización por la segunda infracción: *Descalificación*.**

Regla Local Modelo I-1.2

“La Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera:

Un jugador puede practicar en el *campo* de la competición antes o entre vueltas.

[O, si los jugadores tienen permitido practicar pero de forma limitada:
Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

[O, si los jugadores tienen prohibido practicar en el *campo* ya sea antes o entre vueltas: “Un jugador no debe practicar en el *campo* de la competición antes o entre vueltas.”]

I-2 Prohibir Practicar En o Cerca del Green Anterior

Propósito. La Regla 5.5b permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar golpes con el putter o chips en o cerca del green del último hoyo jugado. Pero si esto puede afectar el ritmo de juego o por otras razones, el Comité puede elegir prohibir tal práctica.

Regla Local Modelo I-2

“La Regla 5.5b es modificada de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Hacer ningún golpe de práctica en o cerca del green del último hoyo jugado, o
- Probar la superficie de ese green raspando el green o haciendo rodar una bola.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General*.”

8J Procedimientos para Malas Condiciones Meteorológicas y Suspensiones del Juego

J-1 Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego

Propósito. La Regla 5.7b requiere que los jugadores interrumpan el juego inmediatamente si el Comité declara una suspensión inmediata del juego. El Comité debería usar un método distinto para informar a los jugadores acerca de una suspensión inmediata.

Las siguientes señales son generalmente usadas y se recomienda que todos los Comités utilicen estas señales donde sea posible:

Suspensión Inmediata:	Un toque de sirena prolongado.
Suspensión Normal:	Tres toques consecutivos de sirena.
Reanudación del Juego:	Dos toques cortos de sirena.

Regla Local Modelo J-1

“Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por [insertar señal a ser usada]. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Ver Regla 5.7b”

J-2 Retirada de Agua Temporal

Propósito. Un Comité puede adoptar una política que aclare qué acciones son apropiadas para un miembro del Comité, alguien designado por el Comité (por ejemplo, un miembro del equipo de mantenimiento), o un jugador, para retirar agua temporal en el green.

Regla Local Modelo J-2

“Si la bola de un jugador reposa en el green y hay interferencia por *agua temporal* en el green, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d; o
- Tener escurrida su *línea de juego*.

Tal escurrimiento debería hacerse a través de la *línea de juego*, y extenderse una distancia razonable más allá del *hoyo* (esto es, por lo menos un rodillo de longitud) y solamente ser llevada a cabo por [especificar quién lo puede realizar, por ejemplo el equipo de mantenimiento].”

8K Políticas de Ritmo de Juego

Los siguientes Reglas Locales Modelos dan algunos ejemplos sobre como el Comité puede elegir afrontar el tema de Ritmo de Juego. El Comité puede adoptar otras Reglas Locales que se adapten a los recursos disponibles para ellos y por lo tanto esta no es una lista exhaustiva.

Otras políticas de muestra están disponibles en RandA.org.

K-1 Tiempo Máximo para Toda o una Parte de la Vuelta

Propósito. En competencias donde hay pocos o ningún árbitro en el campo, puede ser deseable que el Comité formule una simple Regla Local para establecer un tiempo límite que considere adecuado para que los jugadores completen la vuelta y/o cierto número de hoyos. Estas limitaciones de tiempo variarán de acuerdo a la cantidad de jugadores en los grupos y la forma de juego. Si un grupo excede el tiempo límite establecido y está fuera de posición en el campo, cada jugador en el grupo está sujeto a penalización.

Regla Local Modelo K-1

“Si un grupo termina la *vuelta* [o especificar número de hoyos] a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más de [especificar el tiempo, por ejemplo, 3 horas y 45 minutos] del horario de salida [o especificar según lo requerido], todos los jugadores están sujetos a penalización de un golpe [o especificar según lo requerido].”

K-2 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe

Propósito. En competencias donde hay un adecuado número de oficiales en el campo, el Comité puede adoptar una política de Ritmo de Juego que concede un tiempo establecido para cada hoyo, y si los jugadores exceden ese tiempo, entonces establece un tiempo máximo para jugar cada golpe.

El Regla Local Modelo, más abajo, es un ejemplo de una política para una competición juego por golpes donde los jugadores serán cronometrados individualmente cuando el grupo esté fuera de posición.

Una estructura de penalización modificada que puede ser usada en una política de ritmo de juego también se detalla en el Regla Local Modelo K-5.

Opciones Para Estar Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando está sobre el tiempo asignado para los hoyos que han sido jugados y no está en posición respecto del grupo anterior. Al definir cuando un grupo está fuera de posición la política debería especificar cuándo se considera que el grupo está fuera de posición con referencia al grupo que los precede. Algunos ejemplos son:

- El grupo está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede.
- Un hoyo par 4 o par 5 está libre antes que el grupo llegue al área de salida de dicho hoyo.

Tiempo para Ejecutar un Golpe

Cuando un grupo está siendo cronometrado, cada jugador debe ejecutar su golpe dentro de un tiempo límite especificado. El Comité puede requerir que todos los golpes sean ejecutados en la misma cantidad de tiempo o puede adoptar el lenguaje opcional mostrado más abajo para permitir un período de tiempo adicional para el primer jugador en jugar desde un área específica tal como el área de salida o el green.

Regla Local Modelo K-2

“Tiempo Máximo Permitido

El tiempo máximo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su *vuelta*. Esto está expresado en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para decisiones y tiempo para caminar entre hoyos.

El tiempo máximo asignado para completar 18 hoyos en [insertar el nombre del campo] es [insertar tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está “fuera de posición”

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo en comenzar será considerado “fuera de posición” si en algún momento durante la *vuelta*, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición respecto al grupo delante de ellos (ver ejemplos más arriba)] y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1. Los *árbitros* controlarán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de una decisión, una bola *perdida*, una bola injugable, etc.

Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un *árbitro* informará a cada jugador de que están “fuera de posición” y que se les controlará el tiempo.

En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

2. El máximo tiempo asignado por *golpe* es [especificar un tiempo límite tal como 40 segundos].

[Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar:

- a) un golpe de salida en un hoyo par 3; b) un golpe de approach al green y
- c) un chip o un putt.]

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

En el *green*, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y *reponer* la bola, reparar daños que interfieren con la *línea de juego* y mover *impedimentos sueltos* en la *línea de juego*. El tiempo utilizado para mirar la *línea de juego* desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el *árbitro* que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Un golpe de penalización.
- Penalización por la segunda infracción: **Penalización General** que se aplica sumada a la penalización por la primera infracción.
- Penalización por la tercera infracción: **Descalificación.**"

Hasta tanto un jugador no sea informado de un mal tiempo, no puede incurrir en un nuevo mal tiempo.

Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera en Posición Durante la Misma Vuelta

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento dado más arriba se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de las penalizaciones en la misma *vuelta* se acumularán hasta que la *vuelta* sea completada. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo antes de ser informado del tiempo excedido previo."

K-3 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Stableford

Propósito. Para una competición Stableford, el Comité puede modificar la penalización por una infracción del Regla Local Modelo K-2 para asegurar que la penalización tenga efecto en el resultado del jugador. El Comité opcionalmente puede añadir una advertencia verbal para la primera infracción.

Regla Local Modelo K-3

“La declaración de la penalización del Regla Local Modelo K-2 es modificada de la siguiente manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Deducción de **un punto** del total de puntos anotados para la *vuelta*.
- Penalización por la segunda infracción: Deducción de **dos puntos** más del total de puntos anotados para la *vuelta*.
- Penalización por la tercera infracción – **Descalificación.**”

K-4 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Competiciones Par/Bogey

Propósito. Para una competición Par/Bogey, el Comité puede modificar la penalización por una infracción del Regla Local Modelo K-2 para asegurar que la penalización tenga efecto en el resultado del jugador. El Comité opcionalmente puede añadir una advertencia verbal para la primera infracción.

Regla Local Modelo K-4

“La declaración de la penalización del Regla Local Modelo K-2 es modificada de la siguiente manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Deducción de **un hoyo** del total de hoyos anotados.
- Penalización por la segunda infracción: Deducción de un **segundo hoyo** del total de hoyos anotados.
- Penalización por la tercera infracción: **Descalificación.**”

K-5 Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada

Propósito. Un Comité puede modificar la penalización por una infracción de cualquier política de Ritmo de Juego de forma tal que la penalización por la primera infracción sea una advertencia verbal del árbitro. El ejemplo dado más abajo es como se modifica la declaración de penalizaciones para una competición juego por golpes y las declaraciones de penalizaciones para competiciones match play, Stableford y Par/Bogey se podrían modificar de manera similar.

Regla Local Modelo K-5

“Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Advertencia verbal por el árbitro.
- Penalización por la segunda infracción: Un golpe de penalización.
- Penalización por la tercera infracción: **Penalización General** que se aplica sumada a la penalización por la primera infracción.
- Penalización por la cuarta infracción: **Descalificación.**”

8L Reglas Locales No Autorizadas

Mientras un Comité tiene una significativa autoridad de acuerdo con las Reglas de Golf, para adoptar las Reglas Locales que se ajusten a las necesidades particulares de un campo o una competición, cualquier Regla Local que elija colocar debe ser consistente con las políticas establecidas en la Sección 8, Modelos de Reglas Locales.

La Regla 1.3c(3) establece que el Comité no tiene la autoridad para aplicar penalizaciones de una manera diferente que la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto, es inapropiado que un Comité escriba una Regla Local no autorizada que no aplique una penalización o cambie la penalización. Por ejemplo, un Comité no puede cambiar la penalización por usar un palo que no conforme, de descalificación a penalización general o cambiar la penalización general por no reponer una bola que ha sido movida a un sólo golpe. El Comité no debe imponer penalizaciones cuando las Reglas no las imponen, por ejemplo, penalizando a un jugador que se equivocó al sumar su resultado en la tarjeta de resultados en el juego por golpes.

Además, los Comités no deben escribir una Regla Local que vaya más allá de las Reglas Locales autorizadas de forma que comprometa los principios básicos de las Reglas de Golf. Como ejemplos, permitir a los jugadores colocar bola en toda el área general o dar alivio sin penalización de agujeros de chuletas en la calle, comprometen el principio básico según la Regla 1.1 de jugar la bola como reposa.

Otras Formas de Juego

Como principio general, cuando un jugador está jugando una vuelta que será enviada con fines de hándicap, se requiere que juegue la vuelta de acuerdo con las Reglas de Golf. Si el Comité autoriza a los jugadores a jugar de acuerdo con Reglas Locales que difieren significativamente de las Reglas de Golf, no se puede permitir que el jugador envíe el resultado con fines de hándicap. Para excepciones permitidas, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap de la RFEG.

Si el Comité cree que se puede necesitar una Regla Local no cubierta por las políticas establecidas en la Sección 8, debido a condiciones anormales locales que interfieren con el juego justo, debería:

- Consultar RandA.org para revisar si algún Regla Local Modelo adicional está disponible para cubrir tal condición o situación, o
- Consultar directamente con La R&A.

9 Otras Formas de Juego

Las formas más establecidas de match play, juego por golpes y juego con compañero y por equipos están detalladas en las Reglas 1-24. Esta sección detalla varias formas de juego alternativas. Las modificaciones detalladas de las Reglas 1-24 que se necesitan para estos formatos se encuentran en RandA.org.

9A Stableford Modificado

Stableford modificado es una forma de juego que da puntos más elevados por buen juego, pero también resta puntos por mal juego. Por ejemplo, cuatro puntos se otorgan por birdie, dos por par y se resta un punto por bogey.

9B Greensomes

Greensomes es una variación de Foursomes donde ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los golpes de salida. El compañero cuyo golpe no fue elegido juega entonces el siguiente golpe y cada golpe subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea embocada. Por ejemplo, Si el golpe de salida del Jugador A es elegido en el primer hoyo, el Jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación juega el Jugador A y así hasta que la bola sea embocada.

Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite.

Otras variaciones de Greensomes incluyen:

- Greensome Chapman donde ambos jugadores juegan del área de salida, luego cambian bolas de forma que el Jugador A juega la bola del Jugador

B, y el Jugador B juega la bola del Jugador A. Luego de los segundos tiros, eligen entonces con que bola continuarán el juego, y a partir de allí esa bola se juega con tiros alternados hasta embocarla.

- Greensomes Chino o St. Andrews donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer hoyo de la vuelta, qué jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos impares y el otro jugador juega el segundo golpe en todos los hoyos pares. Esta selección de jugador se aplica independientemente de que golpe de salida es usado en ese hoyo. Cada golpe subsiguiente en un hoyo se hace en orden alterno.

9C Scramble

Un scramble es jugado con equipos de dos, tres o cuatro jugadores. Cada jugador juega desde el área de salida, se selecciona uno de los golpes y todos los jugadores juegan sus segundos golpes desde ese sitio. Entonces se selecciona uno de los segundos golpes, y todos los jugadores hacen sus terceros golpes desde ese sitio, y así sucesivamente hasta embocar la bola.

Hay muchas variantes del formato scramble básico. Algunas de ellas incluyen:

- Texas Scramble es un equipo de cuatro personas y normalmente requiere un número mínimo de golpes de salida de cada miembro del equipo a ser usados durante la vuelta. Algunas formas de Texas Scramble requieren que un jugador juegue su propia bola durante todo el hoyo en cada hoyo par 3.
- En el Florida Scramble se establece que el jugador cuyo golpe es seleccionado no juega el siguiente golpe.
- Un Scramble de Una-Persona es donde cada jugador hace dos golpes, se elige una bola, se juegan dos golpes desde esa ubicación, una bola es nuevamente elegida y así sucesivamente hasta que la bola sea embocada.

9D Cuentan los Dos Mejores de Cuatro Resultados

Este es un evento de equipos de cuatro personas donde los resultados de solamente dos miembros del equipo se cuentan como el resultado del equipo en cada hoyo.

