



Reglas de Golf

Guía Oficial

En Vigor a partir Enero 2019



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

Copyright 2018 © *R&A Rules Limited*
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización
expresa, por escrito, de la Real Federación Española de Golf.

Contenido

Explicación de las Reglas de Golf – Guía Oficialiv

Reglas de Golf – Edición Completa con Interpretaciones . . . I

Contenido3

Procedimientos del Comité 397

Contenido 399

Reglas Locales Modelo y Otras Modalidades de Juego. . . 477

Contenido 479

Reglas de Golf Modificadas para Jugadores Discapacitados. 55I

Explicación de las Reglas de Golf – Guía Oficial

El R&A y la USGA han creado las “Reglas de Golf - Guía Oficial” como un libro de referencia diseñado para aquellos que están involucrados en la administración del golf en todos los niveles del juego. La última edición de las Reglas es el resultado de la iniciativa de la Modernización de las Reglas, que ha sido fundamental y de gran alcance, actualizando las Reglas para que se ajusten a las necesidades actuales del juego, al mismo tiempo que preserva los principios y el carácter esenciales del golf.

Las “Reglas de Golf – Edición Completa” y sus Interpretaciones

La primera sección de la Guía Oficial se centra en las Reglas de Golf vigentes a partir de enero de 2019. Las Reglas de Golf – Edición Completa se reproducen en su totalidad en la Guía oficial, y se presentan en un fondo sombreado para facilitar su consulta.

Las Reglas se complementan con Interpretaciones, que se encuentran directamente debajo de la sub-Regla con la que se relacionan, y aparecen en un fondo blanco para que se puedan distinguir fácilmente de las Reglas.

La gran mayoría de las preguntas que surjan en el curso serán respondidas únicamente por referencia a las Reglas de Golf. Se recomienda encarecidamente que se realice una revisión exhaustiva de la Regla pertinente antes de consultar las Interpretaciones para obtener orientación sobre un punto específico. Las interpretaciones se proporcionan solo para los aspectos de las Reglas que se considera que requieren una aclaración adicional, que luego se proporciona a modo de explicación y, en muchos casos, utilizando ejemplos.

Para los usuarios de la Guía Oficial que han estado familiarizados con

las anteriores “Decisiones sobre las Reglas del Golf”, encontrarán que un gran número de las Decisiones de esa publicación, particularmente aquellas que contenían importantes principios, ahora forman parte de las Reglas de Golf. Esta ha sido una de las características clave de la modernización de las Reglas.

Procedimientos del Comité

La segunda sección, titulada “Procedimientos del Comité”, contiene orientación práctica para quienes participan en el juego diario en los campos de golf o en las competiciones en todos los niveles del juego. Se divide en orientación para el “juego general” (cuando el Comité no está participando en una competición) y orientación para “competiciones”, aunque se reconoce que las dos se superponen a menudo.

Los Procedimientos del Comité es un compendio de información, que anteriormente estaba contenido en una variedad de publicaciones diferentes, pero que ahora se ha reunido para proporcionar una guía mucho más accesible y fácil de usar para todos los aspectos de la administración de golf relacionada con las Reglas.

El rol del Comité, cómo marcar y configurar el campo, establecer las Condiciones de la Competición y las Reglas Locales, comienzo y anotación de resultados, las políticas de ritmo de juego y establecer un código de conducta son solo algunos de los temas que se tratan en los Procedimientos del Comité. La Sección 8 de los Procedimientos de Comité proporciona Reglas Locales Modelo que los Comités pueden adoptar para satisfacer las necesidades locales, y también proporciona una guía importante relacionada con la introducción de Reglas Locales que difieren de las Reglas Locales Modelo.

Hay una página de Contenidos muy detallada para los Procedimientos del Comité (consulte la página 399), que debe permitir al lector localizar elementos específicos.

Reglas Modificadas para Jugadores Discapacitados

Las Reglas Modificadas de Golf para Jugadores Discapacitados se reproducen en la sección final de la Guía Oficial. El objetivo de R&A y la USGA con estas Reglas Modificadas es permitir que un jugador con una discapacidad juegue equitativamente con jugadores que no tienen discapacidades, la misma discapacidad o diferentes tipos de discapacidades. El R&A y la USGA han recibido valiosos aportes de la comunidad de jugadores con discapacidades, organizaciones de discapacitados y otras fuentes para identificar modificaciones que sean justas y apropiadas desde todas las perspectivas.

Las “Reglas de Golf – Edición Completa” con Interpretaciones



Contenido

I Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)

Regla 1 El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas 26

1.1	El Juego del Golf	26
1.2	Normas de Conducta del Jugador	26
	1.2a/1 - Significado de Grave Falta de Conducta	27
1.3	Jugando de Acuerdo con las Reglas.	29
	1.3b (1) /1 – Descalificar a Jugadores que Conocen una Regla pero Que Intencionada-mente Acuerdan Ignorarla	30
	1.3b (1) /2 – Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Debe Saber Que la Regla Existe	30
	1.3c (1)/1 – La Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador .	32
	1.3c (4)/1 – Eventos Intermedios Entre Infracciones Suponen Penalizaciones Múltiples	34
	1.3c (4)/2 – Infracciones Múltiples Por un Único Acto Suponen una Única Penalización	35
	1.3c(4)/3 – Significado de Actos No Relacionados	36
	1.3c(4)/4 – No Reponer la Bola se Puede Considerar un Acto Separado y No Relacionado.	36
	1.3c/1 – El Jugador No Es Descalificado de la Competición Cuando la Vuelta No Cuenta	37
	1.3c/2 – Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Equivocado de Golpes durante un Desempate en Stroke Play . . .	37

Regla 2 El Campo 38

2.1	Límites del Campo y Fuera de Límites	38
2.2	Áreas Definidas del Campo	38
2.3	Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego	40
2.4	Zonas de Juego Prohibido.	40

Regla 3 La Competición 41

3.1	Elementos Básicos de Todas las Competiciones.	41
3.2	Match Play (Juego por Hoyos)	42

Contenido

3.2b(1)/1 – Los Jugadores no Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match Deliberadamente	45
3.2b(2)/1 – La Concesión No Es Válida Cuando es el Caddie Quién Quiere Hacerla	45
3.2c(1)/1 – Declarar un Hándicap Más Alto Es una Infracción Incluso Si el Hoyo Afectado No Se Ha Jugado	46
3.2c(2)/1 – Golpe de Hándicap No Aplicado Durante un Match Se Descubre Más Tarde en el Match	47
3.2d(1)/1 – No Es Necesario Informar del Número de Golpes Ejecutados Durante el Juego de un Hoyo si Es el Turno de Juego del Jugador	48
3.2d(1)/2 – Significado de la Excepción “No Hay Penalización Si No Tiene Efecto en el Resultado del Hoyo”	48
3.2d(1)/3 – Número Equivocado de Golpes Dado por el Jugador Después de Acabar el Hoyo Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde	49
3.2d(1)/4 – Número Equivocado de Golpes Informados por el Jugador Después de Acabar el Hoyo se Descubre Después de Que el Resultado del Match Es Final	49
3.2d(1)/5 – Cambiar de Intención Acerca de Aliviarse con Penalización No Es Dar un Número de Golpes Equivocado	49
3.2d(2)/1 – “Tan Pronto como Sea Razonablemente Posible” No Es Siempre Antes del Siguiente Golpe del Contrario	50
3.2d(3)/1 – Informar Deliberadamente de un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contrario Sobre el Resultado del Match Puede Suponer la Descalificación	51
3.2d(3)/2 – Acuerdo sobre el Resultado Equivocado del Match en un Hoyo Anterior Es Descubierto Más Tarde en el Match	51
3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)	52
3.3b(1)/1 – El Marcador Debería Ser Descalificado si Certifica con Conocimiento un Resultado Equivocado de Otro Jugador	53
3.3b(1)/2 – El Marcador se Puede Negar a Certificar el Resultado de un Jugador Caso No Estar de Acuerdo	54
3.3b(2)/1 – Los Jugadores Están Obligados Solo a Anotar los Resultados en una Tarjeta de Resultados	56
3.3b(2)/2 – No es Necesaria una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en una Tarjeta de Resultados	56
3.3b(2)/3 – Aplicación de la Excepción al Marcador que Deja de Cumplir sus Responsabilidades	56
3.3b(3)/1 – Los Resultados en la Tarjeta de Resultados Deben Ser Identificables para el Hoyo Correcto	58
3.3b(4)/1 – Significado del “Hándicap” del Jugador que Debe Aparecer en la Tarjeta de Resultados	58

3.3b(4)/2 – El Jugador no Está Exento de Penalización si el Comité Facilita una Tarjeta de Resultados con un Hándicap Incorrecto	59
3.3b(4)/3 – No hay Penalización Cuando un Hándicap Más Alto No Tiene Efecto	59
3.3b/1 – Los Jugadores Deben Estar Acompañados por un Marcador Toda la Vuelta	60
3.3b/2 – La Información Colocada en un Sitio Equivocado en la Tarjeta de Resultados Puede Ser Aún Aceptable	60
3.3b/3 – Se Puede Utilizar otra Tarjeta de Resultados si la Oficial Se ha Extraviado	61
Regla 4 El Equipamiento del Jugador.	62
4.1 Palos	62
4.1a(1)/1 - El Desgaste de un Palo por un Uso Normal No Cambia su Conformidad	63
4.1a(1)/2 – No hay Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta	63
4.1a(2)/1 – Significado de “Reparar”	64
4.1b(1)/1 – Una Cabeza de Palo y una Varilla Separadas No Constituyen un Palo	66
4.1b(1)/2 – Un Palo Roto en Pedazos No Cuenta Dentro del Límite de 14 Palos	66
4.1b(1)/3 – Los Palos Transportados para el Jugador Cuentan Dentro del Límite de 14 palos	66
4.1b(1)/4 – Un Palo se Considera Añadido Cuando se ha Ejecutado el Siguiente Golpe Interpretaciones.	66
4.1b(2)/1 – Varios Jugadores Pueden Compartir Palos en una Bolsa	67
4.1b(2)/2 – No esta Permitido Compartir Palos para Golpes que Cuentan en el Resultado del Jugador.	67
4.1b(4)/1 – Se Pueden Ensamblar Componentes de Palos Cuando No Hayan Sido Llevados Por o Para el Jugador	68
4.1b/1 – Como Aplicar la Penalización para Ajustar el Match Una vez que Cualquier Jugador Ha Comenzado el Hoyo Durante el Match	68
4.2 Bolas	71
4.2a(1)/1 – Estatus de Una Bola que No Está en la Lista de Bolas Conformes	71
4.2a(1)/2 – Estatus de las Bolas “X-Out”, “Restauradas” y de “Prácticas”	71
4.2a(1)/3 – No Hay Penalización por Ejecutar un Golpe con una Bola No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta	72

Contenido

4.3	Uso del Equipamiento	74
4.3a(1)/I-	Restricciones sobre el Uso de Equipamiento para Medir Pendientes	75
4.3a(2)/I-	No está Permitida la Utilización de Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento	76
4.3a(4)/I-	Viendo un Vídeo Que Está Siendo Proyectado en el Campo	77
4.3/I	Jugador que Infringe la Regla 4.3 entre Hoyos; Como se Aplica la Penalización	79

II Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)

Regla 5	Jugando la Vuelta	82
5.1	Significado de Vuelta	82
5.2	Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas	83
5.2b/I	– Significado de “Completar Su Vuelta Final de Ese Día” en Stroke Play	83
5.2b/2	– Golpe de Práctica Permitido Después del Hoyo Excepto Entre Vueltas	84
5.2b/3	– Permitido Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en Competiciones en Días Consecutivos	84
5.3	Comenzando y Terminando una Vuelta	85
5.3a/I	– Circunstancias Excepcionales que Justifican No Aplicar la Penalización por Horario de Salida	86
5.3a/2	– Significado de “Lugar de Comienzo”	86
5.3a/3	– Significado de “Listos para Jugar”	87
5.3a/4	– Jugador que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona	87
5.3a/5	– El Match Comienza en el Segundo Hoyo Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde	87
5.4	Jugando en Grupos	88
5.5	Practicando Durante la Vuelta o Mientras el Juego está Interrumpido	88
5.5a/I	– Es Infracción un Golpe de Práctica a una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme	89
5.5b/I	– Cuando se Permite Practicar Entre Hoyos	89
5.5c/I	– Cuando se Reanuda una Vuelta en Stroke Play, Solo está Autorizada la Practica Permitida en la Regla 5.5b	91
5.6	Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego	91
5.6a/I	– Ejemplos de Demoras Que Son Consideradas Razonables o Irrazonables	92
5.6a/2	– Normalmente Se Permiten 15 minutos para la Recuperación de Jugadores por Lesión o Enfermedad Repentina	93

5.7	Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego	94
5.7a/1	– Cuando un Jugador ha Interrumpido el Juego	95
5.7b(1)/1	– Circunstancias Que Justifican el Incumplimiento del Jugador Para Interrumpir el Juego	96
5.7b/1	– Dropar una Bola Después de Que el Juego Ha Sido Suspendido No Es Incumplimiento De Interrumpir el Juego	97
5.7c/1	– Los Jugadores Deben Reanudar el Juego Cuando el Comité Concluye Que No Hay Peligro de Rayos.	98
5.7d(1)/1	– Si un Jugador Debe Aceptar Mejoras o Empeoramientos del Lie de una Bola en Bunker Durante una Suspensión.	99
5.7d(1)/2	– Quitar Impedimentos Suelos Antes de Reponer una Bola Cuando se Reanuda el Juego	100

Regla 6 Jugando un Hoyo 101

6.1	Comenzando el Juego de un Hoyo.	101
6.1b(1)/1	– Bola Jugada desde Fuera del Área de Salida en Match Play y el Contrario No Cancela el Golpe	102
6.1/1	– Que Hacer Cuando Faltan Una o Ambas Marcas de Salida	102
6.2	Jugando una Bola desde el Área de Salida.	103
6.2b(4)/1	– Una Marca de Salida Movida por un Jugador Debería Ser Repuesta	105
6.2b(6)/1	– Una Bola que viene a Reposar en el Área de Salida No Tiene que Ser Jugada como Reposada.	107
6.3	Bola Usada en el Juego del Hoyo	107
6.3a/1	– Que Hacer Cuando las Bolas Son Intercambiadas en un Lugar Desconocido	108
6.3c(1)/1	– Significado de "Golpes de Penalización Solo por Jugar esa Bola"	110
6.4	Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo	111
6.4c/1	– No se Puede Cancelar un Golpe Cuando la Bola Provisional Fue Jugada Fuera de Turno desde el Área de Salida	114
6.5	Completando el Juego de un Hoyo	115
6.5/1	– Jugar Otra Bola Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado	116

III Jugando la Bola (Reglas 7-11)

Regla 7 Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola. 118

7.1	Cómo Buscar la Bola Adecuadamente	118
7.1a/1	– Ejemplos de Acciones que Son Improbables que Formen Parte de una Búsqueda Adecuada	119

Contenido

7.2	Cómo Identificar la Bola.....	119
	7.2/1 – Identificando una Bola Que No Puede Recuperarse	120
7.3	Levantando la Bola para Identificarla	120
7.4	Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla	121
	7.4/1 - Estimando el Punto de Reposo Original Donde Reponer la Bola Movida Durante la Búsqueda.....	121
	7.4/2 - Jugador Intenta Desalojar Una Bola de Un Árbol o Pisa La Bola En Zona de Hierba Alta Durante La Búsqueda.....	122
Regla 8 El Campo se Juega Como se Encuentra		123
8.1	Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe.....	123
	8.1a/1 - Ejemplos de Acciones Que Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial.....	124
	8.1a/2 - Ejemplos de Acciones Que No Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial.....	125
	8.1a/3 - Jugador Que Mejora las Condiciones Del Golpe Pretendido Infringe la Regla Incluso Si Se Ejecuta Un Golpe Diferente.....	125
	8.1a/4 - Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible.....	126
	8.1a/5 - Construirse Un Stance Mediante la Colocación De Un Objeto Como Una Toalla No Está Permitido	126
	8.1a/6 - Alterar la Superficie del Terreno para Construirse Un Stance No Está Permitido	126
	8.1a/7- El Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces de Árbol, Rocas u Obstrucciones, pero Solo si Esto No Mejora las Condiciones.....	127
	8.1a/8 - Alterar la Superficie del Terreno en Un Área de Alivio No Está Permitido.....	127
	8.1a/9 - Cuándo el Divot (Chuleta) Es Repuesto y No Debe Quitarse o Presionarse	128
	8.1b/1 - Significado de “Apoyar el Palo Ligeramente”.....	129
	8.1b/2 - Jugador Autorizado a Excavar Firmemente con los Pies Más de Una Vez al Adoptar el stance.....	130
	8.1b/3 - Ejemplos de “Tomar Stance Adecuadamente”	130
	8.1b/4 Ejemplos de No “Tomar Stance Adecuadamente”	130
	8.1b/5 - Mejorar las Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Terreno	131
	8.1b/6 - Jugador Alisa el Bunker para “Cuidar el Campo” Después de Jugar Desde el Bunker y Estar Fuera del Mismo	131

8.1b/7 - Cuándo el Daño Que Está Parcialmente Dentro y Parcialmente Fuera del Green Puede Ser Reparado	132
8.1d (1)/1 - Ejemplos Donde el Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por las Acciones de Otra Persona o Influencia Externa	134
8.1d(1)/2 – El Jugador Tiene Derecho a Mantener Impedimentos Suelos u Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando la Bola Quedó en Reposo	134
8.1d(2)/1 - Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o Fuerzas Naturales Donde un Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones Empeoradas	135
8.1d(2)/2 - El Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones que Afectan al Golpe Cuando Se Han Empeorado por el Caddie u Otra Persona a Petición del Jugador	135
8.1d(2)/3 - Si un Jugador Entra en un Bunker en la Línea de Juego No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas	136
8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Ejecutar	137
8.2b/1 Ejemplos de Acciones Deliberadas de Un jugador Para Mejorar Otras Condiciones Físicas Que Afectan Su Propio Juego	137
8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo de Otro Jugador o al Golpe que va a Ejecutar	139
8.3/1 - Ambos Jugadores Son Penalizados si Las Condiciones Físicas Son Mejoradas con Conocimiento Del Otro Jugador.	140
Regla 9 Bola Jugada como Reposo. Bola en Reposo Levantada o Movida.	141
9.1 Bola Jugada como Reposo	141
9.2 Decidiendo Si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento	142
9.2a/1 – Cuándo Se Considera Que una Bola se Ha Movido	142
9.2a/2 – El Jugador es Responsable de las Acciones que Causan que una Bola se Mueva Incluso Cuando No es Consciente de Que la Bola se Movi6	143
9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales	145
9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador	145
9.4a/1 – Procedimiento para Cuando la Bola de un Jugador es Desalojada de un rbol	146
9.4b/1 – Bola Tocada Deliberadamente pero No Movida Supone Penalizaci6n para el Jugador.	148
9.4b/2 – Significado de “Intentando Encontrar”.	148

Contenido

9.4b/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida	149
9.4b/4 – Significado de “Mientras” en la Regla 9.4b Excepción 4	149
9.4b/5 – Significado de “Acciones Razonables” en la Regla 9.4b Excepción 4.	150
9.4b/6 – Jugador Levanta la Bola Según la Regla 16.1b Que Autoriza el Alivio, pero Posteriormente Decide No Tomar Alivio sin Penalización.	151
9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	152
9.5b/1 – Jugador Declara Como Suya una Bola Encontrada y Esto Causa que el Contrario Levante Otra Bola que Resulta Ser la Bola del Jugador	153
9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa	153
9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva	154
9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida desde una Ubicación Desconocida	154
9.6/3 – Jugador Descubre Después de Efectuar el Golpe que la Bola Fue Movida	155
9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por Influencia Externa; Bola Resulta Ser Bola Equivocada	155
9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado	156
Regla 10 Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies	157
10.1 Ejecutando un Golpe.	157
10.1a/1 – 10.1a/1 Ejemplos de Empujando, Arrastrando o Acucharando	157
10.1a/2 - El Jugador Puede Utilizar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para Golpear Adecuadamente la Bola	158
10.1a/3 - Otro Material Puede Intervenir Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe	158
10.1b/1 - El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo.	159
10.1b/2 - El Contacto Deliberado con la Ropa Durante el Golpe Es una Infracción	160
10.1b/3 - El Contacto Inadvertido Con la Ropa Durante el Golpe No Es Una Infracción	160
10.2 Consejo y Otra Ayuda	161
10.2a/1 - El Jugador Puede Obtener Información de Un Caddie Compartido	162

10.2a/2 - El Jugador Debe Intentar Rechazar el Consejo Que Se le Está Dando de Manera Voluntaria	162
10.2b(3)/1 - Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la Bola para Ayudar al Jugador a Tomar un Stance Está Permitido	164
10.2b(4)/1 - Ejemplos de Cuando un Jugador Comienza a Tomar su Stance	165
10.2b(5)/1 - El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Estaba Colocada Deliberadamente Que Se Mueva o Que Permanezca en el Sitio.166	
10.2b(5)/2 - El Jugador Puede Vestir Ropa de Protección	166
10.3 Caddies	167
10.3a/1 - El Jugador Transporta Palos en un Coche de Golf Motorizado y Contrata a Una Persona para Llevar a Cabo Todas las Demás Funciones de un Caddie.	168
10.3a/2 - El Jugador Puede Ejercer De Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta	168

Regla 11 Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona,Animal u Objeto;Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento 171

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa	171
11.1b/1 - Jugar desde Donde la Bola Quedo en Reposo Cuando el Golpe No Cuenta Es Jugar desde Lugar Equivocado.	173
11.1b/2 - Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Accidentalmente Desviada o Detenida	173
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona.	174
11.2a/1 - Equipamiento Dejado en una Posición Después de Que el Jugador Se Dé Cuenta De Que Podría Ser de Ayuda si la Bola lo Golpeara	175
11.2c(1)/1 - Opciones Cuando una Bola Habría Quedado en Reposo en un Área de Penalización.	176
11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento	177
11.3/1 - El Resultado de las Acciones Deliberadas para Influir en una Bola en Movimiento es Irrelevante	178

IV Reglas Especiales para Bunkers y Greens (Reglas 12-13)

Regla 12 Bunkers	180
12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker	180

Contenido

12.2 Jugando una Bola en el Bunker	181
12.2a/1 - Mejora Resultante al Retirar Impedimento Suelto u Obstrucción Movable de un Bunker	181
12.2b(3)/1 - El Jugador Está Autorizado a Alisar Arena en un Bunker para Cuidar el Campo Después de Tomar Alivio Fuera del Bunker	183
12.2b/1 - La Regla 12.2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de Animal en un Bunker	184
12.2b/2 - Si un Jugador Puede Sondear en un Bunker	184
12.2b/3 - La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado Su Bola del Bunker para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del Bunker	184
12.3 Reglas Especiales para Alivio de una Bola en Bunker	185
Regla 13 Greens	186
13.1 Acciones Permitidas y Requeridas en el Green	186
13.1c(2)/1 – Línea de Juego en Green Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada	188
13.1c(2)/2 – Un Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green	188
13.1c(2)/3 – El Jugador Puede Solicitar Ayuda del Comité Cuando es Incapaz de Reparar el Daño en el Green	188
13.1d(1)/1 – No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola o el Marcador de Bola en el Green	189
13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta si Se Mueve Después de Colocarla al Tomar Alivio	190
13.1e/1 – Probar Cualquier Green de Forma Deliberada Está Prohibido	191
13.2 El Asta de la Bandera	193
13.2a(1)/1 – El Jugador Tiene Derecho a Dejar el Asta de la Bandera en la Posición que el Grupo que le Precede la Dejó	194
13.2a(4)/1 – Asta de la Bandera sin Atender; Quitada sin la Autorización del Jugador; Puede ser Repuesta	196
13.2b(1)/1 – La Persona que Atiende el Asta de la Bandera Puede Colocarse en Cualquier Lugar	197
13.2b(1)/2 – El Jugador Puede Efectuar un Golpe Mientras Sostiene el Asta de la Bandera	197
13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo	199
13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para que el Jugador Llegue al Hoyo	199
13.3b/1 – Que Hacer Cuando la Bola en Reposo del Jugador Sobrepasa el Borde del Hoyo y se Mueve Cuando el Jugador Quita el Asta de la Bandera	200

V Levantando y Volviendo a Poner una Bola en Juego (Regla 14)

Regla 14 Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en el Punto de Reposo, Dropando en Área de Alivio, Jugando desde Lugar Equivocado	204
---	-----

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola	204
14.1a/1 – La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera	205
14.1a/2 – Marcando la Bola Correctamente	205
14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada.	206
14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo	207
14.2b(2)/1 – El jugador Dropa la Bola Cuando La Bola se Debe Reponer .	208
14.2c/1 – La Bola Puede Ser Repuesta en Casi Cualquier Orientación	209
14.2c/2 – Quitar Impedimentos Suelos del Punto Donde la Bola Debe Ser Repuesta.	209
14.2d(2)/1 – Lie Alterado Podría Ser el “Punto Más Cercano con el Lie Mas Similar”	211
14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Punto en Donde la Bola Permanecerá en Reposo Está Más Cerca del Hoyo	211
14.2/1 – La Bola No Necesita Ser Repuesta en el Punto de Reposo Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar	212
14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio	213
14.3b(2)/1 – La Bola Solo Puede Caer una Corta Distancia Cuando se Dropa desde la Altura de la Rodilla.	214
14.3c(1)/1 – Que Hacer Cuando una Bola Dropada se Mueve Después de Quedar en Reposo contra el Pie del Jugador o su Equipamiento	216
14.3c(2)/1 – Bola Dropada Dos Veces de Manera Correcta Que Va a Reposar Fuera del Área de Alivio Podría Ser Colocada Fuera del Área de Alivio	218
14.3c(2)/2 – Donde Colocar una Bola Dropada de Manera Correcta Dos Veces en Un Área de Alivio con un Arbusto dentro del Área de Alivio.	218
14.3c/1 – El Área de Alivio Incluye Todo lo que Haya Dentro del Área de Alivio.	218
14.3c/2 – La Bola Puede Ser Dropada en Una Zona de Juego Prohibido .	219
14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego	220

Contenido

14.4/1 – Una Bola Colocada No Está en Juego Excepto Que Haya Intención de Ponerla en Juego	221
14.4/2 – Los Dropajes de Prueba No Están Permitidos	221
14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola	222
14.5b(3)/1 – El jugador Puede Cambiar las Áreas de Alivio Cuando Dropa de Nuevo al Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás	223
14.5b(3)/2 – El Jugador Puede Cambiar de Áreas del Campo en el Área de Alivio Cuando Drope de Nuevo	224
14.6 Jugando el Siguiendo Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior .	225
14.7 Jugando desde Lugar Equivocado	226
14.7b/1 – El Jugador Es Penalizado por Cada Golpe Efectuado desde Un Área Donde el Juego Está Prohibido	228
14.7b/2 – Bola en Lugar Equivocado si el Palo Golpea la Condición de la que se Tomó Alivio.	229

VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16)

Regla 15 Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego)

15.1 Impedimentos Suelos	232
15.1a/1 – Quitar un Impedimento Suelto, Incluyendo Ayuda de Otros ...	233
15.1a/2 – El Jugador Está Autorizado a Romper Parte de un Impedimento Suelto	233
15.1a/3 – Quitar Impedimentos Suelos del Área de Alivio o Punto donde la Bola va a ser Dropada, Colocada o Repuesta.	233
15.2 Obstrucciones Movibles	234
15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego	237
15.3a/1 – La Infracción de la Regla por Dejar una Bola que Ayuda en Su Lugar de Reposo No Requiere Conocer la Regla	238
15.3a/2 – Los Jugadores Están Autorizados a Dejar la Bola que Ayuda en Match Play (Juego por Hoyos)	238

Regla 16 Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles).	241
16.1a(3)/1 – Obstrucción que Interfiere con Un Golpe Anormal Puede No Impedir Que el Jugador Tome Alivio.	243

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Usar Un Golpe Claramente Irrazonable para Conseguir Alivio de la Condición	244
16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Un Agujero de Animal.	244
16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Una Condición Anormal del Campo	246
16.1c/1 – El Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Posteriormente Decide Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás	249
16.1c/2 – Después de Levantar la Bola, el Jugador Puede Cambiar las Opciones de Alivio Antes de Poner Una Bola en Juego	249
16.1/1 – El Alivio de Una Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Mejores o Peores Condiciones	252
16.1/2 – Si Existe Interferencia de Una Segunda Condición Anormal del Campo Después de Tomar Alivio Completo de Una Primera Condición, se Puede Tomar Alivio de Nuevo.	253
16.1/3 – El Jugador Puede Elegir Tomar Alivio de Cualquier Condición Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones	253
16.1/4 – Como Tomar Alivio Cuando la Bola Reposa Sobre Una Parte Elevada de Una Obstrucción Inamovible	254
16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando Una Bola Está Bajo Tierra en Una Condición Anormal del Campo	254
16.1/6 – El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en Agua	255
16.2 Condición de Animal Peligroso.	255
16.2a/1 – No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones del Campo Peligrosas	256
16.3 Bola Empotrada.	257
16.3a(2)/1 – Determinando Si Una Bola Está Empotrada en Su Propio Pique	258
16.4 Levantando la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio	260

VII Alivio con Penalización (Reglas 17-19)

Regla 17 Áreas de Penalización	262
17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización.	262
17.1a/1 – La Bola Está en el Área de Penalización Incluso si el Área de Penalización no Está Marcada Correctamente	263
17.1a/2 – Bola Perdida en Área de Penalización o en Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización	263
17.1d(2)/1 – Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia	266

Contenido

17.1d(3)/1 – El Jugador Puede Medir a Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral	267
17.1d(3)/2 – El Jugador Dropa Una Bola Basándose en Una Estimación de Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Margen del Área de Penalización Que Resulta Ser Un Punto Equivocado	268
17.2 Opciones Después de Jugar una Bola desde un Área de Penalización.	270
17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 17.2b.	273
17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización.	275
Regla 18 Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional.	276
18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	276
18.1/1 – Una Bola Acomodada Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de los Tres Minutos.	277
18.1/2 – La Penalización No Puede Ser Evitada Al Jugar Bajo Golpe y Distancia	277
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio de Golpe y Distancia	278
18.2a(1)/1 – Tiempo Permitido para la Búsqueda Cuando la Búsqueda Es Interrumpida Temporalmente	278
18.2a(1)/2 – El Caddie Es Requerido a No Empezar la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes Que el Jugador	279
18.2a(1)/3 – La Bola Puede Llegar a Estar Perdida Si No Es Inmediatamente Identificada.	279
18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por Corriente de Agua	281
18.3 Bola Provisional.	281
18.3a/1 – Cuando Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional.	282
18.3a/2 – Jugar la Bola Provisional Después de Haber Iniciado la Búsqueda Está Permitido	282
18.3a/3 – Cada Bola Se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde Ese Mismo Punto	283
18.3b/1 – Qué Se Considera Anuncio de Una Bola Provisional	284
18.3b/2 – Declaraciones Que “Claramente Indican” Que se Está Jugando Una Bola Provisional.	284
18.3c(1)/1 – Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la Bola Provisional, Sigue Siendo Bola Provisional	285
18.3c(2)/1 – El Punto Estimado de La Bola Original Se Usa Para Determinar Qué Bola Está en Juego	287

18.3c(2)/2 – El Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original.....	288
18.3c(2)/3 – El Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador a Pesar de la Petición del Jugador.....	289
18.3c(2)/4 – Cuando el Resultado con la Bola Provisional Embocada Se Convierte en el Resultado del Hoyo	289
18.3c(2)/5 – Bola Provisional Levantada por el Jugador Posteriormente se Convierte en La Bola en Juego	290
18.3c(3)/1 – Una Bola Provisional No Puede Servir Como Bola en Juego Si la Bola Ori-ginal Está Injugable o en Un Área de Penalización ...	290
Regla 19 Bola Injugable	292
19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización	292
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en el Green.	292
19.2a/1 – El Jugador Puede Aliviarse con Golpe y Distancia, Aunque el Punto del Golpe Anterior Esté Más Cerca del Hoyo que Donde Reposa la Bola Injugable.....	293
19.2a/2 – El Alivio Por Golpe y Distancia Solo Está Permitido en el Punto del Último Golpe.....	293
19.2c/1 – Punto de Referencia Para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo	296
19.2/1 – No Se Garantiza de que la Bola Vaya a Poder Jugarse Después de Tomar Alivio por Bola Injugable	296
19.2/2 – La Bola se Puede Dropar en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable.....	297
19.2/3 – El Punto de Referencia Para Golpe y Distancia No Cambia Hasta que Se Ejecuta el Golpe.....	297
19.2/4 – El Jugador Puede Aliviarse sin Penalización si Levanta la Bola para Aliviarse por Bola Injugable y Descubre que su Bola Estaba en Terreno en Reparación Antes de Droparla	298
19.2/5 – El Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio en Línea Hacia Atrás o Alivio Lateral	298
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en un Bunker	299
19.3b/1 – Tomando Alivio por Bola Injugable Fuera del Bunker Después de Tomar Alivio Anteriormente por Bola Injugable Dentro del Bunker.....	300

Contenido

VIII Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)

Regla 20 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité 302

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta 302

20.1b(2)/1 – La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo. 304

20.1b(2)/2 – Una Decisión Dada Después de Completar el Hoyo Final del Match pero Antes Que el Resultado del Match Sea Final Puede Resultar en que los Jugadores Reanuden el Match. 305

20.1b (4)/1 – Completar el Hoyo con Dos Bolas No Está Permitido en Match Play 306

20.1c(3)/1 – No hay Penalización por Jugar una Bola que Ya No Estaba en Juego Cuando se Están Jugando Dos Bolas 308

20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir que Jugará Dos Bolas Antes de Ejecutar Otro Golpe 308

20.1c (3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Droparla, Colocarla o Reponerla Cuando Está Jugando Dos Bolas 309

20.1c (3)/4 – El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda Bola es Intercambiable 309

20.1c (3)/5 – El Jugador está Obligado a Completar el Hoyo con la Segunda Bola Después de Anunciarlo y Escoger que Bola Debería Contar. 310

20.1c (3)/6 – Se Debe usar la Bola Provisional como Segunda Bola en Caso de Duda 310

20.1c (3)/7 – El Jugador Puede Jugar Una Bola de Acuerdo a Dos Reglas Diferentes 311

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas. 312

20.2d/1 – Una Decisión Equivocada Es Diferente de un Error Administrativo 314

20.2d/2 – Los Errores Administrativos Deben Corregirse Siempre 314

20.2e/1 – Se Descubre que un Jugador Es Inelegible Durante la Competición o Después que el Resultado del Match o Competición Es Final 316

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas. 316

IX Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)

Regla 21 Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales . . 318

21.1 Stableford 318

21.2 Resultado Máximo.	322
21.3 Par/Bogey.	324
21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos).	327
21.4/1 – En Three-Ball Match Play Cada Jugador Está Jugando dos Matches Distintos.	328
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf.	328
21/1 – El Jugador Puede Competir en Múltiples Modalidades de Stroke Play al Mismo Tiempo.	328

Regla 22 Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados) 329

22.1 Resumen de Foursomes.	329
22.1/1 – Los Hándicaps Individuales Deben Ser Anotados en la Tarjeta de Resultados.	329
22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando.	330
22.3 El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes.	330
22.3/1 – En Foursomes Mixto, Cuando se Vuelve a Jugar Desde el Área de Salida la Bola Debe Jugarse desde la Misma Área de Salida.	331
22.3/2 – Determinando Que Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en un Foursomes Juegan desde la Misma Área de Salida.	331
22.3/3 – Un Jugador No Puede Fallar su Golpe Intencionadamente Para que Juegue Su Compañero.	332
22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional es Jugada por el Compañero Equivocado.	332
22.4 Iniciando la Vuelta.	333
22.5 Compañeros pueden Compartir Palos.	333

Regla 23 Four-Ball 334

23.1 Resumen de Four-Ball.	334
23.2 Anotación de Resultados en Four-Ball.	334
23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando No Se Completa un Hoyo Correctamente con Ninguna Bola.	335
23.2b/1 – El Resultado del Hoyo Debe Ser Identificando Correctamente para Cada Compañero.	337
23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Resultados Incorrecta.	338
23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo Está Completado el Hoyo.	339
23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando.	340
23.4/1 – Estableciendo los Puntos de Hándicap en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir.	341

Contenido

23.5	Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero	341
	23.5a/1 – Las Acciones de un Caddie Compartido Pueden Resultar en Penalización para Ambos Compañeros.	341
23.6	Orden de Juego del Bando	342
	23.6/1 – Abandonar el Derecho a Jugar en el Orden que el Bando Considere Mejor	343
	23.6/2 – Los Compañeros no Deben Demorar el Juego Irrazonablemente Cuando Juegan en un Orden Ventajoso para Ellos. . . .	343
	23.6/3 – En Que Momento un Bando en Match Play Puede Ser Obligado a Cancelar el Golpe por el Contrario	344
23.7	Los Compañeros Pueden Compartir Palos	344
	23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dando Consejo y Compartiendo Palos Después que un Match Concurrente Termine	345
23.8	Cuándo la Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica al Bando	345
	23.8a (2)/1 – Ejemplos de Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero.	346
	23.8a (2)/2 – Ejemplo de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario	347
	23.8a (2)/3 – Dar Información Equivocada sobre el Número de Golpes o No Informar al Contrario de una Penalización No Se Considera Nunca Que Perjudica al Contrario Cuando el Jugador Está Fuera de la Disputa de un Hoyo.	348
Regla 24 Competiciones por Equipos		350
24.1	Resumen de Competiciones por Equipos	350
24.2	Condiciones de Competiciones por Equipos.	350
	24.2/1 – La Descalificación Puede Ser Aplicable a Una o a Todas las Vueltas en el Juego por Equipos.	351
24.3	Capitán del Equipo	351
24.4	Consejo Permitido en Competiciones por Equipos.	351
	24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipo y a las Personas Autorizadas a Dar Consejo (Consejeros).	352
Definiciones.		353
	Agujero de Animal /1 – Una Huella de Animal o Marca de Pezuña Aislada No Es Un Agujero de Animal	354

Asta de la Bandera/1 – Los Objetos Que se Utilizan como Asta de la Bandera Son Tratados como Asta de la Bandera	357
Bola Equivocada/1 - Parte de Una Bola Equivocada Es Aún Una Bola Equivocada	359
Bola Movida/1 - Cuándo una Bola Reposando Sobre un Objeto Se Ha Movido	359
Bola Movida/2 – Imágenes de Televisión Muestran Que la Bola en Reposo Cambio su Posición, pero Una Distancia Que No Es Razonablemente Perceptible a Simple Vista	360
Bola Perdida/1 - La Bola No Puede Declararse Perdida	361
Bola Perdida/2 – El Jugador No Puede Retrasar el Comienzo de la Búsqueda para Obtener Ventaja	361
Bola Perdida/3 – El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuando el Jugador Regresa para Jugar una Bola Provisional	361
Bola Perdida/4 – Tiempo de Búsqueda Cuando se Buscan Dos Bolas	362
Conocido o Virtualmente Cierto/1 – Aplicando el Estándar de “Conocido o Virtualmente Cierto” Cuando la Bola Se Mueve	365
Conocido o Virtualmente Cierto/2 – La Certeza Virtual es Irrelevante Si Se Conoce Después de Transcurridos los Tres Minutos de Búsqueda	365
Conocido o Virtualmente Cierto/3 – Jugador Desconoce Que Su Bola Fue Jugada por Otro Jugador	366
Consejo/1 – Comentarios Verbales o Acciones Que Son Consejo	367
Consejo/2 – Comentarios Verbales o Acciones Que No Son Consejo ...	368
Embocada/1 - Toda la Bola Debe Estar por Debajo de la Superficie para Considerarse Embocada Cuando Está Empotrada en el Lateral del Hoyo	369
Embocada /2 – La Bola Se Considera Embocada Aunque No Esté “En Reposo”	369
Equipamiento/1-Condición de los Objetos Transportados por Alguien Mas Para el Jugador	370
Golpe /1 – Determinando Si un Golpe Fue Ejecutado	372
Impedimento Suelto/1 - Condición de la Fruta	375
Impedimento Suelto/2 – Cuándo un Impedimento Suelto Se Transforma en Obstrucción	375
Impedimento Suelto/3 – Condición de la Saliva	375

Contenido

Impedimento Suelto/4 – Impedimentos Suelos Utilizados para Revestir una Carretera o Camino	376
Impedimento Suelto/5 – Un Insecto Vivo Nunca Está Adherido a una Bola	376
Influencia Externa/1- Condición del Aire y el Agua Propulsados Artificialmente	377
Longitud del Palo/1 – Significado de “Longitud del Palo” al Medir	378
Longitud del Palo/2 – Cómo Medir Cuando el Palo Más Largo se Rompe	378
Objeto de Límites/1 - Condición de los Elementos Unidos al Objeto de Límites	380
Objeto de Límites/2 – Condición de una Puerta Unida al Objeto de Límites	380
Objeto de Límites/3 – No Debe Moverse un Objeto de Límites Movable o una Parte Movable de un Objeto de Límites.	381
Obstrucción/1 - Condición de los Puntos y Líneas de Pintura	382
Obstrucción Inamovable/1 – Césped Alrededor de la Obstrucción No Es Parte de la Obstrucción	382
Obstrucción Movable/1 - Una Bola Abandonada Es una Obstrucción Movable	383
Punto Más Cercano de Alivio Total/1 – Diagramas Ilustrando el Punto Más Cercano de Alivio Total	385
Punto Más Cercano de Alivio Total/2 – Jugador Que No Sigue el Procedimiento Recomendado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total	387
Punto Más Cercano de Alivio Total /3 – Saber Si el Jugador Ha Tomado Alivio Incorrectamente Si la Condición Todavía Interfiere para el Golpe con el Palo no Empleado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total	387
Punto Más Cercano de Alivio Total /4 – El Jugador Determina el Punto Más Cercano de Alivio Total, pero Es Físicamente Incapaz de Ejecutar el Golpe que Pretende	388
Punto Más Cercano de Alivio Total /5 – Jugador Físicamente Incapaz de Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total	388
Reponer/1 - La Bola No Debe Ser Repuesta con un Palo	389
Terreno en Reparación	393

Contenido

Terreno en Reparación /1 – El Daño Causado por el Comité o
Personal de Mantenimiento No Es Siempre Terreno en Reparación. 393

Terreno en Reparación/2 – Bola en Árbol Enraizado en Terreno en
Reparación Está en Terreno en Reparación/3 – Un Árbol Caído o un
Tocón de Árbol No Es siempre Terreno en Reparación 393

Zona de Juego Prohibido/1- Condición de las Cosas en Crecimiento
Que Sobrepasan Una Zona de Juego Prohibido 394

Procedimientos del Comité Contenido Página 399

Reglas Locales Modelo Contenido Página 477

**Reglas de Golf Modificadas para Jugadores
Discapacitados 551**





Fundamentos del Juego

Reglas 1-4

REGLA

I

El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito:

La Regla I describe los siguientes principios fundamentales del juego para el jugador:

- Juegue el campo como lo encuentre y juegue la bola como reposa.
- Juegue de acuerdo con las Reglas y con el espíritu del juego.
- Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna posible ventaja sobre su contrario en match play (juego por hoyos) o sobre los demás jugadores en stroke play (juego por golpes).

I.1 El Juego del Golf

El golf se juega a una *vuelta* de 18 hoyos (o menos) en un *campo*, golpeando una bola con un palo.

Cada hoyo comienza con un *golpe* desde el *área de salida* y termina cuando la bola es embocada en el *hoyo* del *green* (o cuando las Reglas, de otra manera, contemplan que el hoyo está completado).

Para cada *golpe*, el jugador:

- Juega el *campo* como lo encuentra, y
- Juega la bola como reposa.

Pero, hay excepciones donde las Reglas permiten al jugador alterar las condiciones en el *campo* y requieren o permiten que el jugador juegue la bola desde un lugar diferente de donde reposa.

I.2 Normas de Conducta del Jugador

I.2a Conducta Esperada de Todos los Jugadores

Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

- Actuando con integridad – por ejemplo, siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.

- Mostrando consideración hacia los demás – por ejemplo, jugando a un buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.
- Cuidando el *campo* – por ejemplo, reponiendo divots (chuletas), alisando los *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.

No hay penalización bajo las Reglas por no actuar de esta manera, **excepto** que el *Comité* puede descalificar a un jugador por actuar de una forma contraria al espíritu del juego y si se considera que ha cometido una grave falta de conducta.

Pueden imponerse penalizaciones distintas a la descalificación por falta de conducta del jugador, solo si esas penalizaciones se adoptan como parte de un Código de Conducta bajo la Regla I.2b.

Regla I.2a Interpretaciones:

I.2a/I – Significado de Grave Falta de Conducta

La frase “grave falta de conducta” en la Regla I.2a pretende identificar aquella falta de conducta que está tan alejada y es tan impropia de la conducta esperada en el juego del golf que está justificado el uso de la sanción más severa de descalificar a un jugador de una competición. Esto incluye interferir, de manera deshonesta e intencionada, en los derechos de otros jugadores o poner en peligro la seguridad de otros.

El *Comité* debe establecer si la falta de conducta es grave considerando todas las circunstancias. Incluso si el *Comité* determina que la falta de conducta es grave, puede considerar más apropiado advertir al jugador que una reincidencia en la falta de conducta o una falta de conducta similar supondrá una descalificación, en lugar de descalificar el jugador en primera instancia.

Ejemplos de acciones, llevadas a cabo por un jugador, que serán probablemente consideradas grave falta de conducta son:

- Causar daños graves al *green* de manera intencionada.
- No estar de acuerdo con la preparación del campo y mover las marcas del *área de salida* o las estacas de *fuera de límites*.
- Lanzar un palo hacia otro jugador o espectador.
- Distracer intencionadamente a otros jugadores mientras están ejecutando un *golpe*.
- Retirar *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* para perjudicar a otro jugador que le ha pedido que los deje en su lugar.

Regla I

- Negarse repetidamente a levantar una bola en reposo cuando interfiere con el juego de otro jugador en *stroke play*.
- Jugar intencionadamente alejándose del *hoyo* y después hacia el *hoyo* para ayudar al juego del *compañero* (como por ejemplo para ayudar al *compañero* a ver la caída en el *green*).
- No jugar intencionadamente de acuerdo a las Reglas y ganar una ventaja potencial al hacer-lo, aún a costa de incurrir en penalización por la infracción de la Regla relevante.
- Usar lenguaje vulgar u ofensivo repetidamente.
- Usar un hándicap que le ha sido establecido con el propósito de dar una ventaja injusta o usar la *vuelta* que se está jugando para establecer tal hándicap.

Ejemplos de acciones llevadas a cabo por un jugador que, aunque son faltas de conducta, es improbable que sean consideradas grave falta de conducta, son:

- Golpear el terreno con un palo, dañando el palo y causando un daño mínimo en el césped.
- Lanzar el palo hacia una bolsa de golf y que accidentalmente golpee a otra persona.
- Inconscientemente distraer a otro jugador al ejecutar su *golpe*.

1.2b Código de Conducta

El *Comité* puede establecer sus propias normas de conducta del jugador en un Código de Conducta adoptado mediante Regla Local.

- El Código puede incluir penalizaciones por infracción de estas normas, como una penalización de un golpe o la *penalización general*.
- El *Comité* también puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta si no cumple las normas del Código de Conducta.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5H (explicando las normas de conducta del jugador que pueden ser adoptadas).

I.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas

I.3a Significado de “Reglas”; Condiciones de la Competición

Las “Reglas” significan:

- Las Reglas I a 24 y las Definiciones incluidas en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier “Regla Local” que adopte el *Comité* para la competición o el *campo*.

Los jugadores son también responsables de cumplir con todas las “Condiciones de la Competición” adoptadas por el *Comité* (tales como requisitos de inscripción, modalidad y fechas de juego, número de vueltas a jugar y el número y orden de los hoyos durante una *vuelta*).

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 5C y Sección 8** (Reglas Locales y conjunto completo de las Reglas Locales Modelo autorizadas); **Sección 5A** (Condiciones de la Competición).

I.3b Aplicando las Reglas

(I) **El Jugador es Responsable de Aplicar las Reglas.** Es responsabilidad de los jugadores el aplicar las Reglas a ellos mismos:

- Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos aplicándose sus propias penalizaciones.
 - » Si un jugador sabe que ha infringido una Regla que acarrea una penalización y deliberadamente no se la aplica, está **descalificado**.
 - » Si dos o más jugadores deliberadamente se ponen de acuerdo para ignorar cualquier Regla o penalización que saben que se aplica, y cualquiera de esos jugadores ha comenzado la *vuelta*, están **descalificados** (incluso si aún no han actuado de acuerdo a lo acordado).
- Cuando es necesario decidir cuestiones de hecho, un jugador es responsable de considerar, no solo su propio conocimiento de los hechos, sino también todo el resto de información que esté razonablemente disponible.
- Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un *árbitro* o al *Comité*, **pero** si estos no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador debe continuar jugando y plantear la cuestión a un *árbitro* o al *Comité* cuando estén disponibles (ver Regla 20.1).

Regla I.3b(1) Interpretaciones:

I.3b(1)/1 – Descalificar a Jugadores que Conocen una Regla pero Que Intencionadamente Acuerdan Ignorarla

Si dos o más jugadores intencionadamente acuerdan ignorar cualquier Regla o penalización que saben que es aplicable, deben ser descalificados a no ser que el acuerdo se hiciera antes de la *vuelta* y se cancelara antes de que cualquier jugador implicado en el acuerdo empezara su *vuelta*.

Por ejemplo, en *stroke play*, dos jugadores acuerdan concederse los putts dentro de una distancia determinada del *hoyo*, cuando saben que deben *embocar* en todos los hoyos.

Mientras están en el primer *green*, otro jugador del grupo es conocedor del acuerdo. El jugador insiste a los dos jugadores que tomaron el acuerdo que deben *embocar* y así lo hacen.

Aunque ningún jugador que participó en el acuerdo actuó de esa manera, no *embocando*, siguen estando descalificados porque intencionadamente acordaron ignorar la aplicación de la Regla 3.3c (Dejar de Embocar).

I.3b (1)/2 – Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Debe Saber Que la Regla Existe

La Regla I.3b(1) no es aplicable y no hay penalización si los jugadores acuerdan no aplicar una Regla de la que no son conocedores o dejan de aplicar una penalización que no sabían que existía.

Ejemplos en donde dos jugadores que son desconocedores de una Regla, o en donde han dejado de aplicar una penalización, y por lo tanto no están descalificados según la Regla I.3b(1), son:

- En un match, dos jugadores acuerdan anticipadamente concederse todos los putts dentro de una distancia determinada pero desconocen que las Reglas prohíben acordar concederse putts de esta manera.
- Antes de un match a 36 hoyos, dos jugadores acuerdan que jugaran únicamente 18 hoyos y aquel que esté perdiendo en ese momento concederá el match, desconociendo que este acuerdo no está conforme con lo establecido en las Condiciones de la Competición.

El match se juega de esa manera y el jugador que está perdiendo después del hoyo 18, concede el match. Como los jugadores no sabían que tal acuerdo no está permitido la concesión es válida.

- En una competición *stroke play*, un jugador y su *marcador*, que también es jugador, no están seguros si el *área de alivio por terreno en reparación*

es de un *palo de longitud* o dos. Desconocedores de la Regla, acuerdan que son dos *palos de longitud* y el jugador se alivia *dropando* una bola a casi dos *palos de longitud* del *punto más cercano de alivio total*. Más tarde en la *vuelta*, el *Comité* es conocedor de los hechos.

Aunque ningún jugador es descalificado de acuerdo a la Regla 1.3b(1) porque no eran conocedores de la Regla, el jugador ha jugado desde un *lugar equivocado* e incurre en penalización bajo la Regla 14.7 (Jugar desde Lugar Equivocado). No hay penalización por facilitar involuntariamente información incorrecta sobre las Reglas de Golf.

(2) Aceptando el “Juicio Razonable” del Jugador en la Determinación de una Ubicación Cuando se Aplican las Reglas.

- Muchas Reglas requieren que el jugador determine un lugar, punto, línea, área u otra ubicación bajo las Reglas, tales como:
 - » Estimando el punto por donde una bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización*,
 - » Estimando o midiendo cuando *dropa* o coloca una bola al tomar alivio, o
 - » *Reponiendo* una bola en el punto de reposo original (tanto si el punto es conocido como si es estimado).
- Tales determinaciones sobre la ubicación necesitan ser hechas de forma rápida y cuidadosa, pero a menudo pueden no ser precisas.
- Siempre que el jugador haga lo que razonablemente se puede esperar en tales circunstancias para hacer una determinación precisa, el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si, después de que el *golpe* se ha efectuado, se comprueba que la determinación es incorrecta por medio del uso del video u otra información.
- Si un jugador advierte una determinación incorrecta antes de ejecutar el *golpe*, debe corregirla (ver Regla 14.5).

Interpretaciones Relacionadas con la Regla 1.3b(2):

- 6.1/1 – Que Hacer Cuando Faltan Una o Ambas Marcas de Salida
- 9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida desde una Ubicación Desconocida
- 17.1a/2 – Bola Perdida en Área de Penalización o en Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización

Regla I

- 17.1d(3)/2 – El Jugador Dropa Una Bola Basándose en Una Estimación de Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Margen del Área de Penalización Que Resulta Ser Un Punto Equivocado

I.3c Penalizaciones

- (1) **Acciones que Conducen a Penalizaciones.** Una penalización se aplica cuando se infringe una Regla como resultado de las acciones propias de un jugador o por las acciones de su *caddie* (ver Regla 10.3c).

Una penalización también se aplica cuando:

- Otra persona realiza una acción que infringiría las Reglas si fuera realizada por el jugador o el *caddie* y esa persona la hace a petición del jugador o actúa con la autorización del mismo, o
- El jugador ve a otra persona que va a realizar una acción relacionada con su bola o su *equipamiento* y sabe que infringiría las Reglas si él mismo o su *caddie* la realizase y no toma ninguna medida o acción razonable para evitarlo.

Regla I.3c(1) Interpretaciones:

I.3c(1)/1 – La Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador

Un Jugador es responsable cuando la acción de otra persona infringe una Regla con respecto al jugador; si la acción se lleva a cabo a petición del jugador o si el jugador ve la acción y la permite.

Ejemplos de cuando un jugador es penalizado porque solicitó o autorizó una acción, son:

- El jugador le pide a un espectador que mueva un *impedimento suelto* cerca de su bola. Si la bola se *mueve* el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva) y la bola debe *reponerse*.
- La bola de un Jugador está siendo buscada en una zona de césped alto. Un espectador la encuentra y presiona hacia abajo el césped alrededor de la bola, *mejorando las condiciones que afectan al golpe*. Si el jugador, observando lo que va a suceder, no toma acciones razonables para detener al espectador incurre en la *penalización general* por una infracción de la Regla 8.1a (Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe)

(2) **Niveles de Penalización.** Las penalizaciones pretenden cancelar cualquier posible ventaja para el jugador. Hay tres niveles principales de penalización:

- Un golpe de penalización. Esta penalización se aplica tanto en *match play (juego por hoyos)* como en *stroke play (juego por golpes)* bajo ciertas Reglas donde: (a) la posible ventaja de una infracción es baja o (b) el jugador se alivia bajo penalización jugando una bola desde un lugar diferente a donde reposa la bola original.
- Penalización General (Pérdida de Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos), Dos Golpes de Penalización en Stroke Play (Juego por Golpes)). Esta penalización se aplica por una infracción de la mayoría de las Reglas, donde la posible ventaja es más significativa que cuando se aplica solo un golpe de penalización.
- Descalificación. Tanto en *match play (juego por hoyos)* como en *stroke play (juego por golpes)*, un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones o infracciones de las Reglas que supongan una grave falta de conducta (ver Regla 1.2) o donde la posible ventaja es tan significativa que el resultado del jugador no puede ser considerado válido.

(3) **No se Pueden Modificar las Penalizaciones.** Las penalizaciones deben ser aplicadas únicamente de acuerdo con lo estipulado en las Reglas:

- Ni un jugador ni el Comité tienen autoridad para modificar las penalizaciones, y
- Una aplicación incorrecta de una penalización o dejar de aplicar una penalización debe mantenerse solo si es demasiado tarde para corregirlo (ver Reglas 20.1b (2)-(4), 20.2d y 20.2e).

En *match play (juego por hoyos)*, el jugador y el contrario pueden ponerse de acuerdo sobre cómo resolver una cuestión de Reglas, con tal de que no se pongan de acuerdo deliberadamente para aplicarlas incorrectamente (ver Regla 20.1b (1)).

(4) **Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas.** Si un jugador infringe varias Reglas o la misma Regla varias veces antes de un evento intermedio (tal como ejecutar un *golpe* o descubrir la infracción), la penalización a aplicar depende de los actos del jugador:

- Cuando las Infracciones Resultan de Actos No Relacionados. El jugador es penalizado separadamente por cada infracción.

Regla I

- Cuando las Infracciones Resultan de Un Solo Acto o de Actos Relacionados. El jugador solo incurre en una penalización, **pero** si el acto o actos infringieron múltiples Reglas con diferentes penalizaciones, se aplica la penalización más alta. Por ejemplo:
 - » Infracción de Múltiples Procedimientos. Si en un solo acto o actos relacionados un jugador infringe más de uno de los procedimientos requeridos para *marcar*, *levantar*, *limpiar*, *dropar*, *reponer* o colocar una bola, donde la penalización es de un golpe, como levantar una bola sin *marcarla* y limpiar la bola levantada cuando no está permitido, el jugador será penalizado con **un solo golpe en total**.
 - » Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta desde Lugar Equivocado. En *stroke play (juego por golpes)*, si un jugador juega una bola *sustituta* cuando no está permitido, infringiendo la Regla 6.3b, y también juega esa bola desde un *lugar equivocado*, infringiendo la Regla 14.7a, el jugador recibe **dos golpes de penalización en total**.
 - » Combinando Infracciones de Procedimiento y de Sustitución/ Lugar Equivocado: En *stroke play (juego por golpes)*, si un solo acto o actos relacionados de un jugador infringen uno o más requisitos de procedimiento donde la penalización es de un golpe y también infringe una o ambas de las Reglas que tratan de bola incorrectamente *sustituta* y de jugar desde *lugar equivocado*, el jugador recibe **dos golpes de penalización en total**.

Pero cualquier penalización que reciba un jugador por tomar alivio con penalización (como la de un golpe en virtud de las Reglas 17.1, 18.1 y 19.2) es siempre aplicada además de cualquier otra penalización en la que hubiera incurrido.

Regla 1.3c(4) Interpretaciones:

1.3c(4)/I – Eventos Intermedios Entre Infracciones Suponen Penalizaciones Múltiples

Cuando un jugador infringe varias Reglas o la misma Regla varias veces, cualquier relación entre las infracciones se rompe por un evento intermedio y el jugador incurrirá en penalizaciones múltiples.

Los tres tipos de eventos intermedios en los que el jugador incurrirá en penalizaciones múltiples son:

- Ejecutando un golpe. Ejemplo: En *stroke play*, la bola de un jugador reposa cerca de un arbusto. El jugador rompe ramas y esto *mejora* el área de su swing pretendido (una infracción de la Regla 8.1a). El

jugador ejecuta un *golpe*, no toca la bola, y entonces rompe más ramas (infracción de la Regla 8.1a). En este caso, el *golpe* que no toca la bola es el evento intermedio entre las dos infracciones. En consecuencia, el jugador incurre dos veces en dos golpes de penalización bajo la Regla 8.1a, para un total de cuatro golpes de penalización.

- Poniendo una bola en juego. Ejemplos:

- » En *stroke play*, la bola de un jugador está debajo de un árbol. El jugador rompe ramas del árbol, *mejorando las condiciones que afectan el golpe*, pero entonces decide que su bola está injugable. El jugador *dropa* una bola dentro de los dos *palos de longitud* de acuerdo con la Regla 19.2c (Alivio por Bola Injugable) y posteriormente rompe más ramas del árbol. Además del golpe de penalización por la Regla 19.2, el jugador incurre dos veces en dos golpes de penalización bajo la Regla 8.1a *por mejorar las condiciones que afectan el golpe*, para un total de cinco golpes de penalización.

- » La bola de un jugador reposa en el fairway (calle) y *accidentalmente* mueve la bola en reposo. Tal como requiere la Regla 9.4 (Bola Levantada o Movida por el Jugador), el jugador *repone* la bola y se anota un golpe de penalización. Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador accidentalmente *mueve* la bola de nuevo. El jugador incurre en un golpe de penalización.

- Siendo conocedor de la infracción. Ejemplo: En *stroke play*, la bola de un jugador reposa en un *bunker* en el cual el jugador ejecuta varios golpes de práctica tocando en cada uno de ellos la arena. Otro jugador le advierte que esto supone una infracción de las Reglas. El jugador no está de acuerdo y ejecuta varios swings de práctica más, tocando de nuevo la arena antes de ejecutar el *golpe*. Informar correctamente al jugador de una infracción de las Reglas es un evento intermedio y, por lo tanto, el jugador incurre en dos veces dos golpes de penalización bajo la Regla 12.2b (Restricciones en Tocar la Arena en Bunker), para un total de cuatro golpes de penalización.

1.3c (4)/2 – Infracciones Múltiples Por un Único Acto Suponen una Única Penalización

Un único acto puede infringir dos Reglas diferentes. En esta situación, se aplica una penalización. En el caso de dos Reglas con diferente penalización, se aplica la penalización más alta.

Por ejemplo, un jugador presiona hacia abajo el césped detrás de su *bola en juego* y mejora su *lie* en el rough, accidentalmente también *mueve* su bola. Este único acto (que es presionar hacia abajo el césped) infringió dos Reglas, la Regla 8.1a (Acciones que Mejoran las Condiciones que Afectan

Regla 1

al Golpe) y la Regla 9.4b (Levantarse o Tocar Intencionadamente la Bola o Hacer que se Mueva) y únicamente se aplica una penalización.

En este caso la penalización bajo la Regla 8.1a es la *penalización general* y la penalización por la Regla 9.4b es un golpe de penalización. Por lo tanto, se aplica la penalización más alta y el jugador pierde el hoyo en *match play* o incurre en dos golpes de penalización en *stroke play* por la Regla 8.1a y la bola debe *reponerse*.

1.3c(4)/3 – Significado de Actos No Relacionados

Los actos no relacionados en el contexto de la Regla 1.3c(4) son actos de un jugador que son de diferente tipo o asociados a un proceso diferente.

Ejemplos de actos no relacionados donde son aplicables penalizaciones múltiples son:

- Ejecutar un swing de práctica que toca la arena de un *bunker* y doblar una rama de un árbol que interfiere con el swing del jugador.
- Mover una *obstrucción inamovible* que mejora el área de swing del jugador y presionar hacia abajo el césped detrás de la bola.

Ejemplos de actos relacionados donde solo se aplica una penalización son:

- Ejecutar varios swings de práctica que tocan la arena en un *bunker*.
- Pedir dos *consejos* diferentes, tal como que palo usó un jugador y en qué dirección sopla el viento, están ambos relacionados con el proceso de seleccionar el palo para el próximo *golpe*.

1.3c(4)/4 – No Reponer la Bola se Puede Considerar un Acto Separado y No Relacionado

En el ejemplo dado en la interpretación 1.3c(4)/2, el único acto de presionar hacia abajo el césped y mover la bola infringe dos Reglas (Regla 8.1a y Regla 9.4b) y el resultado es una única penalización bajo la Regla 8.1a (Acciones que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe).

Sin embargo, la Regla 9.4b (Levantarse o Tocar Intencionadamente la Bola o Hacer que se Mueva) requiere que la *bola movida* sea *repuesta* y, si no se *repone* antes del *golpe*, el jugador incurre en una penalización adicional de dos golpes por la Regla 9.4b. El no *reponer* la bola se considera un acto separado y no relacionado.

Regla 1.3c Interpretaciones Generales:

1.3c/1 – El Jugador No Es Descalificado de la Competición Cuando la Vuelta No Cuenta

En competiciones donde no cuentan todas las *vueltas*, un jugador no es descalificado de la competición si ha sido descalificado de una *vuelta*.

Ejemplos de cuando un jugador no es descalificado de la competición:

- En una competición *hándicap* donde cuentan las dos mejores *vueltas* de cuatro, un jugador equivocadamente entrega su *tarjeta de resultados* con un *hándicap* más alto, el cual afecta al número de golpes que recibe en la primera *vuelta*.

Como el *hándicap* más alto afecta el número de golpes de *hándicap* recibido, el jugador es descalificado de la primera *vuelta* de la competición y ahora tiene tres *vueltas* para establecer sus dos mejores resultados netos.

- En una competición por equipos con equipos de cuatro jugadores, en la que los tres mejores resultados de cada *vuelta* se computan como el resultado del equipo para cada *vuelta*, un jugador es descalificado de la segunda *vuelta* por no corregir el juego de una *bola equivocada*. El resultado del jugador no cuenta en el resultado del equipo para la segunda *vuelta* pero sus resultados contarán para cualquier otra *vuelta* de la competición.

1.3c/2 – Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Equivocado de Golpes durante un Desempate en Stroke Play

En el transcurso de un desempate en una competición *stroke play* las Reglas se aplican del siguiente modo:

- Si un jugador es descalificado (como por ejemplo por ejecutar un *golpe* con un palo no conforme) el jugador solo es descalificado del desempate y el jugador conserva el derecho a cualquier premio que hubiera ganado en la competición.
- Si dos jugadores están en un desempate, un jugador puede conceder el desempate al otro jugador.
- Si el Jugador A equivocadamente da un número de golpes equivocado al Jugador B y esto hace que el Jugador B levante su bola (porque el Jugador B piensa que ya ha perdido el desempate), el Jugador B está autorizado a *reponer* su bola sin penalización y completar el hoyo. No hay penalización para el Jugador A.

REGLA

2

El Campo

Propósito:

La Regla 2 describe los conceptos básicos que todo jugador debería saber sobre el campo:

- Hay cinco áreas definidas en el campo, y
- Hay varios tipos de objetos y condiciones definidas que pueden interferir con el juego.

Es importante saber en qué área del campo reposa la bola y el estatus de cualquier objeto o condición que interfiera, porque estos, a menudo, afectan a las opciones del jugador al jugar la bola o al tomar alivio.

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

El golf se juega en un *campo* cuyos límites son establecidos por el Comité. Las áreas que no están en el *campo* están *fuera de límites*.

2.2 Áreas del Campo Definidas

Hay cinco áreas en el *campo*.

2.2a Área General

El *área general* cubre todo el campo, **excepto** las cuatro específicas áreas del *campo*, descritas en la Regla 2.2b.

Se llama área “general” porque:

- Cubre la mayor parte del *campo* y es donde se jugará normalmente la bola hasta que llegue al *green*.
- Incluye todo tipo de terreno y objetos fijos o en crecimiento dentro del área, como *fairway* (calle), *rough* y árboles.

2.2b Las Cuatro Áreas Específicas

Ciertas Reglas se aplican específicamente a las cuatro áreas del *campo* que no están incluidas en el *área general*:

- El *área de salida*, que el jugador debe usar al comenzar el hoyo que va a jugar (Regla 6.2),
- Todas las *áreas de penalización* (Regla 17),
- Todos los *bunkers* (Regla 12), y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando (Regla 13).

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



2.2c Determinando el Área del Campo Donde Reposará la Bola

El *área del campo* donde reposa la bola de un jugador afecta a las Reglas que se aplican al jugar la bola o al tomar alivio.

Una bola siempre se trata como si estuviera en reposo en una sola *área del campo*:

- Si parte de la bola se encuentra tanto en el *área general* como en una de las cuatro *áreas del campo* específicas, se considera que se encuentra en esa *área del campo* específica.
- Si parte de la bola se encuentra en dos *áreas del campo* específicas, se tratará como si estuviera en el primer área específica según el orden que aparece en esta relación: *área de penalización*, *bunker*, *green*.

Regla 2

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

Ciertas Reglas pueden proporcionar alivio sin penalización por la interferencia de ciertos objetos o condiciones definidas, tales como:

- *Impedimentos sueltos* (Regla 15.1),
- *Obstrucciones movibles* (Regla 15.2), y
- *Condiciones anormales del campo*, que son *agujeros de animales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones inamovibles* y *agua temporal* (Regla 16.1).

Pero no hay alivio sin penalización de los *objetos de límites* o de los *objetos integrantes* que interfieren con el juego.

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Una *zona de juego prohibido* es una zona definida dentro de una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1f) o de un *área de penalización* (ver Regla 17.1e), en la que el juego no está permitido.

Un jugador debe aliviarse cuando:

- Su bola reposa en una *zona de juego prohibido*, o
- Una *zona de juego prohibido* interfiere con el área del *stance* o *swing* que pretende adoptar al jugar una bola que se encuentra fuera de la *zona de juego prohibido* (ver Reglas 16.1f y 17.1e).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5H(1) (un Código de Conducta puede estipular que los jugadores se deben mantener totalmente fuera de una *zona de juego prohibido*).

REGLA

3

La Competición

Propósito:

La Regla 3 describe los tres elementos básicos de todas las competiciones de golf:

- Jugando ya sea match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes),
- Jugando de forma individual o con un compañero como parte de un bando, y
- Anotando resultados, ya sean brutos (gross) (sin aplicar el hándicap) o resultados netos (después de aplicar el hándicap).

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones**3.1a Modalidad de Juego: Match Play (Juego por Hoyos) o Stroke Play (Juego por Golpes)****(1) Match Play (Juego por Hoyos) o Stroke Play (Juego por Golpes)** Normal. Son dos formas muy diferentes de juego:

- En *match play* (juego por hoyos) (ver Regla 3.2), un jugador y un contrario compiten uno contra el otro en base a hoyos ganados, perdidos o empatados.
- En la modalidad normal de *stroke play* (juego por golpes) (ver Regla 3.3), todos los jugadores compiten contra todos en base al resultado total – es decir, la suma de todos los golpes del jugador (incluyendo los golpes efectuados y golpes de penalización) de cada hoyo, en todas las vueltas.

La mayoría de las Reglas se aplican en ambas modalidades de juego, pero ciertas Reglas solo se aplican en una de ellas.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 6C

(consideraciones para el Comité encargado de una competición que combina ambas modalidades de juego en una sola vuelta).

(2) Otras modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes). La Regla 21 cubre otras modalidades de *stroke play* (juego por golpes)

Regla 3

(*Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey*), que utilizan métodos diferentes de anotar los resultados. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades, pero con las modificaciones de la Regla 21

3.1b **Cómo Compiten los Jugadores: Jugando de Forma Individual o como Compañeros**

En el golf un jugador puede jugar de forma individual o con *compañeros*, compitiendo juntos como un *bando*.

Aunque las Reglas 1-20 se centran en el juego individual, también se aplican:

- En competiciones con *compañeros* (*Foursomes* y *Four-Ball*), con las modificaciones de las Reglas 22 y 23, y
- En competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

3.1c **Como Anotan los Resultados los Jugadores: Resultados Brutos (Gross) o Resultados Netos**

(1) **Competiciones Scratch.** En una competición scratch:

- El “resultado bruto (gross)” del jugador para un hoyo o para la *vuelta* es el número total de golpes (incluyendo los golpes efectuados y los golpes de penalización).
- No se aplica el hándicap del jugador.

(2) **Competiciones con Hándicap.** En una competición con hándicap:

- El “resultado neto” del jugador para un hoyo o para la *vuelta* es el resultado bruto (gross) ajustado con los golpes de hándicap del jugador.
- Esto se hace para que jugadores con diferentes habilidades puedan competir de forma justa.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

Propósito:

El match play (juego por hoyos) tiene Reglas específicas (especialmente sobre concesiones y dar información sobre los golpes que se llevan), porque el jugador y el contrario:

- Compiten únicamente uno contra el otro en cada hoyo,
- Pueden ver el juego del otro, y
- Pueden proteger sus propios intereses.

3.2a Resultado del Hoyo y del Match

(1) **Ganando un hoyo.** Un jugador gana un hoyo cuando:

Termina el hoyo con menos golpes (incluyendo los *golpes* efectuados y los golpes de penalización) que el *contrario*, o

- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* incurre en la *penalización general* (pérdida del hoyo).

Si la bola en movimiento del *contrario* necesita ser *embocada* para empatar el hoyo y es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada* (como cuando la bola ha sobrepasado el hoyo y no retrocederá), el resultado del hoyo se ha decidido y el jugador gana el hoyo (ver Regla 11.2a, Excepción).

(2) **Empatando un hoyo. Un hoyo está empatado cuando:**

- El jugador y el *contrario* terminan el hoyo con el mismo número de golpes (incluyendo los *golpes* efectuados y los golpes de penalización), o
- El jugador y el *contrario* acuerdan considerar el hoyo como empatado (**pero** esto solo está permitido después de que al menos uno de los jugadores haya efectuado un *golpe* para comenzar el hoyo).

(3) **Ganando un Match:** Un jugador gana un match cuando:

- El jugador aventaja al *contrario* en más hoyos de los que quedan por jugar,
- El *contrario* concede el match, o
- El *contrario* es descalificado.

(4) **Continuando un Match Empatado:** Si un match está empatado después del último hoyo:

- El match se continuará jugando hoyo a hoyo hasta que haya un ganador. Ver Regla 5.1 (la continuación de un match es la continuación de la misma *vuelta*, no es una nueva *vuelta*).
- Los hoyos serán jugados en el mismo orden que en la *vuelta*, a menos que el Comité establezca un orden diferente.

Pero, las Condiciones de la Competición pueden establecer que el match termine empatado en vez de ser extendido.

Regla 3

(5) **Cuándo el Resultado es Final.** El resultado de un match es final de acuerdo a lo estipulado por el *Comité* (que debería ser establecido en las Condiciones de la Competición), como:

- Cuando es registrado en un tablero oficial de resultados u otro lugar identificado, o
- Cuando es comunicado a una persona identificada por el *Comité*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(7)

(recomendaciones sobre como el resultado de un match se convierte en final).

3.2b Concesiones

(1) **El Jugador Puede Conceder un Golpe, Hoyo o Match.** Un jugador puede conceder el siguiente *golpe* de su *contrario*, un hoyo o el match:

- Concediendo el Siguiendo Golpe. Se permite en cualquier momento antes de que el *contrario* efectúe el siguiente *golpe*.
 - » El *contrario* ha terminado entonces el hoyo con un resultado que incluye ese *golpe* concedido y cualquiera puede retirar la bola.
 - » Una concesión hecha mientras la bola del *contrario* está todavía en movimiento tras el *golpe* anterior, se aplica al siguiente *golpe* del *contrario*, a menos que la bola acabe embocada (en cuyo caso, la concesión no tiene trascendencia).
 - » El jugador puede conceder el siguiente *golpe* del *contrario* desviando o parando la bola del *contrario* en movimiento, solo si se hace específicamente para conceder el siguiente *golpe* y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar *embocada*.
- Concediendo un Hoyo. Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de que los jugadores comiencen el hoyo.
- Concediendo el Match: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluso antes de que los jugadores comiencen el match.

Regla 3.2b(1) Interpretaciones:**3.2b(1)/I – Los Jugadores no Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match Deliberadamente**

Aunque un jugador tiene permitido conceder un hoyo a su *contrario* en cualquier momento antes de que el hoyo se haya completado, un jugador y su *contrario* no pueden acordar concederse los hoyos el uno al otro para, de manera deliberada, acortar el match.

Por ejemplo, antes de empezar un match, un jugador y su *contrario* acuerdan alternar la concesión del uno al otro de los hoyos 6, 7, 8 y 9.

Si ellos sabían que las Reglas no permiten hacer concesiones de esta manera y empiezan el match sin cancelar el acuerdo, ambos jugadores están descalificados por la Regla 1.3b(1) (El Jugador es Responsable de Aplicar las Reglas).

Si los jugadores no eran conocedores de que esto no está permitido, el match permanece como se jugó.

(2) **Cómo se Hacen las Concesiones.** Una concesión está hecha solo cuando se comunica claramente:

- Esto se puede hacer verbalmente o con una acción que muestre claramente la intención del jugador de conceder el *golpe*, el hoyo o el match (como haciendo un gesto obvio de concesión).
- Si el *contrario* levanta su bola infringiendo una Regla debido a un razonable malentendido de que la declaración o acción del jugador fue una concesión del siguiente *golpe* o del hoyo o del match, no hay penalización y la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Una concesión es final y no puede ser rechazada o retirada.

Regla 3.2b(2) Interpretaciones:**3.2b(2)/I – La Concesión No Es Válida Cuando es el Caddie Quiere Hacerla**

Una de las acciones que un *caddie* no tiene permitido hacer es conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match a el *contrario*. Si el *caddie* intenta hacer una concesión, esa concesión no es válida. No hay penalización para el jugador por la acción de su *caddie* ya que la Regla 10.b(3) (Acciones No Permitidas) no especifica penalización.

Regla 3

Si el *contrario* lleva a cabo alguna acción basado en el intento del *caddie* de concesión, tal como levantar la *bola en juego* o un *marcador de bola*, esto se consideraría un malentendido razonable bajo la Regla 3.2b(2). No hay penalización y la bola o el *marcador de bola* deben *reponerse* a no ser que el jugador en ese momento haga una concesión.

Sin embargo, si el *caddie* que hizo la concesión invalidada hubiera levantado la bola o el *marcador de bola* del *contrario*, el jugador de ese *caddie* incurriría en penalización si ese acto fuera una infracción de las Regla 9.4 o Regla 9.5.

3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

(1) **Declarando Hándicaps.** El jugador y el *contrario* deberían comunicarse sus hándicaps antes de comenzar el match.

Si un jugador declara un hándicap erróneo antes de comenzar el match o durante el mismo y no corrige el error antes de que el *contrario* ejecute su próximo *golpe*:

- **Hándicap Declarado Demasiado Alto.** El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de golpes que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalización.
- **Hándicap Declarado Demasiado Bajo:** No hay penalización y el jugador deberá jugar con el hándicap inferior declarado.

Regla 3.2c(1) Interpretaciones:

3.2c(1)/I – Declarar un Hándicap Más Alto Es una Infracción Incluso Si el Hoyo Afectado No Se Ha Jugado

Si un jugador declara un hándicap más alto a su *contrario* antes de jugar el hoyo que estaría afectado, el jugador está aún así descalificado ya que esto podría haber afectado a la estrategia del *contrario*.

Por ejemplo, mientras están esperando en la primera *área de salida* para empezar el match, el Jugador A declara que su hándicap es 12, cuando realmente es 11. El Jugador B declara que su hándicap es 10, y el Jugador B ejecuta un golpe para empezar el juego del primer hoyo.

El Jugador A está descalificado por la Regla 3.2c(1) porque el Jugador B ejecutó un *golpe* en el match entendiendo que el Jugador A tenía derecho a dos golpes de hándicap.

(2) Hoyos Donde se Aplican los Golpes de Hándicap.

- Los golpes de hándicap se dan por hoyo y el resultado neto más bajo gana el hoyo.

- Si un match empatado se continúa, se dan los golpes de hándicap por hoyo de la misma manera que se dieron en la *vuelta* (salvo que el *Comité* establezca otra forma de hacerlo).

Cada jugador es responsable de saber los hoyos en los que da o recibe golpes de hándicap, basado en el hándicap asignado a los hoyos establecido por el *Comité* (que normalmente se encuentra en la tarjeta de resultados).

Si los jugadores equivocadamente aplican golpes de hándicap en un hoyo, el resultado acordado del hoyo es válido, salvo que los jugadores corrijan ese error a tiempo (ver Regla 3.2d (3)).

Regla 3.2c(2) Interpretaciones:

3.2c(2)/I – Golpe de Hándicap No Aplicado Durante un Match Se Descubre Más Tarde en el Match

Los golpes de hándicap que un jugador deja de aplicar se tratan de la misma manera que aquellos que se han aplicado erróneamente.

3.2d Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(I) **Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva.** En cualquier momento, durante el juego de un hoyo o después de completarlo, el *contrario* puede preguntar al jugador el número de golpes que lleva en el hoyo (incluyendo *golpes* efectuados y golpes de penalización). Esto es así para permitir que el *contrario* decida cómo jugar el siguiente *golpe* y el resto del hoyo, o para confirmar el resultado del hoyo recién completado.

Cuando se le pregunta al jugador sobre los golpes que lleva, o al dar esta información sin haber sido pedida:

- El jugador debe decir el número de golpes correcto.
- Un jugador que no responde a la petición del *contrario* se considera que ha dado un número de golpes incorrecto.

El jugador incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)** si le da al *contrario* un número de golpes incorrecto, salvo que corrija el error a tiempo:

- **Número de Golpes Incorrecto Dado Durante el Juego del Hoyo.** El jugador deberá decir el número correcto de golpes que lleva, antes de que el *contrario* juegue otro *golpe* o ejecute una acción similar (como la concesión del próximo *golpe* del jugador o del hoyo).

Regla 3

- Número de Golpes Incorrecto Dado Después de Completar el Hoyo. El jugador deberá decir el número correcto de golpes empleados:

- » Antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match) o,
- » En el último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5))

Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del Hoyo:

Si el jugador declara un número de golpes incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta lo que el contrario entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el hoyo, no hay penalización.

Regla 3.2d(1) Interpretaciones:

3.2d(1)/1 – No Es Necesario Informar del Número de Golpes Ejecutados Durante el Juego de un Hoyo si Es el Turno de Juego del Jugador

Si el *contrario* pregunta al jugador el número de golpes realizados cuando es el turno de juego del jugador, el jugador no está obligado a dar esta información inmediatamente.

El jugador está obligado a dar el número de golpes ejecutados solo antes que el *contrario* ejecute su siguiente *golpe* o lleve a cabo una acción similar. El jugador puede jugar su *golpe* antes de facilitar dicha información.

3.2d(1)/2 – Significado de la Excepción “No Hay Penalización Si No Tiene Efecto en el Resultado del Hoyo”

Durante el juego de un hoyo, un jugador debe informar el número correcto de golpes ejecutados de tal modo que su *contrario* pueda decidir cómo jugar el hoyo. Sin embargo, después de completar un hoyo, si el jugador informa de un número de golpes incorrecto, no hay penalización según la Excepción de la Regla 3.2d(1) si al hacerlo no afecta al entendimiento por parte del *contrario* de si ganó, perdió o empató el hoyo.

Por ejemplo, después de acabar un hoyo en que el contrario se anotó un 7, el jugador erróneamente dice que él hizo 5, cuando en realidad hizo 6. Antes de empezar el siguiente hoyo, el jugador se da cuenta de que su resultado era 6. Como el número de golpes erróneo no cambió el hecho de que el jugador había ganado el hoyo, no se incurre en penalización.

3.2d(1)/3 – Número Equivocado de Golpes Dado por el Jugador Después de Acabar el Hoyo Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde

Si un jugador informa de un número equivocado de golpes después de completar el hoyo, el jugador incurre en la *penalización general* si el error afecta el resultado del hoyo y no se corrige a tiempo. En tal caso, el resultado del match debe modificarse.

Por ejemplo, después de acabar el primer hoyo el jugador le dice a su *contrario* que su resultado para el hoyo fue 4 cuando en realidad fue un 5. El resultado del *contrario* en ese hoyo fue 5. Después de jugar algunos hoyos más, el jugador se da cuenta que el *contrario* le había informado erróneamente del número de golpes ejecutados en el primer hoyo.

Aunque el resultado del hoyo habría sido un empate si se hubiera informado del número de golpes correcto, el jugador incurre en la penalización de pérdida del hoyo del primer hoyo porque dicho error afectó al entendimiento por parte del contrario del resultado del hoyo. El resultado del match debe corregirse.

3.2d(1)/4 – Número Equivocado de Golpes Informados por el Jugador Después de Acabar el Hoyo se Descubre Después de Que el Resultado del Match Es Final

Si un jugador, involuntariamente, da un número equivocado de golpes después de completar el hoyo pero el error no se descubre hasta que el resultado de Match es final (Regla 3.2a (5) – Cuando el Resultado es Final), el resultado del match permanece como se jugó.

Por ejemplo, después de completar el hoyo 17, el jugador informa al *contrario* que realizó 3 golpes, cuando en realidad fueron 4. El resultado del *contrario* en ese hoyo fue 4. Los jugadores juegan el hoyo 18, y el resultado del jugador ganador del match de 1 arriba es final. Entonces el jugador se da cuenta que informó al contrario de un número de golpes equivocado en el hoyo 17.

Como el jugador dio involuntariamente el número equivocado de golpes y el resultado del match es final, no se incurre en penalización y el resultado del match permanece con el jugador como ganador (Regla 20.1b(3) – Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final).

3.2d(1)/5 – Cambiar de Intención Acerca de Aliviarse con Penalización No Es Dar un Número de Golpes Equivocado

El número de golpes correcto quiere decir únicamente los *golpes* que un jugador ya ha ejecutado y cualquier golpe de penalización en que haya incurrido.

Regla 3

Por ejemplo, la bola de un jugador reposa en un *área de penalización* y el *contrario* le pregunta cómo piensa proceder. Aunque no está obligado a responder, el jugador le dice que se aliviará con penalización. Después de que juegue el *contrario*, el jugador decide jugar la bola como reposa en el *área de penalización*.

El jugador tiene derecho a cambiar su intención y no hay penalización por hacerlo ya que comunicar futuras intenciones no es lo mismo que informar del número de golpes ejecutados.

(2) **Comunicando una Penalización al Contrario.** Cuando un jugador incurre en una penalización:

- Debe comunicársela al *contrario* en cuanto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la cercanía del jugador al *contrario* y otros posibles factores.
- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalización (porque se espera que los jugadores reconozcan cuándo han infringido una Regla).

Si el jugador no lo hace y no corrige el error antes de que el *contrario* juegue otro *golpe* o ejecute una acción similar (como la concesión del próximo *golpe* del jugador o del hoyo), el jugador incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**.

Excepción – No hay penalización Cuando el Contrario Sabe que el Jugador ha Incurrido en Penalización: Si el *contrario* sabía que el jugador había incurrido en una penalización, como cuando observa que el jugador se alivia obviamente con penalización, no hay infracción por no comunicárselo al *contrario*.

Regla 3.2d(2) Interpretaciones:

3.2d(2)/I – “Tan Pronto como Sea Razonablemente Posible” No Es Siempre Antes del Siguiente Golpe del Contrario

La extensa frase “tan pronto como sea razonablemente posible” permite la consideración de todas las circunstancias relevantes, especialmente la de cómo de cerca está el jugador del *contrario*.

Por ejemplo, si el jugador se alivia con penalización por bola injugable y el *contrario* está en el lado opuesto del fairway (calle) y el *contrario* juega antes de que el jugador pueda dirigirse hacia allí para informarle al *contrario* de la penalización, “tan pronto como sea razonablemente posible” puede ser mientras los dos están andando hacia el hoyo para ejecutar sus siguientes golpes.

No hay un procedimiento establecido para convenir lo que es “tan pronto como sea razonablemente posible”, pero esto no siempre significa antes de que el *contrario* ejecute su siguiente *golpe*.

(3) **Sabiendo el Resultado del Match.** Se espera que los jugadores sepan el resultado del match - es decir, si uno de ellos va ganando por un número dado de hoyos (“hoyos arriba” en el match) o si el match está empatado (también conocido como “all square”).

Si los jugadores por error acuerdan un resultado equivocado del match:

- Pueden corregir el resultado del match antes de que uno de los dos ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo o, en caso del último hoyo, antes de que resultado del match sea final (ver Regla 3.2 (5)).
- Si no se corrige el error en ese momento, ese resultado equivocado del match se convierte en el resultado real del match.

Excepción – Cuando un Jugador Pide una Decisión a Tiempo:

Si el jugador pide una decisión en el margen de tiempo oportuno (ver Regla 20.1b) y se descubre que el *contrario*: (1) dio un número de golpes incorrecto o (2) no comunicó una penalización al jugador, el resultado incorrecto del match deberá corregirse.

Regla 3.2d(3) Interpretaciones:

3.2d(3)/1 – Informar Deliberadamente de un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contrario Sobre el Resultado del Match Puede Suponer la Descalificación

La Regla 3.2d(3) confía en que los jugadores conocen el resultado del match, pero no obliga a un jugador a dar el resultado del match al *contrario*.

Si un jugador deliberadamente da un resultado del match o deliberadamente no corrige el mal entendimiento por parte del *contrario* del resultado del match, no significa que haya dado el número de golpes equivocado. Pero el *Comité* debería descalificar al jugador por la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta)

3.2d(3)/2 – Acuerdo sobre el Resultado Equivocado del Match en un Hoyo Anterior Es Descubierto Más Tarde en el Match

Si un jugador y su *contrario* acuerdan un resultado equivocado del match, el resultado del match es válido. Esto no es lo mismo que dar un número de golpes equivocado.

Regla 3

Por ejemplo, después del hoyo 10, un jugador equivocadamente le dice a su *contrario* que el match está empatado y su *contrario* está de acuerdo con este resultado. Antes de empezar el hoyo 12, el *contrario* se da cuenta que en realidad él estaba 1 arriba al acabar el hoyo 10 y solicita una decisión basándose en que el jugador dio un resultado del match equivocado.

Se espera que los jugadores sean conocedores del resultado del match y, si ellos mismos acuerdan un resultado equivocado y este no es corregido antes de empezar el hoyo 11, el resultado equivocado del match se mantiene. No hay penalización para el jugador que equivocadamente dio el resultado del match erróneo.

(4) **Protegiendo los Propios Derechos e Intereses.** En un match los jugadores deberían velar por sus propios derechos e intereses bajo las Reglas:

- Si el jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, el jugador puede actuar en base a la infracción o puede ignorarla.
- **Pero** si el jugador y el *contrario* se ponen de acuerdo deliberadamente para ignorar una infracción o una penalización que saben que existe, ambos jugadores están **descalificados** bajo la Regla 1.3b.
- Si el jugador y el contrario no están de acuerdo sobre si uno de ellos ha infringido una Regla, cualquiera de ellos puede proteger sus derechos solicitando una decisión bajo la Regla 20.1b.

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

Propósito:

El stroke play (juego por golpes) tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a la tarjeta de resultados y a embocar), porque:

- Cada jugador compite contra todos los otros jugadores en la competición, y
- Todos los jugadores deben ser tratados por igual bajo las Reglas.
- Después de completar la vuelta, el jugador y el marcador (quien lleva el resultado del jugador) deberán certificar que los resultados anotados para cada hoyo son correctos y el jugador deberá entregar la tarjeta de resultados al Comité.

3.3a Ganador en Stroke Play (Juego por Golpes)

El jugador que completa todas las vueltas con el total de golpes más bajo (incluyendo golpes efectuados y golpes de penalización) es el ganador.

En una competición con hándicap, esto significa el total neto de golpes más bajo.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 5A(6)** (las Condiciones de la Competición deberían especificar como serán resueltos los empates).

3.3b Anotando Resultados en Stroke Play (Juego por Golpes)

Los resultados del jugador son anotados en su *tarjeta de resultados* por el marcador, quien es asignado por el Comité o elegido por el jugador de una manera aprobada por el Comité.

El jugador debe tener el mismo *marcador* durante la *vuelta* completa, a menos que el Comité autorice un cambio antes o después de que se produzca.

(1) **Responsabilidades del Marcador: Anotando y Certificando Resultados en la Tarjeta de Resultados.** Después de cada hoyo durante la *vuelta*, el *marcador* debería confirmar con el jugador el número de golpes en ese hoyo (incluyendo *golpes* efectuados y *golpes* de penalización) y anotar el resultado bruto (gross) en la *tarjeta de resultados*.

Al completar la *vuelta*:

- El *marcador* debe certificar los resultados anotados en cada hoyo en la *tarjeta de resultados*.
- Si el jugador ha tenido más de un *marcador*, cada *marcador* deberá certificar los resultados de los hoyos en que hizo de *marcador*

Regla 3.3b(1) Interpretaciones:

3.3b(1)/1 – El Marcador Debería Ser Descalificado si Certifica con Conocimiento un Resultado Equivocado de Otro Jugador

Si un *marcador*, que es jugador, certifica con conocimiento un resultado equivocado en un hoyo (incluyendo el resultado de un hoyo que no incluía una penalización que el *marcador* sabía que el jugador había incurrido en dicho hoyo), el *marcador* debería ser descalificado por la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

Regla 3

Por ejemplo, el jugador entrega una *tarjeta de resultados* con el resultado de un hoyo más bajo que el realmente obtenido porque no era conocedor de una penalización que se debería haber anotado. Sin embargo, el *marcador* del jugador era conocedor de la penalización antes de que la *tarjeta de resultados* fuera entregada, y aún sabiéndolo no informó al jugador y en cualquier caso certificó la *tarjeta de resultados*.

Aunque la Regla 3.3b(1) no aplica ninguna penalización por certificar con conocimiento un resultado equivocado de otro jugador, esto no está de acuerdo con el espíritu del juego. En consecuencia, el *Comité* debería descalificar al *marcador* bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

El resultado del jugador en el hoyo se debe modificar tal como establece la Regla 3.3b(3) (Resultado Equivocado para un Hoyo).

3.3b(1)/2 – El Marcador se Puede Negar a Certificar el Resultado de un Jugador Caso No Estar de Acuerdo

Un *marcador* no está obligado a certificar el resultado de un hoyo si cree que es incorrecto.

Por ejemplo, si hay una disputa entre el jugador y su *marcador* respecto a si se ha producido una infracción de las Reglas o respecto al resultado del jugador en un hoyo y el *marcador* informa de los hechos del desacuerdo al *Comité*, el *marcador* no está obligado a certificar el resultado del hoyo que cree que es incorrecto.

El *Comité* deberá considerar toda la información disponible y tomar una decisión en cuanto al resultado del jugador en el hoyo en cuestión. Si el *marcador* rechaza certificar el resultado de dicho hoyo, el *Comité* debería aceptar la certificación de alguna otra persona que observó las acciones del jugador en el hoyo en cuestión (tal como otro jugador) o el mismo *Comité* puede certificar el resultado del jugador para ese hoyo.

(2) Responsabilidades del Jugador: Certificando los Resultados Anotados en los Hoyos y Entregando la Tarjeta de Resultados. Durante la *vuelta*, el jugador debería realizar un seguimiento de sus resultados para cada hoyo.

Al completar la *vuelta*, el jugador:

- Debería revisar cuidadosamente los resultados anotados en los diferentes hoyos por el *marcador* y aclarar cualquier punto dudoso con el *Comité*,
- Debe asegurarse de que el *marcador* certifica los resultados anotados en los diferentes hoyos en la *tarjeta de resultados*,

Regla 3

- No debe cambiar el resultado anotado para un hoyo por el **marcador excepto** con el consentimiento del *marcador* o con la aprobación del *Comité*, y
- Debe certificar los resultados anotados para los hoyos en la *tarjeta de resultados* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual el jugador no debe modificar la *tarjeta de resultados*

Si el jugador incumple cualquiera de estos requerimientos contenidos en la Regla 3.3b, el jugador está **descalificado**.

Excepción – No hay Penalización Cuando la Infracción es Debida al Incumplimiento de las Responsabilidades del Marcador: No hay penalización si el *Comité* determina que la infracción del jugador de la Regla 3.3b (2) fue causada por el incumplimiento, por parte del *marcador*, de sus responsabilidades (como cuando el *marcador* se marcha con la *tarjeta de resultados* del jugador o sin certificar la *tarjeta de resultados*), siempre que esto esté fuera del control del jugador.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5)

(recomendaciones sobre cómo definir cuándo se ha entregado la *tarjeta de resultados*); Sección 5F(3) (que debería hacer el *Comité* si el *marcador* no cumple con sus responsabilidades).

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE RESULTADOS . RESPONSABILIDADES EN STROKE PLAY HANDICAP

Nombre: John Smith Handicap: 5 Fecha: 09/07/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Par	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Resultado	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Par	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Resultado	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 69

Firma del Marcador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y Marcador

Regla 3

Regla 3.3b(2) Interpretaciones:

3.3b(2)/1 – Los Jugadores Están Obligados Solo a Anotar los Resultados en una Tarjeta de Resultados

Hay una diferencia entre obligar a los jugadores a introducir el resultado de una *vuelta* en un ordenador (para temas de hándicap, por ejemplo) y ser obligados a anotar los resultados de cada hoyo usando una *tarjeta de resultados* en formato electrónico aprobada por el *Comité* (tal como una aplicación de resultados para el móvil).

El *Comité* puede requerir a los jugadores a usar una *tarjeta de resultados* que no sea una *tarjeta de resultados* de papel (tal como una *tarjeta de resultados* en formato electrónico), pero el *Comité* no tiene autoridad para imponer una penalización por la Regla 3.3b(2) por dejar de registrar o anotar los resultados en algún otro lugar.

Sin embargo, para ayudar en estos asuntos de tipo administrativo (tal como una eficaz producción y comunicación de los resultados de la competición), un *Comité* puede aplicar una penalización según un Código de Conducta (Regla 1.2b) o contemplar sanciones disciplinarias (tal como no permitir la inscripción en la próxima competición) por no registrar o anotar los resultados en algún otro lugar.

3.3b(2)/2 – No es Necesaria una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en una Tarjeta de Resultados

Cuando el *marcador* o el *Comité* aprueban un cambio en el resultado de un hoyo en la *tarjeta de resultados*, ni el jugador ni el *marcador* están obligados a firmar con sus iniciales o hacer una nueva certificación del resultado cambiado.

La certificación del jugador es aplicable al resultado de todos los hoyos, incluidos aquellos que se hayan modificado.

3.3b(2)/3 – Aplicación de la Excepción al Marcador que Deja de Cumplir sus Responsabilidades

Según la Excepción a la Regla 3.3b(2), un jugador no incurre en penalización si hay una infracción de los requisitos de la *tarjeta de resultados* por un fallo del *marcador* que está fuera del control del jugador.

Ejemplos de cómo se aplica esta excepción son:

- Si un *marcador* abandona el *campo* con la *tarjeta de resultados* de un jugador después de una *vuelta*, el *Comité* debería intentar ponerse en contacto con el *marcador*. Sin embargo, si no es capaz de ello, el *Comité* debería aceptar certificación de los resultados del jugador por alguien

que observó la *vuelta*. Si no hay nadie más disponible, el *Comité* mismo puede certificar los resultados del jugador.

- Si un jugador necesita corregir el resultado de un hoyo después que la *tarjeta de resultados* haya sido certificada por el *marcador*, pero este no está disponible o ya se ha marchado, el *Comité* debería intentar ponerse en contacto con el *marcador*. Si no es capaz de hacerlo, el *Comité* debería aceptar la certificación de la alteración por cualquier otra persona que observó al jugador jugar ese hoyo o, si ninguna persona que observara el juego del hoyo está disponible, el *Comité* mismo puede certificar el hoyo.

(3) **Resultado Incorrecto para un Hoyo.** Si el jugador entrega una tarjeta de resultados con un resultado incorrecto para cualquier hoyo:

- Resultado Entregado Mayor que el Obtenido. El resultado entregado mayor se mantiene para el hoyo.
- Resultado Entregado Menor que el Obtenido o Sin Resultado Entregado. El jugador está **descalificado**

Excepción – No Incluir una Penalización que se Desconocía:

Si uno o más de los resultados anotados en los hoyos del jugador son más bajos que los reales porque no incluyó uno o más golpes de penalización que no sabía que había incurrido antes de entregar la *tarjeta de resultados*:

- El jugador no está descalificado.
- En cambio, si el error se descubre antes de cerrar la competición, el *Comité* corregirá el resultado del jugador para ese hoyo u hoyos, añadiendo **el/los golpe(s) de penalización que deberían haber sido incluidos** en el resultado de ese hoyo u hoyos bajo las Reglas.

Esta excepción no se aplica:

- Cuando la penalización excluida es de descalificación, o
- Cuando se le informó al jugador que podría tener penalización o, no estando seguro de haberla cometido, no planteó la duda al *Comité* antes de devolver la *tarjeta de resultados*.

Regla 3

Regla 3.3b(3) Interpretaciones:

3.3b(3)/I – Los Resultados en la Tarjeta de Resultados Deben Ser Identificables para el Hoyo Correcto

Según la Regla 3.3b, cada uno de los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados* debe ser identificables para el hoyo correcto.

Por ejemplo, si el *marcador* anota los resultados de los primeros nueve hoyos en las casillas de los segundos nueve hoyos y viceversa, la *tarjeta de resultados* será aún aceptable si el error es corregido modificando los números de cada hoyo de tal manera que a cada hoyo le corresponda el resultado correcto.

Sin embargo, si dicho error no es corregido, y en consecuencia, el resultado de un hoyo es menor que el realmente conseguido, el jugador es descalificado de acuerdo con la Regla 3.3b(3).

(4) **Resultados en una Competición con Hándicap.** El jugador es responsable de asegurarse de que su hándicap esté incluido en la *tarjeta de resultados*. Si el jugador entrega una *tarjeta de resultados* sin incluir el hándicap correcto:

- El Hándicap en la Tarjeta de Resultados es Superior al que le Corresponde o No Está incluido el Hándicap. Si esto afecta al número de *golpes* que el jugador recibe, está **descalificado** de la competición con hándicap. Si no, no hay penalización.
- El Hándicap en la Tarjeta de Resultados es Inferior al que le Corresponde. No hay penalización y el resultado neto del jugador se mantiene con el hándicap inferior anotado

Regla 3.3b(4) Interpretaciones:

3.3b(4)/I – Significado del “Hándicap” del Jugador que Debe Aparecer en la Tarjeta de Resultados

En las competiciones *stroke play* con resultado neto, es responsabilidad del jugador asegurarse que su hándicap está incluido en la *tarjeta de resultados*. “Hándicap” significa el hándicap para *campo* y *áreas de salida* que se están jugando, excluyendo cualquier asignación y ajuste de hándicap establecidas en las Condiciones de la Competición. El *Comité* es responsable de aplicar cualquier asignación y ajuste de hándicap.

3.3b(4)/2 – El Jugador no Está Exento de Penalización si el Comité Facilita una Tarjeta de Resultados con un Hándicap Incorrecto

Si el *Comité* facilita a los jugadores *tarjetas de resultados* con sus hándicaps, cada jugador debe asegurarse que su hándicap correcto aparece en la *tarjeta de resultados* antes de entregarla.

Por ejemplo, como cortesía, el *Comité* decide emitir *tarjetas de resultados* pre-impresas conteniendo la fecha, el nombre del jugador y el hándicap.

Si tal *tarjeta de resultados* por error tiene un hándicap de un jugador que sea más alto que el que realmente le corresponde, y esto afecta al número de golpes que obtiene, el jugador está descalificado por la Regla 3.3b(4) si no corrige el error antes de devolver la *tarjeta de resultados*.

3.3b(4)/3 – No hay Penalización Cuando un Hándicap Más Alto No Tiene Efecto

Si un jugador entrega su *tarjeta de resultados* con un hándicap más alto que al que tiene derecho, pero dicho hándicap erróneo no afecta al número de golpes que recibe, no hay penalización ya que no afecta a la competición.

Por ejemplo, una Condición de la Competición establece que se usa el 90% del hándicap de cada jugador. Un jugador tiene un hándicap de 5, pero el jugador entrega la *tarjeta de resultados* en la que aparece un hándicap de 6. Como el 90% de 5 o 6 equivale a 5 cuando lo redondeas al número entero más cercano, usar el hándicap de 6 no afecta al número de golpes que el jugador recibe, por lo tanto no incurre en penalización.

(5) El Jugador No Es Responsable de Sumar los Resultados o Aplicar el Hándicap. El *Comité* es responsable de sumar los resultados de los hoyos del jugador y, en una competición con hándicap, de aplicar los *golpes* de hándicap.

Si el jugador entrega una *tarjeta de resultados* en la cual ha cometido un error al sumar los resultados o al aplicar los *golpes* de hándicap, no hay penalización.

Regla 3

Regla 3.3b Interpretaciones Generales:

3.3b/1 – Los Jugadores Deben Estar Acompañados por un Marcador Toda la Vuelta

El propósito de un *marcador* es certificar que el resultado de un jugador en cada hoyo aparece correctamente en la *tarjeta de resultados* del jugador. Si un *marcador* no permanece con un jugador la totalidad de la *vuelta*, la *tarjeta de resultados* no puede certificarse correctamente.

Por ejemplo, si un jugador juega varios hoyos sin *marcador* y el *marcador* anota el resultado del jugador para los hoyos que el jugador jugó solo, la *tarjeta de resultados* no puede considerarse correctamente certificada de acuerdo con la Regla 3.3b.

El jugador debería haber insistido al *marcador* para que le acompañase todos los hoyos. Si el *marcador* era incapaz de hacerlo, el jugador debería haber pedido a otra persona que ejerciera de *marcador*. Si eso no era posible, el jugador estaba obligado a interrumpir el juego e informar al Comité, de esta manera otro *marcador* podría ser asignado.

3.3b/2 – La Información Colocada en un Sitio Equivocado en la Tarjeta de Resultados Puede Ser Aún Aceptable

Aunque los requerimientos de la Regla 3.3b deben cumplirse antes de que la *tarjeta de resultados* sea entregada, no hay penalización si la información correcta está equivocadamente anotada en la *tarjeta de resultados* en un lugar diferente de donde se esperaba, excepto que el resultado de cada hoyo en la tarjeta de resultados debe ser identificable con el correspondiente hoyo (Ver interpretación 3.3b(3)/1).

Por ejemplo:

- Si el jugador y el *marcador* certifican los resultados de los hoyos en el lugar donde el otro debía hacerlo, los resultados de los hoyos han sido certificados según la Regla 3.3b. Igualmente sería cierto si para certificar se usa las iniciales en lugar del nombre completo.
- Si los resultados del jugador están registrados en la *tarjeta de resultados* del *marcador* y viceversa, pero los resultados son correctos y ambas *tarjetas de resultados* se certifican, las *tarjetas de resultados* son aceptables siempre que los jugadores informen al Comité que *tarjeta de resultados* pertenece a cada jugador. Como la naturaleza del error es administrativa, no hay límite de tiempo para hacer tal corrección (Ver interpretación 20.2d/1).

3.3b/3 – Se Puede Utilizar otra Tarjeta de Resultados si la Oficial Se ha Extraviado

Aunque el jugador debería entregar la *tarjeta de resultados* que le fue entregada por el *Comité*, la Regla 3.3b no obliga que sea la misma *tarjeta de resultados* si esta fue estropeada o extraviada.

Por ejemplo, si el *marcador* extravía la *tarjeta de resultados* de papel que le había sido entregada por el *Comité*, sería aceptable usar otra *tarjeta de resultados* (tal como una *tarjeta de resultados* del club) siempre que la *tarjeta de resultados* contenga el nombre del jugador y los resultados de los hoyos, y esté certificada por el *marcador* y el jugador.

Cuando se usa un sistema electrónico de anotación de resultados y el jugador o el *marcador* pierden la conectividad de internet o se produce un problema técnico, los jugadores deberían informar del problema al *Comité* tan pronto como sea posible y no más tarde que inmediatamente después de completar la vuelta.

3.3c Dejar de Embocar

Un jugador debe *embocar* en cada hoyo de una *vuelta*. Si el jugador deja de *embocar* en algún hoyo:

- El jugador deberá corregir el error antes de jugar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de resultados*.
- Si no se corrige el error a tiempo, el jugador está **descalificado**

Véase Reglas 21.1, 21.2 y 21.3 (Reglas para otras modalidades de *stroke play* (juego por golpes) (*Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey*) en las que los resultados son diferentes y el jugador no es descalificado si no *emboca*).

REGLA

4

El Equipamiento del Jugador

Propósito:

La Regla 4 describe el equipamiento que los jugadores pueden utilizar durante una vuelta. Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el que el éxito del jugador debería depender de su juicio, habilidades y capacidades, el jugador:

- Deberá utilizar palos y bolas que sean conformes con las Reglas,
- Está limitado a no más de 14 palos y, normalmente, no debe sustituir palos dañados o perdidos, y
- Está limitado en el uso de otro equipamiento que proporcione ayuda artificial a su juego.

4.1 Palos

Para conocer los requisitos detallados de palos, bolas y otro equipamiento, así como el proceso para la consulta y envío de los mismos para su conformidad, véanse las *Reglas de Equipamiento*.

4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpee

(1) **Palos conformes.** Al ejecutar un *golpe*, un jugador deberá utilizar un palo que sea conforme con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento*:

- Un palo usado para ejecutar un *golpe* debe ser conforme, no solo cuando el palo es nuevo, sino también cuando ha sido deliberada o accidentalmente modificado de alguna manera.
- **Pero** si las características de juego de un palo conforme cambian debido al desgaste por un uso normal, sigue siendo un palo conforme.

“Características de Juego” se refiere a cualquier parte del palo que afecta a cómo se comporta al ejecutar un *golpe*, tales como el grip, la varilla o vara, la cabeza o la base del palo (lie) o el ángulo de inclinación (loft) (incluyendo la base del palo (lie) o ángulo de inclinación (loft) de un palo ajustable).

Regla 4.1a(1) Interpretaciones:**4.1a(1)/1 - El Desgaste de un Palo por un Uso Normal No Cambia su Conformidad**

Un uso normal incluye *golpes*, *golpes* de práctica y *swings* de práctica, así como acciones tales como sacar un palo y reponerlo en la bolsa de golf. Si se produce un desgaste por un uso normal, el palo del jugador es tratado como conforme, y puede continuar utilizándolo.

Ejemplos de desgaste por un uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de la cabeza del palo se ha soltado y puede sonar durante el *golpe* o cuando se sacude la cabeza del palo.
- Se ha formado en la empuñadura del palo, donde se colocan los dedos pulgares, una marca de desgaste.
- Se ha formado una depresión en la cara del palo por un uso repetido.
- Las estrías de la cara del palo están desgastadas.

4.1a(1)/2 – No hay Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta

Si un jugador ejecuta un *golpe* con un palo no conforme, el jugador no está descalificado si el *golpe* no cuenta en el resultado del jugador.

Ejemplos de cuando un jugador no incurre en penalización por ejecutar un *golpe* con un palo no conforme incluyen cuando:

- El jugador utilizó el palo para ejecutar un *golpe* a una *bola provisional*, pero la bola nunca llegó a estar en *juego*.
- El jugador utilizó el palo para ejecutar un *golpe*, pero el *golpe* fue cancelado.
- El jugador utilizó el palo para ejecutar un *golpe* a una segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no fue la que contó para su resultado.

(2) Uso o Reparación de un Palo Dañado Durante la Vuelta. Si un palo conforme es dañado durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, el jugador normalmente no debe sustituirlo con otro palo. (Para las limitadas **excepciones** en las que el jugador no causó el daño, ver la Regla 4.1b(3)).

Pero, sin importar la naturaleza o la causa del daño, el palo dañado será tratado como conforme para el resto de la *vuelta*, (**pero** no durante un desempate en *stroke play* (*juego por golpes*), lo que constituye una nueva *vuelta*).

Regla 4

Para el resto de la *vuelta*, el jugador puede:

- Seguir ejecutando golpes con el palo dañado, o
- Hacer reparar el palo, restaurándolo lo máximo posible a su condición anterior a producirse el daño durante la *vuelta* o mientras el juego estaba interrumpido, utilizando el mismo grip, varilla o vara y cabeza. **Pero** al hacerlo:
 - » El jugador no debe demorar el juego irrazonablemente (ver Regla 5.6a), y
 - » Cualquier daño existente antes de la *vuelta* no debe ser reparado.

“Dañado durante una *vuelta*” significa que las características técnicas de un palo han cambiado debido a cualquier acto durante la *vuelta*, (incluyendo mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a), y puede ser:

- Por el jugador (al ejecutar un *golpe* o realizar un swing de práctica con el palo, al meterlo o sacarlo de la bolsa, si se le cae o se apoya en él, o si lo tira o hace mal uso de él), o
- Por cualquier otra persona, *influencia externa* o *fuerzas naturales*.

Pero un palo no ha sido “dañado durante una *vuelta*” si sus características de juego son deliberadamente cambiadas por el jugador durante la *vuelta*, como se describe en la Regla 4.1a (3).

Regla 4.1a(2) Interpretaciones:

4.1a(2)/I – Significado de “Reparar”

Ejemplos de reparar incluyen:

- Volver a colocar cinta de plomo desprendida al ejecutar un *golpe*. Dada la naturaleza de la cinta de plomo, si la misma no permaneciera en el palo en la misma posición al reponerla, se puede utilizar una nueva cinta.
- Apretar palos dotados con mecanismos de ajuste que pueden desprenderse o aflojarse durante la *vuelta*, pero no incluye el ajustar el palo a un modo o configuración diferente.

(3) **Modificación Deliberada de las Características De Juego del Palo Durante la Vuelta.** Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con un palo cuyas características de juego ha modificado

deliberadamente durante la *vuelta* (incluyendo mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a):

- Mediante el uso de una función ajustable o cambiando físicamente el palo (**excepto** cuando está permitido reparar el daño bajo la Regla 4.1a(2)), o
- Aplicando cualquier sustancia a la cabeza del palo (excepto para limpiarla) para afectar como se comporta al ejecutar un *golpe*.

Excepción – Palo Ajustable Restaurado a su Posición

Original: Si las características de juego de un palo se cambiaron mediante el uso de una función ajustable y, antes de que sea utilizado para ejecutar un *golpe*, se restaura lo más posible a su posición original, ajustando la característica nuevamente a la posición donde estaba, no hay penalización y el palo puede usarse para ejecutar un *golpe*.

Penalización por Ejecutar un Golpe Infringiendo la Regla 4.1a: Descalificación.

- No hay penalización bajo esta Regla por simplemente tener (pero no ejecutar un *golpe*) un palo no conforme o un palo cuyas características de juego fueron deliberadamente modificadas durante la *vuelta*.
- **Pero** dicho palo sigue contando para el límite de 14 palos contenido en la Regla 4.1b (1).

4.1b Límite de 14 Palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta

(1) **Límite de 14 palos.** Un jugador no debe:

- Iniciar una *vuelta* con más de 14 palos, o
- Tener más de 14 palos durante la *vuelta*.

Si el jugador inicia una *vuelta* con menos de 14 palos, puede añadir otros durante la *vuelta* hasta un máximo de 14 (ver Regla 4.1b(4) para las restricciones existentes).

Cuando el jugador advierte que está infringiendo esta Regla al tener más de 14 palos, debe retirar del juego inmediatamente el palo o palos en exceso, siguiendo el procedimiento de la Regla 4.1c(1):

- Si el jugador comenzó con más de 14 palos, puede escoger qué palo o palos declarará fuera de juego.
- Si el jugador añadió palos en exceso durante la *vuelta*, esos palos añadidos son los que debe declarar fuera de juego.

Regla 4

Después de que su *vuelta* haya comenzado, si el jugador recoge el palo que se dejó olvidado otro jugador o un palo es colocado erróneamente en la bolsa del jugador sin su conocimiento, no se considerará como uno de los palos del jugador a efectos del límite establecido de 14 palos (**pero** no debe usarse).

Regla 4.1b(1) Interpretaciones:

4.1b(1)/1 – Una Cabeza de Palo y una Varilla Separadas No Constituyen un Palo

Con respecto a la Regla 4.1b(1), las partes separadas de un palo no son un palo y no cuentan para el límite de los 14 palos del jugador.

Por ejemplo, si un jugador comienza su *vuelta* con 14 palos y lleva además componentes sueltos de palos, se considera que el jugador lleva solo 14 palos y no hay infracción de la Regla 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – Un Palo Roto en Pedazos No Cuenta Dentro del Límite de 14 Palos

Un palo que se ha roto en pedazos no cuenta con respecto al límite de los 14 palos del jugador incluso aunque el jugador comience la *vuelta* con dicho palo roto.

Por ejemplo, mientras está calentando en el campo de prácticas, el palo de un jugador se rompe justo por debajo de la empuñadura y el jugador comienza la *vuelta* con ese palo roto dentro de su bolsa. Ese palo no cuenta como uno de los 14 palos que el jugador tiene permitido llevar.

4.1b(1)/3 – Los Palos Transportados para el Jugador Cuentan Dentro del Límite de 14 palos

El límite de los 14 palos se aplica a cualquier palo que está siendo llevado por el jugador, su *caddie*, o cualquier otra persona a la que se le ha pedido que los lleve.

Por ejemplo, si un jugador comienza la *vuelta* con 10 palos y pide a otra persona que camina junto con el grupo que lleve 8 palos adicionales para que el jugador los pueda ir añadiendo a su bolsa durante la *vuelta*, se considera que el jugador ha comenzado la *vuelta* con más de 14 palos.

4.1b(1)/4 – Un Palo se Considera Añadido Cuando se ha Ejecutado el Siguiendo Golpe

Un palo se considera añadido cuando el jugador ejecuta su siguiente *golpe* con cualquier palo mientras el palo añadido está en posesión del jugador.

Esto se aplica tanto si el jugador tenía o no derecho a añadir o sustituir un palo.

Por ejemplo, si un jugador que comienza la vuelta con 14 palos decide cambiar su putter por otro putter entre el juego de dos hoyos y lo hace sin demorar irrazonablemente el juego, el jugador no es penalizado si se da cuenta de su error y lo corrige antes de ejecutar el siguiente *golpe* con cualquier palo.

(2) **No se Comparten Palos.** Un jugador solo puede usar los palos con los que empezó o los que añadió de acuerdo a lo permitido en (1):

- El jugador no debe ejecutar ningún *golpe* con un palo en uso por otra persona que está jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente).
- Cuando el jugador descubra que ha infringido esta Regla al ejecutar un *golpe* con el palo de otro jugador, debe poner inmediatamente ese palo fuera de juego, usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

Véanse las Reglas 22.5 y 23.7 (excepción limitada en las formas de juego de *compañeros*, que permite a los *compañeros* compartir palos si no suman más de 14 palos entre ellos).

Regla 4.1b(2) Interpretaciones:

4.1b(2)/1 – Varios Jugadores Pueden Compartir Palos en una Bolsa

Las Reglas no restringen que varios jugadores (como por ejemplo *compañeros*) puedan llevar sus palos en una misma bolsa. Sin embargo, para reducir el riesgo de incurrir en penalización bajo la Regla 4.1b, los jugadores deberían asegurarse de que los palos sean claramente identificables a cada jugador.

4.1b(2)/2 – No esta Permitido Compartir Palos para Golpes que Cuentan en el Resultado del Jugador

La prohibición con respecto a compartir palos se aplica solo a los *golpes* que cuentan para el resultado del jugador. No se aplica a los swings de práctica, *golpes* de práctica o *golpes* ejecutados después de que el resultado de hoyo está decidido.

Por ejemplo, no hay penalización bajo la Regla 4.1b si, entre el juego de dos hoyos, un jugador pide prestado el putter de otro jugador y ejecuta varios putts de práctica en el *green* del hoyo recién acabado.

Regla 4

- (3) **No se Sustituyen Palos Rotos o Dañados.** Si un jugador comenzó con 14 palos o añadió otros hasta el límite de 14 y posteriormente pierde o daña alguno de ellos durante la *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, el jugador no debe sustituirlo por otro palo.

Excepción – Sustituyendo Un Palo Dañado Cuando el Jugador No Causó el Daño: Si el palo de un jugador se daña durante la *vuelta* (incluyendo mientras el juego está interrumpido) (ver Regla 4.1a(2)) por una *influencia externa* o *fuerzas naturales* o por otra persona diferente al jugador o su *caddie*:

- El jugador puede sustituir el palo dañado por cualquier otro palo bajo la Regla 4.1b(4).
- **Pero** al hacer esto, el jugador debe poner inmediatamente el palo dañado fuera de juego, usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

- (4) **Restricciones al Añadir o Sustituir Palos.** Al añadir o sustituir un palo bajo (1) o (3), un jugador no debe:

- Demorar indebidamente el juego (ver Regla 5.6a), o
- Añadir o pedir prestado un palo de cualquiera que esté jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente), o
- Ensamblar un palo con piezas llevadas por alguien para el jugador durante la *vuelta*.

Regla 4.1b(4) Interpretaciones:

4.1b(4)/I – Se Pueden Ensamblar Componentes de Palos Cuando No Hayan Sido Llevados Por o Para el Jugador

La Regla 4.1b(4) restringe a un jugador el ensamblar un palo con piezas que el pueda llevar o que cualquier otra persona pueda llevar para el. Dicha Regla no restringe al jugador de recoger piezas para ensamblar un palo o piezas que le hayan sido proporcionadas.

Por ejemplo, si a un jugador le está permitido añadir un palo (ver Regla 4.1b(1)) o reponer un palo dañado (ver Regla 4.1b(3)), los componentes de un palo llevados desde la casa club (como por ejemplo de la taquilla del jugador), de la tienda de golf o del camión de fabricante, u otras localizaciones similares, no se consideran como “llevados por alguien para el jugador durante la *vuelta*” y esta permitido ser ensamblados por el jugador o cualquier otra persona.

Penalización por Infringir la Regla 4.1b: La penalización se aplica en base al momento en que el jugador descubre la infracción:

- El Jugador Descubre la Infracción Mientras Juega el Hoyo. La penalización se aplica al finalizar el hoyo en juego. En *match play* (juego por hoyos), el jugador debe completar el hoyo, computar el resultado del hoyo al resultado del match y luego aplicar la penalización para ajustar el resultado del match.
- El Jugador Descubre la Infracción Entre el Juego de Dos Hoyos. La penalización se aplica al final del hoyo recién completado, no al hoyo siguiente.

Penalización en Match Play (Juego por Hoyos) – Se Ajusta el Resultado del Match Restando Hoyos, Máximo de Dos Hoyos:

- Es una penalización para ajustar el match – no es lo mismo que una penalización de pérdida de hoyo.
- Al final del hoyo en juego o recién completado, se ajusta el resultado del match restando **un hoyo** por cada hoyo en el que hubo infracción, con una **deducción máxima de dos hoyos** en la vuelta.
- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el 3er hoyo y posteriormente gana el hoyo para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora el jugador iría uno arriba en el match.

Penalización en Stroke Play (Juego Por Golpes) – Dos Golpes de Penalización, Máximo de Cuatro Golpes: El jugador incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)** para cada hoyo en el que se produjo una infracción, con un **máximo de cuatro golpes de penalización** en la *vuelta* (se añaden dos golpes de penalización a los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).

Regla 4.1b Interpretaciones:

4.1b/1 – Como Aplicar la Penalización para Ajustar el Match Una vez que Cualquier Jugador Ha Comenzado el Hoyo Durante el Match

Si cualquier jugador en un match ya ha comenzado el juego de un hoyo y se descubre una infracción de la Regla 4.1b, la penalización para ajustar el resultado del match se aplica al completar el hoyo en juego. Si el jugador que ha infringido la Regla no ha comenzado ese hoyo o se encuentra entre dos hoyos no hay infracción en el siguiente hoyo.

Regla 4

Por ejemplo, después de completar el primer hoyo, el jugador sale en el segundo hoyo. Antes de que el *contrario* efectúe la salida, se da cuenta que lleva 15 palos infringiendo la Regla 4.1b(1). Dado que el *contrario* no había comenzado el segundo hoyo, el resultado del match se ajusta solo en un hoyo a favor del jugador, pero el resultado del match no es revisado hasta que se complete el segundo hoyo dado que el segundo hoyo comenzó cuando el jugador realizó el golpe de salida.

4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

(1) **Durante la Vuelta.** Cuando un jugador descubre durante una *vuelta* que está infringiendo la Regla 4.1b(1), (2) o (3) por tener más de 14 palos o por ejecutar un *golpe* con un palo de otro jugador, debe inmediatamente tomar una acción que claramente identifique cada uno de los palos que están siendo declarados fuera de juego.

Esto puede ser llevado a cabo:

- Declarando esto al *contrario* en *match play* (juego por hoyos) o al marcador o a otro jugador del mismo grupo en *stroke play* (juego por golpes), o
- Realizando cualquier otra acción clara (como colocar el palo al revés en la bolsa, depositándolo en el suelo del carro de golf o entregándolo a otra persona).

El jugador no debe ejecutar ningún *golpe* durante el resto de la *vuelta* con cualquier palo declarado fuera de juego.

Si un palo declarado fuera de juego es de otro jugador, ese otro jugador puede continuar usándolo.

Penalización por infringir la Regla 4.1c(1): Descalificación.

(2) **Antes de la Vuelta.** Si un jugador descubre justo antes de empezar una *vuelta* que accidentalmente tiene más de 14 palos, debería intentar no llevar el palo o los palos en exceso.

Pero, como opción sin penalización:

- El jugador puede declarar cualquier de esos palos en exceso fuera de juego antes de iniciar la *vuelta*, usando el procedimiento contenido en (1), y
- Los palos en exceso los puede llevar (**pero** no utilizar) durante la *vuelta* y no cuentan para el límite de 14 palos.

Si un jugador lleva deliberadamente más de 14 palos a su primera *área de salida* y comienza la *vuelta* llevando los palos en exceso, esta opción no está permitida y se aplica la Regla 4.1b(1).

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta

(1) **Debe Jugarse con Bolas Conformes.** Al ejecutar cada *golpe*, un jugador debe utilizar una bola que sea conforme con los requerimientos contenidos en las *Reglas del Equipamiento*.

Un jugador puede obtener una bola conforme para jugar de cualquier otra persona, incluyendo otro jugador en el *campo*.

Regla 4.2a(1) Interpretaciones:

4.2a(1)/1 – Estatus de Una Bola que No Está en la Lista de Bolas Conformes

En una competición en la que el *Comité* no ha adoptado la Regla Local que requiere a los jugadores usar una marca y modelo de bola contenida en la Lista de Bolas de Golf Conformes vigente, un jugador puede utilizar las siguientes bolas de golf:

- Marcas y modelos que nunca han sido comprobadas – estas se suponen conformes y la carga de la prueba está en la persona que alega que no lo son.
- Marcas y modelos que aparecieron en una lista anterior pero que no han sido remitidas de nuevo para su inclusión en la Lista vigente - estas se suponen que continúan siendo conformes.

Sin embargo, las marcas y modelos que han sido comprobadas y encontradas no conformes según las *Reglas de Equipamiento* no deben ser usadas durante el juego, haya sido adoptada o no la Regla Local.

4.2a(1)/2 – Estatus de las Bolas “X-Out”, “Restauradas” y de “Prácticas”

Si un jugador elige jugar una bola que está marcada como “X-Out” o “Práctica” por el fabricante, o una bola que ha sido restaurada, estas bolas son tratadas bajo las *Reglas de Equipamiento* como se describe a continuación:

Regla 4

- “X-Out” es el termino que se utiliza habitualmente para una bola de golf que un fabricante considera imperfecta (normalmente solo por razones estéticas, tal como errores en la pintura o en la impresión) y, por lo tanto, ha tachado el nombre de la marca. “Restaurada” se refiere a una bola de segunda mano que ha sido limpiada y marcada como “restaurada” o una impresión o marca similar.

En ausencia de una clara evidencia que sugiera que una bola “X-Out” o “Restaurada” no es conforme con las *Reglas de Equipamiento*, un jugador tiene permitido utilizarlas.

Sin embargo, si el *Comité* ha adoptado la Regla Local de Lista de Bolas de Golf Conformes, dicha bola no debe ser utilizada incluso si las marcas de identificación en la bola en cuestión aparecen en la Lista.

- “Práctica”, las bolas de práctica son habitualmente bolas conformes a las que se les ha estampado la palabra práctica o una impresión o marca similar. Las bolas de “Práctica” son tratadas de la misma manera que otras bolas que ha menudo llevan el logotipo característico de un club o campo de golf, una compañía, una escuela u otro logotipo.

Tales bolas pueden ser utilizadas incluso cuando el *Comité* ha adoptado como Regla Local la Lista de Bolas de Golf Conformes.

4.2a(1)/3 – No Hay Penalización por Ejecutar un Golpe con una Bola No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola no conforme o a una bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Conformes cuando esta en vigor la Regla Local, el jugador no está descalificado si el golpe no cuenta para el resultado del jugador.

Ejemplos de cuando un jugador no incurre en penalización cuando el jugador juega una bola que no está permitida:

- Como una *bola provisional*, pero la *bola provisional* nunca llega a estar en juego.
- Cuando el *golpe* con esa bola fue cancelado.
- Como una segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no fue la que contó para su resultado.

(2) **No Debe Jugarse con una Bola Deliberadamente Alterada.**

El jugador no debe ejecutar ningún *golpe* con una bola cuyas características de juego hayan sido deliberadamente alteradas, como

raspándola o calentándola o aplicándole cualquier sustancia (distinta a la utilizada para limpiarla).

Penalización por Ejecutar un Golpe Infringiendo la Regla 4.2a: Descalificación.

4.2b Bola se Rompe en Pedazos Durante el Juego de un Hoyo

Si la bola de un jugador se rompe en pedazos después de un *golpe*, no hay penalización y el *golpe* no cuenta.

El jugador deberá jugar otra bola desde donde ese *golpe* fue jugado (ver Regla 14.6).

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 4.2b: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

4.2c Bola se Corta o Agrieta Durante el Juego de un Hoyo

(1) **Levantar la Bola para Ver si está Cortada o Agrietada.** Si un jugador cree razonablemente que su bola se ha cortado o agrietado durante el juego de un hoyo:

- El jugador puede levantar la bola para comprobarlo, **pero**:
- El punto de reposo debe ser *marcado* primero y la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando está en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla bajo la Regla 13.1b), no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en un **golpe de penalización**.

Si múltiples infracciones a la Regla con una penalización de un golpe resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

(2) **Cuándo Puede Sustituirse por Otra Bola.** El jugador solo puede *sustituir* la bola original si se aprecia claramente que está cortada o agrietada y este daño se ha producido durante el juego del hoyo que está jugando – **pero** no si solo está rayada o raspada o su pintura está solo dañada o descolorida.

- Si la bola original está cortada o agrietada, el jugador debe *reponer* otra bola o la bola original en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Regla 4

- Si la bola original no está cortada o agrietada, el jugador debe *reponerla* en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

No hay nada en esta Regla que prohíba a un jugador sustituir una bola bajo cualquier otra Regla o cambiar la bola entre dos hoyos.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 4.2c: Penalización General bajo las Reglas 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

4.3 Uso del Equipamiento

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamiento* que un jugador pudiera utilizar durante una *vuelta*, **excepto** la obligación de jugar con palos y bolas conformes, que está cubierta por las Reglas 4.1 y 4.2, no por esta Regla.

Esta Regla solo trata de cómo se usa el *equipamiento*. No limita el *equipamiento* que puede llevar un jugador durante una *vuelta*.

4.3a Usos de Equipamiento Permitido y Prohibido

Un jugador podrá usar *equipamiento* para ayudarle en su juego durante una *vuelta*, **excepto** que no podrá obtener una posible ventaja:

- Utilizando el *equipamiento* (que no sea un palo o una bola) que artificialmente elimina o reduce la necesidad de una habilidad o juicio que es esencial para el desafío del juego, o
- Utilizando el *equipamiento* (incluyendo un palo o una bola) de forma anormal al ejecutar un *golpe*. “Forma anormal” significa una forma significativamente diferente a su uso tradicionalmente aceptado y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Esta Regla no afecta la aplicación de cualquier otra Regla que limita las acciones que un jugador tiene permitido efectuar con un palo, bola u otro *equipamiento* (como colocar un palo u otro objeto para ayudarlo a alinearse, ver Regla 10.2b (3)).

Ejemplos comunes de usos de *equipamiento* permitidos y prohibidos durante una *vuelta* bajo esta Regla son:

(1) Distancia e Información Direccional.

- Usos Permitidos. Obteniendo información sobre distancias o dirección (como un dispositivo medidor de distancias o brújula).
- Usos Prohibidos.
 - » Midiendo cambios de elevación, o
 - » Interpretando cualquier distancia o información direccional (como por ejemplo un equipo que proporcione la *línea de juego* recomendada o el palo aconsejable basado en la ubicación de la bola del jugador).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo G-5 (el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo el uso de equipos medidores de distancia).

Regla 4.3a(1) Interpretaciones:

4.3a(1)/I - Restricciones sobre el Uso de Equipamiento para Medir Pendientes

Aunque un jugador puede utilizar su palo como una plomada para ayudar a evaluar o medir pendientes o contornos, hay otros *equipamientos* que un jugador no puede usar para evaluar una pendiente o contorno.

Por ejemplo, un jugador no está autorizado a medir pendientes por medio de:

- Colocando una botella con líquido para actuar como un nivel.
- Sosteniendo o colocando un nivel de burbuja.
- Usando un peso suspendido en una cuerda como plomada

(2) Información sobre el Viento y Otras Condiciones Meteorológicas.

- Usos Permitidos.
 - » Obteniendo cualquier tipo de información meteorológica (incluyendo velocidad del viento) que está disponible en pronósticos del tiempo, o
 - » Midiendo la temperatura y humedad en el *campo*.
- Usos Prohibidos.
 - » Midiendo la velocidad del viento en el campo, o

Regla 4

- » Usando un dispositivo artificial para conseguir otra información relacionada con el viento (tal como polvo para estimar la dirección del viento).

Regla 4.3a(2) Interpretaciones:

4.3a(2)/I - No está Permitida la Utilización de Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento

La Regla 4.3a(2) proporciona un único ejemplo de un objeto artificial no permitido para obtener información relacionada con el viento (polvo para estimar la dirección del viento). Sin embargo, otros objetos artificiales no deben ser usados con el único propósito de obtener información relacionada con el viento.

Por ejemplo, si un jugador saca un pañuelo con el único propósito de sujetarlo en el aire para ver en que dirección sopla el viento, la acción del jugador es una infracción de la Regla 4.3.

(3) Información Conseguida Antes o Durante la Vuelta.

- Usos Permitidos.
 - » Usando información que fue generada antes del inicio de la *vuelta* (como información de *vuelatas* anteriores, consejos de swing o recomendaciones de palo), o
 - » Grabando (para usar después de la *vuelta*) información de juego o fisiológica obtenida durante la *vuelta* (como distancia del palo, estadísticas de juego o ritmo cardíaco).
- Usos Prohibidos.
 - » Procesando o interpretando información específica de la *vuelta* (como recomendaciones de palo basadas en las distancias actuales en la *vuelta*), o
 - » Usando cualquier información fisiológica registrada durante la *vuelta*.

(4) Audio y Video.

- Usos Permitidos.
 - » Escuchando un audio o viendo videos de cosas no relacionadas con la competición que se está jugando (como un programa de noticias o música de fondo).

» **Pero** al hacerlo hay que mostrar consideración hacia los demás (ver Regla 1.2).

- Usos Prohibidos.

- » Escuchando música u otro audio para eliminar distracciones o para ayudar con el ritmo del swing, o
- » Viendo videos que muestran el juego del jugador u otros jugadores durante la competición que ayudan al jugador a elegir un palo, ejecutar un *golpe* o decidir cómo jugar durante la *vuelta*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo G-8 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo o restringiendo el uso de dispositivos de audio y video durante una *vuelta*).

Regla 4.3a(4) Interpretaciones:

4.3a(4)/I - Viendo un Vídeo Que Está Siendo Proyectado en el Campo

No hay infracción de la Regla 4.3a(4) si un jugador ve un video que está siendo proyectado, en beneficio de los espectadores, en una competición de golf.

Por ejemplo, si un jugador está de pie en las proximidades del *área de salida* esperando para jugar, y puede ver una pantalla publica proyectando imágenes de la competición en directo, información estadística, velocidad del viento u otras vicisitudes similares, no hay infracción de la Regla 4.3 si el jugador mira las imágenes o ve la información, incluso si esto pudiera ayudarle en la elección de un palo, ejecución de un *golpe*, o decidir como jugar.

(5) Guantes y Agentes de Sujeción (Gripping).

- Usos Permitidos.

- » Utilizando un guante sencillo que cumple con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento*,
- » Utilizando resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes, o
- » Envolviendo una toalla o pañuelo alrededor del grip.

- Usos Prohibidos.

- » Utilizando un guante que no cumple con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento*, o

Regla 4

- » Utilizando otro *equipamiento* que proporciona una ventaja injusta en la posición de la mano o la presión del grip.

(6) **Dispositivos de Elongación o Estiramiento y Ayudas para Entrenamiento o el Swing.**

- Usos Permitidos.

- » Usando cualquier *equipamiento* para elongación o estiramiento general (que no sea al efectuar un swing de práctica), tanto si el *equipamiento* está diseñado para elongación o estiramiento, para usar en golf (como varillas de alineación colocadas sobre los hombros) o para cualquier propósito no relacionado con el golf (como tubos de goma o parte de un tubo).

- Usos Prohibidos.

- » Usando cualquier tipo de ayuda para el entrenamiento o para el swing (como una varilla de alineación o un sobrepeso o “donut”) o un palo no conforme para hacer un swing de práctica o de cualquier otra manera que produzca una ventaja potencial ayudando al jugador al prepararse y ejecutar un *golpe* (como ayudar con el plano del swing, grip, alineación, posición o postura).

Más instrucciones sobre el uso del *equipamiento* descrito anteriormente y otros tipos de *equipamiento* (como ropa y calzado) se encuentran en las *Reglas del Equipamiento*.

Un jugador que no esté seguro de si puede usar un determinado *equipamiento* de una manera particular, debería solicitar una decisión al *Comité* (ver la Regla 20.2b).

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo G-6 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo el uso de transporte motorizado durante una *vuelta*).

4.3b **Equipamiento Utilizado por Razones Médicas**

(1) **Exención Médica.** Un jugador no infringe la Regla 4.3 si utiliza *equipamiento* para ayudar con una condición médica, siempre que:

- El jugador tenga una razón médica para utilizar el *equipamiento*, y
- El *Comité* decida que su uso no le da una ventaja injusta sobre otros jugadores.

(2) **Cinta Adhesiva o Protección Similar.** Un jugador puede usar cinta adhesiva o una protección similar por cualquier motivo médico (como para evitar una lesión o para proteger una lesión existente), **pero** la cinta o protección no debe

- Ser aplicada en exceso, o
- Ayudar al jugador más de lo que es necesario para la razón médica (por ejemplo, no debe inmovilizar una articulación para ayudar al jugador a realizar el swing).

Un jugador que no está seguro acerca de dónde o cómo se puede aplicar cinta adhesiva o protecciones similares debería solicitar una decisión al Comité.

Penalización por Infracción de la Regla 4.3:

- **Penalización por la primera infracción en un solo acto o actos relacionados: Penalización General.**
- **Penalización por la segunda infracción no relacionada con la primera infracción: Descalificación.** Esta penalización se aplica incluso si la naturaleza de la infracción fue completamente diferente de la infracción que produjo la primera penalización.

Regla 4.3 Interpretación General:

4.3/1 – Jugador que Infringe la Regla 4.3 entre Hoyos; Como se Aplica la Penalización

Para la primera infracción de la Regla 4.3, el jugador incurre en la *penalización general* en el hoyo donde ocurrió la infracción. Sin embargo, si el jugador infringe la Regla 4.3 entre el juego de dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo a jugar.

Por ejemplo, un jugador utiliza entre el juego de dos hoyos, una varilla de alineación para comprobar su plano de swing.

En *match play*, el jugador pierde su siguiente hoyo o, en *stroke play*, incurre en dos golpes de penalización y comenzará su siguiente hoyo ejecutando el tercer golpe.





Jugando la Vuelta y un Hoyo

Reglas 5–6

REGLA

5

Jugando la Vuelta

Propósito:

La Regla 5 describe cómo jugar una vuelta – como dónde y cuándo un jugador puede practicar en el campo antes o durante una vuelta, cuándo comienza y termina una vuelta y qué sucede cuando hay que interrumpir o reanudar el juego. Se espera que los jugadores:

- Comiencen cada vuelta a su hora, y
- Jueguen de forma continuada y a buen ritmo durante cada hoyo, hasta completar la vuelta.

Cuando es el turno del jugador, se recomienda no tardar más de 40 segundos en ejecutar el golpe y, normalmente, un tiempo menor.

5.1 Significado de Vuelta

Una “vuelta” consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Cuando una *vuelta* termina empatada y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- Match Empatado con Desempate de Hoyo en Hoyo. Esto es una continuación de la misma *vuelta*, no es una *vuelta* nueva.
- Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes). Esto es una *vuelta* nueva.

Un jugador está jugando su *vuelta* desde que comienza hasta que termina (ver Regla 5.3), **excepto** mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

Cuando una Regla se refiere a acciones realizadas “durante una *vuelta*”, no incluye las acciones mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, a menos que la Regla diga lo contrario.

5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

A efectos de esta Regla:

- “Practicando en el *campo*” significa jugar una bola o probar la superficie del *green* de cualquier hoyo haciendo rodar una bola o frotando la superficie, y
- Las limitaciones de practicar en el *campo* antes o entre vueltas se aplican solo al jugador, no a su *caddie*.

5.2a Match Play (Juego por Hoyos)

Un jugador puede practicar en el *campo* antes de una *vuelta* o entre vueltas de una competición *match play* (*juego por hoyos*).

5.2b Stroke Play (Juego por Golpes)

En el día de una competición *stroke play* (*juego por golpes*):

- Un jugador no debe practicar en el *campo* antes de una *vuelta*, **excepto** que puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca de su primer *área de salida* y practicar en cualquier *área de práctica*.
- Un jugador puede practicar en el *campo* después de terminar de jugar su *vuelta* final de ese día

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-I (en cualquier modalidad de juego, el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo, restringiendo o permitiendo la práctica en el *campo* antes de o entre vueltas).

Regla 5.2b Interpretaciones:

5.2b/I – Significado de “Completar Su Vuelta Final de Ese Día” en Stroke Play

En *stroke play*, un jugador ha completado su *vuelta* final de ese día cuando no jugará ningún otro hoyo ese día en el *campo* como parte de la competición.

Por ejemplo, habiendo completado el juego en la primera *vuelta* de una competición *stroke play* a 36 hoyos en dos días, un jugador tiene permitido bajo la Regla 5.2b practicar en el *campo* de la competición más tarde ese día siempre que su siguiente *vuelta* no comience hasta el día siguiente.

Sin embargo, si el jugador finaliza una *vuelta* pero tendrá que jugar otra *vuelta* o parte de una *vuelta* en el *campo* ese mismo día, practicar en el *campo* sería infracción de la Regla 5.2b.

Regla 5

Por ejemplo, habiendo completado el juego en una *vuelta* clasificatoria *stroke play* para una competición *match play*, un jugador practica en el *campo*. Después de terminar el juego, el jugador está empatado para la última plaza clasificatoria para la competición *match play*. El empate se decidirá por un desempate a muerte súbita *stroke play* que está programado para jugarse inmediatamente después de terminar el juego de ese día en el *campo*.

Si la práctica del jugador en el campo fue su primera infracción de la Regla 5.2b, el jugador incurre en la *penalización general* aplicada al primer hoyo del desempate. De otra manera, el jugador está descalificado del desempate bajo la Regla 5.2b por practicar en el *campo* antes del desempate.

5.2b/2 – Golpe de Práctica Permitido Después del Hoyo Excepto Entre Vueltas

La autorización para practicar en la Regla 5.5b (Restricción sobre Golpes de Práctica entre dos Hoyos) invalida las prohibiciones de la Regla 5.2b, que le permite a un jugador practicar en o cerca del *green* del hoyo que acaba de completar incluso si jugará ese hoyo de nuevo en el mismo día.

Ejemplos de cuando está permitido practicar golpes con el putter o chipps en o cerca del *green* del hoyo que acaba de completar incluso si no ha terminado el juego de ese día incluye cuando:

- Un jugador está jugando una competición de un día *stroke-play* a 18 hoyos en un campo de 9 hoyos y practica con el putter en el tercer *green* después de completar el tercer hoyo durante la primera *vuelta*.
- Un jugador está jugando una competición de dos días *stroke-play* a 18 hoyos en el mismo campo y practica chipps cerca del *green* del hoyo 18 después de completar el hoyo 18, durante la primera *vuelta*.

5.2b/3 – Permitido Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en Competiciones en Días Consecutivos

Cuando una competición en un *campo* está programada para celebrarse en días consecutivos y el *Comité* programa que algunos jugadores jueguen el primer día y otros en días posteriores, está permitido que un jugador practique en el *campo* en un día en el que no está programado que juegue su *vuelta*.

Por ejemplo, si una competición está programada para sábado y domingo y un jugador tiene previsto jugar solo el domingo, ese jugador puede practicar en el *campo* el sábado.

Penalización por Infringir la Regla 5.2:

- **Penalización por la primera infracción: Penalización General** (aplicada al primer hoyo del jugador).
- **Penalización para la segunda infracción: Descalificación.**

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta**5.3a Cuándo Comenzar la Vuelta**

La *vuelta* de un jugador comienza cuando ejecuta un *golpe* para iniciar su primer hoyo (ver Regla 6.1a).

El jugador debe comenzar a (y no antes) su hora de salida:

- Esto significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar de comienzo establecidos por el *Comité*.
- Una hora de salida establecida por el *Comité* se trata como una hora exacta (por ejemplo, a las 9 am significa a las 9:00:00 am, no a cualquier otra hora hasta las 9:01 am).

Si la hora de salida se retrasa por cualquier motivo (como por condiciones meteorológicas, juego lento de otros grupos o la necesidad de una decisión por parte de un *árbitro*) no hay infracción a esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando el grupo pueda salir.

Penalización por Infringir la Regla 5.3a: Descalificación, excepto en estos tres casos:

- **Excepción 1 – El jugador Llega al Lugar de Comienzo, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** El jugador incurre en la **penalización general**, que se aplica en su primer hoyo.
- **Excepción 2 – El Jugador Comienza No Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** El jugador incurre en la **penalización general**, que se aplica en su primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Decide que Circunstancias Excepcionales Impidieron que el Jugador Comenzase a la Hora:** No hay infracción de esta Regla y no hay penalización.

Regla 5

Regla 5.3a Interpretaciones:

5.3a/1 – Circunstancias Excepcionales que Justifican No Aplicar la Penalización por Horario de Salida

El término “circunstancias excepcionales” en la Excepción 3 bajo la Regla 5.3a no se refiere a eventos desafortunados o inesperados fuera del control de un jugador. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que tiene tiempo suficiente para llegar al *campo* y debe tener en cuenta las posibles demoras.

No hay directrices específicas en las Reglas que decidan que es excepcional, sino que depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse a juicio del *Comité*.

Un factor importante no incluido en los ejemplos expuestos mas abajo es, como se debería tratar una situación donde al están implicados múltiples jugadores y hasta que punto debería el *Comité* considerar tal situación como excepcional.

Ejemplos de circunstancias que deberían ser consideradas como excepcionales incluyen:

- El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y prestó asistencia médica o tuvo que quedarse a declarar como testigo, y de no ser por ello habría comenzado a su hora.
- En el hotel del jugador sonó una alarma contra incendios y se ordenó la evacuación. Cuando el jugador pudo volver a la habitación para vestirse o coger su *equipamiento*, el jugador fue incapaz de llegar a su hora de salida.

Ejemplos de circunstancias que generalmente no deberían ser consideradas como excepcionales incluyen:

- El jugador se extravía o su coche se avería de camino hacia el *campo*.
- El tráfico intenso o un accidente durante el trayecto al *campo* originaron que tardara más de lo esperado en llegar.

5.3a/2 – Significado de “Lugar de Comienzo”

En la Regla 5.3a, el “lugar de comienzo” es el *área de salida* del hoyo donde el jugador comenzará su *vuelta*, según lo establecido por el *Comité*.

Por ejemplo, el *Comité* puede dar salidas a algunos grupos por el *área de salida* del hoyo uno y a otros grupos por el *área de salida* del hoyo 10. En “una salida a tiro” el *Comité* puede asignar un hoyo de salida diferente para cada grupo.

El *Comité* puede establecer una norma sobre lo que significa para el jugador estar en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que,

para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar dentro de una determinada zona acotada que rodea el *área de salida* del hoyo a jugar..

5.3a/3 – Significado de “Listos para Jugar”

El término “listos para jugar” significa que el jugador tiene al menos un palo y una bola preparados para su uso inmediato.

Por ejemplo, si un jugador llega a su lugar de comienzo a su hora de salida con una bola y un palo (incluso si fuera el putter del jugador), se considera que el jugador está listo para jugar. Si el jugador decide esperar para que alguien le traiga otro palo cuando es su turno de juego, puede incurrir en penalización por demorar irrazonablemente el juego (Regla 5.6a).

5.3a/4 – Jugador que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona

Cuando un jugador está listo para jugar en el lugar de comienzo, pero posteriormente lo abandona por alguna razón, la Regla a aplicar depende de si está listo para jugar en el lugar de comienzo a la hora de salida establecida.

Por ejemplo, la hora de salida de un jugador es las 9:00 am y está listo para jugar en el lugar de comienzo a las 8:57 am. El jugador se da cuenta que se ha dejado algo en el vestuario y abandona el lugar de comienzo para recuperarlo. Si el jugador no llega al lugar de comienzo a las 9:00:00 am, el jugador llega tarde a su hora de salida, y se aplica la Regla 5.3a.

Sin embargo, si el jugador estaba listo para jugar en el lugar de comienzo a las 9:00 am, y después se marchó al vestuario, el jugador puede incurrir en penalización bajo la Regla 5.6a (Demora Irrazonable) dado que cumplió con el requerimiento de la Regla 5.3a de estar listo para jugar en el lugar de comienzo a la hora de salida.

5.3a/5 – El Match Comienza en el Segundo Hoyo Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde

Cuando ambos jugadores en un match llegan al lugar de comienzo listos para jugar no más de cinco minutos tarde con respecto a su hora de salida y ambos jugadores carecían de circunstancias excepcionales (Excepción 3), ambos incurren en la penalización de pérdida del hoyo y el resultado del primer hoyo es un empate.

Por ejemplo, si la hora de salida es las 9:00 am y el jugador llega al lugar de comienzo listo para jugar a las 9:02 y el *contrario* llega listo para jugar a las 9:04 am, ambos incurren en la penalización de pérdida del hoyo, aunque el jugador llegó antes que el *contrario* (Excepción 1). Por tanto el primer hoyo está empatado y el match comienza en el segundo hoyo empatado. No hay

Regla 5

penalización si los jugadores juegan el primer hoyo para llegar al área de salida del segundo hoyo.

5.3b Cuando Termina la Vuelta

La vuelta de un jugador finaliza:

- En *match play* (juego por hoyos), cuando se ha decidido el resultado del match bajo la Regla 3.2a(3) o (4).
- En *stroke play* (juego por golpes), cuando el jugador emboca en el último hoyo (incluyendo la corrección de un error; como bajo la Regla 6.1 o 14.7b).

Véase Reglas 21.1e, 21.2e, 21.3e y 23.3b (cuándo comienza y termina una vuelta en otras modalidades de *stroke play* (juego por golpes) y en Four-Ball).

5.4 Jugando en Grupos

5.4a Match Play (Juego por Hoyos)

Durante una vuelta, el jugador y el contrario deberán jugar cada hoyo en el mismo grupo.

5.4b Stroke Play (Juego por Golpes)

Durante una vuelta, el jugador debe permanecer en el grupo establecido por el Comité, salvo que el Comité apruebe un cambio antes o después de que se produzca.

Penalización por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

5.5 Practicando Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

5.5a Ningún Golpe de Práctica Durante el Juego del Hoyo

Durante el juego de un hoyo, un jugador no debe ejecutar un golpe de práctica a ninguna bola dentro o fuera del campo.

Los siguientes no son golpes de práctica:

- Un swing de práctica hecho sin intención de golpear una bola.

- Golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace solo por cortesía.
- Los *golpes* ejecutados por un jugador acabando un hoyo, cuyo resultado ya está decidido.

Regla 5.5a Interpretaciones:

5.5a/1 – Es Infracción un Golpe de Práctica a una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme

Un “*golpe* de práctica” bajo la Regla 5.5a cubre no solo golpear a una bola conforme con un palo, sino golpear cualquier otro tipo de bola que tenga una tamaño similar a una bola de golf, tal como una bola de practica de plástico.

Golpear un tee o un objeto natural (como una piedra o una piña) con un palo no es un *golpe* de práctica.

5.5b Restricción sobre Golpes de Práctica Entre Dos Hoyos

Entre dos hoyos, un jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica.

Excepción – Dónde Puede Practicar el Jugador Golpes con el Putter o Chips: El jugador puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca de:

- El green del hoyo que acaba de terminar y cualquier green de práctica (ver Regla 13.1e), y
- El área de salida del siguiente hoyo.

Pero, estos golpes de práctica no deben hacerse desde un bunker y no deben demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-2 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local prohibiendo practicar golpes con el putter o chips en o cerca del *green* del hoyo que acaba de completar).

Regla 5.5b Interpretaciones:

5.5b/1 – Cuando se Permite Practicar Entre Hoyos

Un jugador puede practicar golpes con el putter o chipps cuando está entre el juego de dos hoyos. Es decir, cuando el jugador ha completado el juego del hoyo anterior, o en las modalidades de juego que implican a compañeros, cuando el bando ha completado el juego del hoyo anterior.

Regla 5

Ejemplos de cuando un jugador está entre el juego de dos hoyos:

Match Play:

<i>Individual</i>	Cuando el jugador ha embocado, su siguiente <i>golpe</i> ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.
<i>Foursome</i>	Cuando el <i>bando</i> ha embocado, su siguiente <i>golpe</i> ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.
<i>Four-Ball</i>	Cuando ambos <i>compañeros</i> han embocado, sus siguientes <i>golpes</i> han sido concedidos, o el resultado del hoyo está decidido.

Stroke Play:

<i>Individual</i>	Cuando el jugador ha embocado.
<i>Foursome</i>	Cuando el bando ha embocado.
<i>Four-Ball</i>	Cuando ambos <i>compañeros</i> han embocado, o un <i>compañero</i> ha embocado y el otro no puede mejorar el resultado del <i>bando</i> .
<i>Stableford, Par/Bogey, y Resultado Máximo</i>	Cuando el jugador ha embocado, o ha levantado bola cuando su resultado va a ser cero puntos, pérdida del hoyo o cuando ya obtendrá el resultado máximo en el hoyo.

5.5c Práctica Mientras el Juego Está Suspendido o Interrumpido por Otro Motivo

Mientras que el juego está suspendido o interrumpido por otro motivo bajo la Regla 5.7a, un jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de práctica, **excepto:**

- De acuerdo con lo permitido en la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar fuera del *campo*, y
- En cualquier sitio del *campo* que permita el *Comité*

Si un match se interrumpe por acuerdo de los jugadores y no se reanuda el mismo día, los jugadores pueden practicar en el *campo*, sin restricciones, antes de reanudar el match.

Regla 5.5c Interpretaciones:**5.5c/1 – Cuando se Reanuda una Vuelta en Stroke Play, Solo está Autorizado la Práctica Permitida en la Regla 5.5b**

En *stroke play*, cuando el juego es reanudado por el Comité después de haber sido suspendido, todos los jugadores que habían comenzado sus vueltas antes de la suspensión tienen que reanudar el juego de sus vueltas. Por consiguiente, a esos jugadores no les está permitido practicar más allá de lo establecido en la Regla 5.5b (Restricciones sobre Golpes de Práctica Entre Dos Hoyos).

Por ejemplo, si el Comité suspende el juego para ese día y lo reanudará a las 8:00 am del día siguiente, un jugador cuyo grupo será el tercero en salir desde un *área de salida* determinada no puede continuar practicando en el área de prácticas designada después de que el juego ha sido reanudado a las 8:00 am.

La *vuelta* del jugador se ha reanudado incluso aunque los jugadores de su grupo no puedan jugar sus siguientes *golpes* en ese momento. La única práctica permitida son *golpes* con el putter o chipps en o cerca del *green* que acaba de completar, cualquier *green* de práctica, o el *área de salida* del siguiente hoyo.

Penalización por Infringir la Regla 5.5: Penalización General.

Si la infracción se produce entre dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego**5.6a Demora Irrazonable del Juego**

Un jugador no debe demorar el juego de forma irrazonable, en el juego de un hoyo o entre dos hoyos.

A un jugador se le permite una breve demora por ciertos motivos, como:

- Cuando pide la ayuda de un *árbitro* o del *Comité*,
- Cuando se lesiona o enferma, o
- Cuando hay otro buen motivo.

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

Regla 5

- **Penalización por la primera infracción: Un golpe de penalización.**
- **Penalización por la segunda infracción: Penalización General.**
- **Penalización por la tercera infracción: Descalificación.**

Si el jugador demora irrazonablemente el juego entre dos hoyos, la penalización se aplica al siguiente hoyo.

Rule 5.6a Interpretaciones:

5.6a/1 – Ejemplos de Demoras Que Son Consideradas Razonables o Irrazonables

Demoras irrazonables en el contexto de la Regla 5.6a son demoras causadas por acciones del jugador que están bajo su control y afectan a otros jugadores o retrasan la competición. Las demoras breves que son resultado de acontecimientos normales que ocurren durante una *vuelta* o están fuera del control del jugador son consideradas generalmente como “razonables”

Determinar que acciones son razonables o irrazonables depende de todas las circunstancias, incluyendo si los jugadores están esperando por causa de otros jugadores de su propio grupo o del grupo que les precede.

Ejemplos de acciones que probablemente son tratadas como razonables son:

- Pararse brevemente en la casa club o “chiringuito” para coger comida o bebida.
- Tomarse un tiempo para consultar con otros jugadores del grupo si deciden continuar jugando el hoyo cuando se trata de una suspensión normal del juego por el *Comité* (Regla 5.7b(2)).

Ejemplo de acciones que, si causan más que una breve demora en el juego, probablemente serán tratadas como una demora irrazonable son:

- Volver al *área de salida* desde el *green* para recuperar un palo perdido.
- Continuar la búsqueda de una *bola perdida* durante varios minutos después de haber terminado los tres minutos de tiempo de búsqueda permitidos.
- Entrar en la casa club o “chiringuito” para coger comida o bebida durante más de unos pocos minutos si el *Comité* no lo ha permitido.

5.6a/2 – Normalmente Se Permiten 15 minutos para la Recuperación de Jugadores por Lesión o Enfermedad Repentina

Si un jugador se pone repentinamente enfermo o se lesiona (tal como agotamiento por el calor, picadura de abeja, o porque es golpeado por una bola de golf), el *Comité* normalmente debería permitirle al jugador hasta 15 minutos de recuperación antes que el no continuar el juego, por parte del jugador, pueda ser considerado una demora irrazonable en el juego.

Además el *Comité* debería normalmente aplicar ese mismo límite de tiempo como el tiempo total que el jugador puede disponer cuando recibe tratamientos repetidos durante una *vuelta* para paliar una lesión.

5.6b Buen Ritmo de Juego

Una *vuelta* de golf debe jugarse a un ritmo rápido.

Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego puede afectar a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *vuelatas*, incluyendo los de su propio grupo y los de los grupos que van detrás.

Se recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

(1) **Recomendaciones de Ritmo de Juego.** El jugador debería jugar a un buen ritmo durante la *vuelta*, incluyendo el tiempo que tarda en:

- Preparar y ejecutar cada *golpe*,
- Desplazarse de un sitio a otro entre *golpes*, y
- Desplazarse a la siguiente *área de salida* después de completar un hoyo.

Un jugador debería prepararse con antelación para su siguiente *golpe* y estar dispuesto para jugar cuando es su turno.

Cuando es su turno de juego:

- Se recomienda que el jugador ejecute el *golpe* en no más de 40 segundos después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador normalmente debería poder jugar más rápido que en 40 segundos y se recomienda que así lo haga.

(2) **Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego.**

Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

Regla 5

- En *match play* (juego por hoyos), los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Regla 6.4a).
- En *stroke play* (juego por golpes), los jugadores pueden jugar conforme a “listos para jugar” o “ready golf” de una manera segura y responsable (ver Excepción a la Regla 6.4b).

(3) **Política de Ritmo de Juego del Comité.** Para fomentar y hacer cumplir un buen ritmo de juego, el *Comité* debería establecer una Regla Local con una Política de Ritmo de Juego.

Esta Política puede establecer un tiempo máximo para completar una *vuelta*, un hoyo o un grupo de hoyos y un golpe, y puede establecer penalizaciones por no cumplir con lo establecido.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5G

(recomendaciones sobre el contenido de la Política de Ritmo de Juego).

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

5.7a Cuándo Pueden o Deben Interrumpir el Juego los Jugadores

Durante una *vuelta*, un jugador no debe interrumpir el juego, **excepto** en estas situaciones:

- Suspensión por el Comité. Todos los jugadores deben interrumpir el juego si el *Comité* lo suspende (ver Regla 5.7b).
- Interrumpiendo el Juego por Acuerdo en Match Play (Juego por Hoyos). En un match, los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan interrumpir el juego y posteriormente un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego.
- Un Jugador individual Interrumpe el Juego por Rayos. Un jugador puede interrumpir el juego si cree razonablemente que hay peligro de rayos, **pero** debe informar al *Comité* tan pronto como sea posible.

Abandonar el *campo* no es, en sí mismo, interrumpir el juego. La demora en el juego por parte de un jugador está contemplada en la Regla 5.6a, no por esta Regla.

Si un jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla o no informa al *Comité* cuando está obligado a hacerlo, el jugador está **descalificado**.

Rule 5.7a Interpretaciones:

5.7a/1 – Cuando un Jugador ha Interrumpido el Juego

Interrumpir el juego en el contexto de la Regla 5.7a, puede ser, un acto deliberado del jugador o puede ser una demora suficientemente extensa para constituir una interrupción. Las demoras temporales, razonables o irrazonables, están cubiertas por la Regla 5.6a (Demora Irrazonable).

Ejemplos en los que es probable que el *Comité* descalifique a un jugador bajo la Regla 5.7a por interrumpir el juego incluyen cuando:

- El jugador se marcha del *campo* frustrado sin intención de volver.
- El jugador se detiene en la casa club después de nueve hoyos y permanece durante un periodo prolongado de tiempo, viendo la televisión o comiendo cuando el *Comité* no lo ha autorizado.
- El jugador se protege de la lluvia durante un periodo considerable de tiempo.

5.7b. Qué Tienen que Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego

Hay dos tipos de suspensiones de juego que el *Comité* puede ordenar, cada una con requisitos diferentes sobre cuándo deben los jugadores interrumpir el juego.

- (1) **Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente)**. Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deberán interrumpirlo inmediatamente y no deben ejecutar ningún *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego.

El *Comité* debería utilizar un método inequívoco de comunicar a los jugadores una suspensión inmediata.

Regla 5

Rule 5.7b(1) Interpretaciones:

5.7b(1)/I – Circunstancias Que Justifican el Incumplimiento del Jugador Para Interrumpir el Juego

Bajo la Regla 5.7b(1), si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben dejar de jugar inmediatamente. La intención de esta suspensión es ser capaz de evacuar el *campo* tan rápido como sea posible cuando existe una situación potencialmente peligrosa, tal como cuando existe peligro de rayos.

Sin embargo, puede haber confusión o dudas cuando se declara una suspensión y puede haber circunstancias que expliquen o justifiquen porque el jugador no paro de inmediato. En estos casos, la excepción de la Regla 5.7b permite al *Comité* decidir que no hay infracción de la Regla.

Si un jugador ejecuta un *golpe* después de que el juego ha sido suspendido, el *Comité* debe considerar todos los hechos relevantes para determinar si el jugador debería ser descalificado.

Ejemplos en los que el *Comité* es probable que determine que la continuación del juego después de la suspensión estuvo justificada incluye cuando un jugador:

- Se encuentra en una parte remota del *campo* y no ha oído la señal de suspensión, o confunde dicha señal con alguna otra, tal como un claxon de vehículo.
- Habiendo ya adoptado el stance con un palo detrás de la bola o habiendo comenzado el backswing (subida del palo) para el *golpe*, completa el *golpe* sin dudas.

Un ejemplo donde el *Comité* es probable que determine que la continuación del juego después de la suspensión no estuvo justificada es cuando un jugador oye la señal de suspensión del juego pero desea ejecutar un *golpe* rápidamente antes de parar, tal como completar un hoyo con un putt corto o aprovecharse de un viento favorable.

(2) Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o Campo Injugable). Si el *Comité* suspende el juego por motivos normales, lo que suceda después depende de donde se encuentre cada grupo:

- Entre Dos Hoyos. Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben ejecutar ningún *golpe* para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* reanude el juego.
- Mientras Juegan un Hoyo. Si cualquier jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir si interrumpen el juego o acaban el hoyo.

- » A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir interrumpir el juego o acabar el hoyo.
- » Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden completar el hoyo o pueden interrumpirlo antes de completarlo.
- » Una vez los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro golpe hasta que el Comité reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre lo que van a hacer:

- » Match Play (Juego por Hoyos). Si el *contrario* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**.
- » Stroke Play (Juego por Golpes). Cualquier jugador del grupo puede escoger interrumpir el juego o continuar jugando el hoyo, sin importar lo que los demás del grupo decidan hacer, **excepto** que el jugador puede continuar jugando solo si el *marcador* del jugador permanece con el jugador para certificar el resultado.

Penalización por Infringir Regla 5.7b: Descalificación.

Excepción – No Hay Penalización si el Comité Decide que el No Interrumpir el Juego Fue Justificado: No se infringe esta Regla y no hay penalización si el *Comité* decide que las circunstancias existentes justificaron que el jugador no interrumpiera el juego cuando fue requerido a hacerlo.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo J-I (maneras recomendadas mediante las que el *Comité* puede indicar a los jugadores la suspensión inmediata o normal del juego).

Rule 5.7b Interpretaciones Generales:

5.7b/I – Dropar una Bola Después de Que el Juego Ha Sido Suspendido No Es Incumplimiento De Interrumpir el Juego

Interrumpir el juego en el contexto de la Regla 5.7b significa no ejecutar ningún *golpe* a partir de ese momento. Por tanto, si, después de una suspensión del juego un jugador, procede bajo una Regla, tal como *dropar* una bola, determinar el *punto más cercano de alivio total*, o continuar la búsqueda de una bola, no hay penalización.

Regla 5

Sin embargo, si el *Comité* ha ordenado una suspensión inmediata, a la vista del propósito de la Regla 5.7b(1), es recomendable que todos los jugadores se cobijen inmediatamente sin realizar acciones posteriores.

5.7c. Qué Tienen Que Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego

- (1) **Dónde Reanudar el Juego.** Un jugador debe reanudar el juego desde donde lo interrumpió en un hoyo o, si estaba entre dos hoyos, en la siguiente *área de salida*, incluso si el juego se reanuda otro día.
- (2) **Cuándo Reanudar el Juego.** El jugador debe estar presente en el área descrita en (1) y preparado para jugar:
 - A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
 - El jugador deberá reanudar el juego a (y no antes) esa hora.

Si la posibilidad de reanudar el juego se retrasa por cualquier motivo (como cuando los jugadores del grupo que va delante tienen que jugar primero y luego despejar la zona), no hay infracción de esta Regla si el jugador está presente y preparado para jugar cuando su grupo pueda reanudar el juego.

Penalización por Infringir la Regla 5.7c: Descalificación.

Excepciones a la Descalificación por No Reanudar el Juego a la Hora Establecida: Se aplican también aquí las Excepciones 1, 2 y 3 de la Regla 5.3a y la Excepción a la Regla 5.7b.

Rule 5.7c Interpretaciones Generales:

5.7c/1 – Los Jugadores Deben Reanudar el Juego Cuando el Comité Concluye Que No Hay Peligro de Rayos

La seguridad de los jugadores es primordial y los *Comités* no deberían arriesgarse a exponer a los jugadores a un peligro. La Regla 5.7a (Cuando los Jugadores Pueden o Deben interrumpir el Juego) permite a un jugador interrumpir el juego si cree razonablemente que hay peligro de rayos. En esta situación, si el jugador cree que es razonable, el jugador tiene la última palabra.

Sin embargo, si el *Comité* ha ordenado una reanudación del juego después de utilizar todos los medios razonables para concluir que el peligro por rayos ya ha desaparecido, todos los jugadores deben reanudar el juego. Si un jugador se niega porque cree que todavía existe peligro, el *Comité*

puede concluir que la creencia del jugador es irrazonable y puede ser descalificado bajo la Regla 5.7c.

5.7d. Levantando la Bola cuando se Interrumpe el Juego; Reponiendo y Sustituyendo la Bola al Reanudar el Juego

(1) Levantando la Bola Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego. Al interrumpir el juego de un hoyo bajo esta Regla, el jugador puede *marcar* el punto de reposo de su bola y levantarla (ver Regla 14.1).

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

- Cuando se Levantó la Bola del Jugador al interrumpir el Juego. El jugador debe *reponer* la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
- Cuando No se Levantó la Bola del Jugador Cuando se Interrumpió el Juego. El jugador puede jugar la bola como reposa o *marcar* el punto de reposo, levantar la bola (ver Regla 14.1), y *reponer* esa bola u otra bola en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *lie* de la bola se altera como resultado de levantar la bola, el jugador debe *reponer* esa bola u otra bola como exige la Regla 14.2d.
- Si el *lie* de la bola se altera después de levantar la bola y antes de *reponer* una bola, la Regla 14.2d no se aplica:
 - » La bola original u otra bola debe ser *repuesta* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
 - » Si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* se empeoraron durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

Rule 5.7d(1) Interpretaciones:

5.7d(1)/1 – Si un Jugador Debe Aceptar Mejoras o Empeoramientos del Lie de una Bola en Bunker Durante una Suspensión

Cuando se *repone* una bola al reanudarse el juego, la Regla 14.2d (Dónde Reponer una Bola Cuando se Altera el Lie Original) no se aplica y el jugador no es requerido a recrear el *lie* original.

Regla 5

Por ejemplo, la bola de un jugador esta empotrada en un *bunker* cuando el juego es suspendido. Durante la suspensión del juego el *bunker* es preparado por el servicio de mantenimiento y la superficie de la arena alisada. El jugador debe reanudar el juego colocando una bola en el punto estimado donde la bola fue levantada, incluso aunque esté fuera sobre la superficie de la arena y no empotrada.

Sin embargo, si el *bunker* no ha sido preparado por el servicio de mantenimiento, el jugador no tiene derecho necesariamente a las *condiciones que afectan al golpe* que tenía antes de que el juego fuera suspendido. Si las *condiciones que afectan a golpe* son empeoradas por *fuerzas naturales* (tales como viento o agua), el jugador no debe mejorar esas condiciones empeoradas (Regla 8.1d).

5.7d(1)/2 – Quitar Impedimentos Suelos Antes de Reponer una Bola Cuando se Reanuda el Juego

El jugador no debe quitar un *impedimento suelo* antes de *reponer* una bola que, si lo hubiese quitado cuando la bola estaba en reposo, habría probablemente causado que la bola se *moviese* (Excepción 1 de la Regla 15.1a). Sin embargo, cuando se reanuda el juego, si un *impedimento suelo* esta ahora presente cuando no estaba allí cuando se levantó la bola, dicho *impedimento suelo* puede ser quitado antes de *reponer* la bola.

(2)) Qué Hacer Si la Bola o Marcador de Bola es Movido

Mientras el Juego Estaba Interrumpido. Si la bola o el *marcador de bola* del jugador son movidos por cualquier motivo antes de que el juego se reanude (incluyendo por *fuerzas naturales*), el jugador deberá:

- *Reponer* la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto de reposo original, y posteriormente *reponer* la bola original u otra bola en ese punto (ver Reglas 14.1 y 14.2).

Si las *condiciones que afectan al golpe* del jugador fueron empeoradas mientras el juego estaba interrumpido, ver Regla 8.1d.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 5.7d: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

REGLA

6

Jugando un Hoyo

Propósito:

La Regla 6 cubre cómo jugar un hoyo – como las Reglas específicas para efectuar la salida para comenzar un hoyo, el requisito de utilizar la misma bola para todo el hoyo excepto cuando se permite la sustitución, el orden de juego (más importante en match play (juego por hoyos) que en stroke play (juego por golpes)) y completar el hoyo.

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo**6.1a Cuándo Comienza el Hoyo**

Un jugador ha comenzado un hoyo cuando ejecuta un *golpe* para iniciar el hoyo.

El hoyo ha comenzado incluso si el *golpe* se realizó desde fuera del *área de salida* (ver Regla 6.1b) o el *golpe* fue cancelado bajo una Regla.

6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del Área de Salida

Un jugador debe comenzar cada hoyo jugando una bola desde cualquier lugar dentro del *área de salida*, bajo la Regla 6.2b.

Si un jugador, al comenzar un hoyo, juega una bola desde fuera del *área de salida* (incluyendo desde unas marcas de un lugar de salida diferente en el mismo hoyo o un hoyo diferente):

(1) **Match Play (Juego por Hoyos).** No hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*:

- Esto tiene que hacerse inmediatamente y antes de que ningún jugador ejecute otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, no puede retirar la cancelación.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador deberá jugar una bola desde dentro del *área de salida* y aún sigue siendo su turno de juego.
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

Regla 6

Rule 6.1b(1) Interpretaciones:

6.1b(1)/1 – Bola Jugada desde Fuera del Área de Salida en Match Play y el Contrario No Cancela el Golpe

Si, al comienzo del juego de un hoyo en *match play*, un *golpe* ejecutado desde fuera del *área de salida* no es cancelado, la Regla 6.1b(1) establece que el jugador juegue la bola como reposa. Sin embargo, al jugador no siempre le está permitido jugar la bola como reposa.

Por ejemplo, cuando comienza el juego de un hoyo, un jugador golpea una bola *fuera de límites* desde fuera del área de salida (como desde unas marcas de salida equivocadas) y el *contrario* no cancela el *golpe*.

Dado que, el *golpe* del jugador no es cancelado, y la bola está *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse bajo *golpe y distancia* jugando una bola desde donde el *golpe* anterior fue ejecutado. Sin embargo, como el *golpe* anterior no fue ejecutado desde dentro del *área de salida*, la bola debe ser *dropada*, no acomodada (ver Regla 14.6b – Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área de Penalización o Bunker).

(2) **Stroke Play (Juego por Golpes).** El jugador incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)** y debe corregir el error jugando una bola desde dentro del *área de salida*:

- La bola jugada desde fuera del *área de salida* no está en juego.
- Ese *golpe* y cualquier otro golpe previo a la corrección del error (incluyendo los *golpes* efectuados y cualquier golpe de penalización únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del hoyo final de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, está **descalificado**.

Rule 6.1 Interpretaciones Generales:

6.1/1 – Que Hacer Cuando Faltan Una o Ambas Marcas de Salida

Si un jugador encuentra que una o ambas marcas de salida faltan del *área de salida*, el jugador debería solicitar ayuda al *Comité*.

Sin embargo, si tal ayuda no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debería usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para estimar la ubicación del *área de salida*.

Dado que tal estimación debe ser realizada de forma rápida y puede no ser precisa, el juicio razonable del jugador sobre la ubicación del *área de salida* será aceptado incluso si, más tarde se demuestra que fue errónea (Regla 1.3b(2)).

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.2a Cuándo se Aplican las Reglas del Área de Salida

Las Reglas del *área de salida* contenidas en la Regla 6.2b se aplican siempre que un jugador está obligado o puede jugar una bola desde el *área de salida*. Esto incluye cuando:

- El jugador está comenzando el juego del hoyo (ver Regla 6.1),
- El jugador volverá a jugar desde el *área de salida* bajo una Regla (ver Regla 14.6), o
- La bola está en juego en el *área de salida* después de un golpe o después de que el jugador ha tomado alivio.

Esta Regla se aplica solo al *área de salida* desde la que el jugador debe jugar para comenzar el hoyo que está jugando, no a otros lugares de salida en el *campo* (ya sea en el mismo hoyo o en un hoyo diferente).

6.2b Reglas del Área de Salida

(1) Cuándo la Bola Está en el Área de Salida.

- Una bola está en el *área de salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte del *área de salida*.
- El jugador puede colocarse fuera del *área de salida* para ejecutar el golpe a una bola que se encuentra en el *área de salida*.

Regla 6

DIAGRAMA 6.2b: CUÁNDO ESTÁ LA BOLA EN EL ÁREA DE SALIDA



El área de puntos define los límites exteriores del área de salida (ver Definición del Área de Salida). Una bola se encuentra en el área de salida cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte del área de salida.

(2) **La Bola Puede Acomodarse o Jugarse desde el Terreno.** La bola debe de jugarse desde:

- Un tee colocado en o sobre el terreno, o
- El terreno directamente.

A efectos de esta Regla, el “terreno” incluye arena u otros materiales naturales colocados en el suelo para poner encima el tee o la bola.

El jugador no debe ejecutar un *golpe* a una bola en un tee no conforme o acomodada de forma no permitida por esta Regla.

Penalización por Infringir la Regla 6.2b (2):

- **Por la primera infracción en un solo acto o actos relacionados: Penalización General.**
- **Por la segunda infracción no relacionada con la primera infracción: Descalificación.**

(3) **Se Pueden Mejorar Ciertas Condiciones dentro del Área de Salida.** Antes de ejecutar un *golpe*, el jugador podrá ejecutar estas acciones en el *área de salida* para mejorar las *condiciones que afectan al golpe* (ver Regla 8.1b(8)):

- Alterar la superficie del terreno dentro del *área de salida* (como crear una hendidura con un palo o con el pie),
- Mover, doblar o romper césped, malas hierbas u otros objetos naturales que están fijos o en crecimiento en el terreno dentro del *área de salida*,
- Quitar o presionar arena y tierra en el *área de salida*, y
- Quitar rocío, escarcha y agua del *área de salida*.

Pero el jugador incurre en la **penalización general** si lleva a cabo cualquier otra acción para *mejorar las condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a.

(4) Restricciones sobre Mover las Marcas de Salida Cuando se Juega desde el Área de Salida.

- La ubicación de las marcas de salida la establece el Comité para definir cada *área de salida* y debería permanecer en esa misma ubicación para todos los jugadores que van a jugar desde esa *área de salida*.
- Si el jugador *mejora las condiciones que afectan al golpe* moviendo cualquier marca de salida antes de jugar desde el *área de salida*, incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 8.1a(1).

En el resto de las situaciones, las marcas de salida son consideradas *obstrucciones movibles* normales que pueden ser movidas según lo permitido en la Regla 15.2.

Rule 6.2b(4) Interpretaciones:

6.2b(4)/I – Una Marca de Salida Movida por un Jugador Debería Ser Repuesta

Antes de ejecutar un *golpe* cuando se está jugando desde el *área de salida*, un jugador no debe mover una marca de salida en el *área de salida* para mejorar las *condiciones que afectan al golpe* (Regla 6.2b(4)).

Sin embargo, no habría penalización si un jugador mueve una marca de salida al:

- Tropezar y caerse sobre ella,
- Golpearla por enfado (aunque un Comité podría considerarlo como grave falta de conducta), o
- Levantarla sin motivo aparente.

Regla 6

Dado que mover las marcas de salida pueden tener un efecto significativo en la competición, las marcas de salida no deberían ser movidas y, si son movidas deberían ser repuestas.

Sin embargo, si un jugador mueve una marca de salida porque cree que debería estar en otra posición diferente, o deliberadamente destruye la marca de salida, el Comité puede optar por descalificar al jugador por una falta grave de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

(5) **La Bola No Está En Juego Hasta que Se Ejecute Un Golpe.**

Esté la bola acomodada sobre un tee o esté sobre el terreno, al comenzar un hoyo o cuando se juega de nuevo desde el área de salida bajo una Regla:

- La bola no está *en juego* hasta que el jugador ejecute un *golpe*, y
- Se puede levantar o *mover* la bola sin penalización antes de ejecutar el *golpe*.

Si una bola acomodada se cae del tee o el jugador la derriba del tee antes de ejecutar un *golpe*, se puede volver a acomodar en cualquier parte del *área de salida* sin penalización.

Pero si el jugador ejecuta un *golpe* a esa bola mientras está cayendo o después de haber caído, no hay penalización, el *golpe* cuenta y la bola está *en juego*.

(6) **Cuando la Bola en Juego Reposa en el Área de Salida.** Si la bola *en juego* del jugador está dentro del *área de salida* después de un *golpe* (como por ejemplo una bola acomodada después de haber fallado completamente el *golpe*) o después de tomar alivio, el jugador puede:

- Levantar o *mover* la bola sin penalización (ver Regla 9.4b, Excepción 1), y
- Jugar esa u otra bola desde cualquier lugar del *área de salida*, desde un tee o desde el terreno según lo contemplado en el apartado (2), incluyendo jugar la bola como reposa.

Penalización por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 6.2b(6): Penalización General bajo la Regla 14.7a

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Rule 6.2b(6) Interpretaciones:**6.2b(6)/I – Una Bola que viene a Reposar en el Área de Salida No Tiene que Ser Jugada como Reposa**

Siempre que la bola de un jugador esté dentro del *área de salida*, el jugador puede mover la bola a otro punto dentro del *área de salida*, y puede jugarla desde un tee sin penalización.

Por ejemplo, un jugador ejecuta su primer golpe desde el *área de salida*, apenas hace contacto con la bola, y la bola o bien queda en reposo sobre el terreno dentro del *área de salida* o permanece sobre el tee.

Dado que la bola está en el *área de salida*, el jugador puede jugar la bola como reposa o, aunque la bola está *en juego*, puede moverla a cualquier otro punto dentro del *área de salida* y jugarla desde allí sin penalización. El jugador puede también colocar la bola sobre un tee o ajustar la altura del tee sobre el que reposa la bola.

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo**Propósito:**

Un hoyo se juega con una serie de golpes desde el *área de salida* hasta el green y hacia adentro del hoyo. Después de comenzar el hoyo, se exige normalmente que el jugador juegue la misma bola hasta completar el hoyo. El jugador incurre en penalización por jugar una bola equivocada o una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida por las Reglas.

6.3a Embocando con la Misma Bola Jugada desde el Área de Salida

Un jugador puede jugar cualquier bola conforme al comenzar el hoyo desde el *área de salida* y puede cambiar de bola entre dos hoyos.

El jugador debe *embocar* con la misma bola jugada desde el *área de salida*, **excepto** cuando:

- La bola se *pierde* o va a reposar *fuera de límites*, o
- El jugador *sustituye* la bola (esté permitida o no la sustitución).

El jugador debería poner una marca identificativa en la bola con la que va a jugar (ver la Regla 7.2).

Regla 6

Rule 6.3a Interpretaciones:

6.3a/1 – Que Hacer Cuando las Bolas Son Intercambiadas en un Lugar Desconocido

Si, después de *embocar*, dos jugadores se dan cuenta que ambos han finalizado un hoyo con la bola del otro jugador, pero no pueden establecer si las bolas fueron intercambiadas durante el juego del hoyo, no hay penalización.

Por ejemplo, después del juego de un hoyo, se descubrió que el jugador A *emboca* con la bola del jugador B y el jugador B lo hizo con la bola del jugador A. Ambos jugadores estaban seguros haber *embocado* con la bola jugada desde el *área de salida*.

En esta situación, y teniendo en cuenta que a los jugadores les está permitido comenzar cada hoyo con cualquier bola conforme (Regla 6.3a), debería determinarse que las bolas fueron intercambiadas antes de comenzar el juego del hoyo, a menos que existan pruebas en sentido contrario.

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

(1) **Cuándo un Jugador tiene Permitido o Prohibido Sustituir su Bola.** Ciertas Reglas permiten a un jugador cambiar la bola que está usando para jugar un hoyo por una bola *sustituta* que se convierte en la *bola en juego*, y otras Reglas no lo permiten:

- Cuando toma alivio bajo una Regla, incluyendo cuando *dropa* una bola o coloca una bola (como cuando una bola no permanecerá en el *área de alivio* o cuando se alivia en el *green*), el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.3a).
- Cuando se juega de nuevo desde donde se ejecutó el *golpe* anterior, el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.6), y
- Cuando se *repone* una bola en un punto, el jugador no está autorizado a *sustituir* la bola y debe usar la original, con ciertas excepciones (Regla 14.2a)..

(2) **La Bola Sustituta se Convierte en la Bola en Juego.** Cuando un jugador *sustituye* la *bola en juego* por otra bola (ver Regla 14.4):

- La bola original deja de estar *en juego*, incluso si reposa en el *campo*.
- Esto es cierto, incluso si el jugador::

» *Sustituyó* la bola original por otra bola cuando no estaba permitido por las Reglas (se diese cuenta o no el jugador de que estaba *sustituyendo* la bola original), o

» *Repuso, dropó* o colocó la bola *sustituta* (1) en un *lugar equivocado*, (2) de manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

- Para ver como corregir cualquier error antes de jugar la bola *sustituta*, ver Regla 14.5.

Si la bola original no se ha encontrado y el jugador ha puesto otra *bola en juego* para tomar alivio por *golpe y distancia* (ver Reglas 17.1d, 18.1, 18.2b y 19.2a) o según lo permitido por una Regla que se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* lo que le ocurrió a la bola (ver Reglas 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e y 17.1c)

- El jugador debe continuar jugando con la bola *sustituta*, y
- El jugador no debe jugar la bola original, incluso si se encuentra en el *campo* antes de finalicen los tres minutos permitidos para su búsqueda (ver Regla 18.2a(1)).

(3) **Ejecutando un Golpe a Una Bola Incorrectamente Sustituta.**

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola incorrectamente *sustituta*:

- El jugador incurre en la **penalización general**.
- En *stroke play* (*juego por golpes*), el jugador debe entonces jugar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituta*.

Si existen múltiples infracciones como resultado de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

6.3c Bola Equivocada

(1) **Ejecutando un Golpe a una Bola Equivocada.** Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a una *bola equivocada*.

Excepción – Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador ejecuta un *golpe* a una *bola equivocada* que está moviéndose en el agua, dentro de un *área de penalización* o en *agua temporal*:

- El *golpe* no cuenta, y
- El jugador debe corregir el error de acuerdo con las Reglas jugando la bola correcta desde su punto de reposo original o tomando alivio bajo las Reglas.

Penalización por Jugar Bola Equivocada Infringiendo la Regla 6.3c(1): Penalización General.

Regla 6

En *match play* (juego por hoyos):

- Si el jugador y el *contrario* juegan cada uno la bola del otro durante un hoyo, el primero que haya ejecutado un *golpe* a una *bola equivocada* incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**.
- Si no se sabe qué *bola equivocada* se jugó primero, no hay penalización y el hoyo se completa con las bolas intercambiadas.

En *stroke play* (juego por golpes), el jugador debe corregir el error continuando con la bola original, jugándola como reposa o tomando alivio bajo las Reglas:

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro efectuado antes de que el error sea corregido (incluyendo los *golpes* efectuados y cualquier golpe de penalización cometido solo por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, el jugador está **descalificado**.

Rule 6.3c(1) Interpretaciones:

6.3c(1)/I – Significado de "Golpes de Penalización Solo por Jugar esa Bola"

Cuando los *golpes* ejecutados a una bola en particular no cuentan para el resultado del jugador, cualquier golpe de penalización incurrido mientras se está jugando esa bola no cuenta a menos que el jugador incurra en una penalización que también pueda ser aplicable a su *bola en juego*.

Ejemplos de penalizaciones que no cuentan porque no pueden ser aplicados a la *bola en juego* incluyen:

- Deliberadamente tocar o causar que la bola se *mueva* (Regla 9.4).
- El *caddie* del jugador permanece detrás del jugador mientras este adopta su *stance* (Regla 10.2b(4)).
- Tocar la arena durante el *backswing* (subida del palo) para ejecutar un *golpe* (Regla 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que si cuentan porque también son aplicables a la bola en juego incluyen:

- Ejecutar un *golpe* de práctica durante un hoyo (Regla 5.5a).
- Jugar una *bola equivocada* (Regla 6.3c(1)).
- Pedir o dar *consejo* (Regla 10.2a).

- (2) **Cómo Proceder Cuando la Bola del Jugador Fue Jugada por Otro Jugador como Bola Equivocada.** Si es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador fue jugada por otro jugador como *bola equivocada*, el jugador debe reponer la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica se haya encontrado o no la bola original.

6.3d Cuándo Un Jugador Puede Jugar Más de Una Bola a la Vez

Un jugador puede jugar más de una bola a la vez en un hoyo solo cuando:

- Juega una *bola provisional* (que se convertirá en *bola en juego* o será abandonada, como se contempla en la Regla 18.3c), o
- Juega dos bolas en *stroke play* (juego por golpes) para corregir una posible *grave infracción* al haber jugado desde *lugar equivocado* (ver Regla 14.7b) o cuando no está seguro sobre el procedimiento correcto a seguir (ver Regla 20.1c(3)).

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

Propósito:

La Regla 6.4 describe el orden de juego durante todo el hoyo. El orden de juego desde el área de salida depende de quién tiene el honor y, después de eso, se basa en qué bola está más lejos del hoyo.

- En *match play* (juego por hoyos) el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su contrario puede cancelar ese golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.
- En *stroke play* (juego por golpes), no hay penalización por jugar fuera de turno y se permite y recomienda a los jugadores a jugar el “ready golf” o “listos para jugar” – es decir, jugar fuera de turno de una manera segura y responsable.

6.4a Match Play (Juego por Hoyos)

- (1) **Orden de Juego.** El jugador y el contrario deberán jugar en este orden:

Regla 6

- Comenzando el Primer Hoyo. En el primer hoyo, el *honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).
- Comenzando los Otros Hoyos.
 - » El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*.
 - » Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* en el *área de salida* anterior lo mantiene.
 - » Si un jugador solicita una decisión dentro del margen adecuado de tiempo (ver Regla 20.1b), que aún no ha sido resuelta por el *Comité* y que podría afectar a quién tiene el *honor* en el siguiente hoyo, el *honor* se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.
- Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado un Hoyo.
 - » La bola que esté más lejos del hoyo se juega primero.
 - » Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias relativas al *hoyo*, la primera bola a jugar se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.

(2) El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador

Ejecutado Fuera de Turno. Si el jugador juega cuando era el turno del *contrario* no hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el golpe:

- Esto ha de hacerse inmediatamente y antes de que ninguno de los dos jugadores juegue otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, la cancelación no puede ser retirada.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador deberá, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se ejecutó ese *golpe* (ver Regla 14.6).
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está en *juego* y debe jugarse como reposa.

Excepción – Jugando Fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo: Para ahorrar tiempo:

- El jugador puede invitar al *contrario* a jugar fuera de turno o puede aceptar la solicitud del *contrario* de jugar fuera de turno.
- Si el *contrario* entonces ejecuta el *golpe* fuera de turno, el jugador pierde el derecho a cancelar el *golpe*.

Véase Regla 23.6 (orden de juego en *Four-Ball*).

6.4b Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) Orden de Juego Normal.

- Comenzando el Primer Hoyo. En el primer *área de salida*, el *honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).
- Al Comenzar los Otros Hoyos.
 - » El jugador del grupo con el resultado bruto (gross) más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el *área de salida* siguiente; el jugador con el segundo resultado bruto (gross) más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.
 - » Si dos o más jugadores tienen el mismo resultado en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.
 - » El *honor* está basado en el resultado bruto (gross), incluso en una competición con hándicap.
- Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo.
 - » La bola que esté más lejos del *hoyo* debería jugarse primero.
 - » Si dos o más bolas están equidistantes del *hoyo* o no se conocen sus distancias relativas, la primera bola a jugar se debería decidir por acuerdo o usando un método aleatorio.

No hay penalización si un jugador juega fuera de turno, **excepto** que si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno para así obtener ventaja uno de ellos, cada uno incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)**.

(2) Jugando Fuera de Turno de una Manera Segura y Responsable (“Ready Golf” o “Listos para Jugar”). Se permite y recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, como cuando:

- Dos o más jugadores acuerdan hacerlo por comodidad o para ahorrar tiempo,
- La bola de un jugador reposa muy cerca del *hoyo* y el jugador desea embocar, o

Regla 6

- Un jugador está preparado y es capaz de jugar antes de que lo haga el jugador al que le toca siguiendo el turno de juego normal descrito en (1), siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

Pero si el jugador al que le toca jugar según (1) está listo para jugar y manifiesta que quiere jugar primero, los otros jugadores, generalmente, deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

Un jugador no debería jugar fuera de turno para obtener una ventaja sobre otros jugadores.

6.4c Cuando un Jugador Jugará Bola Provisional u Otra bola desde el Área de Salida

En este caso, el orden de juego sería que todos los demás jugadores del grupo jueguen su primer *golpe* en el hoyo, antes de que el jugador juegue la *bola provisional* u otra bola desde el *área de salida*.

Si más de un jugador va a jugar *bola provisional* u otra bola desde el *área de salida*, el orden de juego es igual que el descrito anteriormente.

Para una *bola provisional* u otra bola jugada fuera de turno, ver Reglas 6.4a(2) y 6.4b.

Rule 6.4c Interpretaciones:

6.4c/1 – No se Puede Cancelar un Golpe Cuando la Bola Provisional Fue Jugada Fuera de Turno desde el Área de Salida

Si un jugador que tiene el *honor* decide jugar una *bola provisional* después de que su *contrario* ha jugado una *bola provisional*, el jugador no puede cancelar el golpe del *contrario* con la *bola provisional* bajo la Regla 6.4a(2).

Por ejemplo, el Jugador A tiene el *honor* y juega primero desde el *área de salida*. El Jugador B (el *contrario*) juega su siguiente *golpe* y dado que su bola puede estar *fuera de límites*, decide jugar una *bola provisional* y así lo hace. Después de jugar B la *bola provisional*, el Jugador A decide que también jugará una *bola provisional*.

Dado que el Jugador A solo manifestó su intención de jugar una *bola provisional* después de que el Jugador B hubiera jugado, el Jugador A ha abandonado su derecho a cancelar el golpe del Jugador B con la *bola provisional*. Sin embargo, el Jugador A, todavía puede jugar una *bola provisional*.

6.4d Cuando el Jugador Toma Alivio o Jugará Bola Provisional desde Cualquier Lugar que No Sea el Área de Salida

El orden de juego bajo las Reglas 6.4a(1) y 6.4b(1) en estas dos situaciones es:

(1) Aliviándose para Jugar una Bola de un Lugar Diferente a Donde Reposa.

- Cuando un Jugador Se Da Cuenta de que Está Obligado a Aliviarse Bajo Golpe y Distancia. El orden de juego del jugador se basa en el punto desde donde ejecutó su *golpe* anterior.
- Cuando el Jugador Puede Elegir entre Jugar la Bola como Reposa o Aliviarse.
 - » El orden de juego del jugador se basa en el punto en el que reposa la bola original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
 - » Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido tomar alivio bajo *golpe y distancia* o tomar alivio para jugar desde un lugar distinto al que reposa la bola original (como cuando la bola está en un *área de penalización* o será tratada como injugable)

(2) Jugando Bola Provisional. El orden de juego para el jugador es que juegue la *bola provisional* inmediatamente después de ejecutar su golpe anterior y antes de que nadie juegue una bola, **excepto**:

- Al comenzar un hoyo desde el *área de salida* (ver Regla 6.4c), o
- Cuando el jugador espera antes de decidir jugar una *bola provisional* (en cuyo caso el orden de juego, una vez que ha decidido jugar una *bola provisional*, se basa en el punto desde el cual fue ejecutado el *golpe* anterior).

6.5 Completando el Juego de un Hoyo

Un jugador ha completado un hoyo:

- En *Match Play (Juego por Hoyos)*, cuando:
 - » El jugador ha *embocado* o su siguiente *golpe* ha sido concedido, o

Regla 6

» El resultado del hoyo está decidido (como cuando el *contrario* concede el hoyo, el resultado del *contrario* para el hoyo es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *contrario* incurren en la **penalización general (pérdida del hoyo)**).

- En *Stroke Play* (Juego por Golpes), cuando el jugador emboca bajo la Regla 3.3c.

Véase Reglas 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) y 23.3c (cuándo un jugador ha completado un hoyo en otras modalidades de *stroke play* (juego por golpes) o en *Four-Ball*).

Rule 6.5 Interpretaciones:

6.5/1 – Jugar Otra Bola Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado

Cuando un jugador ha *embocado*, se ha completado el juego de ese hoyo y el jugador no incurre en penalización por jugar otra bola.

Por ejemplo:

- Incapaz de encontrar su bola, el jugador pone otra bola en juego o concede el hoyo (la concesión no es válida al estar el hoyo completado).
- Después de buscar su bola durante tres minutos, el jugador no puede encontrarla y continua el juego con la *bola provisional*.
- Creyendo que es la bola original, el jugador juega una *bola equivocada*.

Si el jugador desconocía que el hoyo estaba completado e intenta completar el juego del hoyo con otra bola, los golpes ejecutados por el jugador no se consideran de práctica (Regla 5.5a).



Jugando la Bola

Reglas 7-11

REGLA

7

Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

Propósito:

La Regla 7 permite al jugador emprender acciones razonables para la búsqueda adecuada de su bola en juego después de cada golpe.

- Pero el jugador debe tener precaución, porque incurrirá en penalización si actúa excesivamente y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.
- El jugador no tiene penalización si la bola es accidentalmente movida al tratar de encontrarla o identificarla, pero debe entonces reponerla en su punto de reposo original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a El Jugador Puede Emprender Acciones Razonables para Encontrar e Identificar la Bola

Un jugador es responsable de encontrar su *bola en juego* después de cada golpe.

El jugador puede buscar su bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua, y
- Moviendo o doblando césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también rompiendo dichos objetos, **pero** solo si dicha ruptura es el resultado de llevar a cabo otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Si realizar dichas acciones razonables, como parte de una búsqueda adecuada, *mejora las condiciones que afectan al golpe*:

- No hay penalización bajo la Regla 8.1a si la *mejora* resulta de efectuar una búsqueda adecuada.
- **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que van más allá de lo que era razonable para efectuar una búsqueda adecuada, el jugador incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 8.1a.

Al tratar de encontrar e identificar la bola, el jugador puede quitar *impedimentos sueltos* de acuerdo con la Regla 15.1 y quitar *obstrucciones movibles* de acuerdo con la Regla 15.2.

Rule 7.1a Interpretaciones:

7.1a/1 – Ejemplos de Acciones que Son Improbables que Formen Parte de una Búsqueda Adecuada

Los ejemplos de acciones que son improbables que se consideren razonables como parte de una búsqueda adecuada, y que implicarán la *penalización general* si hay una *mejora* en las *condiciones que afectan al golpe*, incluyen:

- Efectuar una acción para allanar áreas de césped más allá de lo que es razonablemente necesario para caminar o buscar la bola en el área donde se cree que la bola reposa;
- Deliberadamente, quitar del suelo cualquier cosa en crecimiento; o
- Romper una rama de un árbol para permitir un acceso mas fácil a la bola cuando se podría haber accedido sin hacerlo.

7.1b Cómo Proceder si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras se Está Intentando Encontrarla o Identificarla

- El jugador deberá recrear el *lie* original en la arena, **pero** puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.
- Si el jugador juega la bola sin haber recreado el *lie* original, incurre en la **penalización general**.

7.2 Cómo Identificar la Bola

La bola en reposo de un jugador puede ser identificada de cualquiera de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo, en circunstancias en la que se sabe que es la bola del jugador.

Regla 7

- Viendo la marca de identificación del jugador en la bola (ver Regla 6.3a).
- Encontrando una bola con la misma marca, modelo, número y estado que la del jugador, en un área en la que se espera que esté (**pero** esto no se aplica si hay una bola idéntica en la misma zona y no hay posibilidad de saber cuál de ellas es la bola del jugador).

Si la *bola provisional* de un jugador no puede ser distinguida de su bola original, ver Regla 18.3c(2).

Rule 7.2 Interpretaciones:

7.2/1 – Identificando una Bola Que No Puede Recuperarse

Si un jugador ve una bola en un árbol o en cualquier otro lugar donde es incapaz de recuperar la bola, el jugador no puede asumir que es su bola, sino que debe identificarla de una de las formas contempladas en la Regla 7.2.

Esto puede hacerse aunque el jugador sea incapaz de recuperar la bola, como:

- Utilizando prismáticos o un equipo medidor de distancia para ver una marca que definitivamente la identifica como la bola del jugador, o
- Determinando que otro jugador o espectador vio la bola quedar en reposo en esa ubicación específica después del *golpe* del jugador

7.3 Levantando la Bola para Identificarla

Si una bola puede ser la del jugador, pero no se puede identificar tal como reposa:

- El jugador puede levantar la bola para identificarla (incluye el poder rotar la bola), *pero*:
- El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* primero y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si la bola levantada es la del jugador o de cualquier otro, debe *reponerse* en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Si el jugador levanta su bola bajo esta Regla cuando no es razonablemente necesario hacerlo para identificarla (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla bajo la Regla 13.1b), no la *marca* antes de

levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 7.3: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

No hay penalización si la bola del jugador es *movida* accidentalmente por el jugador, el *contrario* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla.

Si esto ocurre, la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier *obstrucción inamovible, objeto integrante, objeto de límites* u objeto natural fijo o en crecimiento, la bola debe *reponerse* en su punto de reposo original sobre, debajo de o contra el objeto de que se trate (ver Regla 14.2c).
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *lie* original y la bola debe *reponerse* en ese *lie* (ver la Regla 14.2d(1)). Pero al hacerlo el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la bola.

Ver también la Regla 15.1a (restricciones a quitar deliberadamente ciertos *impedimentos sueltos* antes de *reponer* la bola).

Penalización por Infracción de la Regla 7.4: Penalización General.

Rule 7.4 Interpretaciones:

7.4/1 – Estimando el Punto de Reposo Original Donde Reponer la Bola Movida Durante la Búsqueda

Cuando la bola de un jugador es accidentalmente *movida* durante la búsqueda y su punto de reposo original donde debe ser *repuesta* debe ser estimado, el jugador debería tener en consideración todas las evidencias razonablemente disponibles sobre dónde estaba ubicada la bola antes de ser *movida*.

Por ejemplo, al estimar el punto de reposo original de una bola, el jugador debería considerar:

Regla 7

- Cómo se encontró la bola (por ejemplo, si la pisaron, golpearon o movieron durante la búsqueda con un palo o con la mano),
- Si estaba visible o no, y
- Su localización con respecto al suelo y cualquier objeto en crecimiento, tales como si reposaba contra o debajo del césped o como de hundida se encontraba en la zona de césped donde fue localizada.

Al *reponer* la bola, no es necesario que el jugador reponga *impedimentos sueltos* (tales como hojas) que podrían haber sido movidos ya que los *impedimentos sueltos* no son parte del *lie* y, en muchos casos, sería casi imposible reconstruir la situación original si fuera obligatorio reponer los *impedimentos sueltos*.

Por ejemplo, un jugador mientras está buscando una bola que está cubierta por hojas en un *área de penalización*, le da una patada a la bola y mueve las hojas que estaban cerca de ella. Aunque la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original o punto de reposo estimado, no es necesario que las hojas se vuelvan a poner en su posición original, aún cuando la bola hubiera estado efectivamente debajo de las hojas.

7.4/2 – Jugador Intenta Desalojar Una Bola de Un Árbol o Pisa La Bola En Zona de Hierba Alta Durante La Búsqueda

Si una bola es movida accidentalmente cuando un jugador está intentando buscarla o identificarla, se aplica la Regla 7.4, y la bola debe ser respuesta en el punto de reposo estimado sin penalización.

Esta Regla también se aplica en situaciones en las que el jugador está intentando buscar la bola y lleva a cabo acciones razonables que es probable que revelen la ubicación de la bola al moverla.

Ejemplos de estas acciones razonables incluyen cuando el jugador:

- Cree que su bola ha quedado en reposo en un árbol y lo mueve con la esperanza de desalojar la bola y encontrarla, o
- Está caminando a través de una zona de hierba alta mientras barre con sus pies de un lado a otro esperando pisar o mover la bola para encontrarla.

REGLA

8

El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito:

La Regla 8 describe un principio fundamental del juego: “juegue el campo como lo encuentre”. Cuando la bola del jugador queda en reposo, el jugador debe normalmente aceptar las condiciones que afectan al golpe y no mejorarlas antes de jugar la bola. Sin embargo, un jugador puede tomar ciertas acciones razonables, incluso si estas mejoran las condiciones, existiendo algunas limitadas circunstancias donde las condiciones pueden ser restauradas sin penalización, después de haber sido mejoradas o empeoradas.

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe

Para apoyar el principio de “juegue el *campo* como lo encuentre” esta Regla limita lo que el jugador puede hacer para *mejorar* cualquiera de estas “condiciones que afectan al golpe” (en cualquier lugar dentro o fuera del *campo*) para el próximo *golpe* que va a ejecutar:

- El *lie* de la bola en reposo,
- El área del *stance* que desea adoptar,
- El área del *swing* que desea adoptar,
- La *línea de juego*, y
- El *área de alivio* donde *dropará* o colocará una bola.

Esta Regla se aplica a las acciones tomadas durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

No se aplica a:

- Quitar *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles*, que se permite en la medida de lo previsto en la Regla 15, o
- Una acción tomada mientras la bola de un jugador está en movimiento, que está cubierta por la Regla 11.

Regla 8

8.1a Acciones Que No Se Permiten

Excepto en las limitadas formas permitidas en las Reglas 8.1b, c y d, un jugador no debe realizar ninguna de estas acciones si *mejoran las condiciones que afectan al golpe*:

- (1) Mover, doblar o romper cualquier:
 - Objeto natural fijo o en crecimiento,
 - *Obstrucción inamovible, objeto integrante u objeto de límites*, o
 - Marcas para el *área de salida*, cuando se juega una bola desde esa *área de salida*.
- (2) Mover un *impedimento suelto* o una *obstrucción movable* a una posición determinada (como para construir un *stance* o *mejorar la línea de juego*).
- (3) Alterar la superficie del terreno, que incluye:
 - Reponer divots (chuletas) en agujeros de divots (chuletas),
 - Sacar o aplastar divots (chuletas) que ya han sido repuestas u otras piezas de césped que ya están colocadas en su lugar, o
 - Crear o eliminar agujeros, hendiduras o superficies irregulares.
- (4) Quitar o aplastar arena o tierra suelta.
- (5) Quitar rocío, escarcha o agua.

Penalización por Infringir la Regla 8.1a: Penalización General.

Rule 8.1a Interpretaciones:

8.1a/1 – Ejemplos de Acciones Que Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial

Ejemplos de acciones que probablemente mejoren las *condiciones que afectan el golpe* (es decir, que probablemente den a un jugador una ventaja potencial) incluyen cuando:

- Un jugador repara un pique de bola en el *área general* o repone un divot (chuleta) en su agujero unos pocos metros delante de su bola en su *línea de juego* antes de ejecutar un golpe que podría verse afectado por el pique de bola o el agujero del divot (chuleta) (por ejemplo, un golpe con el putter o un golpe de chip rodado)

- La bola de un jugador reposa en un *bunker* próximo a green y el jugador alisa las huellas de pisadas delante de la bola en su *línea de juego* ante de jugar un golpe corto con la intención de ser jugado por encima del área alisada (ver la Regla 12.2b (2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que No Es Probable Que Creen Una Ventaja Potencial

Ejemplos de acciones que probablemente no mejoren las *condiciones que afectan el golpe* (es decir, que probablemente no den a un jugador una ventaja potencial) incluyen cuando:

- Antes de realizar un golpe de approach a 145 metros desde el *área general*, un jugador repara un pique de bola, alisa una huella de pisada en un *bunker* o repone un divot (chuleta) en su agujero en su *línea de juego* varios metros por delante de la bola.
- La bola de un jugador reposa en mitad de un *bunker* de fairway (calle) largo y poco profundo y el jugador alisa las huellas de pisadas unos cuantos metros delante de su bola y en su *línea de juego* antes de jugar un golpe largo sobre el área alisada. (ver la Regla 12.2b(2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/3 – Jugador Que Mejora las Condiciones Del Golpe Pretendido Infringe la Regla Incluso Si Se Ejecuta Un Golpe Diferente

Si un jugador pretende jugar una bola de una cierta forma y mejora las *condiciones que afectan al golpe* para ese *golpe* en particular y la penalización no puede evitarse mediante su restauración, el jugador infringe la Regla 8.1a tanto si juega la bola de esa forma o la juega de una forma diferente, la cual no está afectada por esa mejora.

Por ejemplo, si un jugador rompe una rama que interfiere con su área del *stance* o *swing* para el *golpe* que pretende ejecutar cuando el *stance* podría haberse tomado sin romper la rama, no se puede evitar la penalización jugando la bola en una dirección diferente o aliviándose a un lugar diferente donde esa rama no habría tenido efecto en el *golpe*. Esto también se aplica si un jugador rompió la rama al comenzar un *hoyo* y posteriormente se movió a una posición diferente dentro del *área de salida*.

Ver Regla 8.1c para si una penalización puede ser evitada restaurando las *condiciones mejoradas*.

Regla 8

8.1a/4 – Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible

Parte de una valla que está situada *fuera de límites* (y por lo tanto no es un *objeto de límites*) está inclinada hacia el *campo* y el jugador empuja sobre ella para dejarla recta. Esta acción infringe la Regla 8.1a, que prohíbe a un jugador *mejorar las condiciones que afectan el golpe* moviendo *obstrucciones inamovibles*. El jugador incurre en la *penalización general* a menos que restaure las condiciones volviendo a poner la valla en su posición original antes de su siguiente *golpe* tal como permite la Regla 8.1c (Evitando Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas).

En tal situación, aunque la Regla 8.1a prohíbe mover, doblar o romper la *obstrucción inamovible*, el jugador tiene la opción de aliviarse sin penalización por la interferencia de la parte de la *obstrucción inamovible* que está inclinada hacia el campo bajo la Regla 16.1b (Alivio de Condiciones Anormales del Campo).

8.1a/5 – Construirse Un Stance Mediante la Colocación De Un Objeto Como Una Toalla No Está Permitido

La definición de “*stance*” incluye no solo donde un jugador coloca sus pies sino también donde la totalidad del cuerpo del jugador está ubicado para preparar o ejecutar un *golpe*.

Por ejemplo, un jugador infringe la Regla 8.1a por mejorar el área del *stance* pretendido si coloca una toalla u otro objeto sobre un arbusto para proteger su cuerpo mientras ejecuta un *golpe*.

Si un jugador necesita jugar de rodillas porque la bola está debajo de un árbol y el jugador coloca una toalla sobre el suelo para evitar mojarse o ensuciarse, el jugador está construyéndose su *stance*. Pero a un jugador se le permite enrollar o envolver una toalla alrededor de su cintura o ponerse ropa de lluvia antes de arrodillarse para ejecutar el *golpe* (ver Regla 10.2b(5) – Ayuda Física y Protección de los Elementos)

Si un jugador ha colocado un objeto de una manera que no está permitida, pero se da cuenta del error antes de jugar la bola, la penalización puede evitarse quitando el objeto antes de ejecutar el *golpe*, siempre que no haya habido otra mejora de las *condiciones que afectan el golpe*.

8.1a/6 – Alterar la Superficie del Terreno para Construirse Un Stance No Está Permitido

Un jugador está autorizado a colocar sus pies firmemente al tomar un *stance*, pero infringe la Regla 8.1a si altera el terreno donde será tomado el *stance* mejorando el área del *stance* pretendido.

Los ejemplos de alterar el terreno que probablemente mejoren las *condiciones que afectan al golpe* incluyen:

- Hacer caer arena del talud de un *bunker* con un pie para crear un área nivelada donde situarse.
- Excavar excesivamente con los pies en un terreno blando para conseguir una base más firme para el *stance*.

Un jugador infringe la Regla 8.1a tan pronto como ha *mejorado las condiciones* alterando las condiciones del terreno para construir un *stance* y no puede evitar una penalización intentando restaurar las condiciones del terreno a su estado original.

La restricción sobre alterar el terreno (Regla 8.1a(3)) no incluye quitar *impedimentos sueltos u obstrucciones movibles* del área del *stance* pretendido, tales como quitar grandes cantidades de pinocha u hojas de donde un jugador se va a situar para jugar la bola.

8.1a/7 – El Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces de Árbol, Rocas u Obstrucciones, pero Solo si Esto No Mejora las Condiciones

La Regla 8.1a no prohíbe a un jugador tocar el terreno dentro un área recogida por las *condiciones que afectan el golpe*, siempre que esas *condiciones* no sean *mejoradas*.

Por ejemplo, sin *mejorar* ninguna de las *condiciones que afectan el golpe*, cuando la bola reposa en cualquier lugar del *campo*, un jugador puede sondear el área alrededor de la bola con un tee u otro objeto para ver si su palo podría golpear una raíz, roca u *obstrucción* debajo de la superficie del terreno cuando se ejecuta el *golpe*.

Sin embargo, ver Regla 12.2b/2 si el jugador toca la arena en un *bunker* para probar la condición de la arena.

8.1a/8 – Alterar la Superficie del Terreno en Un Área de Alivio No Está Permitido

Antes de *dropar* una bola para tomar alivio, un jugador no debe reponer un divot (chuleta) en su agujero en el *área de alivio* o emprender otras acciones para alterar la superficie del terreno de tal manera que *mejore las condiciones que afectan al golpe*.

Sin embargo, esta prohibición se aplica solo después de que el jugador se de cuenta de que está obligado o está autorizado a *dropar* una bola en esa *área de alivio*.

Regla 8

Por ejemplo, si un jugador juega una bola, repone el divot (chuleta) y solo entonces se da cuenta de que debe o puede jugar de nuevo desde allí bajo la penalización de *golpe y distancia* porque la bola está *fuera de límites*, está en un *área de penalización*, está injugable o que debería jugar una *bola provisional*, el jugador no infringe la Regla 8.1a si ese divot (chuleta) repuesto está dentro del *área de alivio*.

8.1a/9 – Cuándo el Divot (Chuleta) Es Repuesto y No Debe Quitarse o Presionarse

La Regla 8.1a(3) prohíbe mejorar las *condiciones que afectan al golpe* presionando, quitando o reposicionando un divot (chuleta) en su agujero, lo cual es tratado como parte del terreno (y no como *impedimento suelto*), incluso si todavía no está fijo o en crecimiento.

Un divot (chuleta) ha sido repuesto cuando la mayor parte de él, con las raíces hacia abajo, está en un agujero de divot (chuleta) (tanto si el divot (chuleta) está en el mismo agujero del cual provenía como si no)..

8.1b Acciones Que Se Permiten

Al prepararse para ejecutar un *golpe* o al ejecutarlo, un jugador puede realizar cualquiera de estas acciones y no hay penalización, incluso si así *mejora las condiciones que afectan al golpe*:

- (1) Buscar adecuadamente su bola efectuando acciones razonables para encontrarla e identificarla (ver la Regla 7.1a).
- (2) Efectuar acciones razonables para quitar los *impedimentos sueltos* (ver Regla 15.1) y *obstrucciones movibles* (ver Regla 15.2).
- (3) Efectuar acciones razonables para *marcar* el punto de reposo de la bola, *levantarla y reponerla* de acuerdo con las Reglas 14.1 y 14.2.
- (4) Apoyar el palo ligeramente en el suelo inmediatamente delante o detrás de la bola.

Pero esto no permite:

- Presionar el palo contra el suelo, o
 - Cuando una bola está en un *bunker*, tocar la arena inmediatamente delante o detrás de la bola (ver Regla 12.2b (1)).
- (5) Posicionar los pies firmemente al tomar el *stance*, incluyendo el excavar la arena o tierra suelta con los pies de forma razonable.

- (6) Tomar el *stance* adecuadamente llevando a cabo acciones razonables para llegar a la bola y tomar el *stance*.

Pero al hacer esto el jugador:

- No tiene derecho a un *stance* o swing normal, y
- Debe utilizar la forma de actuar menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

- (7) Ejecutar un *golpe* o el backswing (subida del palo) para un *golpe* que se ejecuta a continuación.

Pero cuando la bola está en *bunker*, tocar la arena en el *bunker* durante el backswing (subida del palo) no está permitido bajo la Regla 12.2b(1).

- (8) En el *área de salida*:

- Colocar un *tee* en o sobre el terreno (ver Regla 6.2b2)),
- Mover, doblar o romper cualquier objeto natural fijo o en crecimiento (ver Regla 6.2b(3)), y
- Alterar la superficie del terreno, quitar o aplastar arena y tierra o quitar rocío, escarcha o agua (ver Regla 6.2b(3)).

- (9) En un *bunker*, alisar arena para cuidar el *campo* después de que una bola jugada desde el *bunker* se encuentre fuera del *bunker* (ver Reglas 12.2b(3)).

- (10) En el *green*, quitar arena y tierra suelta y reparar daños (ver Regla 13.1c).

- (11) Mover un objeto natural para ver si está suelto.

Pero si se comprueba que está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser devuelto lo más cerca posible a su posición original.

Rule 8.1b Interpretaciones:

8.1b/1 – Significado de “Apoyar el Palo Ligeramente”

La Regla 8.1b permite a un jugador apoyar el palo ligeramente directamente en delante o detrás de la bola, incluso si ello *mejora* su *lie* o el *área* del swing pretendido.

Regla 8

“Apoyar el palo ligeramente” significa permitir que el peso del palo sea soportado por el césped, tierra, arena u otro material sobre o por encima de la superficie del terreno.

Pero el jugador incurre en penalización bajo la Regla 8.1a si *mejora* el *lie* o el área del swing que desea adoptar presionando el palo más que ligeramente.

Ver Regla 12.2b(1) (Cuándo Hay Penalización Por Tocar Arena) para cuando un jugador incurre en penalización por tocar la arena en un *bunker*.

8.1b/2 – Jugador Autorizado a Excavar Firmemente con los Pies Más de Una Vez al Adoptar el stance

La Regla 8.1b permite a un jugador colocar sus pies firmemente al adoptar el stance, y esto puede hacerse más de una vez durante la preparación para ejecutar un *golpe*.

Por ejemplo, un jugador puede entrar en un *bunker* sin un palo, excavar con sus pies para tomar el stance a fin de simular jugar la bola, salir para coger un palo y luego excavar de nuevo para ejecutar el *golpe*.

8.1b/3 – Ejemplos de “Tomar Stance Adecuadamente”

Aunque un jugador está autorizado a jugar en cualquier dirección, no tiene derecho a un stance o swing normal y debe adaptarse a la situación y emplear la forma de actuar menos intrusiva.

Los ejemplos de acciones que se consideran tomar un stance de manera adecuada y están permitidos por la Regla 8.1b incluso si la acción implica una *mejora* incluyen:

- Apoyar la espalda en una rama o un *objeto de límites* cuando esa es la única forma de adoptar un stance para el *golpe* elegido, incluso si ello mueve la rama o el *objeto de límites* fuera de su sitio o causa que se doble o se rompa.
- Doblar una rama con las manos para acceder debajo de un árbol a jugar una bola cuando esa es la única forma de acceder debajo del árbol para adoptar un stance.

Ver 8.1b/4 para cuando un jugador incurre en penalización por hacer más de los que es necesario para adoptar un stance.

8.1b/4 – Ejemplos de No “Tomar Stance Adecuadamente”

Los ejemplos de acciones que no se consideran tomar el stance adecuadamente e implicarán una penalización por la Regla 8.1a si *mejoran las condiciones que afectan al golpe* incluyen:

- Mover, doblar o romper ramas deliberadamente, con una mano, pierna o el cuerpo para apartarlas del área del backswing (subida del palo) o golpe.
- Situarse sobre hierba alta o maleza de manera que se aplasten o se aparten a fin de quitarlas del área del stance o swing que se desea adoptar, cuando se podría haber tomado un stance sin hacerlo.
- Enganchar una rama con otra o trenzar dos hierbajos para apartarlas del stance o swing.
- Doblar con una mano una rama que impide ver la bola después de tomar el stance.
- Doblar una rama que interfiere para tomar el stance cuando se podría haber tomado el stance sin hacerlo.

8.1b/5 – Mejorar las Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Terreno

La Regla 8.1b(8) permite a un jugador emprender acciones para mejorar las condiciones que afectan al golpe en el área de salida. Esta excepción limitada a la Regla 8.1a pretende permitir a un jugador alterar solamente condiciones físicas en la superficie del terreno dentro de la propia área de salida (incluyendo quitar cualquier objeto natural que esté en crecimiento allí) ya sea para acomodar la bola o para jugarla desde el suelo.

Esta excepción no permite a un jugador mejorar las condiciones que afectan el golpe para su golpe desde el tee emprendiendo acciones fuera del área de salida, tales como romper ramas de un árbol situadas o bien fuera del área de salida o cuando están enraizadas fuera del área de salida, pero sobrevuelan sobre ésta y pueden interferir con el área del swing que desea adoptar.

8.1b/6 – Jugador Alisa el Bunker para “Cuidar el Campo” Después de Jugar Desde el Bunker y Estar Fuera del Mismo

Después de que se juegue una bola desde el bunker y esté fuera del mismo, las Reglas 8.1b(9) y la 12.2b(3) utilizan el cuidado del campo para permitir al jugador restaurar el bunker a la condición en la debería encontrarse, incluso si la restauración mejora las condiciones que afectan al golpe del jugador. Esto es así incluso cuando la acción del jugador se emprende deliberadamente tanto para el cuidado del campo como para mejorar las condiciones que afectan al golpe.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a parar a un bunker grande cercano a green. No siendo capaz de jugar hacia el hoyo, el jugador juega hacia atrás en dirección al área de salida sacando la bola del bunker.

Regla 8

En este caso el jugador puede alisar las áreas que había alterado como resultado de jugar la bola (incluidas las huellas de pisadas que llevan hacia la bola) y puede también alisar cualquier otra área en el *bunker*, creadas por el jugador o aquellas que ya estaban cuando el jugador llegó para jugar desde el *bunker*.

8.1b/7 – Cuándo el Daño Que Está Parcialmente Dentro y Parcialmente Fuera del Green Puede Ser Reparado

Si un área específica dañada está tanto dentro como fuera de un *green*, el área dañada puede ser reparada en su totalidad.

Por ejemplo, si un pique de bola está parcialmente dentro y parcialmente fuera del borde del *green* es irrazonable permitir a un jugador reparar sólo la parte de daño dentro del *green*. Por tanto, el pique de bola al completo (tanto la porción dentro como fuera del *green*) puede repararse.

Lo mismo se aplica a otras áreas dañadas en concreto, tales como huellas de *animal*, marcas de pezuña o hendiduras de palo.

Sin embargo, si una porción del daño se extiende fuera del *green* y no es identificable como parte del daño dentro del *green*, no puede ser reparada si la reparación mejora las *condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, una huella de zapato entera que empieza dentro del *green* y se extiende fuera del mismo puede ser reparada. Sin embargo, si una huella de zapato está dentro del *green* y otra fuera solo la que está dentro del *green* puede ser reparada ya que son dos áreas dañadas independientes.

8.1c Evitando la Penalización Restaurando la Mejora de las Condiciones que Infringió la Regla 8.1a(1) o 8.1a(2)

Si un jugador ha *mejorado* las *condiciones que afectan al golpe* moviendo, doblando o rompiendo un objeto, infringiendo la Regla 8.1a(1), o moviendo un objeto a una posición determinada, infringiendo la Regla 8.1a(2):

- No hay penalización si, antes de ejecutar el siguiente *golpe*, el jugador elimina esa *mejora* restaurando las condiciones originales en las formas permitidas en los puntos (1) y (2), incluidos a continuación.
- **Pero** si el jugador *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* al efectuar cualquiera de las acciones descritas en las Reglas 8.1a(3) a (5), no puede evitar la penalización restaurando las condiciones originales.

(1) **Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover, Doblar o Romper un Objeto.** Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador puede evitar la penalización por infringir la Regla 8.1a(1) reponiendo el objeto original lo más cerca posible de su posición original para eliminar la *mejora* obtenida al infringir la Regla, como por ejemplo:

- Reponiendo un *objeto de límites* (como una estaca de límites), que había sido sacada o devolviendo a su posición original el *objeto de límites* después de haberlo empujado a un ángulo diferente, o
- Restituyendo a su posición original una rama de árbol o césped o una *obstrucción inamovible* tras haber sido movida.

Pero el jugador no puede evitar la penalización:

- Si la *mejora* no es eliminada (como cuando un *objeto de límites* o una rama se ha doblado o roto de una manera tan significativa que ya no se puede devolver a la posición original), o
- Al usar cualquier cosa que no sea el objeto original para intentar restaurar las condiciones, como:
 - » Usando un objeto diferente o adicional (por ejemplo, colocar una estaca diferente en el agujero del cual se había sacado una estaca de límites o atando una rama de árbol movida a su lugar), o
 - » Usando otros materiales para reparar el objeto original (por ejemplo, usar cinta adhesiva para reparar un *objeto de límites* o una rama rotos).

(2) **Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover un Objeto a una Posición Determinada.** Antes de ejecutar un *golpe*, el jugador puede evitar una penalización por infringir la Regla 8.1a(2) quitando el objeto que fue movido a una posición determinada.

8.1d Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo

Si las *condiciones que afectan el golpe* son empeoradas después de que la bola quedó en reposo:

- (1) **Cuándo Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas.** Si las *condiciones que afectan al golpe* son empeoradas por cualquier persona que no sea el jugador o por un *animal* o un objeto artificial, el jugador, sin ser penalizado bajo la Regla 8.1a, puede:
- Restaurar las condiciones originales tanto como pueda.

Regla 8

- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla, limpiarla y *reponerla* en el punto de reposo original (ver Reglas 14.1 y 14.2), si es razonable hacerlo para restaurar las condiciones originales o si quedó material sobre la bola al empeorar las condiciones.
- Si las condiciones empeoradas no se pueden restaurar con facilidad, levantar y *reponer* la bola colocándola en el punto más cercano (no más cerca del *hoyo*) que (1) tenga las *condiciones que afectan al golpe* más similares, (2) esté dentro de la *longitud de un palo* del punto de reposo original y (3) se encuentre en la misma *área del campo* que ese punto.

Excepción - Lie Empeorado Al o Después de Levantar o Mover una Bola y Antes de Reponerla: Está cubierto por la Regla 14.2d, a menos que el *lie* sea empeorado cuando el juego estaba interrumpido y la bola levantada, en cuyo caso se aplica esta Regla.

Rule 8.1d Interpretaciones:

8.1d(1)/1 – Ejemplos Donde el Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por las Acciones de Otra Persona o Influencia Externa

Los ejemplos de cuándo la restauración está permitida incluyen:

- La *línea de juego* de un jugador en el *área general* se ve empeorada por el pique de alguna otra bola jugada por alguien después de que la bola del jugador quedara en reposo.
- El *lie* o *área de stance* o *swing* que desea adoptar el jugador se ve empeorado cuando el *golpe* de otro jugador crea un *divot* (chuleta) o deposita arena, tierra, césped u otro material sobre o alrededor de su bola.
- La bola de un jugador en un *bunker* reposa cerca de la bola de otro jugador en el *bunker*, y el *stance* o *swing* de ese otro jugador al ejecutar el *golpe* empeora una o más de las *condiciones que afectan al golpe* del jugador.

En todas estas situaciones, el jugador está autorizado a restaurar las *condiciones* sin penalización, pero no está obligado a restaurarlas.

8.1d(1)/2 – El Jugador Tiene Derecho a Mantener Impedimentos Suelos u Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando la Bola Quedó en Reposo

Hablando en términos generales, un jugador tiene derecho a las condiciones que afectan al golpe que tenía cuando la bola quedó en reposo. Cualquier jugador puede mover impedimentos suelos u obstrucciones movibles

(Reglas 15.1 y 15.2), pero si esto empeora las condiciones que afectan el golpe de otro jugador, ese jugador puede restaurar las condiciones reponiendo los objetos bajo la Regla 8.1d.

Por ejemplo, un jugador tiene un golpe de putter cuesta abajo y quita los impedimentos sueltos entre su bola y el hoyo pero deliberadamente deja algunos detrás del hoyo. Otro jugador quita los impedimentos sueltos detrás del hoyo que podrían haber servido como freno para la bola del jugador.

Como las condiciones que afectan al golpe del jugador han sido empeoradas, el jugador está autorizado a reponer los impedimentos sueltos.

(2) Cuándo No Se Permite Restaurar las Condiciones

Empeoradas. Si las condiciones que afectan al golpe son empeoradas por el jugador, por un objeto natural o por fuerzas naturales como el viento o el agua, el jugador no debe mejorar esas condiciones empeoradas infringiendo la Regla 8.1a (excepto en lo permitido en las Reglas 8.1c (1), 8.1c (2) y Regla 13.1c).

Rule 8.1d(2) Interpretaciones:

8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o Fuerzas Naturales Donde un Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones Empeoradas

La Regla 8.1d no permite a un jugador restaurar las *condiciones que afectan al golpe* que fueron alteradas por un objeto natural o *fuerzas naturales* (como el viento o agua).

Los ejemplos de cuando no está permitida la restauración incluyen:

- Una rama de un árbol cae y altera el *lie* de la bola de un jugador o el área del *stance* o *swing* que desea adoptar, sin causar que la bola se mueva.
- Un poste de señales u otra *obstrucción* se cae o se vuela a una posición que altera una o más de las *condiciones que afectan el golpe*. Ver Regla 15.2 (Obstrucciones Movibles) y Regla 16.1 (Condiciones Anormales del Campo) para qué alivio podría ser posible de la obstrucción.

8.1d(2)/2 – El Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones que Afectan al Golpe Cuando Se Han Empeorado por el Caddie u Otra Persona a Petición del Jugador

Un jugador no está autorizado a restaurar las *condiciones que afectan al golpe* si las *condiciones* han sido empeoradas por el propio jugador.

Regla 8

Esto también incluye cuando las *condiciones* son empeoradas por el *caddie* del jugador o el *compañero* u otra persona que lleva a cabo una acción autorizada por el jugador.

Los ejemplos de situaciones donde las *condiciones* no podrían restaurarse incluyen:

- El *caddie* de un jugador o su *compañero* atraviesa un *bunker* para coger un rastrillo dejando huellas de pisadas en la arena que empeoran la *línea de juego* del jugador, o
- El jugador le pide a otra persona que quite una cuerda de control del público y, al quitarla una rama que estaba contenida por la cuerda es liberada y empeora el área del swing que desea adoptar el jugador.

8.1d(2)/3 – Si un Jugador Entra en un Bunker en la Línea de Juego No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas

Los jugadores deberían ser cuidadosos cuando llevan a cabo acciones que podrían afectar las *condiciones que afectan al golpe* porque empeorar estas áreas significa que el jugador debe aceptar la *condición* empeorada.

Por ejemplo, un jugador se está aliviando de una *condición anormal del campo* detrás de un *bunker* y la bola dropada rueda dentro del *bunker*. Si el jugador crea huellas de pisadas al entrar al *bunker* para recoger la bola y droparla de nuevo no está autorizado a restaurar el *bunker* a su condición previa bajo la Regla 8 porque el jugador fue el responsable de empeorar su *condición*.

En tal caso, el jugador podría utilizar otra bola para el segundo *dropaje* (Regla 14.3a) o ser más cuidadoso al recuperar la bola original para evitar empeorar las *condiciones que afectan al golpe*.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 8.1d: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Véase Regla 22.2 (en Foursomes, cualquier compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero se trata como la acción del jugador); **23.5b** (en Four-Ball, cualquier compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero con respecto a la bola o equipamiento del jugador se trata como acción del jugador).

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Ejecutar

8.2a Cuándo se Aplica la Regla 8.2

Esta Regla solo cubre las acciones deliberadas de un jugador para alterar otras condiciones físicas que afecten a su bola en reposo o al *golpe* a ejecutar.

Esta Regla no se aplica a las siguientes acciones del jugador:

- Desviar o detener deliberadamente su propia bola o alterar deliberadamente cualquier condición física que pueda afectar al lugar en el cual la bola podría quedar en reposo (cubierto por las Reglas 11.2 y 11.3), o
- Alterar *condiciones que afectan al golpe* del jugador (descritas en la Regla 8.1a).

8.2b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe realizar de forma deliberada las acciones enumeradas en la Regla 8.1a (excepto lo permitido en la Regla 8.1b, c o d) para alterar cualquier otra condición física que afecte:

- Donde puede ir o quedar en reposo la bola del jugador después del siguiente *golpe* u otro *golpe* posterior, o
- Donde la bola en reposo podría ir o quedar en reposo si se *mueve* antes de ejecutar el *golpe* (como cuando la bola está en una pendiente pronunciada y el jugador cree que puede rodar hacia un arbusto).

Excepción: Acciones para Cuidar el Campo: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador altera cualquier condición física para cuidar el campo (como alisar huellas en un bunker o reponer un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta)).

Rule 8.2b Interpretaciones:

8.2b/1 – Ejemplos de Acciones Deliberadas de Un jugador Para Mejorar Otras Condiciones Físicas Que Afectan Su Propio Juego

La Regla 8.2 se aplica solo para la alteración de las condiciones físicas distintas a las *condiciones que afectan el golpe* cuando la bola del jugador está en reposo en el *campo* o cuando no tiene una *bola en juego*.

Regla 8

Los ejemplos de las acciones de un jugador que se enumeran en la Regla 8.1a (Acciones No Permitidas Para Mejorar Condiciones) que infringirían la Regla 8.2 si se emprendieran para *mejorar* deliberadamente otras condiciones físicas que afectan a su propio juego (excepto lo que se autoriza expresamente en las Reglas 8.1b o c) incluyen cuando:

- La bola de un jugador está justo delante del *green* y, aunque su *línea de juego* es recta hacia el *hoyo*, el jugador está preocupado por si su bola pudiera ir a parar a un *bunker* cercano. Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador alisa la arena del *bunker* para asegurarse un buen *lie* si el *golpe* que va a jugar acaba en el *bunker*.
- La bola de un jugador reposa en la parte superior de una cuesta inclinada y, debido a que el jugador está preocupado por si el viento pudiera mover la bola hacia abajo de la pendiente alejándola del *hoyo* antes de que pueda jugarla, el jugador presiona deliberadamente el césped de la parte de abajo de la cuesta para caso de que la bola pudiera quedar en reposo allí.
- Cuando se vuelve a poner una *bola en juego*, reponiéndola o colocándola presionándola firmemente contra la superficie del suelo para ayudar a evitar que se mueva por el viento o por la gravedad y jugarla. Dado que el punto de reposo de una bola incluye la distancia vertical, la bola está en un *lugar equivocado*. Como los actos reseñados infringen múltiples Reglas, el jugador incurre en la *penalización general*. Ver Regla 1.3c(4) (Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas).

Penalización por Infringir la Regla 8.2: Penalización general.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** en *Four-Ball*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo de Otro Jugador o al Golpe que va a Ejecutar

8.3a Cuándo se Aplica la Regla 8.3

Esta Regla solo cubre las acciones deliberadas de un jugador para alterar las condiciones físicas que afectan a la bola de otro jugador en reposo o al golpe que va a ejecutar ese otro jugador.

No se aplica a las acciones de un jugador para desviar o detener deliberadamente la bola en movimiento de otro jugador o para alterar deliberadamente cualquier condición física que afecta el lugar donde la bola podría quedar en reposo (que está cubierta por las Reglas 11.2 y 11.3).

8.3b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe realizar de forma deliberada ninguna de las acciones relacionadas en la Regla 8.1a (**excepto** como se permite en la Regla 8.1b, c o d) para:

- Mejorar o empeorar las *condiciones que afectan al golpe* de otro jugador, o
- Alterar cualquier otra condición física para afectar:
 - » Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después del siguiente *golpe* o un *golpe* posterior de ese jugador; o
 - » Donde puede ir o quedar en reposo la bola de otro jugador si se *mueve* antes de ejecutar el *golpe*.

Excepción – Acciones para Cuidar el Campo: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador altera cualquier condición física para cuidar el campo (como alisar huellas en un *bunker* o reemplazar un divot (chuleta) en un agujero de divot (chuleta).

Penalización por Infringir la Regla 8.3: Penalización General.

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); 23.5 (en *Four-Ball*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 8

Rule 8.3 Interpretaciones:

8.3/1 – Ambos Jugadores Son Penalizados si Las Condiciones Físicas Son Mejoradas con Conocimiento Del Otro Jugador

Si un jugador pide, autoriza o permite a otro jugador alterar deliberadamente las condiciones físicas para *mejorar* su juego:

- El jugador que actúa bajo petición incurrirá en la *penalización general* de la Regla 8.3, y
- El jugador que solicita, autoriza o permite la mejora también incurrirá en la *penalización general* de o bien de la Regla 8.1 (Acciones del Jugador Que Mejoran las Condiciones Que Afectan al Golpe) o bien la 8.2 (Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan la Propia Bola en Reposo del Jugador o el Golpe Que Se va a Ejecutar) cualquiera que sea de aplicación.

Por ejemplo, en *stroke play*, desconociendo las Reglas el Jugador A le pide al Jugador B que rompa una rama de un árbol que está en la *línea de juego* del jugador A y el jugador B accede; ambos jugadores están penalizados. El Jugador A incurre en dos golpes de penalización por infringir la Regla 8.1 porque el Jugador B rompió la rama a petición del jugador A. El jugador B incurre en dos golpes de penalización por la Regla 8.3.

REGLA

9

Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito:

La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: “juegue la bola como reposa”.

- Si la bola del jugador queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, el jugador normalmente deberá jugar desde su nuevo punto de reposo.
- Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una influencia externa antes de ejecutar el golpe, la bola debe reponerse en su punto de reposo original.
- Los jugadores deberían tener precaución cuando están cerca de cualquier bola en reposo, y un jugador que cause el movimiento de su bola o la del contrario, normalmente incurrirá en penalización (excepto en el green).

9.1 Bola Jugada como Reposa

La Regla 9 se aplica a una *bola en juego* en reposo en el *campo* y se aplica tanto durante una *vuelta* como cuando el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

9.1a Jugando la Bola desde Donde Quedó en Reposo

La bola de un jugador en reposo en el *campo* se debe jugar como repose, **excepto** cuando las Reglas requieran o permitan al jugador:

- Jugar una bola desde otro lugar del *campo*, o
- Levantar una bola y posteriormente *reponerla* en su punto de reposo original.

9.1b Cómo Proceder Cuando la Bola se Mueve Durante el Backswing (Subida del Palo) o al Ejecutar el Golpe

Si la bola en reposo de un jugador comienza a moverse una vez que ha comenzado el *golpe* o el *backswing* (subida del palo) para ejecutar un *golpe* y este *golpe* se completa:

Regla 9

- La bola no se debe reponer, independientemente de lo que la hizo moverse.
- En cambio, el jugador debe jugar la bola desde donde fue a reposar después del golpe.
- Si el jugador causó que la bola se moviera, ver la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.1: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

9.2 Decidiendo si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidiendo si la Bola se Ha Movido

Se considera que la bola en reposo de un jugador se ha *movido* solo si es *conocido o virtualmente cierto* que lo ha hecho.

Si la bola podría haberse *movido* pero no es *conocido o virtualmente cierto*, se considerará que no se ha movido y la bola se jugará como reposa.

Rule 9.2a Interpretaciones:

9.2a/1 – Cuándo Se Considera Que una Bola se Ha Movido

Como se establece en las definiciones, para “moverse” una bola en reposo debe abandonar su punto de reposo original e ir a reposar a cualquier otro punto de reposo y basta con que el movimiento pueda ser visto a simple vista. A fin de considerar la bola como *movida*, debe ser *conocido o virtualmente cierto* que la bola se ha *movido*.

Un ejemplo de cuándo es *conocido o virtualmente cierto* que una bola se ha movido es:

- Un jugador marca, levanta y *repone* su bola en el *green*. Mientras el jugador se aleja, la bola rueda a una distancia corta y queda en reposo. El jugador no lo ha visto, pero otro jugador observa la bola *moverse* e informa al jugador. Como es *conocido* que la bola se *movió*, el jugador debe *reponer* la bola en su punto de reposo original bajo la Regla 13.1d(2) (Bola Movida por Fuerzas Naturales)

Un ejemplo de cuándo no es *conocido o virtualmente cierto* que una bola se ha movido es:

- El Jugador A y el Jugador B juegan sus golpes de approach al green, pero, debido a los contornos del green, no pudieron ver dónde quedaron en reposo sus dos bolas. Sin saberlo los jugadores, la bola del jugador B golpeó la bola del jugador A que estaba en reposo y rodó cierta distancia alejándose del hoyo. Siempre que los jugadores no tengan constancia de esta información antes de que el jugador A efectúe el siguiente golpe, el jugador A no incurre en penalización por jugar desde donde su bola quedó en reposo tras haber sido golpeada por la bola del jugador B.

9.2a/2 – El Jugador es Responsable de las Acciones que Causan que una Bola se Mueva Incluso Cuando No es Consciente de Que la Bola se Movi6

En el segundo ejemplo de la Interpretación 9.2a/1, el jugador no ejecut6 un golpe desde *lugar equivocado* porque no era *conocido o virtualmente cierto* que la bola se hubiera movido en el momento en que se jug6 la bola.

Sin embargo, si fueron las acciones del jugador (o las acciones de su *caddie* o *compa6ero*) las que causaron que la bola se *moviera*, el jugador siempre es responsable del movimiento, incluso cuando no es consciente de que sus acciones causaran que la bola se *moviera*.

Ejemplos de esto incluyen:

- La bola de un jugador reposa en el *área general* y éste retira un *impedimento suelto* próximo a la bola que causa que se *mueva*. Debido a que el jugador no est6 mirando la bola, no se da cuenta de que la bola se *movió*. El jugador incurre en un golpe de penalización según la Regla 15.1b (Bola Movida al Retirar Impedimento Suelto) y debe *reponer* la bola.
- El *caddie* de un jugador o su *compa6ero* retiraron cuerdas y estacas causando que la bola del jugador se *moviera* mientras el jugador estaba mirando el golpe de otro jugador. No hay penalización por *mover* la bola según la Regla 15.2a (1) (Quitar Obstrucción Movable) pero el jugador debe *reponer* la bola.

En ambas situaciones, aun cuando el jugador no era consciente de que la bola se *moviera*, si el jugador ejecuta un golpe sin antes haber *repuesto* la bola, incurre en la *penalización general* por haber jugado desde un *lugar equivocado* según la Regla 14.7a (Lugar Desde D6nde Hay que Jugar la Bola).

Regla 9

9.2b Decidiendo Qué Causó el Movimiento de la Bola

Cuando la bola en reposo de un jugador se ha *movido*:

- Es necesario decidir la causa del *movimiento*.
- La causa indicará si el jugador debe *reponer* la bola o jugarla como reposa y si hay penalización.

(1) **Cuatro Posibles Causas.** Las Reglas reconocen solo cuatro posibles causas que producen que una bola en reposo sea *movida* antes de que el jugador efectúe un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua (ver Regla 9.3),
- El jugador, incluyendo su *caddie* (ver Regla 9.4),
- El *contrario* en *match play* (*juego por hoyos*), incluyendo el *caddie* del *contrario* (ver Regla 9.5), o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*) (ver Regla 9.6).

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

(2) **Estándar "Conocido o Virtualmente Cierto" para Decidir La Causa del Movimiento de la Bola.**

- Se considera que la bola de un jugador ha sido *movida* por el jugador, el *contrario* o una *influencia externa* solo si es *conocido* o *virtualmente cierto* que alguno de ellos es la causa.
- Si no es *conocido* o *virtualmente cierto* que al menos una de estas fue la causa, se considera que la bola ha sido *movida* por *fuerzas naturales*.

Al aplicar este estándar, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible, lo que significa toda la información que el jugador sabe o puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable del juego.

Consulte las Interpretaciones para la definición de "Conocido o virtualmente cierto" para obtener orientación.

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales

Si *fuerzas naturales* (como el viento o el agua) causan que una bola en reposo del jugador se mueva:

- No hay penalización, y
- La bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo.

Excepción – La Bola en el Green Ha de Reponerse si Se Mueve Después de Haber Sido Levantada y Repuesta (ver Regla 13.1d):

Si la bola del jugador en el *green* se mueve después de que éste la haya levantado y repuesto en el punto desde el que se *movió*:

- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
- Esto siempre es así sin importar qué causó el *movimiento* de la bola (incluyendo *fuerzas naturales*).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.3: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

Esta Regla solo se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* que el jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en reposo o causó su *movimiento*.

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el jugador levanta su bola en reposo o causa que se *mueva*, la bola debe *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el jugador levanta la bola bajo una Regla para aliviarse o para *reponer* la bola en otro punto (ver Reglas 14.2d y 14.2e), o
- Cuando la bola se *mueve* después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el *backswing* (subida del palo) para un *golpe* y el *golpe* se completa (Regla 9.1b)

Rule 9.4a Interpretaciones:

9.4a/1 – Procedimiento para Cuando la Bola de un Jugador es Desalojada de un Árbol

La Regla 9.4 se aplica donde quiera que una *bola en juego* esté en el campo. Esto incluye cuando una bola está en un árbol. Sin embargo, cuando el jugador no tiene la intención de jugar la bola como reposa, sino que solo está intentando identificarla, o trata de recuperarla para aplicar otra Regla, rigen las Excepciones a la Regla 9.4b y no hay penalización. Por ejemplo:

- Al buscar su bola, un jugador ve una bola alojada en un árbol, pero no puede identificarla. El jugador trepa al árbol en un intento por identificar la bola y, al hacerlo, la desaloja accidentalmente del árbol. La bola es identificada como la bola del jugador.

En este caso, como la bola fue *movida* accidentalmente al emprender acciones razonables para identificarla, no incurre en penalización por haber *movido* la bola (Regla 7.4).

El jugador debe *reponer* la bola o puede directamente emplear una Regla de alivio (como la Regla 19 – Bola Injugable).

En dos situaciones, la única opción del jugador es aliviarse según una Regla de alivio:

- » El jugador es incapaz de *reponer* la bola porque no puede llegar al punto de reposo de donde la bola fue *movida* cuando el jugador estaba identificándola, o
- » El jugador puede alcanzar ese punto de reposo, pero la bola no permanece en reposo sobre ese punto y el jugador no puede alcanzar el punto donde quedaría en reposo según la Regla 14.2e (Bola Repuesta no Permanece en el Punto)

- La bola de un jugador todavía no se ha encontrado, pero se cree que está alojada en un árbol en el *área general*. El jugador deja claro que, si la bola es encontrada, optará por alivio de bola injugable según la regla 19. El jugador sacude el árbol; la bola cae y es identificada por el jugador dentro de los tres minutos del comienzo de la búsqueda.

Ahora, el jugador puede aliviarse según la Regla 19 (Bola Injugable) añadiendo solamente el golpe de penalización prescrito por esa Regla sin ninguna penalización adicional por haber causado que la bola se *mueva*. Si lo desconoce, el jugador debe estimar el punto donde la bola reposaba en el árbol cuando aplique la Regla 19.

Sin embargo, si el jugador *mueve* la bola cuando no está intentando identificarla o sin pretender aliviarse según otra Regla, sí incurre en penalización por infringir la Regla 9.4. Por ejemplo:

- La bola de un jugador está en un árbol y pretende jugarla. Al preparar el golpe, el jugador, accidentalmente, desprende la bola.

El jugador incurre en la penalización de un golpe según la regla 9.4 por causar que la bola se *mueva*. El jugador debe *reponer* la bola o puede aliviarse directamente según una Regla de alivio. Si el jugador se alivia según la Regla 19, tendrá una penalización total de dos golpes, uno bajo la regla 9.4 y otro bajo la Regla 19.

9.4b Penalización por Levantar o Tocar Deliberadamente la Bola o Causar que se Mueva

Si el jugador levanta o toca deliberadamente su bola en reposo o causa que se *mueva*, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Pero hay cuatro excepciones:

Excepción 1 – Jugador Puede Levantar o Mover la Bola: No hay penalización cuando el jugador levanta la bola o causa que se *mueva* bajo una Regla que:

- Permite levantar la bola y *reponerla* posteriormente en su punto de reposo original,
- Requiere que una bola *movida* se *reponga* en su punto de reposo original, o
- Requiere o permite al jugador *dropar* o colocar una bola de nuevo o jugar una bola desde un lugar diferente.

Excepción 2 – Movimiento Accidental Antes de Que la Bola sea Encontrada: No hay penalización cuando el jugador causa accidentalmente que se *mueva* la bola mientras está intentando encontrarla o identificarla (ver Regla 7.4).

Excepción 3 – Movimiento Accidental en el Green: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en el green (ver Regla 13.1d), sin importar cómo sucede.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green Mientras se Aplica una Regla: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en cualquier lugar excepto en el green, mientras que está realizando acciones razonables para:

- *Marcar* el punto de reposo o levantar o *reponer* la bola, cuando está permitido (ver Reglas 14.1 y 14.2),
- *Quitar una obstrucción movable* (ver Regla 15.2),

Regla 9

- Restaurar las condiciones empeoradas, cuando está permitido (ver Regla 8.1d),
- Tomar alivio bajo una Regla, incluso para determinar si el alivio está permitido bajo una Regla (como haciendo un swing con un palo para comprobar si hay interferencia de alguna condición), o dónde tomar alivio (como determinar el *punto más cercano de alivio completo*), o
- Medir de acuerdo con una Regla (como para decidir el orden de juego de acuerdo con la Regla 6.4).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.4: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Rule 9.4b Interpretaciones:

9.4b/1 – Bola Tocada Deliberadamente pero No Movida Supone Penalización para el Jugador

Cuando la bola *en juego* es tocada deliberadamente por el jugador, aunque no se *mueva*, el jugador incurre en un golpe de penalización según la Regla 9.4b.

Por ejemplo, un jugador incurre en un golpe de penalización si:

- Sin antes *marcar* la posición de la bola, rota la bola en el *green* para alinear el logo con el *hoyo*, incluso cuando la bola permanezca en el mismo punto de reposo. Si el jugador hubiera *marcado* la bola antes de tocarla o rotarla, no habría incurrido en penalización.
- Sin antes marcar el punto de reposo de la bola, rota la bola en cualquier lugar de *campo* para identificarla y la bola es la del jugador.
- Toca deliberadamente la bola con un palo al prepararse para ejecutar un *golpe*.
- Sujeta estable la bola con la mano o coloca una piña de pino o rama contra la bola para evitar que se *mueva* mientras retira algunos *impedimentos sueltos* o quita algo de la bola.

9.4b/2 – Significado de “Intentando Encontrar”

En la Regla 7.4 (Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla) y la Excepción 2 de la Regla 9.4, no hay penalización si una bola es accidentalmente movida mientras “se esta intentando encontrar” la bola. “Intentando encontrar” incluye acciones que razonablemente pueden

ser consideradas, parte de la búsqueda de la bola, incluidas las acciones permitidas por la Regla 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones con anterioridad al comienzo de la búsqueda tales como caminar hacia el área donde se espera que esté la bola.

Por ejemplo, la bola de un jugador es golpeada hacia un área arbolada. El jugador no es consciente de que la bola ha impactado contra un árbol y ha sido desviada hacia atrás en dirección al *área de salida*. Cuando el jugador está todavía a cierta distancia del área donde cree que es posible que esté la bola y antes de comenzar a buscar, el jugador accidentalmente le da una patada a su bola. Debido a que esto no fue mientras intentaba encontrar la bola, el jugador incurre en un golpe de penalización según la Regla 9.4b por *mover* accidentalmente su bola y debe *reponerla*.

9.4b/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida

En la 9.4b/2 un jugador incurre en penalización si la bola es *movida* cuando no está intentando encontrarla.

Sin embargo, si un jugador *mueve* accidentalmente su bola cuando la búsqueda se ha detenido temporalmente debido a circunstancias fuera del control del jugador, no incurre en penalización por *mover* la bola.

Por ejemplo:

- El jugador detiene la búsqueda de su bola para apartarse del paso de otro grupo que les está adelantando. Mientras se está apartando, el jugador mueve su bola accidentalmente.
- El Comité suspende el juego y el jugador comienza a abandonar el área y, accidentalmente, pisa su bola y la *mueve*.

9.4b/4 – Significado de “Mientras” en la Regla 9.4b Excepción 4

La Excepción 4 utiliza “mientras” para regular el período de tiempo en que la Excepción se aplicará a un jugador que *mueve* su *bola en juego* como consecuencia de “acciones razonables”. Para el significado de “acciones razonables”, véase 9.4b/2.

El uso de la palabra “mientras” indica que toda acción razonable al aplicar una Regla tiene un principio y un final y que, si el movimiento de la bola ocurre durante el tiempo que tal acción está teniendo lugar, se aplica la Excepción.

Los ejemplos de situaciones cubiertas por la Excepción 4, y que por tanto no conllevan penalización por causar que la bola se *mueva*, incluyen cuando:

Regla 9

- El jugador encuentra una bola que cree que es su *bola en juego*. En el proceso de identificación, el jugador se acerca a la bola para *marcarla* y levantarla y accidentalmente resbala y *mueve* la bola.

Aunque el jugador no estaba *marcando* ni levantando la bola cuando se *movió*, aun así, se *movió* mientras el jugador estaba identificándola.

- El jugador ha *dropado* una bola al tomar alivio y entonces se inclina para levantar el tee que estaba marcando el *área de alivio*. Al levantarse, se le cae accidentalmente un palo que estaba sujetando y el palo golpea y *mueve la bola en juego*.

Aunque el jugador ya ha *dropado* la bola para aliviarse, la bola se *movió* mientras estaba tomando alivio.

9.4b/5 – Significado de “Acciones Razonables” en la Regla 9.4b Excepción 4

En muchas situaciones, las Reglas requieren que un jugador lleve a cabo acciones cerca de o junto a la bola (como levantar, *marcar*, medir, etc.). Si la bola es accidentalmente *movida* mientras se emprenden estas “acciones razonables”, se aplica la Excepción 4 a la Regla 9.4.

Sin embargo, existen otras situaciones en las que el jugador se encuentra llevando a cabo acciones más lejos de la bola donde, aun cuando la bola podría ser *movida* como resultado de esas acciones, también se aplica la Excepción 4 porque tales acciones son “razonables”.

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de aliviarse y accidentalmente le da una patada a una piedra o se le cae el palo que golpea y *mueve* la bola.
- El jugador retira estacas y cuerdas (*obstrucciones movibles*) utilizadas con el propósito de control del público a cierta distancia por delante de la bola y, al quitar una de las estacas causa que las otras se aflojen y caigan al suelo, moviendo su *bola en juego*.
- El jugador restaura la *línea de juego* retirando arena del ante green con su gorra según la Regla 8.1d (Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo), y la arena golpea en la bola causando que se *mueva*.

En otras situaciones, no se aplica la Excepción 4 a la Regla 9.4 porque las acciones del jugador no son “razonables”.

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola para aliviarse y, en un gesto de frustración, le da una patada a una piedra que accidentalmente golpea y *mueve* la bola.

- El jugador tira un palo hacia el *área de alivio* al prepararse para medir y el palo accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador levanta un rastrillo de *bunker* o su palo y lo lanza fuera de un *bunker*. El rastrillo o palo caen de nuevo en el *bunker*, golpeando y moviendo la bola.

9.4b/6 – Jugador Levanta la Bola Según la Regla 16.1b Que Autoriza el Alivio, pero Posteriormente Decide No Tomar Alivio sin Penalización

En el *área general*, si un jugador levanta su bola con la intención de aliviarse sin penalización según la Regla 16.1b (Condiciones Anormales del Campo), pero luego decide no proceder bajo esa Regla a pesar de que tiene alivio disponible, el derecho del jugador a levantar la bola según la Regla 16.1b ya no tiene validez.

Después de levantar la bola, pero antes de llevar a cabo ninguna otra cosa acción, el jugador tiene las siguientes opciones:

- *Reponer* la bola en su posición original con una penalización de un golpe (Regla 9.4b);
- *Reponer* la bola en su posición original con una penalización de un golpe (Regla 9.4b) y luego aliviarse según la regla 19.2 (Alivio de Bola Injugable), obteniendo una penalización adicional de un golpe para un total de dos golpes de penalización;
- Aliviarse directamente según la regla 19.2b o c, sin *reponer* la bola y utilizando el lugar donde reposaba la bola original para determinar el punto de referencia para el procedimiento de alivio, incurriendo en una penalización de un golpe según la Regla 19.2 y una penalización adicional de un golpe según la regla 9.4b para un total de dos golpes de penalización;
- *Dropar* la bola según la regla 16.1b y luego, bien jugar la bola como reposa sin penalización, o bien, utilizando su nueva posición para determinar el punto de referencia, aliviarse según cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, obteniendo una penalización de un solo golpe; o
- Aliviarse directamente con *golpe y distancia*, sin *dropar* la bola según la Regla 16.1b, obteniendo una penalización de un golpe según la Regla 19.2a y sin penalización según la Regla 9.4b, ya que el jugador no necesita establecer un nuevo punto de referencia antes de aliviarse según la Regla 19.2a.

Regla 9

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)

Esta Regla solo se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* que el *contrario* (incluyendo el *caddie* del *contrario*) levantó la bola en reposo de un jugador o la hizo *moverse*.

Si el *contrario* juega la bola del jugador como una *bola equivocada*, eso está cubierto por la Regla 6.3c(1), no por esta Regla.

9.5a Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Reponerse

Si el *contrario* levanta o *mueve* la bola del jugador en reposo, la bola debe *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el *contrario* va a conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match (ver Regla 3.2b), o
- Cuando el *contrario* levanta o *mueve* la bola a petición del jugador porque éste pretende aplicar una Regla para aliviarse o *reponerla* en otro punto.

9.5b Penalización por Levantar o Tocar Deliberadamente la Bola o Causar que se Mueva

Si el *contrario* levanta o toca deliberadamente la bola en reposo del jugador o causa que se *mueva*, el *contrario* incurre en **un golpe de penalización**.

Pero hay varias **excepciones**:

Excepción 1 – Contrario Autorizado a Levantar la Bola del Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* levanta la bola:

- Cuando concede un *golpe*, un hoyo o el match al jugador, o
- A petición del jugador.

Excepción 2 – Marcando y Levantando la Bola del Jugador en el Green por Error: No hay penalización cuando el *contrario* *marca* el punto de reposo de la bola del jugador y la levanta en el *green* con la creencia errónea de que es la bola del propio *contrario*.

Excepción 3 – Mismas Excepciones que para el Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* accidentalmente causa que la bola se *mueva* mientras lleva a cabo cualquiera de las acciones cubiertas por las Excepciones 2, 3, o 4 de la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o

Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.5: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Rule 9.5b Interpretaciones:

9.5b/1 – Jugador Declara Como Suya una Bola Encontrada y Esto Causa que el Contrario Levante Otra Bola que Resulta Ser la Bola del Jugador

Bajo la Regla 9.5b, un *contrario* incurre en la penalización de un golpe por levantar la bola del jugador a menos que se aplique una de las Excepciones.

Por ejemplo, durante una búsqueda, el Jugador A encuentra una bola y declara que es la suya. El Jugador B (el *contrario*) encuentra otra bola y la levanta. Entonces el Jugador A se da cuenta de que la bola encontrada por el no era realmente la suya y que la que levantó el jugador B era la bola del Jugador A.

Como la bola no fue realmente encontrada cuando el Jugador B levantó la bola del Jugador A, se considera que ha sido accidentalmente *movida* durante la búsqueda y se aplica la Excepción 3 a la regla 9.5. El jugador o el *contrario* deben *reponer* la bola sin penalización para ninguno.

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

Si es *conocido o virtualmente cierto* que una *influencia externa* (incluyendo otro jugador en *stroke play* (juego por golpes) u otra bola) levantó o *movió* la bola de un jugador:

- No hay penalización, y
- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador.

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue levantada o *movida* por una *influencia externa* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

Si la bola del jugador es jugada por otro jugador como *bola equivocada*, esto está cubierto por la Regla 6.3c(2), no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.6: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Regla 9

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Rule 9.6 Interpretaciones:

9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva

El viento no es por sí mismo una *influencia externa*, pero si el viento causa que una *influencia externa mueva* la bola de un jugador, la Regla 9.6 será de aplicación.

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar en una bolsa de plástico (*obstrucción movable*) que está tirada en el suelo, y una racha de viento vuela la bolsa y mueve la bola, se considera que la bolsa (*influencia externa*) ha movido la bola. El jugador puede, o bien:

- Aliviarse directamente según la Regla 15.2a, estimando el punto justo debajo de donde la bola estaba en reposo en la bolsa de plástico antes de que se *moviera*, o
- *Reponer* la bola *movida* por la bolsa en aplicación de la Regla 9.6 (*reponiendo* la bola y la bolsa) y entonces decidir jugar la bola como repose o aliviarse según la Regla 15.2a (Alivio de Obstrucción Movable).

9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida desde una Ubicación Desconocida

Si una bola ha sido *movida* por una *influencia externa* y el punto de reposo original donde la bola reposaba no se conoce, el jugador debe utilizar su buen juicio (Regla 1.3b(2)) para determinar dónde había ido a reposar la bola antes de ser *movida*.

Por ejemplo, en un hoyo en particular, parte del *green* y el área adyacente no pueden verse por los jugadores que juegan hacia allí. Cerca del *green*, hay un *bunker* y un *área de penalización*. Un jugador juega hacia el *green*, pero no puede distinguir dónde fue a reposar la bola. Los jugadores ven a una persona (*influencia externa*) con una bola. La persona deja caer la bola y se va corriendo. El jugador la identifica como su bola, pero desconoce si estaba en el *green*, en el *área general*, en el *bunker*, o en el *área de penalización*.

Como es imposible saber dónde debería *reponerse* la bola, el jugador debe utilizar su juicio razonable. Si existe la misma probabilidad de que la bola fuera a reposar al *green*, al *área general*, al *bunker*, o al *área de penalización*, un juicio razonable sería estimar que la bola fue a quedar en reposo en el *área general*.

9.6/3 – Jugador Descubre Después de Efectuar el Golpe que la Bola Fue Movida

Si no es *conocido* o *virtualmente cierto* que la bola del jugador ha sido *movida* por una *influencia externa*, el jugador debe jugar la bola como reposa. Si la información de que la bola fue realmente *movida* por una *influencia externa* únicamente es conocida por el jugador después de haber jugado la bola, el jugador no jugó desde un *lugar equivocado*, ya que no existía este conocimiento cuando el jugador ejecutó el *golpe*.

9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por Influencia Externa; Bola Resulta Ser Bola Equivocada

Si un jugador descubre, después de jugar su bola, que había sido *movida* hacia el *campo* por una *influencia externa* tras haber quedado en reposo *fuera de límites*, el jugador ha jugado *bola equivocada* (véase Definición). Como en el momento en que la bola fue jugada no era *conocido* o *virtualmente cierto*, el jugador no incurre en penalización por jugar *bola equivocada* según la Regla 6.3c(1), pero podría ser necesario corregir el error procediendo según la regla 18.2b (Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o Fuera de Límites) dependiendo de cuándo se descubre:

- En *match play*, el jugador debe corregir el error si el descubrimiento que la bola fue *movida* hacia el *campo* por una *influencia externa* antes de que el *contrario* efectúe su siguiente golpe o lleve a cabo una acción similar (como conceder el hoyo).

Si tal descubrimiento ocurre después de que el *contrario* ejecute su siguiente golpe o lleve a cabo una acción similar, el jugador debe continuar jugando el hoyo con la *bola equivocada*.

- En *stroke play*, el jugador debe corregir su error si el descubrimiento de que la bola fue *movida* hacia el *campo* por una *influencia externa* es antes de ejecutar un *golpe* o comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*.

Si tal descubrimiento ocurre después de que el jugador ha ejecutado un *golpe* en el siguiente hoyo o, si se trata del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, su resultado con la *bola equivocada* cuenta.

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido

Esta Regla describe lo que hay que hacer si un *marcador de bola*, que está *marcando* la posición de una bola levantada, es levantado o movido antes de *reponer* la bola.

9.7a Bola o Marcador de Bola Debe Ser Repuesto

Si el *marcador de bola* de un jugador es levantado o movido de cualquier forma (incluyendo por *fuerzas naturales*) antes de *reponer* la bola, el jugador debe:

- *Reponer* la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto de reposo original.

9.7b Penalización por Levantar el Marcador de Bola o Causar que se Mueva

Si el jugador o su *contrario* en *match play* (*juego por hoyos*), levanta el *marcador de bola* del jugador o causa que se mueva (cuando la bola está levantada y aún no ha sido *repuesta*), el jugador o contrario incurre en **un golpe de penalización**.

Excepción – Las Excepciones a la Regla 9.4b y 9.5b se Aplican a Levantar un Marcador de Bola o Causar que se Mueva: En todos los casos en los que el jugador o el *contrario* no incurren en penalización por levantar la bola del jugador o accidentalmente causar que se *mueva*, tampoco hay penalización por levantar o mover accidentalmente el *marcador de bola* del jugador.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.7: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

REGLA
10

Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

Propósito:

La Regla 10 cubre cómo preparar y ejecutar un golpe, incluyendo el consejo y otra ayuda que el jugador puede recibir de otros (incluidos los caddies). El principio fundamental es que golf es un juego de habilidad y desafío personal.

10.1 Ejecutando un Golpe

Propósito:

La Regla 10.1 cubre cómo ejecutar un golpe y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un golpe se ejecuta golpeando adecuadamente una bola con la cabeza de un palo. El reto principal es dirigir y controlar el movimiento del palo, balanceándolo libremente sin anclarlo.

10.1a Golpeando Adecuadamente la Bola

Al ejecutar un *golpe*:

- El jugador debe golpear adecuadamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que solo haya un contacto momentáneo entre el palo y la bola, no debiendo ser empujada, arrastrada o acucharada.
- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalización.

Rule 10.1a Interpretaciones:

10.1a/1 – Ejemplos de Empujando, Arrastrando o Acucharando

Estos términos tienen significados concurrentes, pero se pueden definir mediante estos tres ejemplos de utilizar el palo de una forma no permitida por la Regla:

Regla 10

- Un jugador emboca un putt corto golpeando la bola con la parte inferior de la cabeza del palo, mediante un movimiento similar al utilizado en un golpe de billar o tejo. Mover la bola así es empujarla.
- Un jugador mueve el palo a lo largo de la superficie del terreno arrastrándolo hacia él. Mover la bola así es arrastrarla.
- Un jugador desliza un palo por debajo y muy cercano a la bola. El jugador entonces levanta y mueve la bola mediante un movimiento hacia delante y hacia arriba. Mover la bola así es acuchararla.

10.1a/2 – El Jugador Puede Utilizar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para Golpear Adecuadamente la Bola

Para golpear una bola adecuadamente, se puede utilizar cualquier parte de la cabeza del palo, incluida la punta, el talón y la parte de atrás de la cabeza del palo.

10.1a/3 – Otro Material Puede Intervenir Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe

Para golpear una bola adecuadamente no es necesario que la cabeza del palo haga contacto con la bola. Algunas veces otro material puede intervenir.

Un ejemplo de golpear adecuadamente la bola incluye cuando una bola se encuentra apoyada contra la base de una valla que define el *fuera de límites* y el jugador ejecuta un golpe a la cara de la valla de *fuera de límites* para que la bola se *mueva*.

10.1b Anclando el Palo

Al ejecutar un *golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, en contacto con cualquier parte de su cuerpo (**excepto** que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan contra la otra mano o antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un “punto de anclaje”, manteniendo un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

Si el palo, la mano que lo empuña o el antebrazo solo tocan el cuerpo o la ropa del jugador durante el *golpe*, sin que los apoye contra el cuerpo, no se infringe esta Regla.

A efectos de esta Regla, “antebrazo” significa la parte del brazo por debajo del codo e incluye la muñeca.

DIAGRAMA 10.1b: ANCLANDO EL PALO



Rule 10.1b Interpretaciones:

10.1b/1 – El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo

Mantener el antebrazo contra el cuerpo durante un *golpe* es una manera indirecta de anclar el palo.

Para que exista un “punto de anclaje” deben ocurrir dos cosas: (1) el jugador debe mantener el antebrazo contra el cuerpo; y (2) el jugador debe agarrar el palo de manera que las manos estén separadas y trabajen independientemente la una de la otra.

Por ejemplo, al ejecutar un *golpe* con un putter de varilla larga, el antebrazo del jugador se mantiene contra su cuerpo para crear un punto estable, mientras la mano de la parte de abajo sujeta la varilla a fin de balancear la parte inferior del palo.

Sin embargo, un jugador está autorizado a mantener uno o ambos antebrazos contra su cuerpo al ejecutar un *golpe*, siempre y cuando al hacerlo no cree un punto de anclaje.

Regla 10

10.1b/2 – El Contacto Deliberado con la Ropa Durante el Golpe Es una Infracción

La ropa mantenida contra el cuerpo por un palo o la mano que empuña se trata como si fuera parte del cuerpo del jugador a los efectos de aplicación de la Regla 10.1b.

El concepto de un swing que fluya libremente no puede eludirse por algo que intervenga entre el cuerpo del jugador y el palo o la mano.

Por ejemplo, si un jugador que viste un chubasquero y está utilizando un putter de varilla de longitud media y presiona el palo contra su cuerpo, el jugador infringe la Regla 10.1b.

Igualmente, si el jugador utiliza deliberadamente la mano que empuña para sujetar una prenda de ropa que lleva puesta en cualquier parte del cuerpo (como sujetar la manga de una camisa con la mano) mientras ejecuta un golpe, hay una infracción de la Regla 4.3 (Uso de Equipamiento Prohibido) ya que ese no es el uso pretendido y hacerlo así podría ayudar al jugador a ejecutar ese golpe.

10.1b/3 – El Contacto Inadvertido Con la Ropa Durante el Golpe No Es Una Infracción

Tocar un artículo del vestuario con el palo o la mano que empuña y ejecutar el *golpe* está permitido.

Esto es posible que ocurra en varias situaciones donde un jugador:

- Viste ropa suelta o equipo de lluvia,
- Tiene un tamaño físico o constitución corporal que causa que los brazos se apoyen junto al cuerpo de una manera natural,
- Sujeta el palo extremadamente cerca del cuerpo, o
- Por alguna otra razón toca su ropa al ejecutar un *golpe*.

10.1c Ejecutando un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego

El jugador no debe ejecutar un *golpe* con un *stance* en el que deliberadamente tenga un pie a cada lado de la *línea de juego* o de una extensión de esa línea detrás de la bola, o con cualquier pie tocándola deliberadamente.

Solo para esta Regla, la *línea de juego* no incluye una distancia razonable a ambos lados.

Excepción – No Hay Penalización Si el Stance Se ha Tomado Accidentalmente o Para Evitar La Línea de Juego de Otro Jugador.

10.1d Jugando Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un golpe a una bola en movimiento:

- Una bola en juego se está “moviendo” cuando no está en reposo en un punto.
- Si una bola que está en reposo está tambaleándose (algunas veces se dice oscilando) pero permanece o regresa a su punto de reposo original, se considera que está en reposo y no en movimiento.

Pero hay tres **excepciones** donde no hay penalización:

Excepción 1 – La Bola Comienza a Moverse Solo Después de Que el Jugador Inicie el Backswing (Subida del Palo) para el Golpe: Ejecutando un *golpe* a una bola en movimiento en esta situación está cubierto por la Regla 9.1b y no por esta Regla.

Excepción 2 – Bola Cayendo del Tee: Ejecutando un *golpe* a una bola cayendo de un tee está cubierto por la Regla 6.2b(5) y no por esta Regla.

Excepción 3 – Bola Moviéndose en el Agua: Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal* o en agua en una *área de penalización*:

- El jugador puede *golpear* la bola en movimiento sin penalización, o
- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1 o 17 y puede levantar la bola en movimiento.

En cualquier caso, el jugador no debe demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a) para permitir que el viento o la corriente muevan la bola a un lugar mejor.

Penalización por Infringir la Regla 10.1: Penalización General.

En *stroke play* (*juego por golpes*), un *golpe* que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalización**.

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito:

Un reto fundamental para el jugador es decidir la estrategia y las tácticas para su juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el consejo y otra ayuda que puede recibir durante una vuelta.

Regla 10

10.2a Consejo

Durante una *vuelta*, un jugador no debe:

- Dar *consejo* a nadie en la competición que está jugando en el *campo*,
- Pedir *consejo* a nadie, excepto a su *caddie*, o
- Tocar el *equipamiento* de otro jugador para obtener información que sería *consejo* si se la diese o se la hubiera pedido al otro jugador (como tocar los palos o la bolsa del otro jugador para ver qué palo está siendo usado).

Esto no se aplica antes de una *vuelta*, mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a o entre *vuelatas* en una competición.

Véase Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay compañeros, un jugador puede dar *consejo* a su compañero o al *caddie* de su compañero y puede pedir *consejo* a su compañero o al *caddie* de su compañero).

Rule 10.2a Interpretaciones:

10.2a/1 – El Jugador Puede Obtener Información de Un Caddie Compartido

Si un *caddie* está siendo compartido por más de un jugador, cualquiera de los jugadores que comparte ese *caddie* puede pedirle información.

Por ejemplo, dos jugadores están compartiendo un *caddie* y ambos envían los golpes de salida hacia un área similar. Uno de los jugadores selecciona un palo para ejecutar el *golpe* mientras que el otro está indeciso. El jugador indeciso está autorizado a preguntar al *caddie* compartido qué palo eligió el otro jugador.

10.2a/2 – El Jugador Debe Intentar Rechazar el Consejo Que Se le Está Dando de Manera Voluntaria

Si un jugador recibe *consejo* de alguien que no sea su *caddie* (como un espectador) sin pedirlo, no incurre en penalización. Sin embargo, si el jugador continúa recibiendo *consejo* de esa misma persona, el jugador debe intentar evitar que esa persona le dé *consejo*. Si no lo hace, se considerará que ha pedido ese *consejo* e incurrirá en penalización bajo la Regla 10.2a.

En una competición por equipos (Regla 24), esto se aplica también a un jugador que recibe *consejo* de un capitán de equipo que no ha sido designado como consejero.

10.2b Otra Ayuda

(1) **Indicando la Línea de Juego para una Bola en Cualquier Sitio que no Sea el Green.** Un jugador puede hacer que se le indique su línea de juego:

- Colocando a su *caddie* o cualquier otra persona en o cerca de la *línea de juego* para indicarle donde está la misma, **pero** esa persona debe retirarse antes de que se ejecute el *golpe*.
- Colocando un objeto (como una bolsa o una toalla) en el *campo* para indicar la *línea de juego*, **pero** el objeto debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*.

(2) **Indicando la Línea de Juego para una Bola en el Green.**

Antes de ejecutar el *golpe*, solo el jugador y su *caddie* pueden indicar la *línea de juego*, **pero** con estas restricciones:

- El jugador o el *caddie* pueden tocar el *green* con la mano, pie o con cualquier cosa que lleve, **pero** no debe *mejorar las condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a, y
- El jugador o el *caddie* no debe colocar ningún objeto en ninguna parte dentro o fuera del *green* para indicar la *línea de juego*. Esto no está permitido aunque se quite el objeto antes de ejecutar el *golpe*.

Mientras se ejecuta el *golpe*, el *caddie* no debe permanecer deliberadamente en o cerca de la *línea de juego* del jugador o hacer cualquier otra acción (como señalar un punto o hacer sombra en el *green*) para indicar la *línea de juego*.

Excepción – Caddie Atendiendo el Asta de la Bandera: El *caddie* puede permanecer en una posición en o cerca de la *línea de juego* del jugador para atender el *asta de la bandera*.

(3) **No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Tomar el Stance.**

Un jugador no debe tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutar usando cualquier objeto que haya sido colocado por o para él para ayudarlo a alinear sus pies o cuerpo, como un palo colocado en el suelo para indicar la *línea de juego*.

Si el jugador toma su *stance* infringiendo esta Regla, no puede evitar la penalización aunque se retire del *stance* y quite el objeto.

Regla 10

Rule 10.2b(3) Interpretaciones:

10.2b(3)/1 – Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la Bola para Ayudar al Jugador a Tomar un Stance Está Permitido

La Regla 10.2b(3) no permite a un jugador colocar un objeto (como una varilla de alineación o un palo de golf) para ayudarle a adoptar un *stance*.

Sin embargo, esta prohibición no impide a un jugador colocar la cabeza de un palo detrás de la bola, como ocurre cuando un jugador se coloca detrás de la bola y sitúa la cabeza del palo perpendicular a la *línea de juego* y luego da la vuelta desde detrás de la bola para tomar su *stance*.

(4) Restricciones del Caddie al Colocarse Detrás del Jugador.

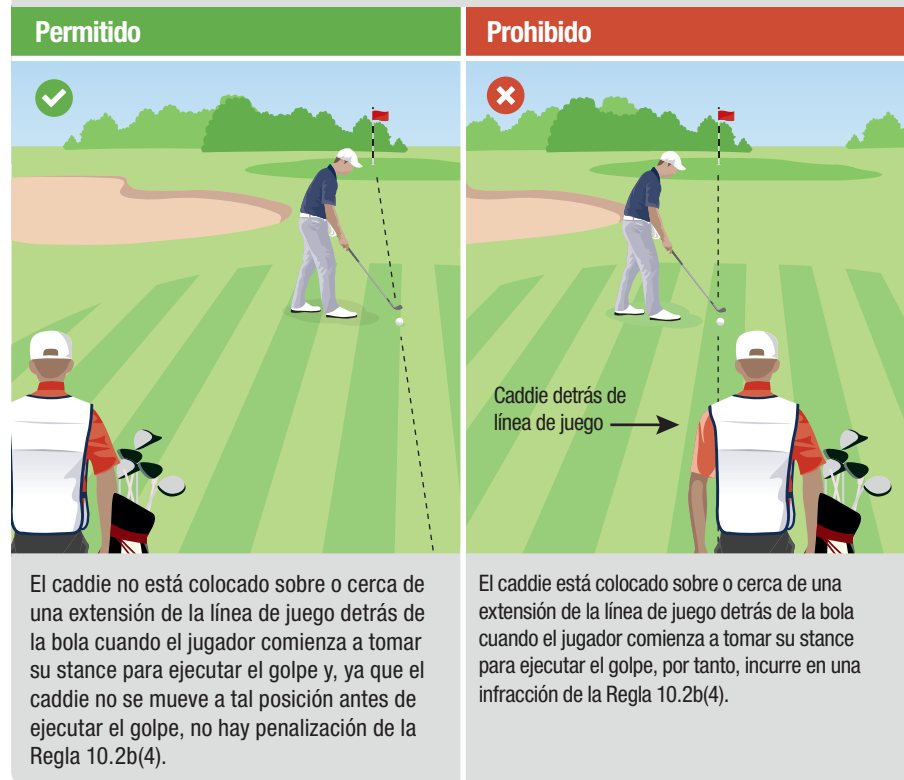
Cuando un jugador comienza a tomar el *stance* para el *golpe* y hasta que se ejecute el *golpe*:

- El *caddie* del jugador no se colocará deliberadamente en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola por ninguna razón.
- Si el jugador toma su *stance* infringiendo esta Regla, no puede evitar la penalización retirándose del *stance*.

Excepción – Bola en el Green: Cuando la bola del jugador está en el *green*, no hay penalización bajo esta Regla si el jugador se retira del *stance* y no comienza de nuevo a tomar el *stance* hasta que el *caddie* se haya quitado de esa posición.

Véase Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay compañeros, el compañero de un jugador y el *caddie* del compañero pueden efectuar las mismas acciones (con las mismas limitaciones) que puede efectuar el *caddie* del jugador bajo las Reglas 10.2b(2) y (4)).

DIAGRAMA 10.2b: CADDIE PERMANECIENDO SOBRE O CERCA DE UNA EXTENSION DE LA LINEA DE JUEGO DETRÁS DE LA BOLA



Rule 10.2b(4) Interpretaciones:

10.2b(4)/I – Ejemplos de Cuando un Jugador Comienza a Tomar su Stance

La Regla 10.2b(4) no permite a un jugador a que su *caddie* permanezca detrás de él deliberadamente cuando el jugador comienza a tomar su stance porque apuntar al objetivo previsto es uno de los retos a los que el jugador debe enfrentarse el solo.

No existe un procedimiento establecido para determinar cuando un jugador ha empezado a adoptar un stance ya que cada jugador tiene su propia rutina de preparación. Sin embargo, si un jugador tiene sus pies o el cuerpo próximos a una posición donde se pudiera dar una indicación útil para apuntar al objetivo previsto, debería decidirse que el jugador ha comenzado a tomar un stance.

Los ejemplos de cuando un jugador ha comenzado a tomar un stance incluyen cuando:

Regla 10

- El jugador está colocado al lado de la bola, pero encarando al hoyo con su palo detrás de la bola y entonces empieza a girar el cuerpo para encarar la bola.
- Después de colocarse detrás de la bola para determinar la línea del objetivo, el jugador da un paso adelante y entonces empieza a girar su cuerpo y pone un pie en posición para el golpe.

(5) **Ayuda Física y Protección de los Elementos.** Un jugador no debe ejecutar un *golpe*:

- Mientras está recibiendo ayuda física de su *caddie* o cualquier otra persona, o
- Con su *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente colocados para protegerle de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Antes de ejecutar el *golpe*, se permite esta protección, **excepto** lo prohibido por las Reglas 10.2b(3) y (4).

Esta Regla no prohíbe al jugador auto-protegerse de los elementos mientras ejecuta un *golpe*, como usar ropa protectora o sujetar un paraguas sobre su propia cabeza.

Rule 10.2b(5) Interpretaciones:

10.2b(5)/1 – El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Estaba Colocada Deliberadamente Que Se Mueva o Que Permanezca en el Sitio

Aunque un jugador no puede colocar un objeto o a una persona con el propósito de bloquear la luz solar de la bola, el jugador sí puede pedirle a una persona (como un espectador) que esté ya en una posición, que no se mueva, de forma que la sombra permanezca sobre la bola, o que se mueva, para que su sombra no esté en la bola.

10.2b(5)/2 – El Jugador Puede Vestir Ropa de Protección

Aunque un jugador no puede mejorar las *condiciones que afectan al golpe* para protegerse de los elementos, sí puede vestir ropa de protección para protegerse de éstos.

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar justo al lado de un cactus, infringiría la Regla 8.1a (Acciones Que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe) si colocara una toalla sobre el cactus para mejorar

el área del *stance* que desea adoptar. Sin embargo, el jugador se puede envolver una toalla alrededor de su cuerpo para protegerse del cactus.

Penalización por Infringir la Regla 10.2: Penalización General.

10.3 Caddies

Propósito:

El jugador puede tener un caddie para llevarle los palos y darle consejo y otra ayuda durante la vuelta, pero existen límites respecto a lo que el caddie tiene permitido hacer. El jugador es responsable de las acciones del caddie durante la vuelta y será penalizado si el caddie infringe las Reglas.

10.3a El Caddie Puede Ayudar al Jugador Durante la Vuelta

(1) El Jugador Solo Puede Tener Un Caddie a la Vez.

Un jugador puede tener un *caddie* para llevar, transportar y manipular sus palos, dar *consejo* y ayudarlo de otras maneras permitidas durante una *vuelta*, **pero** con estas limitaciones:

- El jugador no debe tener más de un *caddie* a la vez.
- El jugador puede cambiar de *caddie* durante una *vuelta*, **pero** no lo puede hacer de forma temporal con el único propósito de pedir *consejo* al nuevo *caddie*.

Tenga o no tenga el jugador un *caddie*, cualquier otra persona que camina o conduce junto al jugador o que lleva otras cosas para él (como un traje de agua, paraguas o comida y bebida) no es el *caddie* del jugador, a menos que esta persona sea designada como tal por el jugador o también le lleve, transporte o manipule los palos.

(2) Dos o Más Jugadores Pueden Compartir un Caddie. Cuando hay un problema de Reglas sobre una acción específica realizada por un *caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se hizo la acción:

Regla 10

- Si la acción del *caddie* fue efectuada cumpliendo una instrucción específica de uno de los jugadores que comparten el *caddie*, la acción fue realizada para ese jugador.
- Si ninguno de los jugadores específicamente ordenó esa acción, se considera que la acción fue para el jugador que comparte el *caddie* cuya bola estaba involucrada.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-1 (el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo u obligando el uso de *caddies* o restringiendo la elección de *caddie*).

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la **penalización general** por cada hoyo en el que es ayudado por más de un *caddie* a la vez.
- Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en la **penalización general** en el siguiente hoyo.

Rule 10.3a Interpretaciones:

10.3a/1 – El Jugador Transporta Palos en un Coche de Golf Motorizado y Contrata a Una Persona para Llevar a Cabo Todas las Demás Funciones de un Caddie

Un jugador cuyos palos son transportados en un coche de golf motorizado, que él mismo está conduciendo, está autorizado a contratar a una persona para llevar a cabo las demás tareas de un *caddie*, y a esta persona se le considerará un *caddie*.

Este acuerdo está permitido siempre y cuando el jugador no haya contratado también alguna otra persona para que conduzca el coche. En tal caso, el conductor del coche también es un *caddie* ya que está transportando los palos del jugador y el jugador incurre en una penalización bajo la Regla 10.3a (1) por tener más de un *caddie*.

10.3a/2 – El Jugador Puede Ejercer de Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta

Un jugador en una competición puede ejercer de *caddie* de otro jugador en la misma competición, excepto cuando el jugador está jugando su *vuelta* o cuando una Regla Local prohíba al jugador ejercer de *caddie*.

Por ejemplo:

- Si dos jugadores están jugando en la misma competición, pero en horarios diferentes en el mismo día, están autorizados a ejercer de *caddie* entre sí.

- En *stroke play*, si un jugador de un grupo se retira durante una vuelta, puede ejercer de *caddie* de otro jugador del grupo.

10.3b Qué Puede Hacer un Caddie

Estos son ejemplos de lo que puede y no puede hacer un *caddie*:

(1) **Acciones Siempre Permitidas.** Un *caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando estén permitidas por las Reglas:

- Llevar, transportar y manipular los palos del jugador y otro *equipamiento* (incluyendo conducir un coche de golf o tirar de un carro).
- Buscar la bola del jugador (Regla 7.1).
- Dar información, *consejo* y otra ayuda antes de ejecutar el *golpe* (Reglas 10.2a y 10.2b).
- Alisar *bunkers* o realizar otras acciones para el cuidado del *campo* (Reglas 8.2 Excepción, 8.3 Excepción y 12.2b(2) y (3)).
- Quitar arena y tierra suelta y reparar daños en el *green* (Regla 13.1c).
- Quitar o atender el *asta de la bandera* (Regla 13.2b).
- Marcar la posición de la bola del jugador, levantarla y *reponerla* en el *green* (Reglas 14.1b Excepción y 14.2b).
- Limpiar la bola del jugador (Regla 14.1c).
- Quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* (Reglas 15.1 y 15.2).

(2) **Acciones Permitidas Solo con la Autorización del Jugador.**

Un *caddie* puede realizar éstas acciones solo cuando las Reglas permiten tomarlas al jugador y solo con la autorización de éste (que debe darse específicamente cada vez y no de forma general para la *vuelta*):

- Restaurar las condiciones que han sido empeoradas después de quedar en reposo la bola del jugador (Regla 8.1d).
- Cuando la bola del jugador reposa en cualquier lugar que no sea el *green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que sea *repuesta* o después de que el jugador ha decidido tomar alivio bajo una Regla (Regla 14.1b).

Regla 10

(3) **Acciones no Permitidas.** Un *caddie* no puede hacer estas acciones para el jugador:

- Conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match al *contrario* o acordar con el *contrario* el resultado del match (Regla 3.2).
- Colocarse deliberadamente en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola del jugador cuando éste comienza a tomar el *stance* para el *golpe* y hasta que se ejecute el *golpe* (Regla 10.2b(4)) o realizar otras acciones prohibidas por la Regla 10.2b.
- *Reponer* una bola, salvo que el *caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).
- *Dropar* o colocar una bola en un *área de alivio* (Regla 14.3).
- Decidir aliviarse bajo una Regla (como considerar una bola injugable bajo la Regla 19 o aliviarse de una *condición anormal del campo* o *área de penalización* bajo la Regla 16.1 o 17); el *caddie* puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero el jugador debe tomar la decisión.

10.3c El Jugador es Responsable de las Acciones de su Caddie e Infracciones de las Reglas

Un jugador es responsable de las acciones de su *caddie* durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, pero no antes o después de una *vuelta*.

Si la acción del *caddie* infringe una Regla o la infringiría si esa misma acción la hiciese el jugador, el jugador incurre en la penalización de esa Regla.

Cuando la aplicación de una Regla depende de si el jugador era conocedor de ciertos hechos, el conocimiento del jugador es tratado como que incluye cualquier cosa conocida por su *caddie*.

REGLA



Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento

Propósito:

La Regla 11 describe lo que hay que hacer si la bola en movimiento del jugador golpea a una persona, animal, equipamiento o cualquier otra cosa en el campo. Cuando esto ocurre accidentalmente, no hay penalización y el jugador debe normalmente aceptar esta circunstancia, sea favorable o no, y jugar la bola desde donde queda en reposo. La Regla 11 también impide que un jugador tome acciones deliberadamente para afectar dónde podría ir a reposar cualquier bola en movimiento.

Esta Regla se aplica siempre que una *bola en juego* está en movimiento (ya sea después de un *golpe* o de otra manera), excepto cuando una bola ha sido *dropada* en un *área de alivio* y aún no ha llegado a quedar en reposo. Esa situación está cubierta por la Regla 14.3.

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.1a No Hay Penalización para Ningún Jugador

Si la bola en movimiento de un jugador accidentalmente golpea a cualquier persona o *influencia externa*:

- No hay penalización para ningún jugador.
- Esto es válido incluso si la bola golpea al jugador, al *contrario* o a cualquier otro jugador, o a cualquiera de sus *caddies* o *equipamiento*.

Excepción – Bola Jugada en el Green en Stroke Play (Juego por Golpes): Si la bola en movimiento del jugador golpea a otra bola en reposo en el *green* y ambas bolas estaban en el *green* antes del *golpe*, el jugador incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)**.

11.1b La Bola Debe Jugarse como Reposa

Si la bola en movimiento de un jugador golpea accidentalmente a cualquier persona o *influencia externa*, la bola debe jugarse como reposa, **excepto** en dos situaciones:

Regla 11

Excepción 1 – Cuando la Bola Jugada desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green Queda en Reposo sobre Una Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento: El jugador no debe jugar la bola como repose. En su lugar, debe aliviarse:

- Cuando la Bola Reposa en Cualquier Sitio que no Sea el Green. El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
 - » Punto de Referencia: El punto estimado justo debajo de donde quedó por primera vez en reposo sobre la persona, animal o influencia externa en movimiento.
 - » Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - » Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
 - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.
- Cuando la Bola está en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado justo debajo de donde quedó la bola por primera vez en reposo sobre la persona, animal o influencia externa en movimiento, usando los procedimientos de *reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

Excepción 2 – Cuando La Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movable (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green: El *golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), **excepto** en estos dos casos:

- Bola en Movimiento Golpea a Otra Bola en Reposo o Marcador de Bola en el Green. El *golpe* cuenta y la bola se juega como repose. (Ver Regla 11.1a para saber si hay penalización en *stroke play* (juego por golpes)).
- Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente al Asta de la Bandera o a la Persona que la Atiende. Esta circunstancia está cubierta por la Regla 13.2b(2) y no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.1: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4)

Rule 11.1b Interpretaciones:**11.1b/1 – Jugar desde Donde la Bola Quedo en Reposo Cuando el Golpe No Cuenta Es Jugar desde Lugar Equivocado**

Cuando un *golpe* es cancelado por un *contrario* (como bajo la Regla 6.4a(2) – Jugar Fuera de Turno) o no cuenta bajo una Regla (como por la Excepción 2 de la Regla 11.1b – Cuando la Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movable (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green), ese golpe se exceptúa del resultado del jugador; como si nunca se hubiera ejecutado. Si el jugador no *repone* la bola, sino que, en cambio, juega desde donde la bola quedo en reposo, habrá jugado desde un *lugar equivocado* y se aplica la Regla 14.7 (Jugar desde Lugar Equivocado) ya que el jugador estaba obligado a repetir el *golpe*.

Por ejemplo, un jugador ejecuta un *golpe* desde el *green* que, accidentalmente, golpea un forro de *hoyo* que se salió del hoyo al quitar el *asta de la bandera* (Excepción 2 de la Regla 11.1b). En lugar de *reponer* una bola y repetir el *golpe*, el jugador juega la bola desde donde fue a reposar. El *golpe* con la bola que accidentalmente golpeó el forro del *hoyo* no cuenta en el resultado del jugador. Sin embargo, al no *reponer* una bola como está obligado, el jugador ha jugado desde *lugar equivocado* y se aplica la Regla 14.7.

Esto se aplica también si un jugador juega fuera de turno y el *golpe* es cancelado por un *contrario* según la Regla 6.4a(2).

11.1b/2 – Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Accidentalmente Desviada o Detenida

Si una bola queda en reposo contra una persona o una *influencia externa* después de haber sido desviada o detenida accidentalmente, y la persona o *influencia externa* se mueve o es movida, se aplica la Regla 9 y el jugador debe cumplir fielmente la Regla. Sin embargo, no hay penalización bajo la Regla 9 si la bola se *mueve* tras haber quedado en reposo contra una persona o *equipamiento*.

Ejemplos de dónde no hay penalización incluyen cuando:

- La bola del jugador queda en reposo contra el pie del *contrario* tras haber sido detenida por él accidentalmente y la bola se *mueve* como resultado de moverse el *contrario*. El jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.5 pero ni el jugador ni el *contrario* incurrir en penalización.

Regla 11

- La bola del jugador en movimiento es detenida accidentalmente por un palo después de rodar colina abajo y la bola se *mueve* como resultado de quitar el palo. El jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.4 pero no incurre en penalización.

Para otras situaciones cuando una bola es accidentalmente desviada o detenida por una *influencia externa* (como un animal), y esa *influencia externa* se mueve y provoca que la bola se *mueva*, ver la Regla 9.6 para saber como proceder.

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.2a Cuándo se Aplica la Regla 11.2

Esta Regla solo se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona, es decir cuando:

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea a cualquier *equipamiento* u otro objeto (**excepto** un *marcador de bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o de que se pusiera en movimiento de cualquier otra manera), o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada o haya dejado en una localización específica para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en Match Play (Juego por Hoyos) Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser Embocada: La bola en movimiento de un contrario que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser embocada, y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola necesitaba ser embocada para empatar el hoyo, está cubierta por la Regla 3.2a(1) o 3.2b(1), no por esta Regla.

Para el derecho de un jugador de hacer que una bola o *marcador de bola* sea levantado antes de ejecutar un golpe si cree razonablemente que la bola o *marcador de bola* podría ayudar o interferir con el juego, ver Regla 15.3.

Rule 11.2a Interpretaciones:**11.2a/1 – Equipamiento Dejado en una Posición Después de Que el Jugador Se Dé Cuenta De Que Podría Ser de Ayuda si la Bola lo Golpeará**

La Regla 11.2 se aplica a una situación donde un jugador no dejó inicialmente el *equipamiento*, otro objeto o persona con el propósito de desviar la bola en movimiento, excepto que una vez dejado en una posición por el jugador, se dé cuenta de que puede desviar o detener la bola y deliberadamente lo deja allí.

Un ejemplo donde el jugador incurre en penalización es cuando:

- Después de rastrillar un *bunker*, un jugador coloca el rastrillo entre el *green* y el *bunker*, sin pensar que ello pueda influir sobre una bola. El jugador, que ahora tiene un putt cuesta abajo en dirección hacia el *bunker*, se da cuenta de que el rastrillo podría detener su bola y juega sin mover primero el rastrillo. El jugador ejecuta un golpe con el putter y la bola es detenida por ese rastrillo.

Un ejemplo donde el jugador no incurre en penalización es cuando:

- El grupo que le precede se ha dejado un rastrillo entre el *green* y el *bunker*. Un jugador que tiene un putt cuesta abajo en dirección hacia el *bunker* ve el rastrillo, y lo deja allí porque podría detener la bola si su putt es demasiado fuerte. El jugador ejecuta un golpe con el putter y la bola es detenida por ese rastrillo.

11.2b Cuándo se Aplica Penalización a un Jugador

- Un jugador incurre en la **penalización general** si desvía o detiene de forma deliberada cualquier bola en movimiento.
- Esto es válido si es la bola en movimiento del propio jugador, la del *contrario*, o la de cualquier otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*).

Excepción – Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador levanta su bola moviéndose en agua, en *agua temporal* o en un *área de penalización* cuando va a aliviarse bajo las Reglas 16.1 o 17 (ver Regla 10.1d Excepción 3).

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 11

11.2c Lugar desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida

Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (tanto si la bola ha sido encontrada como si no), no debe jugarse como reposa. En su lugar, el jugador debe aliviarse como sigue:

(1) **Golpe Jugado Desde Cualquier Sitio que No Sea el Green.** El jugador debe aliviarse en base al punto estimado en el que hubiese quedado la bola en reposo de no haber sido desviada o detenida:

- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en Cualquier Parte del Campo Excepto en el Green. El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
 - » Punto de Referencia: El punto estimado donde hubiese quedado la bola en reposo.
 - » Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - » Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
 - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.
- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde hubiese quedado en reposo la bola, usando los procedimientos de *reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.
- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo Fuera de Límites. El jugador debe aliviarse con penalización de *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

Rule 11.2c(1) Interpretaciones:

11.2c(1)/1 – Opciones Cuando una Bola Habría Quedado en Reposo en un Área de Penalización

Cuando una bola en movimiento es desviada o detenida deliberadamente y se estima que habría quedado en reposo en un *área de penalización*, el jugador tiene la opción de *dropar* una bola en el *área de penalización* (Regla 11.2c(1)) o aliviarse del *área de penalización* (Regla 17.1d)

Si el jugador decide tomar alivio del *área de penalización* porque no desea *dropar* una bola en el *área de alivio* dentro del *área de penalización*, el jugador debe estimar el punto por el que la bola habría cruzado el margen del *área de penalización* por última vez para tomar alivio bajo la Regla 17.1d.

(2) **Golpe Jugado desde el Green.** El golpe no cuenta y la bola original u otra bola debe reponerse en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (Ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.2: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento

Cuando una bola está en movimiento, un jugador no debe realizar deliberadamente ninguna de las siguientes acciones para influir en el lugar donde podría quedar en reposo esa bola en movimiento (tanto si es la del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas mediante las acciones indicadas en la Regla 8.1a (como reponer un divot (chuleta) o presionar un área de césped levantado), o
- Levantar o mover
 - » Un *impedimento suelto* (ver Regla 15.1a, Excepción 2), o
 - » Una *obstrucción movable* (ver Regla 15.2a, Excepción 2)..

Excepción – Moviendo el Asta de la Bandera, Bola en Reposo en el Green y el Equipamiento de Otro Jugador: Esta Regla no prohíbe a un jugador levantar o mover:

- Un *asta de la bandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *green*, o
- Cualquier otro *equipamiento* (que no sea una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del campo).

Quitar el *asta de la bandera* del *hoyo* (incluyendo el atenderla) con una bola en movimiento está cubierto por la Regla 13.2, y no por esta Regla.

Regla 11

Penalización por Infringir la Regla 11.3: Penalización General.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); 23.5 (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Rule 11.3 Interpretaciones:

11.3/1 – El Resultado de las Acciones Deliberadas para Influir en una Bola en Movimiento es Irrelevante

La Regla 11.3 se aplica cuando un jugador o *caddie* emprende una acción deliberada con el propósito de influir en una bola en movimiento, y el jugador infringe esta Regla incluso cuando la acción deliberada no afecta donde va a quedar en reposo la bola.

Ejemplos donde el jugador incurre en la *penalización general* según la Regla 11.3, y en *stroke play* debe jugar la bola como repose, incluyen cuando:

- La bola del jugador está en reposo en el *área general* en la parte inferior de una pendiente. El jugador ejecuta un *golpe* y, mientras la bola rueda hacia atrás cuesta abajo, el jugador presiona una parte del césped levantada con el intención de impedir que la bola quede en reposo en un mal *lie*.
- El jugador cree que un rastrillo que se encuentra tirado en el suelo puede detener o desviar la bola en movimiento de otro jugador, y el jugador levanta el rastrillo.

Los ejemplos donde no hay penalización, y en *stroke play* la bola debe ser jugada desde donde quede en reposo, incluyen cuando:

- La bola de un jugador se encuentra en el *área general* en la parte inferior de una pendiente. El jugador ejecuta un *golpe* y la bola empieza a rodar hacia atrás cuesta abajo. No siendo consciente de que la bola estaba regresando al área desde donde se había jugado, el jugador presiona una parte levantada de césped sin ninguna intención de que afecte a donde la bola podría quedar en reposo. No hay penalización incluso aunque la bola quede en reposo en el área que fue presionada.
- Después de efectuar un *golpe* y mientras la bola está en movimiento, un jugador levanta un rastrillo próximo a él para dárselo a otro jugador para un futuro *golpe* de *bunker*. La bola del jugador rueda a través del área de donde el rastrillo fue levantado.

IV

Reglas Específicas para Bunkers y Greens

Reglas 12–13

REGLA

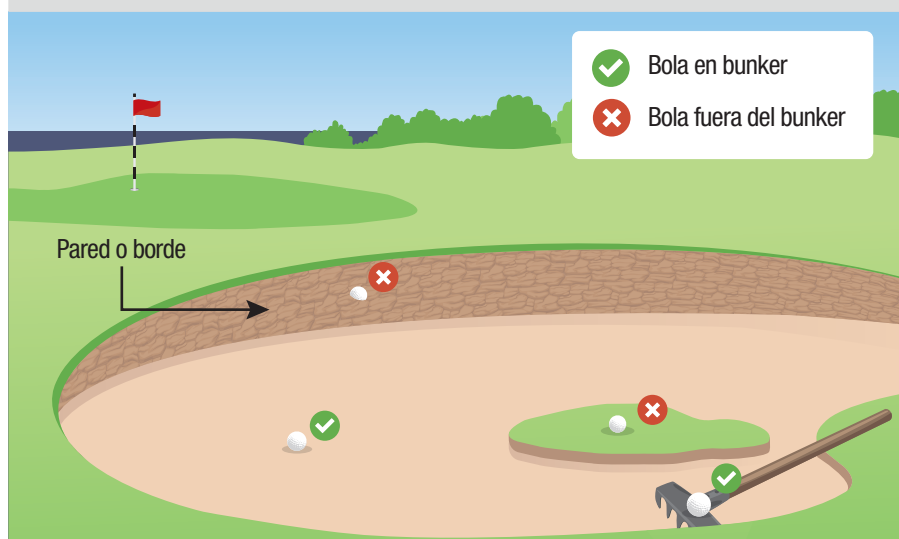
12

Bunkers

Propósito:

La Regla 12 es una Regla específica para bunkers, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba la capacidad del jugador para jugar una bola desde la arena. Para asegurar que el jugador se enfrenta a este desafío, existen ciertas limitaciones relacionadas con tocar la arena antes del golpe y dónde se puede aliviar el jugador cuando la bola está en un bunker.

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO TU BOLA ESTÁ EN BUNKER



De acuerdo con la Definición de “Bunker” y la Regla 12.1, el diagrama contiene ejemplos de cuando una bola está dentro de un bunker y cuando no.

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker

Una bola está en un *bunker* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca arena en el terreno dentro de los márgenes del *bunker*, o
- Está dentro de los márgenes del *bunker* y reposa:
 - » Sobre el terreno donde debería normalmente haber arena (como cuando ha sido barrida o arrastrada por el viento o agua), o

» Dentro o sobre un *impedimento suelto*, *obstrucción movable*, *condición anormal del campo* u *objeto integrante* que toca la arena dentro del bunker o está sobre el terreno donde normalmente debería haberla.

Si una bola reposa sobre tierra o césped u otro objeto en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del *bunker* sin tocar la arena, la bola no está en el bunker.

Si parte de la bola está en un *bunker* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

12.2 Jugando una Bola en el Bunker

Esta Regla se aplica durante una *vuelta* y cuando el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

12.2a Quitando Impedimentos Suelos y Obstrucciones Mviles

Antes de jugar una bola en un *bunker*, un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* bajo la Regla 15.1 y *obstrucciones mviles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto o movimiento razonable de la arena en el *bunker* que sucede al hacerlo.

Rule 12.2a Interpretaciones:

12.2a/1 – Mejora Resultante al Retirar Impedimento Suelto u Obstrucción Mvible de un Bunker

Cuando se retira un *impedimento suelto* o una *obstrucción mvible* de un *bunker*, la arena a menudo se mueve como resultado de quitar el objeto, y no hay penalización si esto *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* si las acciones llevadas a cabo para retirar el *impedimento suelto* o la *obstrucción mvible* fueron razonables. (Regla 8.1b (2)).

Por ejemplo, un jugador retira una piña cerca de su bola y *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* al arrastrar la piña de manera que también retira un montoncito de arena del área del swing pretendido.

El jugador podría haber llevado a cabo una manera menos intrusivo de retirar la piña (como levantar la piña verticalmente hacia arriba sin arrastrarla por detrás de la bola). Debido a que sus acciones no son razonables en esta situación, el jugador incurre en una penalización por infracción de la Regla 8.1a (Mejorar las Condiciones que Afectan al Golpe).

Regla 12

12.2b Restricciones sobre Tocar la Arena en el Bunker

(1) **Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena.** Antes de ejecutar un *golpe* en un *bunker*, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente arena en el *bunker* con la mano, un palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena o para sacar información para el próximo *golpe*, o
- Tocar arena en el *bunker* con un palo:
 - » En el área inmediatamente delante o detrás de la bola (**excepto** como está permitido en la Regla 7.1a en la búsqueda adecuada de una bola o bajo la Regla 12.2a al quitar un *impedimento suelto* o una *obstrucción movable*).
 - » Al hacer un swing de práctica, o
 - » Al hacer el backswing (subida del palo) para ejecutar un *golpe*.

(2) **Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena. Excepto** lo establecido en (1), esta Regla no prohíbe al jugador tocar la arena en el *bunker* de otras maneras, incluyendo:

- Hundiendo los pies para adoptar el *stance* para un swing de práctica o para el *golpe*,
- Alisando el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocando palos, *equipamiento* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Midiendo, *marcando*, levantando, *reponiendo* o llevando a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyándose en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpeando a la arena por frustración o enfado.

Pero, el jugador incurre en la **penalización general** si sus acciones al tocar la arena *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a. (Ver también Reglas 8.2 y 8.3 sobre las limitaciones en la *mejora* o empeoramiento de otras condiciones físicas para afectar al juego).

(3) **No Hay Restricciones Una Vez que La Bola ha Sido Jugada y Está Fuera del Bunker.** Después que una bola en un *bunker* ha sido jugada y queda fuera del *bunker*, el jugador puede:

- Tocar la arena en el *bunker* sin penalización bajo la Regla 12.2b(1), y
- Alisar la arena en el *bunker* para cuidar el *campo* sin penalización bajo la Regla 8.1a.

Esto es válido aunque la bola vaya a reposar fuera del *bunker* y:

- El jugador está obligado o puede bajo las Reglas aliviarse por *golpe y distancia dropando* una bola en el *bunker*, o
- La arena en el *bunker* está en la *línea de juego* del jugador para el siguiente golpe desde fuera del *bunker*.

Pero si la bola jugada desde el *bunker* regresa al mismo *bunker* o el jugador toma alivio *dropando* una bola dentro del *bunker*, las restricciones contenidas en las Reglas 12.2b(1) y 8.1a se aplican nuevamente a esa bola en *juego* dentro del *bunker*.

Penalización por Infringir la Regla 12.2: Penalización General.

Rule 12.2b(3) Interpretaciones:

12.2b(3)/1 – El Jugador Está Autorizado a Alisar Arena en un Bunker para Cuidar el Campo Después de Tomar Alivio Fuera del Bunker

Según la Regla 12.2b(3), un jugador puede alisar arena en un *bunker* para cuidar el campo sin penalización bajo la Regla 8.1a (Acciones Que No Están Permitidas), después de que una bola sea jugada fuera de ese *bunker*. El término “jugada fuera del bunker” en la Regla 12.2b (3) también incluye aliviarse fuera del *bunker*.

Por ejemplo, un jugador decide aliviarse de una bola injugable fuera del *bunker* con una penalización de dos golpes según la Regla 19.3b (Alivio En Línea Hacia Atrás). Antes de *dropar* una bola utilizando el procedimiento de alivio en línea hacia atrás fuera del *bunker* o, después de *dropar* una bola, pero antes de efectuar su próximo *golpe*, el jugador alisa las huellas de pisadas en el *bunker* en la *línea de juego*. Se aplica la Regla 12.3b(3) y no hay penalización.

Siempre que el jugador tuviera la intención de aliviarse fuera del *bunker*, no habría penalización incluso si el jugador alisara el *bunker* antes de *dropar* la bola fuera del *bunker*.

Regla 12

Rule 12.2b Interpretaciones:

12.2b/1 – La Regla 12.2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de Animal en un Bunker

Si la bola de un jugador reposa en un *bunker* sobre o cerca un montículo de arena que es parte de un *agujero de animal*, las restricciones de la Regla 12.2b(1) se aplican a tocar ese montículo de arena.

Sin embargo, el jugador puede aliviarse del *agujero de animal* (que es una *condición anormal del campo*) según la Regla 16.1c.

12.2b/2 – Si un Jugador Puede Sondear en un Bunker

8.1a/7 confirma que un jugador puede sondear en cualquier lugar del *campo* (incluido un *bunker*) sin penalización para determinar si raíces de árbol, rocas u *obstrucciones* podrían interferir con su *golpe*, siempre que el jugador no *mejore* las *condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, cuando la bola de un jugador va a reposar cerca de un drenaje en un *bunker*, el jugador puede utilizar un tee para sondear la arena a fin de determinar la extensión del drenaje y si éste interferirá con su *golpe*.

Sin embargo, si el intención de sondear es probar la condición de la arena, el jugador infringe la Regla 12.2b(1).

12.2b/3 – La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuándo el Jugador Ha Levantado Su Bola del Bunker para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del Bunker

Si un jugador ha levantado la bola de un *bunker* para aliviarse según una Regla, pero todavía no ha decidido qué opción de alivio utilizar, las restricciones contenidas en la Regla 12.2b(1) continúan aplicándose.

Por ejemplo, si el golpe de salida de un jugador está injugable en un *bunker* y está aún decidiendo si volver al *área de salida* y jugar de nuevo con la penalización de *golpe y distancia*, aliviarse en el *bunker* o tomar alivio en línea hacia atrás fuera del *bunker*, el jugador infringe la Regla 12.2b si deliberadamente prueba la condición de la arena en el *bunker* o golpea la arena con un swing de práctica.

Sin embargo, como la Regla 12.2b(1) ya no rige después de que el jugador haya jugado una bola y está fuera del *bunker*, la Regla 12.2b(1) no se aplica después de que el jugador decide aliviarse fuera del *bunker* siempre que el alivio se tome realmente fuera del *bunker*.

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker

Cuando una bola está en un bunker, puede que se apliquen Reglas específicas de alivio en estas situaciones:

- Interferencia de una condición anormal del campo (Regla 16.1c),
- Interferencia de una condición de animal peligroso (Regla 16.2), y
- Bola injugable (Regla 19.3).

REGLA

13

Greens

Propósito:

La Regla 13 es una Regla específica para greens. Los greens están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un asta de bandera para el hoyo en cada green, y en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de áreas del campo.

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

Propósito:

Esta Regla permite al jugador hacer cosas en el green que no son normalmente permitidas fuera del mismo, tales como marcar, levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta del green. No hay penalización por causar accidentalmente el movimiento de la bola o marcador de bola en el green.

13.1a Cuándo Está la Bola en el Green

Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *green*.

Si parte de la bola está en el *green* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

13.1b Marcando, Levantando y Limpiando la Bola en el Green

Una bola que está en el *green* puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1).

El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* antes de ser levantada y la bola debe ser repuesta en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

13.1c Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *vuelta* y mientras que el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador puede llevar a cabo estas dos acciones en el *green*, tanto cuando la bola está dentro o fuera del *green*:

- (1) **Quitar Arena y Tierra Suelta.** La arena y la tierra suelta en el *green* (**pero** no en ninguna otra parte del *campo*) pueden ser quitadas sin penalización.
- (2) **Reparar Daños.** Un jugador puede reparar daños en el *green* sin penalización, mediante acciones razonables para restaurar el *green* tanto como sea posible a su estado original, **pero** solo:
 - Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arregla piques normal, un tee, palo u otro objeto similar del *equipamiento*, y
 - Sin demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a).

Pero si el jugador *mejora* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable al restaurar el *green* a su condición original (como crear una senda o camino hacia el *hoyo* o usando un objeto no permitido), el jugador incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 8.1a.

“Daños en el *green*” incluyen cualquier daño causado por una persona o *influencia externa*, como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o hendiduras hechas por el *equipamiento* o el *asta de la bandera*,
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de piezas de césped y rasguños o hendiduras hechos por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas de *animal* o marcas de pezuña, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o tee).

Pero “daños en el *green*” no incluyen cualquier daño o condición que resulta de:

- Acciones normales llevadas a cabo para el mantenimiento del *green* (tales como agujeros de aireación y ranuras de corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como malas hierbas o áreas sin césped, enfermas o de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo*.

Regla 13

Rule 13.1c(2) Interpretaciones:

Ver 8.1b/7 para cuándo el daño que está parcialmente dentro y parcialmente fuera del green puede ser reparado.

13.1c(2)/1 – Línea de Juego en Green Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada

Un jugador tiene derecho a las *condiciones que afectan al golpe* que el jugador tenía cuando su bola quedó en reposo, a no ser que *fuerzas naturales* o el jugador causaran el daño (Regla 8.1d). Sin embargo, el daño causado por el jugador a su *línea de juego* en el green, puede ser reparado bajo la Regla 13.1c(2).

Por ejemplo, si un jugador crea marcas de clavos al estar evaluando la *línea de juego*, puede llevar a cabo acciones razonables para reparar el daño.

13.1c(2)/2 – Un Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green

Dañar un *hoyo* está cubierto por la Regla 13.1c como parte del daño en el green. El jugador puede reparar el *hoyo* dañado excepto si el daño se ha producido por desgaste natural, que la Regla 13.1c no permite que sea reparado.

Por ejemplo, si el *hoyo* se ha dañado al quitar el *asta de la bandera*, puede ser reparado por el jugador bajo la Regla 13.1c, incluso si el daño ha cambiado las dimensiones del *hoyo*.

Sin embargo, si el *hoyo* ha sido dañado y el jugador no puede reparar el daño (como volver a hacer el *hoyo* circular otra vez) o si por el desgaste natural, que el jugador no puede reparar, resulta un *hoyo* que no es circular, el jugador debería pedir al *Comité* que lo repare.

13.1c(2)/3 – El Jugador Puede Solicitar Ayuda del Comité Cuando es Incapaz de Reparar el Daño en el Green

Si un jugador es incapaz de reparar el daño en el green, como una hendidura provocada por un palo o tapones de un *hoyo* antiguo que han quedado hundido por debajo de la superficie, el jugador puede solicitar que el *Comité* repare el daño.

Si el *Comité* es incapaz de reparar el daño y la bola del jugador reposa en el green, el *Comité* podría considerar dar al alivio al jugador bajo la Regla 16.1 al definir el área dañada como *terreno en reparación*.

13.1d Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en el Green

Hay dos Reglas específicas para una bola o un *marcador de bola* que se mueven en el *green*.

(1) **No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola.** No hay penalización si el jugador, un *contrario* u otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*), mueve accidentalmente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green*.

El jugador debe:

- Reponer la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para marcar el punto de reposo original.

Excepción – La Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando la Bola Comienza a Moverse Durante el Backswing (Subida del Palo) o el Golpe y el Golpe se Ejecuta (ver Regla 9.1b).

Si el jugador o el *contrario* levantan deliberadamente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green*, ver Regla 9.4 o Regla 9.5 para averiguar si hay penalización.

Rule 13.1d(1) Interpretaciones:

13.1d(1)/1 – No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola o el Marcador de Bola en el Green

Ejemplos de acciones que son accidentales bajo la Regla 13.1d(1) incluyen cuando:

- Acciones normales llevadas a cabo por el jugador cerca de la bola antes de efectuar un *golpe*, como un *swing* de prácticas cerca de la bola o preparar el *golpe* al colocar el *putter* sobre el suelo cerca de la bola.
- Al jugador se le cae una moneda o un palo, golpeando la bola y causando su *movimiento*.
- El *compañero* o *contrario* del jugador, o uno de sus *caddies*, involuntariamente mueve la bola o el *marcador de bola*, como al dar una patada a la bola, cayéndosele algo sobre la bola, o al presionar el *marcador de bola*.

Regla 13

- El jugador distraídamente pisa sobre el *marcador de bola* y este queda pegado a la suela del zapato.

En estos ejemplos de *movimiento* accidental, la bola o *marcador de bola*, debe ser repuesto y no hay penalización para nadie. Si no se conoce el punto de reposo exacto desde donde la bola o el *marcador de bola* fue movido, debe ser estimado (Regla 14.2c).

(2) **Cuándo Hay que Reponer Una Bola Movida por Fuerzas Naturales.** Si la causa del *movimiento* de la bola del jugador en el *green* son *fuerzas naturales*, el punto desde donde el jugador debe jugar el siguiente golpe depende de si la bola ya había sido levantada y repuesta en su punto de reposo original:

- **Bola Ya Levantada y Repuesta.** La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), aunque la causa del *movimiento* fueran *fuerzas naturales* y no el jugador, el *contrario* o una *influencia externa* (Regla 9.3, Excepción).
- **Bola Aun No Levantada y Repuesta.** La bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo (ver Regla 9.3).

Rule 13.1d(2) Interpretaciones:

13.1d(2)/I – La Bola Debe Ser Repuesta si Se Mueve Después de Colocarla al Tomar Alivio

La bola del jugador está en *green* y tiene interferencia de una *condición anormal del campo*. El jugador decide tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1d. Una vez la bola es colocada, se considera que ha sido levantada y repuesta bajo la Regla 13.1d(2).

Por ejemplo, la bola de un jugador está en *agua temporal* en el *green*. El jugador decide tomar alivio y coloca una bola en el *punto más cercano de alivio total*. Mientras el jugador se está preparando para ejecutar el *golpe*, *fuerzas naturales* causan que la bola se mueva. El jugador debe *reponer* la bola en el *punto más cercano de alivio total*.

13.1e Prohibido Probar el Green de Forma Deliberada

Durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador no debe emprender deliberadamente ninguna de estas acciones para probar el *green* o un *green equivocado*:

- Frotar la superficie, o
- Rodar una bola.

Excepción – Probando Greens Entre El Juego de Dos Hoyos:

Entre el juego de dos hoyos un jugador puede frotar la superficie o rodar una bola en el green del hoyo que acaba de terminar y en cualquier green de práctica (ver Regla 5.5b).

Penalización por Probar el Green o un Green Equivocado Infringiendo la Regla 13.1e: Penalización General.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-2 (el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador haga rodar una bola en el green del hoyo que acaba de completar).

Rule 13.1e Interpretaciones:

13.1e/1 – Probar Cualquier Green de Forma Deliberada Está Prohibido

La Regla 13.1e prohíbe que un jugador emprenda dos acciones específicas en green o en un green equivocado con la intención de obtener información sobre cómo podría rodar una bola en el green. No prohíbe que el jugador emprenda otras acciones, incluso cuando se hacen con la intención de probar o cuando emprende acciones prohibidas de forma involuntaria.

Un ejemplo de una acción que infringe la Regla 13.1e es cuando:

- Un jugador frota o rasca el césped del green para determinar hacia donde crece.

Ejemplos de acciones que no infringen la Regla 13.1e son cuando:

- Un jugador concede el próximo putt a su *contrario* y golpea la bola en la misma *línea de juego* que el jugador seguidamente podría usar, pero no lo hace deliberadamente para obtener información sobre el green.
- Un jugador coloca la palma de su mano sobre la superficie del green en su *línea de juego* para determinar la humedad del green. Aunque el jugador está haciendo esto para probar el green, esta acción no está prohibida bajo la Regla 13.1e.
- Un jugador frota una bola sobre el green para limpiar el barro.

Regla 13

13.1f Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

(1) **Significado de Interferencia por Green Equivocado.** Existe interferencia bajo esta Regla cuando:

- Cualquier parte de la bola del jugador toca un *green equivocado* o reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *green equivocado*, o
- Un *green equivocado* interfiere físicamente en el área de swing o del *stance* pretendido por el jugador.

(2) **Obligatorio Aliviarse.** Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

En su lugar, el jugador debe aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

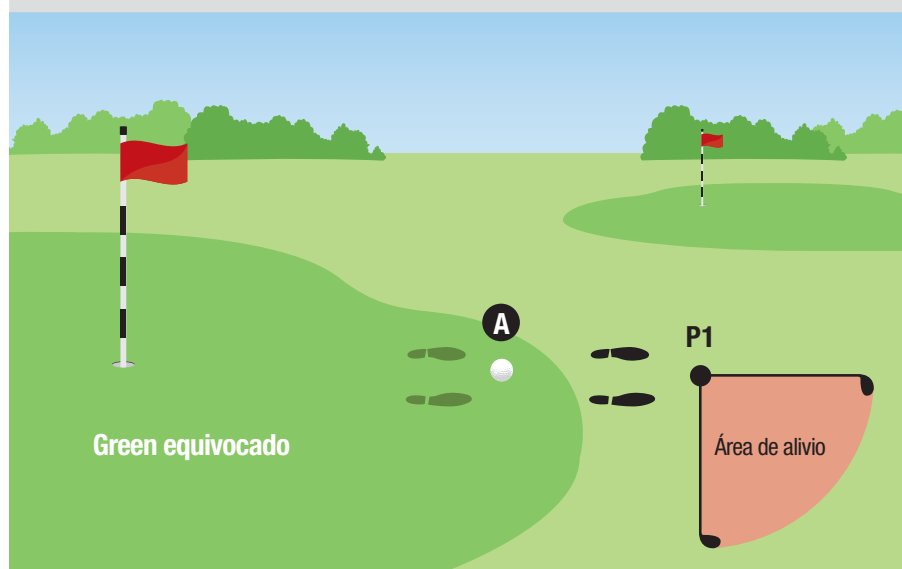
- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* en la misma *área del campo* donde la bola original quedo en reposo.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio total de toda la interferencia del *green equivocado*.

(3) **No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable.** No hay alivio bajo la Regla 13.1f cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias existentes.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo D-3 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *green equivocado* que solo interfiere con el área de *stance* pretendido).

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 13.1: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO

Cuando existe interferencia de un green equivocado, se debe obtener alivio sin penalización. El diagrama asume un jugador diestro. La bola A reposa en el green equivocado, y el punto más cercano de alivio total para la Bola A está en P1, el cual debe estar en la misma área del campo que donde la bola original quedó en reposo (en este caso, el área general). El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo que donde la bola original fue a reposar. El jugador debe tomar alivio total de green equivocado.

13.2 El Asta de la Bandera**Propósito:**

Esta Regla cubre las opciones del jugador relacionadas con el asta de la bandera. El jugador puede dejarla en el hoyo o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de jugar la bola), pero debe decidirlo antes de efectuar un golpe. Normalmente no hay penalización si una bola en movimiento golpea al asta de la bandera.

Esta Regla se aplica a una bola jugada desde cualquier parte del *campo*, tanto si está dentro como fuera del *green*.

Regla 13

13.2a Dejando el Asta de la Bandera en el Hoyo

- (1) **El jugador Puede Dejar el Asta de la Bandera en el Hoyo.** El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *asta de la bandera* dejada en el hoyo, por lo que es posible que la bola en movimiento golpee el *asta de la bandera*.

Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador debe decidir entre:

- Dejar el *asta de la bandera* como la encuentra en el *hoyo* o moverla para centrarla en el *hoyo* y dejarla en esa posición, o
- Volver a poner el *asta de la bandera* en el *hoyo*, si había sido quitada.

En cualquier caso:

- El jugador no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *asta de la bandera* a una posición en la que no esté centrada en el *hoyo*.
- Si el jugador lo hace y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera*, incurrirá en la **penalización general**.

Rule 13.2a(1) Interpretaciones:

13.2a(1)/1 – El Jugador Tiene Derecho a Dejar el Asta de la Bandera en la Posición que el Grupo que le Precede la Dejó

Un jugador tiene derecho a jugar el *campo* como lo encuentre, lo que incluye la posición en la cual el grupo que le precede dejó el *asta de la bandera*.

Por ejemplo, si el grupo que le precede repuso el *asta de la bandera* en una posición inclinada, el jugador tiene derecho a jugar con el *asta de la bandera* en esa posición si lo considera ventajoso para él.

Si otro jugador o *caddie* centra el *asta de la bandera* en el *hoyo*, el jugador puede mantenerlo en esa posición centrada o restaurar el *asta de la bandera* a su posición anterior.

- (2) **No Hay Penalización si la Bola Golpea al Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo.** Si el jugador ejecuta un *golpe* con el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo* y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera*:

- No hay penalización (**excepto** lo previsto en (1)), y
- La bola debe jugarse como repose.

(3) **Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo Mientras la Bola está en Movimiento.** Después de ejecutar un golpe con el *asta de la bandera* dejada en el hoyo:

- El jugador y su *caddie* no deben deliberadamente mover o quitar el *asta de la bandera* para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo (como para evitar que la bola golpee al *asta de la bandera*). Si esto ocurre, el jugador incurre en la **penalización general**.
- **Pero** no hay penalización si el jugador, encontrándose el *asta de la bandera* en el hoyo, la mueve o quita por cualquier otra razón, como cuando razonablemente cree que la bola en movimiento no golpeará el *asta de la bandera* antes de quedar en reposo.

(4) **Limitación de Otros Jugadores Respecto a Mover o Quitar el Asta de la Bandera Cuando el Jugador Ha Decidido Dejarla en el Hoyo.** Cuando el jugador ha dejado el *asta de la bandera* en el hoyo y no ha autorizado a nadie a atender el *asta de la bandera* (ver Regla 13.2b(1)), ningún otro jugador debe mover o quitar el *asta de la bandera* deliberadamente para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo.

- Si otro jugador o su *caddie* lo hacen antes o durante el golpe y el jugador ejecuta el golpe sin darse cuenta, o lo hace mientras la bola del jugador está en movimiento después del golpe, ese otro jugador incurre en la **penalización general**.
- **Pero** no hay penalización si el otro jugador o su *caddie* mueven o quitan el *asta de la bandera* por cualquier otro motivo, como cuando.
 - » Razonablemente cree que la bola en movimiento del jugador no golpeará el *asta de la bandera* antes de quedar en reposo, o
 - » No sabe que el jugador está a punto de jugar o que la bola del jugador está en movimiento.

Véase Regla 22.2 (en Foursomes, cualquier compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero se trata como la acción del jugador); 23.5 (en Four-Ball, cada compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero con respecto a la bola o equipamiento del jugador se trata como acción del jugador).

Regla 13

Rule 13.2a(4) Interpretaciones:

13.2a(4)/I – Asta de la Bandera sin Atender, Quitada sin la Autorización del Jugador, Puede ser Repuesta

Si un jugador opta por jugar con el *asta de la bandera* en el *hoyo* y otro jugador quita el *asta de la bandera* del *hoyo* sin la autorización del jugador, el *asta de la bandera* puede ser devuelta al *hoyo* mientras la bola del jugador está en movimiento.

Sin embargo, si la acción de otro jugador fue una infracción de la Regla 13.2a(4), no evita la penalización por reponer el *asta de la bandera*.

13.2b Quitando el Asta de la Bandera del Hoyo

(I) **El Jugador Puede Tener el Asta de la Bandera Quitada del Hoyo.** El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *asta de la bandera* quitada del *hoyo*, para que su bola en movimiento no golpee el *asta de la bandera* estando en el *hoyo*.

Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador debe decidir entre:

- Tener el *asta de la bandera* quitada del *hoyo* antes de jugar la bola, o
- Autorizar a alguien a atender el *asta de la bandera*, lo que significa quitarla de la siguiente manera:
 - » Primero, sosteniendo el *asta de la bandera*, en, por encima o al lado del *hoyo* antes y durante el *golpe*, para mostrar al jugador dónde está el *hoyo*, y
 - » Posteriormente, quitar el *asta de la bandera* después de que se ha ejecutado el *golpe*.

Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *asta de bandera* si:

- El *caddie* del jugador está sosteniendo el *asta de la bandera*, que se encuentra dentro, encima o al lado del *hoyo*, o está próximo al *hoyo* mientras se realiza el *golpe*, incluso si el jugador no es conocedor de que el *caddie* está haciéndolo,
- El jugador pide a cualquier persona que le atienda el *asta de la bandera* y esa persona lo hace, o
- El jugador ve a cualquier otra persona sosteniendo el *asta de la bandera*, que se encuentra dentro, por encima o al lado del *hoyo*, o la persona está próxima al *hoyo* y el jugador ejecuta el *golpe* sin pedirle que se aleje o que deje el *asta de la bandera* en el *hoyo*.

Rule 13.2b(1) Interpretaciones:**13.2b(1)/1 – La Persona que Atiende el Asta de la Bandera Puede Colocarse en Cualquier Lugar**

Una persona que atiende el *asta de la bandera* puede colocarse en cualquier lugar cuando sostiene el *asta de la bandera* dentro, sobre o cerca del *hoyo*.

Por ejemplo, la persona que atiende el *asta de la bandera* puede colocarse directamente detrás o en cualquier lado del *hoyo* para evitar colocarse en la *línea de juego* de otro jugador.

13.2b(1)/2 – El Jugador Puede Efectuar un Golpe Mientras Sostiene el Asta de la Bandera

La Regla 13.2b(1) permite a un jugador efectuar un *golpe* con una mano mientras sostiene el *asta de la bandera* con la otra mano. Sin embargo, el jugador no puede usar el *asta de la bandera* para equilibrarse mientras ejecuta el *golpe* (Regla 4.3a).

Por ejemplo, un jugador puede:

- Quitar el *asta de la bandera* del *hoyo* con una mano antes de efectuar un *golpe* con el putter y continuar sosteniéndolo mientras efectúa un *golpe* con la otra mano.
- Atenderse uno mismo el *asta de la bandera* en el *hoyo* con una mano, antes del *golpe* y mientras efectúa un *golpe* con el putter con la otra. Durante o después de efectuar el *golpe* con una mano, el jugador puede quitar el *asta de la bandera* del *hoyo*, pero no debe permitir que la bola en movimiento golpee intencionadamente el *asta de la bandera*.

(2) Qué Hacer Si la Bola Golpea al Asta de la Bandera o a la Persona Que la Atiende. Si la bola en movimiento del jugador golpea un *asta de la bandera* que el jugador había decidido quitar bajo (1), o golpea a la persona que está atendiendo el *asta de la bandera* (o cualquier objeto que la persona esté sosteniendo), lo que sucede depende de si esto ocurrió de una manera accidental o deliberada:

- La Bola Golpea Accidentalmente al Asta de la Bandera o a la Persona Que la Quitó o Está Atendiéndola. Si la bola en movimiento del jugador golpea accidentalmente el *asta de la bandera* o a la persona que la quitó o está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona esté sosteniendo), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa.

Regla 13

- Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por la Persona Que Atiende el Asta de la Bandera. Si la persona que está atendiendo el *asta de la bandera* deliberadamente desvía o detiene la bola en movimiento del jugador, se aplica la Regla 11.2c:
 - » Desde Dónde se Juega la Bola. El jugador no debe jugar la bola como reposa y en su lugar debe tomar alivio bajo la Regla 11.2c.
 - » Cuándo Hay Penalización. Si la persona que deliberadamente desvió o detuvo la bola era un jugador o su *caddie*, ese jugador incurre en la **penalización general** por una infracción de la Regla 11.2.

A los efectos de esta Regla, “desviada o detenida deliberadamente” significa lo mismo que en la Regla 11.2a e incluye cuando la bola en movimiento del jugador golpea:

- Un *asta de la bandera* quitada que estaba deliberadamente colocada o dejada en el suelo en un lugar elegido para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *asta de la bandera* atendida, que la persona, deliberadamente, no quita del hoyo o no aleja de la trayectoria de la bola.
- La persona que atendió o quitó el *asta de la bandera* (o cualquier objeto que la persona estaba sosteniendo), cuando no se alejó deliberadamente de la trayectoria de la bola.

Excepción – Restricciones al Mover el Asta de Bandera Deliberadamente para Afectar a una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Véase Regla 22.2 (en Foursomes, cualquier compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero se trata como la acción del jugador); 23.5 (en Four-Ball, cada compañero puede actuar para el bando y la acción del compañero con respecto a la bola o equipamiento del jugador se trata como acción del jugador).

13.2c Bola Reposando Contra el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo

Si la bola de un jugador queda en reposo contra el *asta de la bandera* dejada en el hoyo:

- Si cualquier parte de la bola está en el hoyo y por debajo de la superficie del *green*, se considerará que la bola está *embocada*, incluso si no toda ella está por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola se encuentra en el hoyo por debajo de la superficie del *green*:

- » La bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
- » Si el *asta de la bandera* se quita y la bola se *mueve* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja del *hoyo*), no hay penalización y la bola debe *reponerse* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2)..

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 13.2c: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

En *stroke play* (juego por golpes), el jugador está **descalificado** si no *emboca* como se requiere en la Regla 3.3c.

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

13.3a Tiempo de Espera para Ver Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de la bola de un jugador sobrepasa el borde del *hoyo*:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *hoyo* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del *hoyo*.
- Si la bola cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha *embocado* con el *golpe* anterior.
- Si la bola no ha caído dentro del *hoyo* en este tiempo de espera:
 - » Se considera que está en reposo.
 - » Si posteriormente la bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, el jugador ha *embocado* con el *golpe* anterior, **pero** incurre en **un golpe de penalización**, que se añade al resultado del *hoyo*.

Rule 13.3a Interpretaciones:

13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para que el Jugador Llegue al Hoyo

Determinar los límites de un tiempo razonable para llegar al *hoyo* depende de las circunstancias del *golpe* e incluye el tiempo de reacción natural o espontánea del jugador para una bola que no va hacia el *hoyo*.

Regla 13

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado un *golpe* desde una posición bastante alejada del *green* y emplear varios minutos en llegar al hoyo mientras que otros jugadores juegan sus golpes y todos caminan hacia el *green*. O, el jugador puede necesitar tomar un camino indirecto hacia el hoyo al rodear la línea de juego de otro jugador en el *green*.

13.3b Qué Hacer Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo es Levantada o Movida Antes de Finalizar el Tiempo de Espera

Si una bola que sobrepasa el borde del *hoyo* es levantada o *movida* antes de finalizar el tiempo de espera bajo la Regla 13.3a, se considera que estaba en reposo:

- La bola debe ser *repuesta* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2), y
- El tiempo de espera bajo la Regla 13.3a deja de ser de aplicación a la bola. (Ver Regla 9.3 sobre qué hacer si la bola *repuesta* es entonces *movida* debido a *fuerzas naturales*).

Si el contrario en *match play* (*juego por hoyos*) u otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*) deliberadamente levanta o mueve la bola del jugador que sobrepasa el borde del *hoyo* antes de transcurrir el tiempo de espera:

- En *match play* (*juego por hoyos*), la bola del jugador se considera que ha sido *embocada* con el *golpe* anterior y no hay penalización para el contrario bajo la Regla 11.2b.
- En *stroke play* (*juego por golpes*), el jugador que levantó o movió la bola incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)**. La bola debe ser repuesta en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

Rule 13.3b Interpretaciones:

13.3b/1 – Que Hacer Cuando la Bola en Reposo del Jugador Sobrepasa el Borde del Hoyo y se Mueve Cuando el Jugador Quita el Asta de la Bandera

Después de que el jugador quite el *asta de la bandera*, si la bola en reposo del jugador que sobrepasa el borde del *hoyo*, se mueve, el jugador debe proceder como sigue:

Regla 13

- Si es *conocido o virtualmente cierto* que el jugador al quitar el *asta de la bandera* causó el *movimiento* de la bola, la bola debe ser *repuesta* en el borde del *hoyo* y se aplica la Regla 13.3b. Se considera que la bola está en reposo y el tiempo de espera de la Regla 13.3a deja de ser de aplicación. No hay penalización para el jugador ya que el *asta de la bandera* es una *obstrucción movable* (Regla 15.2a(1)).
- Si el jugador al quitar el *asta de la bandera* no causó el *movimiento* de la bola y la bola cae dentro del *hoyo*, se aplica la Regla 13.3a.
- Si debido a *fuerzas naturales* la bola del jugador se movió a un nuevo punto de reposo que no sobrepasa el borde el *hoyo*, y no debido a quitar el *asta de la bandera*, no hay penalización y la bola debe ser jugada desde ese nuevo punto de reposo (Regla 9.3).





**Levantando y Volviendo a
Poner una Bola en Juego**

Regla 14

Regla 14

REGLA

14

Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en el Punto de Reposo; Dropando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

Propósito:

La Regla 14 cubre cuándo y cómo el jugador puede marcar el punto de una bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando una bola levantada o movida se ha de reponer, debe colocarse la misma bola en su punto de reposo original.
- Cuando se toma alivio con o sin penalización, una bola sustituta o la bola original deben droparse en un área de alivio específica.

Un error cometido al aplicar estos procedimientos se puede corregir sin penalización antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalización si juega la bola desde lugar equivocado.

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

Esta Regla se aplica a la acción de “levantar” deliberadamente la bola en reposo de un jugador, que incluye levantarla con la mano, rotarla o de otra manera hacer que deliberadamente se *mueva* de su punto de reposo.

14.1a El Punto de Reposo de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta Debe Ser Marcado

Antes de levantar una bola de acuerdo con una Regla que requiere que se *reponga* en su punto de reposo original, el jugador debe *marcar* ese punto, lo que significa:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Si *marca* ese punto con un *marcador de bola*, después de *reponer* la bola el jugador debe retirar el *marcador de bola* antes de ejecutar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* ese punto, *marca* ese punto de forma incorrecta o ejecuta un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Cuando una bola es levantada para tomar alivio bajo una Regla, el jugador no está obligado a *marcar* el punto de reposo antes de levantar la bola.

Rule 14.1a Interpretaciones:

14.1a/1 – La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera

No hay restricciones en como una bola puede ser levantada siempre que la bola no sea levantada de una manera que deliberadamente pruebe el green (Regla 13.1e).

Por ejemplo, después de *marcar* el punto de reposo de la bola en el green, el jugador puede levantar la bola con la cara posterior del putter o puede *moverla* hacia un lado con un palo.

14.1a/2 – Marcando la Bola Correctamente

La Regla 14.1a emplea los términos “inmediatamente detrás de” e “inmediatamente al lado de” para garantizar que el punto de reposo de una bola levantada es *marcado* con suficiente exactitud por el jugador para *reponerla* en el punto de reposo exacto.

Una bola puede ser *marcada* en cualquier posición alrededor de la bola siempre que sea *marcada* inmediatamente al lado de ella, y esto incluye colocar un *marcador de bola* delante de la bola o al lado de la bola.

14.1b Quién Puede Levantar la bola

La bola del jugador puede ser levantada bajo las Reglas solo por:

- El jugador, o
- Alguien autorizado por el jugador, **pero** esta autorización debe ser dada cada vez que la bola es levantada, no pudiendo ser concedida de una manera general para toda la *vuelta*.

Excepción – El Caddie Puede Levantar la Bola de Jugador en Green Sin Autorización: Cuando la bola del jugador está en green, su caddie puede levantarla sin la autorización del jugador.

Si el *caddie* levanta la bola sin autorización cuando está fuera de green, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (ver Regla 9.4).

Regla 14

14.1c Limpiando una Bola Levantada

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro sitio se puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- Para Ver Si Está Cortada o Agrietada. No se permite limpiar (ver Regla 4.2c(1)).
- Para identificarla. Se permite limpiar lo necesario para identificarla (ver Regla 7.3).
- Porque Interfiere con el Juego. No se permite limpiar (ver Regla 15.3b(2)).
- Para Comprobar Si Reposa en una Condición Donde el Alivio Está Permitido. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie entonces bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia una bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización**.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Rule 14.1c Interpretaciones:

14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada

Cuando un jugador está aplicando cualquiera de las cuatro Reglas mencionadas en la Regla 14.1c donde limpiar la bola no está permitido, hay acciones que el jugador debería evitar porque, a pesar de no haber intención de limpiar la bola, el acto en si mismo puede resultar en que la bola este siendo limpiada.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola que tiene césped u otros residuos adheridos, y se la lanza a su *caddie* que la coge con una toalla, es probable que algunos de estos residuos o algo del césped adherido desaparezcan, lo que significa que la bola ha sido limpiada. Igualmente, si el jugador se mete esa bola en su bolsillo o la deja caer al suelo, estas acciones podrían resultar en que algunos de los residuos o césped adheridos a la bola desaparezcan, lo que significa que la bola ha sido limpiada.

Sin embargo, si el jugador emprende estas acciones después de levantar una bola que era conocido que estaba limpia antes de que fuera levantada, el jugador no incurre en penalización porque la bola no fue limpiada.

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo

Esta Regla se aplica cuando una bola es levantada o movida y una Regla requiere que sea repuesta en un punto.

14.2a Debe Usarse La Bola Original

Cuando se *repone* una bola debe utilizarse la bola original.

Excepción – Se Puede Usar Otra Bola Cuando:

- La bola original no puede ser recuperada con un esfuerzo razonable y en unos pocos segundos, siempre que el jugador no sea deliberadamente el causante de ello,
- La bola original está cortada o agrietada (ver Regla 4.2c),
- Al reanudar el juego después de haber sido interrumpido (ver Regla 5.7d), o
- La bola original fue jugada por otro jugador como *bola equivocada* (ver Regla 6.3c(2)).

14.2b Quién Debe Reponer la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta

(1) **Quién Puede Reponer la Bola.** La bola del jugador debe ser *repuesta* bajo las Reglas solo por:

- El jugador, o
- Cualquier persona que levantó la bola o causó su *movimiento* (incluso si esa persona no estaba autorizada a hacerlo bajo las Reglas).

Si el jugador juega una bola *repuesta* por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un golpe de penalización**.

(2) **Cómo Debe Reponerse la Bola.** La bola debe ser *repuesta* colocándola en el punto requerido de reposo y dejándola caer para que permanezca en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta pero en el punto requerido, incurre en **un golpe de penalización**.

Regla 14

Rule 14.2b(2) Interpretaciones:

14.2b(2)/1 – El jugador Dropa la Bola Cuando La Bola se Debe Reponer

Cuando un jugador *dropa* una bola cuando las Reglas requieren que sea *repuesta*, la bola ha sido *respuesta* de manera incorrecta. Si el jugador *repone* la bola de manera incorrecta pero en el punto de reposo requerido (esto incluye si el jugador *dropa* la bola y va a reposar al punto de reposo requerido), el jugador incurre en un golpe de penalización si la bola es jugada sin corregir el error bajo la Regla 14.5 (Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola).

Pero si el jugador ha *dropado* una bola y la bola queda en reposo en algún lugar diferente al punto de reposo requerido, si la bola es jugada sin corregir el error, el jugador incurrirá en la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado*.

Por ejemplo:

- En *stroke play*, un jugador *mueve* su bola durante la búsqueda y está obligado a *reponer* la bola sin penalización. Si en lugar de *reponer* la bola en el punto de reposo original o punto estimado, el jugador *dropa* la bola en ese punto, la bola bota y va a reposar a otro punto, y posteriormente juega la bola desde allí. El jugador ha *repuesto* la bola de manera incorrecta y también ha jugado desde *lugar equivocado*.

Como la infracción de las Reglas por el jugador fue una combinación de una infracción en el procedimiento (*reponer* la bola de manera incorrecta bajo la Regla 14.2b(2)) y jugar desde *lugar equivocado* infringiendo la Regla 14.7a, el jugador incurre en un total de dos golpes de penalización bajo la Regla 14.7a (ver Regla 1.3c(4) - Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas)..

14.2c Punto en el Que Hay Que Reponer la Bola

La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), **excepto** cuando la bola debe *reponerse* en un punto diferente bajo las Reglas 14.2d(2) y 14.2e.

Si la bola estaba en reposo sobre, debajo o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, *objeto de límites*, u objeto natural fijo o en crecimiento:

- El “punto de reposo original” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *impedimento suelto* se quitó como resultado de levantar o mover la bola o antes de que la bola fuese *repuesta*, no es necesario reponerlo.

Para restricciones sobre quitar *impedimentos sueltos* antes de *reponer* una bola levantada o *movida*, ver la Regla 15.1a, Excepción 1.

Rule 14.2c Interpretaciones:

14.2c/1 – La Bola Puede Ser Repuesta en Casi Cualquier Orientación

Cuando se *repone* una bola levantada en un punto de reposo, las Reglas solo se preocupan de la ubicación. La bola puede ser alineada de cualquier manera cuando se está *reponiendo* (como alinearla con una marca comercial) siempre que la distancia vertical entre la bola y el terreno sea la misma.

Por ejemplo, cuando se usa una Regla que no permite limpiar la bola, el jugador levanta su bola y hay un pedazo de barro adherido. La bola puede ser alineada de cualquier forma cuando se *repone* en su punto de reposo original (como rotando el barro que interfiere hacia el hoyo).

Sin embargo, el jugador no está autorizado a *reponer* la bola en una alineación tal que la bola quede en reposo sobre el barro, a no ser que ésta fuera su ubicación antes de ser levantada. El “punto de reposo” de la bola incluye su ubicación vertical con respecto al terreno.

14.2c/2 – Quitar Impedimentos Suelos del Punto Donde la Bola Debe Ser Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a deja claro que antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si se moviera cuando la bola estaba en reposo, muy probablemente habría causado el *movimiento* de la bola. Pero hay situaciones donde un *impedimento suelto* puede moverse cuando la bola está siendo levantada o antes de ser *repuesta*, y el jugador no está obligado a reemplazar el *impedimento suelto* antes o después de reponer la bola.

Por ejemplo:

- Un jugador marca y levanta su bola en el *área general* después de ser requerido a hacerlo ya que interfiere con el juego de otro jugador. Como resultado de levantar la bola, una rama suelta que reposaba contra la bola se mueve. El jugador no está obligado a reemplazar la rama cuando la bola sea *repuesta*.

Regla 14

- Un jugador marca y levanta su bola en un *bunker* para ver si está cortada. Mientras la bola es levantada, una hoja que se encontraba justo detrás del *marcador de bola*, es movida por el viento. El jugador no está obligado a devolver la hoja a su posición cuando la bola sea *repuesta*.

14.2d Dónde Reponer la Bola Cuando se Altera el Lie Original

Si el *lie* de una bola que se ha levantado o *movido* y que debe ser *repuesta* ha sido alterado, el jugador debe *reponerla* de esta forma:

(1) **Bola en Arena.** Cuando estaba en arena, sea dentro de un *bunker* o en cualquier otra parte del *campo*:

- Al *reponer* la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2c), el jugador debe recrear el *lie* original lo máximo posible.
- Al recrear el *lie*, si la bola estaba cubierta por arena, el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la misma.

Si el jugador no recrea el *lie* infringiendo esta Regla, el jugador ha jugado desde un *lugar equivocado*.

(2) **Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena.** Cuando la bola se encontraba en cualquier otro lugar que no sea en arena, el jugador debe *reponerla* colocándola en el punto más cercano con un *lie* lo más similar al *lie* original, que esté:

- Dentro de la *longitud de un palo* de su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2c),
- No más cerca del *hoyo*, y
- En la misma *área del campo* que el punto de reposo.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *lie* original pero no sabe cómo era ese *lie*, debe estimar el *lie* original y *reponer* la bola bajo (1) o (2).

Excepción – Para Lies Alterados Mientras el Juego Está Interrumpido y la Bola Ha Sido Levantada, ver Regla 5.7d.

Rule 14.2d(2) Interpretaciones:**14.2d(2)/I – Lie Alterado Podría Ser el “Punto Más Cercano con el Lie Más Similar”**

Si el lie de un jugador es alterado cuando su bola es levantada o *movida* y debe ser *repuesta*, el lie alterado podría ser el punto más cercano con el lie más similar al lie original del jugador, y el jugador puede estar obligado a jugar la bola desde el lie alterado.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar a un agujero de divot (chuleta) en el fairway (calle). Pensando que es su bola, otro jugador juega la bola, haciendo el agujero de divot (chuleta) un poco más profundo. Si no hay otro agujero de divot (chuleta) similar dentro de la longitud de un palo, el punto más cercano con el lie más similar al lie original sería un punto en el agujero de divot (chuleta) más profundo.

14.2e Qué Hacer si La Bola Repuesta No Se Queda en el Punto de Reposo Original

Si un jugador intenta *reponer* la bola, pero no se queda en el punto de reposo original, debe intentarlo una segunda vez.

Si de nuevo la bola no se queda en ese punto, el jugador debe *reponer* la bola colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba el punto de reposo original:

- El punto no debe estar más cerca del *hoyo*.
- Punto de Reposo Original en Área General. El punto más cercano debe estar en el *área general*.
- Punto de Reposo Original en Bunker o Área De Penalización. El punto más cercano debe estar en el mismo *bunker* o en la misma *área de penalización*.
- Punto de Reposo Original en el Green. El punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

Rule 14.2e Interpretaciones:**14.2e/I – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Punto en Donde la Bola Permanecerá en Reposo Está Más Cerca del Hoyo**

Cuando se aplica la Regla 14.2e, hay una posibilidad de que el único punto en la misma *área del campo* donde la bola permanecerá en reposo cuando se coloque, esté más cerca del *hoyo*. En tales circunstancias, el jugador debe aliviarse con penalización bajo una Regla permitida.

Regla 14

El jugador no tiene permitido presionar la bola contra el terreno para asegurarse de que la bola permanece en reposo en un punto (ver 8.2b/1).

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en la pendiente de un *bunker*, contra un rastrillo y, al quitar el rastrillo, la bola se *mueve*. El jugador intenta *reponer* la bola como es requerido, pero no permanece en reposo. Posteriormente sigue el procedimiento contenido de la Regla 14.2e sin éxito y se da cuenta que no hay otros puntos para intentarlo en ese *bunker* que no estén más cerca del *hoyo*.

En este caso, el jugador debe aliviarse por la bola injugable, bien aplicando *golpe y distancia* con un golpe de penalización (Regla 19.2a) o alivio en línea hacia atrás fuera del *bunker*, con dos golpes de penalización (Regla 19.3b).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 14.2: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

Rule 14.2 Interpretaciones Generales:

14.2/1 – La Bola No Necesita Ser Repuesta en el Punto de Reposo Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar

Cuando una bola de un jugador debe ser *repuesta* en el punto de reposo original, el jugador no necesita *reponer* la bola si desea tomar alivio bajo una Regla o jugar la bola desde otro lugar.

Por ejemplo, si la bola de un jugador que está en reposo en un *área de penalización* es *movida* por una *influencia externa* (Regla 9.6), el jugador no necesita *reponer* la bola antes de tomar alivio del *área de penalización*.

El jugador puede *reponer* la bola y entonces tomar alivio del *área de penalización* o puede directamente tomar alivio del *área de penalización*.

14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio

Esta Regla se aplica cuando un jugador tiene que *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla, incluyendo cuando el jugador debe completar el tomar alivio colocando una bola bajo la Reglas 14.3c(2).

Si un jugador *mejora* el *área de alivio* antes o cuando *dropa* una bola, ver Regla 8.1.

14.3a Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola.

Esto significa que el jugador puede utilizar cualquier bola cada vez que *dropa* o coloca una bola bajo esta Regla.

14.3b La Bola Debe Droparse Correctamente

El jugador debe *dropar* una bola correctamente, lo que significa que debe cumplir estas tres condiciones:

- (1) **El Jugador Debe Dropar La Bola.** La bola debe ser *dropada* únicamente por el jugador. Ni el *caddie* del jugador ni nadie más puede hacerlo.
- (2) **La Bola Debe Droparse Directamente desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o al Equipamiento.** El jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla para que la bola:
 - Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar dónde la bola quede en reposo, y
 - No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno.

“Altura de la Rodilla” significa la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

Regla 14

DIAGRAMA 14.3b: DROPAR DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA



Una bola debe de ser dropada directamente desde la altura de la rodilla. “Altura de la Rodilla” significa la altura de la rodilla de un jugador cuando está de pie. Pero, el jugador no está obligado a estar de pie cuando va a dropar la bola.

Rule 14.3b(2) Interpretaciones:

14.3b(2)/1 – La Bola Solo Puede Caer una Corta Distancia Cuando se Dropa desde la Altura de la Rodilla

La Regla 14.3b(2) y la Definición de “dropar” requiere que un jugador *drop*e una bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

Pero, mientras una bola *dropada* debe caer a través del aire (en vez de ser colocada), la bola no siempre caerá la distancia existente desde las rodillas del jugador al terreno.

Por ejemplo, el jugador tiene interferencia de una *condición anormal del campo*, y el *área de alivio* está en una pendiente pronunciada. Si el jugador se posiciona con sus pies cerca de la parte baja de la pendiente y de cara a la pendiente para *dropar* la bola, puede ser que la bola solo caiga una corta distancia cuando sea *dropada*, a pesar de haber sido *dropada* desde la altura de la rodilla.

(3) **La Bola Debe Ser Dropada en el Área de Alivio.** La bola debe ser *dropada* en el *área de alivio*. El jugador puede permanecer dentro o fuera del *área de alivio* cuando *drope* la bola.

Si una bola es *dropada* de una manera incorrecta o incumple uno o más de estos tres requerimientos:

- El jugador debe *dropar* una bola de nuevo correctamente, y no hay un número máximo de veces en los que el jugador debe hacerlo.
- Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c(2).

Si el jugador no *dropa* de nuevo y en su lugar ejecuta un *golpe* a la bola desde donde quedó en reposo después de ser *dropada* de una manera incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *área de alivio*, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (pero no ha jugado desde un *lugar equivocado* bajo la Regla 14.7a).
- Pero si la bola fue jugada desde fuera del *área de alivio*, o después fue colocada cuando debía ser *dropada* (no importa desde donde fue jugada), el jugador incurre en la **penalización general**.

14.3c Bola Dropada Correctamente Debe Quedar en Reposo en el Área de Alivio

Esta Regla se aplica solo cuando una bola es *dropada* correctamente bajo la Regla 14.3b.

(1) **El jugador Ha Terminado de Tomar Alivio Cuando la Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo en el Área de Alivio.** La bola debe quedar en reposo en el *área de alivio*.

Regla 14

No importa si la bola, después de tocar el suelo, toca cualquier persona, *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo:

- Si la bola queda en reposo en el *área de alivio*, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como *reposa*.
- Si la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe seguir los procedimientos contenidos en la Regla 14.3c(2).

En cualquier caso, no hay penalización para ningún jugador si una bola *dropada* correctamente golpea de forma accidental cualquier persona, *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo.

Excepción – Cuando la Bola Dropada Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier

Persona: Para saber qué hacer cuando una bola *dropada* es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona antes de quedar en reposo, ver Regla 14.3d.

Rule 14.3c(1) Interpretaciones:

14.3c(1)/1 – Que Hacer Cuando una Bola Dropada se Mueve Después de Quedar en Reposo contra el Pie del Jugador o su Equipamiento

Un jugador *dropa* una bola de manera correcta, pero la bola es detenida accidentalmente por el pie o el *equipamiento* del jugador (como un tee que está marcando el *área de alivio*) y queda en reposo en el *área de alivio*. No hay penalización, el jugador ha completado el procedimiento de alivio y debe jugar la bola como *reposa*.

Si la bola entonces se *mueve* cuando el jugador mueve su pie o el *equipamiento*, el jugador debe *reponer* la bola como requiere la Regla 9.4 sin penalización ya que el movimiento de la bola fue resultado de acciones razonables realizadas al tomar alivio bajo una Regla (ver la Excepción 4 a la Regla 9.4 – Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green al Aplicar una Regla).

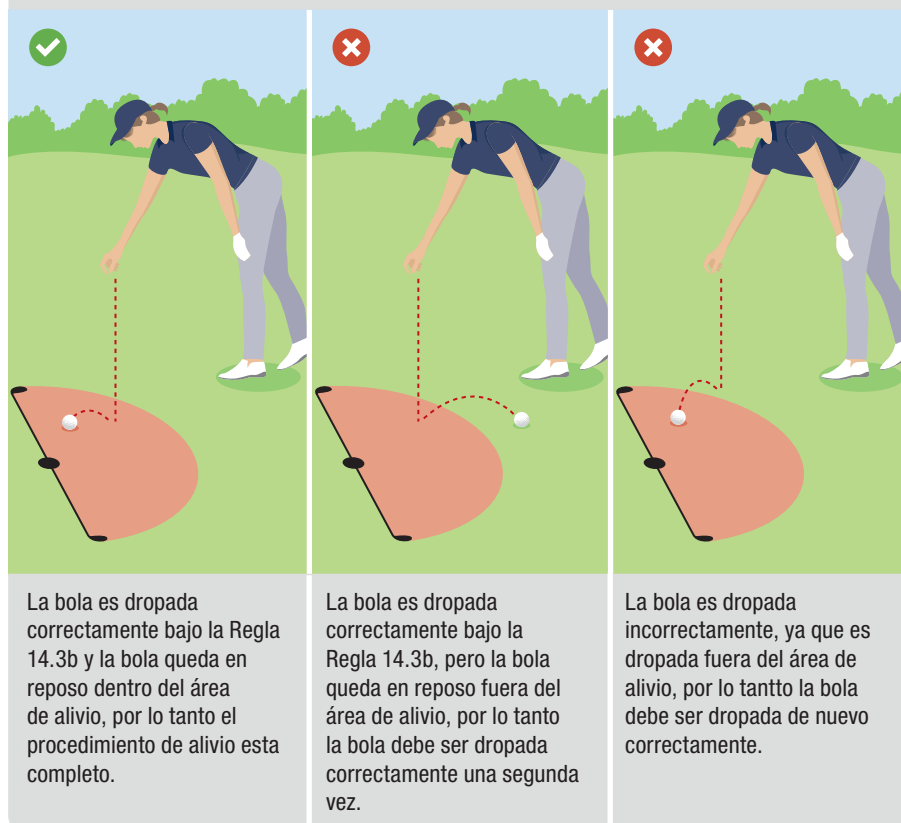
(2) Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio. Si la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe *dropar* una bola correctamente una segunda vez.

Si esa bola también queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe terminar de tomar alivio colocando una bola de acuerdo a los procedimientos de *reponer* una bola contenidos en las Reglas 14.2b(2) y 14.2e:

Regla 14

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó el terreno por primera vez.
- Si al colocarla no permanece en reposo en ese punto, el jugador debe colocar una bola en ese punto una segunda vez.
- Si la bola colocada una segunda vez tampoco permanece en ese punto, el jugador debe colocar una bola en el punto más cercano donde la bola quede en reposo, sujeto a los límites contenidos en la Regla 14.2e.

DIAGRAMA 14.3c: LA BOLA DEBE DROPARSE DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO Y QUEDAR EN REPOSO DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO



Rule 14.3c(2) Interpretaciones:

14.3c(2)/1 – Bola Dropada Dos Veces de Manera Correcta Que Va a Reposar Fuera del Área de Alivio Podría Ser Colocada Fuera del Área de Alivio

Si un jugador debe completar el procedimiento de *dropaje* colocando una bola al aplicar las Reglas 14.2b(2) y 14.2e, el jugador podría acabar colocando la bola fuera del *área de alivio*.

Por ejemplo, si un jugador *dropa* la bola por segunda vez de manera correcta cerca del borde del *área de alivio* y va a reposar fuera del *área de alivio*, el jugador debe colocar una bola en el punto donde tocó en primer lugar el terreno al ser *dropada* por segunda vez. Pero, si la bola al ser colocada no permanece en ese punto después de intentar colocarla dos veces, el punto más cercano que no está más cerca del *hoyo*, donde la bola quedará en reposo podría estar dentro o fuera del *área de alivio*.

14.3c(2)/2 – Donde Colocar una Bola Dropada de Manera Correcta Dos Veces en Un Área de Alivio con un Arbusto dentro del Área de Alivio

Si un jugador debe completar el procedimiento de *dropaje* colocando una bola al aplicar las Reglas 14.2b(2) y 14.2e, el jugador podría acabar intentando colocar una bola en un lugar que no sea el suelo.

Por ejemplo, si el jugador está *dropando* en un arbusto dentro del *área de alivio*, y en las dos veces que *dropó* la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, la Regla 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto donde primero tocó el terreno después del segundo *dropaje*. Si la bola tocó primero el arbusto cuando se *dropó* por segunda vez, el “terreno” incluye el arbusto, y el jugador debe intentar colocar la bola donde primero tocó el arbusto. Pero, si al colocar la bola no permanece en reposo en ese punto después de dos intentos, el jugador debe colocarla en el punto más cercano, que no esté más cerca del *hoyo* y donde la bola permanezca en reposo, bajo las limitaciones contenidas en la Regla 14.2e.

Rule 14.3c Interpretaciones Generales:

14.3c/1 – El Área de Alivio Incluye Todo lo que Haya Dentro del Área de Alivio

El *área de alivio* de un jugador incluye césped alto, arbustos u otras cosas en crecimiento dentro del *área*. Si la bola *dropada* de un jugador queda en reposo en el *área de alivio* con un mal lie, la bola, a pesar de eso, ha quedado en reposo en el *área de alivio*.

Por ejemplo, un jugador *dropa* su bola de manera correcta y queda en reposo en un arbusto en el *área de alivio*. El arbusto es parte del *área de alivio* y, por lo tanto, la bola está *en juego* y el jugador tiene prohibido volver a *dropar* de nuevo bajo la Regla 14.3c.

14.3c/2 – La Bola Puede Ser Dropada en Una Zona de Juego Prohibido

Al *dropar* una bola bajo una Regla que proporciona alivio, el jugador puede *dropar* una bola en una *zona de juego prohibido* siempre que esa *zona de juego prohibido* sea parte del *área de alivio*. Sin embargo, el jugador debe posteriormente tomar alivio bajo la Regla aplicable.

Por ejemplo, un jugador puede tomar alivio de un *área de penalización* y *dropar* una bola en una *zona de juego prohibido* dentro de una *condición anormal del campo*. Pero, después de que la bola *dropada* quede en reposo en el *área de alivio* requerida por la Regla 17 (Alivio de un Área de Penalización), el jugador debe tomar alivio bajo la Regla 16.1f.

14.3d Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

A efectos de esta Regla, una bola *dropada* es “deliberadamente desviada o detenida” cuando:

- Una persona, deliberadamente, toca la bola en movimiento después de tocar el terreno, o
- La bola en movimiento golpea cualquier *equipamiento* u otro objeto o cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Cuando una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (tanto si la bola está dentro del *área de alivio* o fuera del *área de alivio*) antes de quedar en reposo:

- El jugador debe *dropar* una bola de nuevo, usando los procedimientos de la Regla 14.3b (que indica que la bola que fue deliberadamente desviada o detenida no cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c(2)).
- Si la bola fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier jugador o su *caddie*, ese jugador incurre en la **penalización general**.

Regla 14

Excepción – Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que la Bola Quede en Reposo en el Área de Alivio: Si una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida (tanto si la bola está dentro del *área de alivio* o fuera del *área de alivio*) cuando no hay posibilidad razonable de que la bola quede en reposo en el *área de alivio*:

- No hay penalización para ningún jugador, y
- La bola *dropada* se considera como si hubiese quedado en reposo fuera del *área de alivio* y cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c(2)).

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado o Jugar un Bola que fue Colocada en Lugar de Dropada Infringiendo la Regla 14.3: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5b** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

Cuando una *bola en juego* de un jugador es levantada del *campo* o está *perdida* o *fuera de límites*, la bola deja de estar *en juego*.

El jugador vuelve a tener una *bola en juego* nuevamente solo cuando:

- Juega la bola original u otra bola desde el *área de salida*, o
- *Repone, dropa* o coloca la bola original u otra bola en el *campo* con la intención de que esa bola esté *en juego*.

Si el jugador pone una bola en el *campo* de cualquier manera y con la intención de ponerla *en juego*, la bola está *en juego* incluso si fue:

- *Sustituyendo* la bola original cuando no estaba permitido bajo las Reglas, o
- Al *reponer, dropar* o colocar: (1) en *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

Una bola *repuesta* está *en juego*, aunque no se haya quitado el *marcador de bola* que se encuentra *marcando* la posición de la bola.

Rule 14.4 Interpretaciones:**14.4/1 – Una Bola Colocada No Está en Juego Excepto Que Haya Intención de Ponerla en Juego**

Cuando una bola se coloca o *repone* sobre el terreno, se necesita determinar si fue puesta con la intención de ponerla *en juego*.

Por ejemplo, el jugador *marca* la bola en el *green* colocando una moneda inmediatamente detrás de la bola, la levanta y se la da a su *caddie* para limpiarla.

El *caddie*, posteriormente, coloca la bola inmediatamente detrás o inmediatamente al lado de la moneda (no en el punto de reposo original de la bola) para ayudar al jugador a leer la *línea de juego* desde el otro lado del *hoyo*. La bola no está *en juego* ya que el *caddie* no la colocó con la intención de ponerla *en juego*.

En este caso, la bola no está *en juego* hasta que se vuelve a reposicionar con la intención de *reponer* la bola, como requiere la Regla 14.2. Si el jugador ejecuta un *golpe* a la bola mientras no está *en juego*, el jugador estaría jugando una *bola equivocada*.

14.4/2 – Los Dropajes de Prueba No Están Permitidos

El procedimiento de *dropaje* de la Regla 14.3 tiene la intención de que haya un elemento de incertidumbre cuando se toma alivio bajo una Regla. No es parte del espíritu del juego probar cómo reaccionará una bola *dropada*.

Por ejemplo, al tomar alivio de un camino con superficie artificial (*obstrucción inamovible*), un jugador determina el *área de alivio* y se da cuenta que la bola puede rodar y quedar en reposo en un arbusto dentro del *área de alivio*. Sabiendo que la bola *dropada* no estaría *en juego* si no hay intención de ponerla *en juego*, el jugador *dropa* una bola en concepto de prueba en un lado del *área de alivio* para ver si la bola rueda hacia el arbusto.

Como esta acción es contraria al espíritu del juego, está justificado que el *Comité* descalifique al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

Regla 14

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

14.5a El Jugador Puede Levantar la Bola Antes de Jugarla para Corregir un Error

Cuando un jugador ha *sustituido* su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido bajo las Reglas o la bola *en juego* del jugador fue *repuesta*, *dropada* o colocada: (1) en *lugar equivocado* o fue a reposar a un *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable:

- El jugador puede levantar la bola sin penalización y corregir el error.
- **Pero** esto solo se permite antes de jugar la bola.

14.5b Cuándo Puede el Jugador Cambiar a Una Regla de Alivio Diferente o Cambiar de Opción de Alivio al Corregir el Error Cometido al Aliviarse

Al corregir un error cometido al tomar alivio, si el jugador debe aplicar la misma Regla y la misma opción de alivio inicialmente usada o puede cambiar a una Regla diferente o a una opción de alivio diferente, depende de la naturaleza del error:

(1) Cuando la Bola Fue Puesta En Juego bajo Una Regla No Aplicable.

- Al corregir el error, el jugador puede utilizar cualquier Regla aplicable a la situación.
- Por ejemplo, si el jugador equivocadamente tomo alivio de bola injugable en un *área de penalización* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error *reponiendo* la bola (si se levantó) según la Regla 9.4 o aliviándose con penalización bajo la Regla 17, pudiendo usar cualquier opción de alivio que se pueda aplicar a esa situación bajo esa Regla.

(2) Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla Aplicable pero La Bola Fue Dropada o Colocada En Lugar Equivocado.

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio bajo esa misma Regla, pero puede utilizar cualquier opción de alivio bajo esa Regla que se aplique a su situación.

- Por ejemplo, si al tomar alivio de una bola injugable, el jugador usó la Regla de opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y, equivocadamente, dropó la bola fuera del área de alivio requerida, para corregir el error, el jugador debe aliviarse bajo la Regla 19.2, pero puede usar cualquiera de las opciones de alivio de la Regla 19.2a, b o c.

(3) Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla Aplicable y Fue Dropada o Colocada En Lugar Correcto, pero la Regla Requiere Que la Bola Sea Dropada o Colocada Nuevamente.

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio con la misma opción de alivio bajo esa Regla.
- Por ejemplo, si al tomar alivio por una bola injugable, el jugador empleó la opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y la bola fue (1) *dropada* en el *área de alivio* correcta, pero (2) se *dropó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o la bola fue a reposar fuera del *área de alivio* (ver Regla 14.3c), al corregir el error el jugador debe continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y debe usar la misma opción de alivio (alivio lateral bajo la Regla 19.2c).

Rule 14.5b(3) Interpretaciones:

14.5b(3)/I – El jugador Puede Cambiar las Áreas de Alivio Cuando Dropa de Nuevo al Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás

Cuando un jugador está obligado a *dropar* una bola por segunda vez después de tomar alivio en línea hacia atrás bajo la Regla 16.1c(2) (Alivio por Condición Anormal del Campo), Regla 17.1d(2) (Alivio de Área de Penalización), o Regla 19.2b o Regla 19.3b (Alivio por Bola Injugable), tiene que *dropar* de nuevo tomando la opción de alivio en línea hacia atrás de la Regla aplicable. Pero, cuando el jugador *dropa* por segunda vez, está autorizado a cambiar el punto de referencia de manera que el área de alivio esté más cerca o más lejos del hoyo.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un *área de penalización* y el jugador elige tomar alivio en línea hacia atrás. El jugador elige un punto de referencia y *dropa* la bola de manera correcta, pero rueda fuera del *área de alivio*. Cuando el jugador *dropa* otra vez aplicando el alivio en línea hacia atrás, puede elegir un punto de referencia diferente que esté más cerca o más lejos del hoyo.

Regla 14

14.5b(3)/2 – El Jugador Puede Cambiar de Áreas del Campo en el Área de Alivio Cuando Drope de Nuevo

Cuando el *área de alivio* está ubicada en más de un *área del campo* y el jugador es requerido a *dropar* otra vez bajo la misma opción de alivio, el jugador puede *dropar* en un *área del campo* diferente dentro de la misma *área de alivio*.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por bola injugable bajo la Regla 19.2c (Alivio Lateral) y el *área de alivio* está ubicada parcialmente en el *área general* y parcialmente en un *bunker*. Al *dropar*, la bola toca primero el *bunker* en el *área de alivio* y va a reposar al *área general* o fuera del *área de alivio* total, por lo que el jugador debe *dropar* otra vez. Al hacerlo, el jugador puede *dropar* la bola en la parte de *área general* del *área de alivio*.

14.5c No Hay Penalizaciones para una Bola Levantada para Corregir un Error

Cuando se levanta una bola para corregir un error bajo la Regla 14.5a:

- El jugador no tiene penalización por las acciones relacionadas con esa bola y ocurridas después de que el error fue descubierto y antes de levantarla, como por ejemplo *moverla* accidentalmente (ver Regla 9.4b).
- **Pero** si esas mismas acciones también infringieron una Regla relacionada con la bola que se puso *en juego* para corregir el error (como cuando las acciones tomadas también *mejoraron* las *condiciones que afectan al golpe* para ambas bolas, la bola ahora *en juego* y la bola original antes de ser levantada), la penalización se aplica a la bola ahora *en juego*.

14.6 Jugando el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que un jugador está obligado o tiene permitido bajo las Reglas a ejecutar el siguiente *golpe* desde donde se jugó el *golpe* anterior (es decir, cuando toma alivio bajo *golpe y distancia* o juega de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

- Cómo el jugador debe poner una *bola en juego* depende del *área del campo* en que se jugó el *golpe* anterior.
- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

14.6a Golpe Anterior Jugado Desde el Área de Salida

La bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del área de salida (y se puede acomodar) de acuerdo con la Regla 6.2b.

14.6b Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área De Penalización o Bunker

La bola original u otra bola debe *droparse* dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto donde se jugó el *golpe* anterior (el cual si no es conocido debe ser estimado).
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

14.6c Golpe Anterior Jugado desde el Green

La bola original u otra bola debe colocarse en el punto de reposo desde donde se jugó el *golpe* anterior, (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

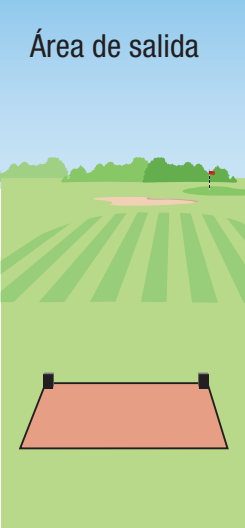
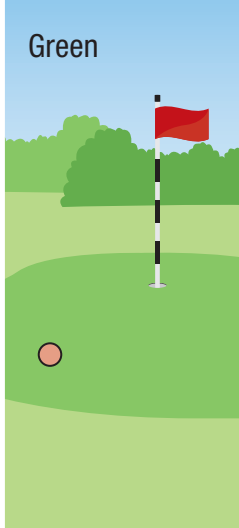
Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.6: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

Si múltiples infracciones resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

Regla 14

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL GOLPE SIGUIENTE DESDE DONDE SE JUGÓ EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador esta obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde se jugó el golpe anterior, cómo el jugador debe poner una bola en juego depende del área del campo desde la cual el golpe anterior fue ejecutado.

Área de salida	Área general, bunker o área de penalización	Green
		
El golpe anterior se jugó desde el área de salida, por lo tanto una bola debe jugarse desde cualquier lugar del área de salida.	El golpe anterior se jugó desde el área general, un bunker o un área de penalización, por lo tanto el punto de referencia es el punto donde se jugó el golpe anterior. Una bola debe ser dropada dentro de la longitud de un palo de ese punto de referencia, pero en la misma área del campo que el punto de referencia y no mas cerca del hoyo que el punto de referencia.	El golpe anterior se jugó desde el green, por lo tanto una bola debe colocarse en el punto donde se jugó el golpe anterior.

14.7 Jugando Desde Lugar Equivocado

14.7a Lugar Desde Dónde Hay que Jugar la Bola

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe jugar cada *golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas obligan o permiten al jugador jugar una bola desde otro lugar (ver Regla 9.1).
- Un jugador no debe jugar su bola en juego desde *lugar equivocado*.

Penalización por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.7a: Penalización General.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

14.7b Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) **El Jugador Debe Decidir Si Completar el Hoyo con la Bola Jugada desde Lugar Equivocado o Corregir el Error Jugando Desde el Lugar Correcto.** Lo que deberá hacer el jugador a

continuación, depende de si podría existir una *grave infracción* – es decir, si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *lugar equivocado*:

- No Es Grave Infracción. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.
- Es Grave Infracción.
 - » El jugador debe corregir el error completando el hoyo con una bola jugada desde el lugar correcto, de acuerdo con las Reglas.
 - » Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un golpe para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la vuelta, antes de entregar la *tarjeta de resultados*, el jugador está **descalificado**.
- Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave o No. El jugador debería terminar el hoyo con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto conforme a las Reglas.

(2) **Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al Comité.** Si el jugador intenta corregir el error bajo (1) jugando una bola desde un lugar correcto:

- El jugador debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta de resultados*.
- Esto se aplica tanto si el jugador terminó el hoyo con solo esa bola, como si la terminó con dos bolas (e incluso si el resultado para el hoyo es el mismo con ambas bolas).

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, está **descalificado**.

(3) **Cuando el Jugador Intentó Corregir el Error, el Comité Decidirá el Resultado del Jugador para el Hoyo.** El resultado del jugador para el hoyo depende de si el *Comité* decide que había una *grave infracción* al jugar la bola original desde *lugar equivocado*:

Regla 14

- No Había Grave Infracción.
 - » Cuenta el resultado con la bola jugada desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la **penalización general bajo la Regla 14.7a** (lo que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).
 - » Si se jugó una segunda bola, todos los golpes ejecutados con esa bola (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización incurrido únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Es Grave Infracción.
 - » Cuenta el resultado con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la **penalización general bajo la Regla 14.7a** (que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).
 - » El *golpe* ejecutado al jugar la bola original desde un *lugar equivocado* y cualquier golpe más jugado con esa bola (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
 - » Si la bola jugada para corregir el error también se jugó desde *lugar equivocado*:
 - Si el Comité decide que no era una *grave infracción*, el jugador incurre en la **penalización general (dos golpes más de penalización) bajo la Regla 14.7a**, significando un **total de cuatro golpes de penalización** que deben ser añadidos al resultado con esa bola (dos por jugar la bola original desde *lugar equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *lugar equivocado*).
 - Si el Comité decide que era una *grave infracción*, el jugador está **descalificado**.

Rule 14.7b Interpretaciones:

14.7b/1 – El Jugador Es Penalizado por Cada Golpe Efectuado desde Un Área Donde el Juego Está Prohibido

Cuando la bola de un jugador queda en reposo en un área donde el juego está prohibido, el jugador debe tomar alivio bajo la Regla apropiada. En *stroke play*, si el jugador juega desde ese área (tal como una *zona de juego prohibido* o un *green equivocado*) el jugador incurre en dos golpes de penalización por cada golpe efectuado desde ese área.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en una *zona de juego prohibido* dentro de un *área de penalización*. El jugador entra en la *zona de juego prohibido* y efectúa un *golpe* que mueve la bola solo unas pocas yardas, quedando dentro de la *zona de juego prohibido*. El jugador, posteriormente ejecuta otro *golpe* a la bola y va a quedar en reposo fuera de la *zona de juego prohibido*.

Cada *golpe* cuenta, y el jugador es penalizado con la *penalización general* bajo la Regla 14.7 por jugar desde *lugar equivocado* por cada *golpe* efectuado desde la *zona de juego prohibido*, incurriendo en una penalización total de cuatro golpes. El jugador está obligado a jugar el *hoyo* con la bola jugada desde la *zona de juego prohibido*, excepto que fuese una *grave infracción*.

Si fuese una *grave infracción*, el jugador debe corregir el error (ver Regla 14.7b).

14.7b/2 – Bola en Lugar Equivocado si el Palo Golpea la Condición de la que se Tomó Alivio

Cuando un jugador está aliviándose por interferencia de una *condición anormal del campo*, se requiere que el jugador tome alivio de toda la interferencia de esa condición. Si la bola se *dropa* en un punto y va a reposar a un punto de reposo donde el jugador tiene cualquier tipo de interferencia de la condición, la bola está en un *lugar equivocado*.

Por ejemplo, una bola de un jugador queda en reposo en un camino con superficie artificial y el jugador decide tomar alivio. Estima el *punto más cercano de alivio total* usando el palo que habría sido usado para jugar la bola desde el camino con superficie artificial. Después de medir el *área de alivio* desde ese punto, el jugador *dropa* una bola que va a quedar en reposo dentro del *área de alivio* y ejecuta un *golpe*, golpeando el camino con superficie artificial durante el *golpe*. Como el camino con superficie artificial estaba dentro del *área del swing* pretendido por el jugador, todavía tenía interferencia. Por lo tanto, el jugador no determinó adecuadamente el *área de alivio* e incurre en la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado*.





Alivio Sin Penalización

Reglas 15–16

REGLA
15

Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego)

Propósito:

La Regla 15 cubre cuándo y cómo el jugador se puede aliviar sin penalización de impedimentos suelos y obstrucciones movibles.

- Estos objetos naturales y artificiales movibles no forman parte del desafío de jugar el campo y un jugador está normalmente autorizado a quitarlos cuando interfieren con el juego.
- Pero el jugador tiene que ser cuidadoso al mover impedimentos suelos cerca de su bola fuera del green, porque tendrá penalización si al quitarlos causa que se mueva la bola.

15.1 Impedimentos Suelos

15.1a Quitar Impedimento Suelto

Sin penalización, un jugador puede quitar un *impedimento suelo* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y se puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *equipamiento*).

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Hay que Reponer la Bola: Antes de *reponer* una bola que ha sido levantada o *movida* de cualquier sitio excepto en el *green*:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente un *impedimento suelo* que, si lo quitase cuando la bola estaba en reposo, probablemente habría causado que la bola se *moviese*.
- Si lo hace, incurre en **un golpe de penalización**, **pero** no se necesita reponer el *impedimento suelo*.

Esta excepción se aplica durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a. No se aplica a un *impedimento suelo* que se quita como resultado de *marcar* el punto de reposo de una bola o al levantar, mover o *reponer* o causar el *movimiento* de una bola.

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Suelos para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Rule 15.1a Interpretaciones:**15.1a/1 – Quitar un Impedimento Suelto, Incluyendo Ayuda de Otros**

Los *impedimentos sueltos* son de muy diversos tamaños y formas (como bellotas y grandes rocas), y los medios y métodos por los cuales pueden ser quitados no están limitados, excepto que al quitarlos no se debe demorar el juego de forma irrazonable (ver Regla 5.6a).

Por ejemplo, un jugador puede usar una toalla, mano o gorra, o puede levantar o empujar un *impedimento suelto* para quitarlo. Al jugador se le permite también pedir ayuda para quitar *impedimentos sueltos*, como pedir a los espectadores ayuda para quitar una rama de árbol grande.

15.1a/2 – El Jugador Está Autorizado a Romper Parte de un Impedimento Suelto

Mientras la Regla 15.1a permite que un jugador quite un *impedimento suelto*, el jugador también puede romper parte de un *impedimento suelto*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo detrás de una rama grande que se ha partido de un árbol. Antes de buscar ayuda de otros jugadores para quitar la totalidad de la rama, el jugador puede romper la parte de la rama que le moleste.

15.1a/3 – Quitar Impedimentos Suelos del Área de Alivio o Punto donde la Bola va a ser Dropada, Colocada o Repuesta

La Excepción I a la Regla 15.1a establece que, antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si se moviera cuando la bola estaba en reposo, habría sido probablemente la causa del *movimiento* de la bola. Esto es porque cuando la bola está en su ubicación inicial, el jugador se arriesga a *mover* la bola al quitar el *impedimento suelto*.

Sin embargo, cuando una bola va a ser *dropada* o colocada, la bola no está siendo repuesta en un punto de reposo específico, por lo tanto, quitar *impedimentos sueltos* antes de *dropar* o colocar una bola está permitido.

Por ejemplo, si un jugador está aplicando la Regla 14.3b cuando *dropa* una bola en un *área de alivio* o Regla 14.3c(2) cuando una bola *dropada* no permanecerá en reposo en un *área de alivio* y el jugador ahora debe colocarla, el jugador tiene permitido quitar *impedimentos sueltos* del *área de alivio* donde será *dropada* la bola o del punto o alrededor del punto en el cual el jugador debe colocar una bola.

Regla 15

15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* un jugador *mueve* su bola:

- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
- Si la bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* (ver Regla 13.1d) o en el *área de salida* (ver Regla 6.2b(6)), el jugador incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 9-4b, **excepto** cuando se aplica la Regla 7.4 (no hay penalización para una bola *movida* durante la búsqueda) o cuando otra excepción se aplica a la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.1: Penalización General Bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

15.2 Obstrucciones Movibles

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, de objetos artificiales que cumplen con la definición de *obstrucción movable*.

No proporciona alivio de *obstrucciones inamovibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 16.1), ni *objetos de límites*, ni *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización)..

15.2a Alivio de Obstrucción Movable

- (1) **Quitar Obstrucción Movable.** Se puede quitar una *obstrucción movable*, sin penalización, de cualquier parte del *campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el Área de Salida (ver Reglas 6.2b(4) y 8.1a(1)).

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Suelos para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

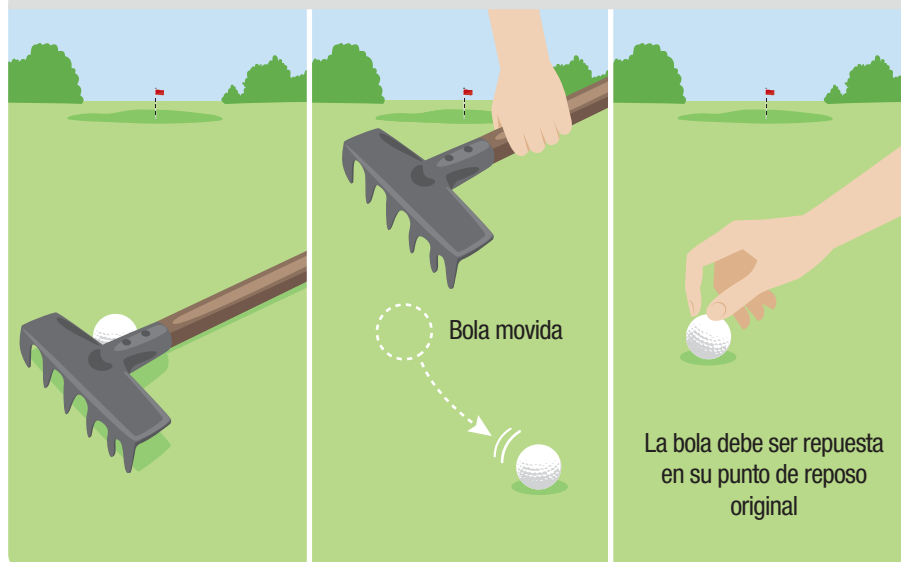
Si la bola del jugador se mueve al quitar una *obstrucción movable*:

- No hay penalización, y
- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

(2) **Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la Obstrucción Movable en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green.** El jugador puede, sin penalización, levantar la bola, retirar la *obstrucción movable* y *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

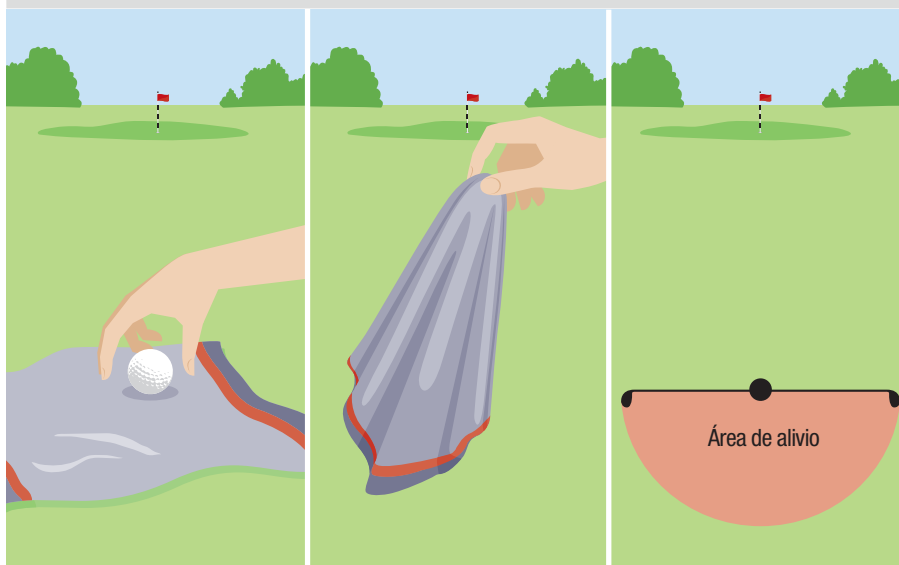
- Punto de Referencia: El punto estimado está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la *obstrucción movable*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

DIAGRAMA #1 15.2a: BOLA MOVIDA AL QUITAR UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE (EXCEPTO CUANDO LA BOLA ESTA EN O SOBRE LA OBSTRUCCIÓN)



Regla 15

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA EN O SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE



Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción móvil (como una toalla) en cualquier parte del campo, está permitido aliviarse sin penalización, levantando la bola, quitando la obstrucción móvil y, excepto en el Green, dropando esa bola u otra bola. El Punto de Referencia estimado para tomar alivio está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la obstrucción móvil. El tamaño del Área de Alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

(3) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la Obstrucción Móvil en el Green. El jugador puede, sin penalización, tomar alivio:

- Levantando la bola y retirando la *obstrucción móvil*, y
- Colocando la bola original u otra bola en el punto estimado, justo debajo de donde la bola estaba en reposo dentro o sobre la *obstrucción móvil*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola de las Reglas 14.2b(2) y 14.2e para reponer una bola.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre Obstrucción Móvil

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo dentro o sobre una *obstrucción móvil* en el *campo*, el jugador puede aliviarse como sigue, en lugar de tomar alivio por *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse, sin penalización, bajo la Regla 15.2a (2) o 15.2a (3), utilizando el punto estimado inmediatamente debajo de donde la bola cruzó por última vez el margen de la *obstrucción movable* en el *campo*, como punto de referencia.
- Una vez que el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
 - » La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
 - » Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en reposo dentro o sobre una *obstrucción movable* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.2: Penalización General Bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c (4).

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

15.3a Bola en el Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a solo se aplica a una bola en reposo en el *green* y no en ningún otro lugar en el *campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en el *green* puede ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detenerla cerca del *hoyo*) el jugador puede:

- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla bajo la Regla 13.1b si es suya o, si es de otro jugador, requerir que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1).
- La bola levantada debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Solo en *stroke play* (juego por golpes):

- Un jugador al que le piden levantar la bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero, y

Regla 15

- Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a cualquier jugador y ese jugador posteriormente juega un *golpe* estando la bola que ayuda en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)**.

Rule 15.3a Interpretaciones:

15.3a/1 – La Infracción de la Regla por Dejar una Bola que Ayuda en Su Lugar de Reposo No Requiere Conocer la Regla

En *stroke play*, bajo la Regla 15.3a, si dos o más jugadores acuerdan dejar una bola en su lugar en el *green*, para ayudar a cualquier jugador, y el *golpe* se efectúa con la bola que ayuda dejada en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en dos golpes de penalización. La infracción de la Regla 15.3a no depende de si los jugadores conocen que tal acuerdo no está permitido.

Por ejemplo, en *stroke play*, antes de jugar desde justo fuera del *green*, un jugador le pide a otro que deje su bola que está cerca del *hoyo*, para usarla de tope. Sin saber que esto no está permitido, el otro jugador accede a dejar su bola cerca del *hoyo* para ayudar al jugador. Una vez se ejecuta el *golpe* con la bola que ayuda en su posición, ambos jugadores incurren en penalización bajo la Regla 15.3a.

Lo mismo sucedería si el jugador cuya bola estaba cerca del *hoyo* ofrece dejar su bola *en juego* para ayudar al otro jugador, y el otro jugador aceptara el ofrecimiento y posteriormente ejecutase un *golpe*.

Si los jugadores saben que no está permitido llegar a ese acuerdo, pero aun así lo hacen, ambos son descalificados bajo la Regla 1.3b(1) por ignorar deliberadamente la Regla 15.3a.

15.3a/2 – Los Jugadores Están Autorizados a Dejar la Bola que Ayuda en Match Play (Juego por Hoyos)

En un *match* en la modalidad de *match play*, un jugador puede acordar dejar su bola en su lugar para ayudar al *contrario*, ya que las consecuencias de cualquier beneficio que puedan obtenerse del acuerdo afecta únicamente a su *match*.

15.3b Bola en Cualquier Área del Campo Que Interfiere en el Juego

(1) **Significado de Interferencia por la Bola de Otro Jugador.**

Existe interferencia bajo esta Regla cuando la bola en reposo de otro jugador:

- Podría interferir en el área de swing pretendido o área de stance pretendido,
- Está sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador, de tal forma que, teniendo en cuenta el *golpe* que pretende hacer el jugador, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento del jugador la golpee, o
- Está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *golpe*.

(2) **Cuándo Está Permitido el Alivio por Bola que Interfiere.** Si

un jugador cree razonablemente que una bola de otro jugador en cualquier parte del *campo* podría interferir en su propio juego:

- El jugador puede requerir al otro jugador que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1), la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b) y debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).
- Si el otro jugador no *marca* el punto de reposo antes de levantar la bola o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización**.
- Solo en *stroke play* (*juego por golpes*), un jugador al que le piden levantar su bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Un jugador no puede levantar su bola bajo esta Regla basado únicamente en su propia creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Si el jugador levanta su bola cuando no ha sido requerido a hacerlo por otro jugador (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b), el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

15.3c Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, el jugador puede:

- Mover a otro lugar el *marcador de bola* si es suyo, o

Regla 15

- Si el *marcador de bola* es de otro jugador, requerirle que aparte el *marcador de bola*, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola bajo las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde el punto de reposo original, como usando la longitud de una o más cabezas de palo.

La bola levantada debe *reponerse* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2) o el *marcador de bola* para *marcar* ese punto.

Penalización por Infringir Regla 15.3: Penalización General.

Esta penalización también se aplica si el jugador:

- Ejecuta un *golpe* sin esperar a que se levante o mueva una bola o *marcador de bola* que ayuda, después de darse cuenta de que otro jugador: (1) intentó levantarla o moverla de acuerdo con esta Regla o (2) había requerido que otra persona lo hiciera, o
- Si rehúsa a levantar su bola o mover su *marcador de bola* cuando es requerido a hacerlo y otro jugador, cuyo juego podría haber sido ayudado o interferido, realiza un *golpe*.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.3: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).

RULE
16
Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles); Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada
Propósito:

La Regla 16 cubre cuándo y cómo el jugador puede aliviarse sin penalización jugando una bola desde un lugar diferente, como cuando hay interferencia de una condición anormal del campo o una condición de animal peligroso.

- Estas condiciones no se consideran parte del desafío de jugar el campo y normalmente se permite el alivio sin penalización, excepto en un área de penalización.
- El jugador normalmente se alivia dropando una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de alivio total.

Esta Regla también cubre el alivio sin penalización cuando una bola del jugador está empotrada en su propio pique en el área general.

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, por interferencia de *agujeros de animales, terreno en reparación, obstrucciones inamovibles o agua temporal*:

- Estas se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia Definición.
- Esta Regla no proporciona alivio de *obstrucciones movibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 15.2a) u *objetos de límites* y *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

16.1a Cuándo se Permite el Alivio

(1) **Significado de Interferencia de una Condición Anormal del Campo.** Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *condición anormal del campo*,

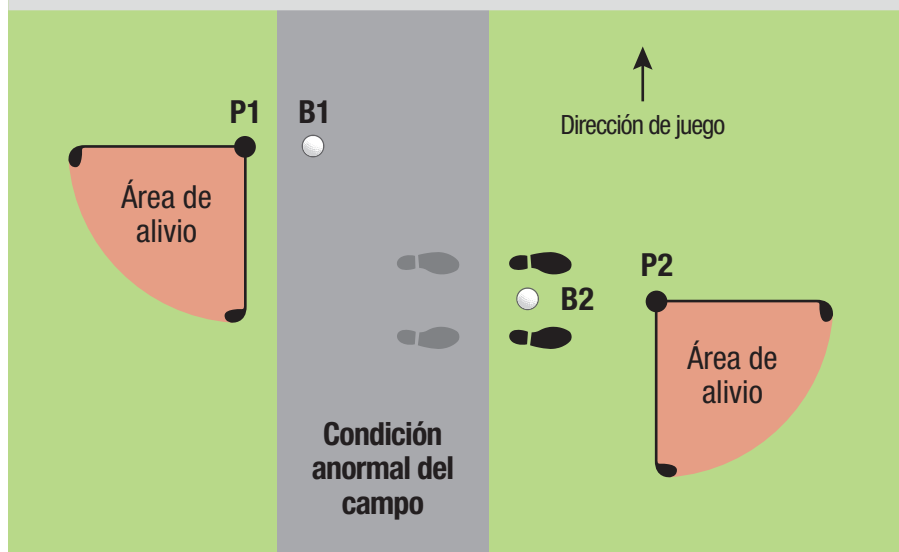
Regla 16

- Una *condición anormal del campo* interfiere físicamente en el área del *stance* pretendido o del *swing* pretendido por el jugador, o
- Solo cuando la bola está en *green*, una *condición anormal del campo* que está dentro o fuera del *green* interviene en la *línea de juego*.

Si la *condición anormal del campo* está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguna de las circunstancias anteriores, no hay interferencia bajo esta Regla.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-6 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *condición anormal del campo* que solo interfiere con el área del *stance* pretendido por el jugador).

DIAGRAMA 16.1a: CUÁNDO SE PERMITE EL ALIVIO PARA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



El diagrama asume que el jugador es diestro. Se permite el alivio sin penalización por interferencia de una Condición Anormal del Campo (CAC), incluyendo una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o se encuentra en o sobre la condición (B1), o la condición interfiere con la zona del *stance* previsto (B2) o el *swing*. El punto más cercano de alivio completo de B1 es P1 y está muy cerca de la condición. Para B2, el punto más cercano de alivio completo es P2 y está más lejos de la condición ya que el *stance* tiene que adoptarse evitando la CAC.

(2) **Se Permite el Alivio en Cualquier Parte del Campo Excepto Cuando la Bola Está en un Área De Penalización.**

Solo se permite el alivio por interferencia de una *condición anormal del campo* bajo la Regla 16.1 cuando:

- La *condición anormal del campo* está en el *campo*, (no fuera de límites), y
- La bola reposa en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalización* (donde el jugador solo puede tomar alivio bajo la Regla 17).

(3) **No se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola.** No hay alivio bajo la Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo diferente a la *condición anormal del campo* (como, cuando un jugador se encuentra dentro de *agua temporal* o sobre una *obstrucción inamovible* pero es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23** (el Comité podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por obstrucciones inamovibles temporales dentro o fuera del campo).

Rule 16.1a(3) Interpretaciones:

16.1a(3)/1 – Obstrucción que Interfiere con Un Golpe Anormal Puede No Impedir Que el Jugador Tome Alivio

En algunas situaciones un jugador puede tener que adoptar un swing anormal, *stance* o dirección de juego al jugar su bola para adaptarse a una determinada situación. Si el *golpe* anormal no es claramente irrazonable dadas las circunstancias, el jugador está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador diestro está tan cerca de un *objeto de límites* en el lado izquierdo de un hoyo, que el jugador se ve obligado a efectuar un swing de zurdo para jugar hacia el hoyo. Al efectuar el swing de zurdo, el *stance* del jugador tiene interferencias de una *obstrucción inamovible*.

Regla 16

El jugador está autorizado a aliviarse de la *obstrucción inamovible*, ya que el uso del swing de zurdo no es claramente irrazonable en esas las circunstancias.

Después de completar el procedimiento de alivio para un swing de zurdo, el jugador puede entonces usar un swing de diestro para el siguiente *golpe*. Si la *obstrucción* interfiere con el swing de diestro, el jugador puede tomar alivio para el swing de diestro bajo la Regla 16.1b o jugar la bola como repose.

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Usar Un Golpe Claramente Irrazonable para Conseguir Alivio de la Condición

Un jugador no puede usar un *golpe* claramente irrazonable para conseguir alivio de una *condición anormal del campo*. Si el *golpe* del jugador es claramente irrazonable dadas las circunstancias, no está permitido el alivio bajo la Regla 16.1, y el jugador debe, bien jugar la bola como reposa o tomar alivio por bola injugable.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador diestro tiene un mal lie. Una *obstrucción inamovible* cercana no interferiría con el *golpe* normal de un jugador diestro, pero interferiría para un *golpe* de zurdo. El jugador argumenta que va a efectuar el próximo *golpe* de zurdo y cree que, ya que la *obstrucción* interfiere con ese *golpe*, la Regla 16.1b le permite aliviarse.

Sin embargo, como la única razón que tiene el jugador para emplear el *golpe* de zurdo es evitar el mal lie al tomar alivio, el uso del *golpe* de zurdo es claramente irrazonable y el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1b (Regla 16.1a(3)).

Los mismos principios se aplicarían para el uso de un stance claramente irrazonable, dirección de juego o la elección de un palo.

16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Reposo Bajo Tierra en Un Agujero de Animal

Al decidir si el alivio debería ser denegado bajo la Regla 16.1a(3) para una bola que reposa bajo tierra en un *agujero de animal*, la decisión se toma basándose en el lie que la bola tendría a la entrada del agujero en lugar de por la posición de la bola bajo tierra en el agujero.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador va a reposar bajo tierra en un agujero hecho por un *animal*. Un arbusto grande está inmediatamente al lado y sobrevolando la entrada al *agujero de animal*.

La naturaleza del área a la entrada del *agujero de animal* es tal que, si el *agujero de animal* no estuviera allí, sería claramente irrazonable para el jugador ejecutar un *golpe* a la bola (debido al arbusto que sobrevuela la

entrada). En tal situación, el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.1b. El jugador debe jugar la bola como reposa o proceder bajo la Regla 19 (Bola Injugable).

Si la bola reposa en un *agujero de animal*, pero no bajo tierra, el punto de reposo de la bola se usa para determinar si es claramente irrazonable jugar la bola y si se aplica la Regla 16.1a(3). Si la Regla 16.1a(3) no se aplica, el jugador está autorizado a tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b. Los mismos principios se aplicarían a una bola que está bajo tierra en una *obstrucción inamovible*.

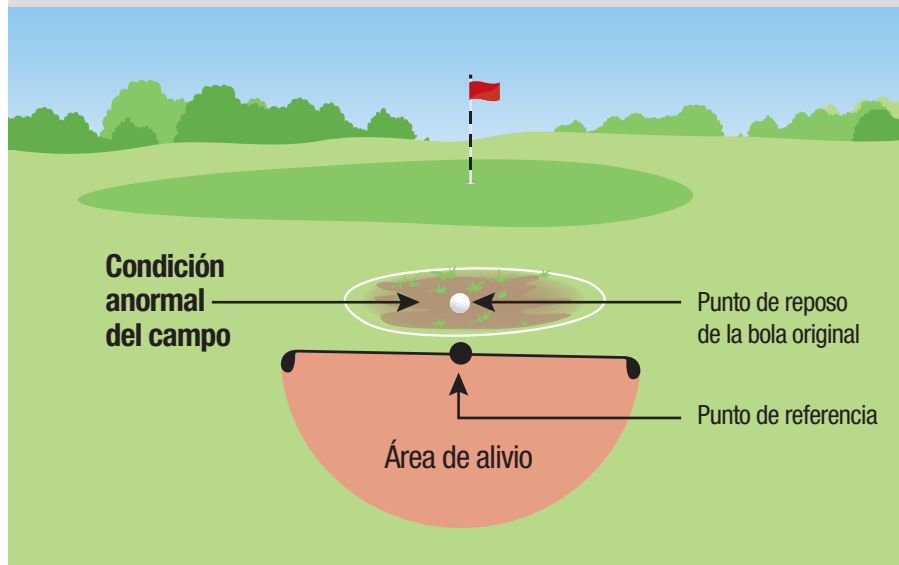
16.1b Alivio para una Bola en Área General

Si la bola de un jugador se encuentra en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el *campo*, el jugador puede aliviarse sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola dentro del *área de alivio* siguiente (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* en el *área general*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de 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 existir alivio total de la interferencia de la *condición anormal del campo*.

Regla 16

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN EL ÁREA GENERAL



El alivio sin penalización está permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia de una condición anormal del campo. El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser dropada y quedar en reposo en el área de alivio. El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general. Al tomar alivio, el jugador debe tomar alivio total de toda la interferencia de la condición anormal del campo.

Rule 16.1b Interpretaciones:

16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Una Condición Anormal del Campo

Cuando una bola se encuentra en una *condición anormal del campo* y queda en reposo bajo tierra (y la Regla 16.1a(3) no se aplica), el procedimiento de alivio que se aplica depende de si la bola reposa en el *área general* (Regla 16.1b), en un *bunker* (Regla 16.1c), en un *área de penalización* (Regla 17.1c) o *fuera de límites* (Regla 18.2b).

Ejemplos de si el alivio está permitido y como tomar alivio:

- Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en un *bunker* próximo a *green* y queda en reposo debajo del *green*. Como la bola no está ni en el *bunker* ni en el *green*, el alivio se toma bajo la Regla 16.1b para una bola en el *área general*. El punto de reposo donde la bola reposa en el *agujero de animal* se usa para determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* debe estar en el *área general*.

- Una bola entra a un *agujero de animal* a través de una entrada que está en un lugar que está *fuera de límites*. Parte del agujero está dentro de límites y en el *área general*. La bola es encontrada en reposo dentro de los límites del campo, bajo tierra y en el *área general*. Se toma alivio bajo la Regla 16.1b para una bola en el *área general*. El punto de reposo de la bola dentro del *agujero de animal* es usado para determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* debe estar en el *área general*.
- Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en el *área general* pero solo a treinta centímetros de una valla de límites. El *agujero de animal* tiene una pendiente pronunciada hacia abajo que continua por debajo y atraviesa la valla, por lo que la bola es encontrada en reposo más allá de la línea de límites. Como la bola reposa *fuera de límites*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* añadiendo un golpe de penalización y debe jugar una bola desde donde se efectuó el *golpe* anterior (Regla 18.2b).
- Una bola podría haber entrado a un *agujero de animal* a través de una entrada que está en el *área general* pero que no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola, que no ha sido encontrada, esté en una *condición anormal del campo*. En esta situación, la bola está *perdida* y el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* añadiendo un golpe de penalización y debe jugar una bola desde donde se efectuó el *golpe* anterior (Regla 18.2b).

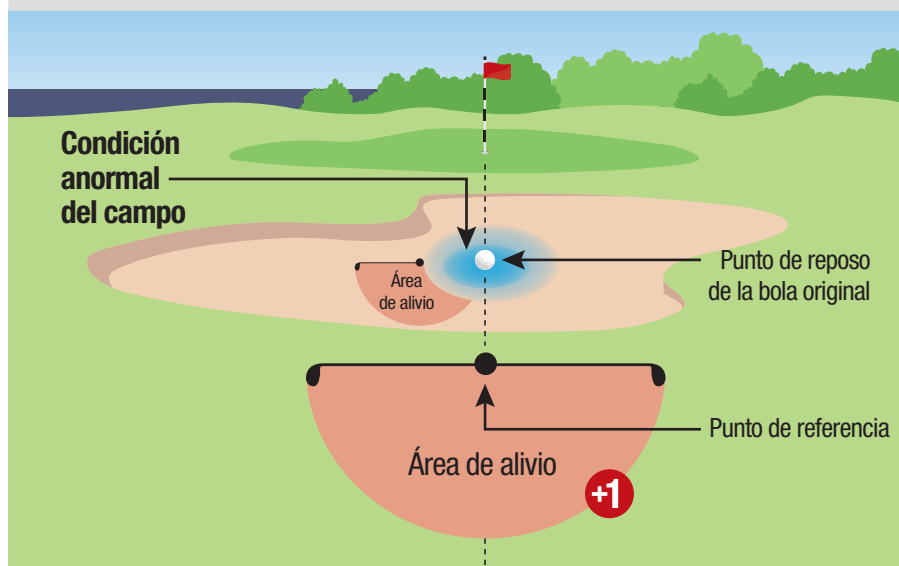
16.1c Alivio para una Bola en Bunker

Si la bola de un jugador está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el *campo*, el jugador podrá aliviarse sin penalización bajo (1) o con penalización bajo (2):

- (1) **Alivio sin Penalización: Jugando desde el Bunker.** El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b **excepto** que:
- El *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar en el *bunker*.
 - Si no hay *punto más cercano de alivio total* en el *bunker*, el jugador aun puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.

Regla 16

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN BUNKER



El diagrama asume un jugador diestro. Cuando hay interferencia de una condición anormal del campo en un bunker, está permitido aliviarse sin penalización en el bunker bajo la Regla 16.1b o se puede tomar alivio fuera del bunker con un golpe de penalización. El alivio fuera del bunker está basado en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto de reposo de la bola original en el bunker. El punto de referencia es un punto en el campo fuera del bunker elegido por el jugador que está en la línea de referencia y está más alejado del hoyo que el punto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea). El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, pero puede estar en cualquier área del campo. Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como un tee).

(2) Alivio con Penalización: Jugando Desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea Hacia Atrás). Con **un golpe de penalización**, el jugador podrá *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* que esta basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el *hoyo* y pasa por el punto de reposo de la bola original:

- **Punto de Referencia:** Un punto en el *campo* elegido por el jugador que está en la línea de referencia y está más alejado del *hoyo* que el punto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea):
 - » Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un tee).

- » Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, pero con las siguientes limitaciones:
- Límites de 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*, pero
 - » Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* que se encuentre en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Ver Interpretación 17.1d(2)/1 – Recomendación Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia en la Línea de Referencia

Rule 16.1c Interpretaciones:

16.1c/1 – El Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Posteriormente Decide Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás

Si el jugador toma el máximo alivio disponible todavía tendrá interferencia de la *condición anormal del campo* y puede tomar alivio de nuevo usando el procedimiento de en línea hacia atrás con un golpe de penalización. Si el jugador decide llevarlo a cabo, el *punto de referencia* para el alivio en línea hacia atrás es donde la bola quedó en reposo después de tomar el máximo alivio disponible.

16.1c/2 – Después de Levantar la Bola, el Jugador Puede Cambiar las Opciones de Alivio Antes de Poner Una Bola en Juego

Si un jugador levanta su bola para tomar alivio bajo la Regla 16.1c, el jugador no está comprometido con las opciones de alivio previstas en la Regla 16.1c hasta que la bola original esté puesta *en juego* u otra bola *sustituida* bajo esa opción.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por *agua temporal* en un *bunker* y levanta su bola con la intención de tomar alivio sin penalización dentro del *bunker* (Regla 16.1c(1)). El jugador entonces se da cuenta que donde la Regla requiere que la bola sea *dropada* en el *bunker* implicará un golpe muy difícil.

Regla 16

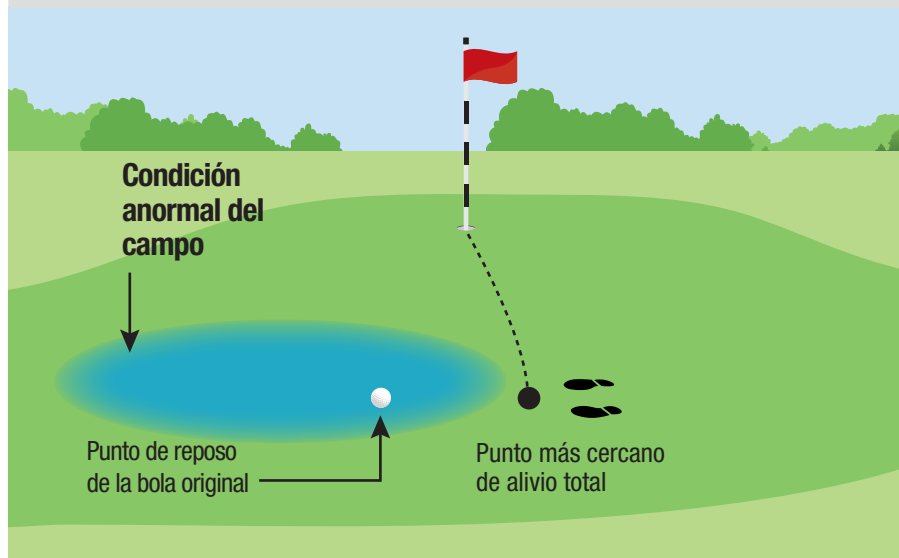
Después de levantar la bola, pero antes de poner una *bola en juego*, el jugador puede elegir cualquiera de las dos opciones de la Regla, a pesar de la intención inicial de tomar alivio bajo la Regla 16.1c(1).

16.1d Alivio para una Bola en Green

Si la bola de un jugador está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el *campo*, el jugador podrá aliviarse sin penalización, colocando la bola original u otra bola en el *punto más cercano de alivio total*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

- El *punto más cercano de alivio total* debe estar en el *green* o en el *área general*.
- Si no hay un *punto más cercano de alivio total*, el jugador puede aún aliviarse sin penalización usando el *punto de máximo alivio disponible* como punto de referencia, el cual debe estar en el *green* o en el *área general*.

DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA UNA CONDICION ANORMAL DEL CAMPO EN GREEN



El diagrama asume un jugador zurdo. Cuando una bola está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, está permitido el alivio sin penalización colocando una bola en el *punto más cercano de alivio total*.

El *punto más cercano de alivio total* debe estar en el *green* o en el *área general*. Si no hay *punto más cercano de alivio total*, el jugador aún puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* como punto de referencia, el cual debe estar en el *green* o en el *área general*.

16.1e Alivio para una Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre Una Condición Anormal del Campo

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *condición anormal del campo* en el *campo*, el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio por *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* en el *campo* como el punto de referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
 - » La bola original deja de estar en *juego* y no debe ser jugada.
 - » Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en reposo dentro o sobre una *condición anormal del campo* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

16.1f Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, la bola no debe jugarse como reposa:

(1) **Cuando la Bola Está en una Zona de Juego Prohibido.** Si la bola del jugador está en una *zona de juego prohibido* en o sobre una *condición anormal del campo* en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*:

- Zona de Juego Prohibido en Área General. El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b.
- Zona de Juego Prohibido en Bunker. El jugador debe aliviarse sin penalización o con penalización bajo la Regla 16.1c(1) o (2).
- Zona de Juego Prohibido en Green. El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1d.

Regla 16

(2) **Cuando la Zona de Juego Prohibido Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Sitio del Campo Excepto en un Área de Penalización.** Si la bola de un jugador reposa fuera de una *zona de juego prohibido* y está en el *área general*, en un *bunker* o en el *green* y una *zona de juego prohibido* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalización*) interfiere con el *área del stance* o del *swing* pretendido por el jugador, el jugador debe:

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*, o
- Aliviarse por bola injugable bajo la Regla 19.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona de juego prohibido* para una bola en un *área de penalización*, ver Regla 17.1e.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.1: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Rule 16.1 Interpretaciones Generales:

16.1/1 – El Alivio de Una Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Mejores o Peores Condiciones

Si un jugador obtiene mejor *lie*, *área de swing* pretendido o *línea de juego* al tomar alivio bajo la Regla 16.1, es que el jugador ha tenido buena suerte. No hay nada en la Regla 16.1 que obligue a mantener las mismas *condiciones* después de tomar alivio.

Por ejemplo, al tomar alivio de un *aspersor (obstrucción inamovible)* en el *rough*, el *punto más cercano de alivio total* o *área de alivio* puede estar ubicado en el *fairway* (calle). Si al tomar alivio el resultado es que el jugador puede *dropar* una bola en el *fairway* (calle), esto está permitido.

En algunas situaciones, las *condiciones* pueden ser menos favorables para el jugador después de tomar alivio si se comparan con las *condiciones* antes de tomar alivio, como por ejemplo cuando el *punto más cercano de alivio total* o *área de alivio* está en un *área de rocas*.

16.1/2 – Si Existe Interferencia de Una Segunda Condición Anormal del Campo Después de Tomar Alivio Completo de Una Primera Condición, se Puede Tomar Alivio de Nuevo

Si un jugador tiene interferencia de una segunda *condición anormal del campo* después de tomar alivio total de una *condición anormal del campo*, la segunda situación es una situación nueva y el jugador puede, de nuevo, tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *área general*, hay dos zonas con *agua temporal* que están cerca una de la otra y el jugador tiene interferencia por una de estas zonas, pero no por la otra. El jugador toma alivio bajo la Regla 16.1 y la bola va a reposar dentro del *área de alivio* en un punto donde ya no hay interferencia de la primera zona de *agua temporal*, pero hay interferencia por la segunda zona.

El jugador puede jugar la bola como reposa o tomar alivio por interferencia de la segunda zona bajo la Regla 16.1.

El mismo resultado se aplica si hay interferencia de cualquier otra *condición anormal del campo*.

16.1/3 – El Jugador Puede Elegir Tomar Alivio de Cualquier Condición Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones

Hay situaciones donde un jugador puede tener interferencia de dos condiciones al mismo tiempo y, en esas situaciones, el jugador puede elegir tomar alivio de cualquier condición. Si, después de tomar alivio de una condición existe interferencia de la segunda condición, el jugador puede tomar alivio de la segunda condición.

Algunos ejemplos de esto incluyen cuando:

- En el *área general*, una *obstrucción inamovible* interfiere con el área de swing pretendida por el jugador y la bola reposa en un área definida como *terreno en reparación*.

El jugador puede primero tomar alivio de la *obstrucción* bajo la Regla 16.1, *dropar* la bola en el *terreno en reparación* si éste es parte del *área de alivio*, y posteriormente tiene la opción de jugar la bola como reposa en el *terreno en reparación* o tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

Por el contrario, el jugador puede tomar alivio del *terreno en reparación*, y si todavía tiene interferencia de la *obstrucción*, tomar alivio de la *obstrucción*.

- La bola de un jugador está empotrada en el *área general* en *terreno en reparación*.

Regla 16

El jugador tiene la opción de tomar alivio bajo la Regla 16.1 por interferencia del terreno en reparación o bajo la Regla 16.3 por bola empotrada.

Sin embargo, en tales situaciones, el jugador no puede, con un único procedimiento, tomar alivio simultáneamente de las dos condiciones, *dropando* una bola en una única *área de alivio* establecida por una combinación del *punto más cercano de alivio total* de ambas condiciones, excepto en la situación donde el jugador ha tomado alivio sucesivamente de la interferencia de cada condición y regresa básicamente donde el jugador empezó.

16.1/4 – Como Tomar Alivio Cuando la Bola Reposa Sobre Una Parte Elevada de Una Obstrucción Inamovible

Cuando una bola reposa en una parte elevada de una *obstrucción inamovible*, el *punto más cercano de alivio total* está sobre el terreno debajo de la obstrucción. Esto es así para hacer más fácil determinar el *punto más cercano de alivio total* y para evitar que esté ubicada en una rama de un árbol cercano.

Por ejemplo, una bola va a reposar al *área general* en una parte elevada de una *obstrucción inamovible*, como una pasarela o puente sobre una depresión profunda.

Si el jugador escoge tomar alivio en esta situación, la distancia vertical se desprecia, y el *punto más cercano de alivio total* es el punto (Punto X) sobre el terreno directamente debajo de donde la bola reposa en la *obstrucción*, siempre que el jugador no tenga interferencia, como regula la Regla 16.1a, en este punto. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b *dropando* una bola dentro del *área de alivio* establecida usando el Punto X como punto de referencia.

Si hay interferencia de alguna parte de la *obstrucción* (como una columna de apoyo) para una bola ubicada en el Punto X, el jugador puede entonces tomar alivio bajo la Regla 16.1b usando el Punto X como el punto de reposo de la bola con la finalidad de determinar el *punto más cercano de alivio total*.

Ver Interpretación 16.1/5 para cuando una bola reposa bajo tierra y tiene interferencia de una *obstrucción inamovible*.

16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando Una Bola Está Bajo Tierra en Una Condición Anormal del Campo

El procedimiento cuando una bola reposa bajo tierra en una *condición anormal del campo* (como un túnel) es diferente a cuando está elevada.

En ese caso, determinar el *punto más cercano de alivio total* debe tener en cuenta la distancia vertical y horizontal. En algunos casos, el *punto más cercano de alivio total* podría estar en la entrada del túnel, y en otros casos podría estar sobre el terreno directamente encima de donde la bola reposa en el túnel.

Ver la Interpretación 16.1/4 para cuando una bola reposa sobre una parte elevada de una *obstrucción inamovible*.

16.1/6 – El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en Agua

Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal*, tanto si un jugador elige levantar la bola en *movimiento* como *sustituir* la bola al tomar alivio bajo la Regla 16.1, el jugador está autorizado a dejar la bola moverse a una mejor posición antes de determinar el *punto más cercano de alivio total*, siempre que no demore irrazonablemente el juego (Excepción 3 a la Regla 10.1d y Regla 5.6a).

Por ejemplo, la bola de un jugador se está moviendo en *agua temporal* en el fairway (calle). El jugador llega a la bola cuando está en el Punto A y se da cuenta, que cuando la bola llegue al Punto B, que está cinco yardas más lejos, el *punto más cercano de alivio total* estará en un punto mucho mejor que donde estaría en el caso de que tomara alivio desde el Punto A.

Siempre que el jugador no demore irrazonablemente el juego (Regla 5.6a), está autorizado a retrasar el inicio del procedimiento de alivio hasta que la bola alcance el Punto B.

16.2 Condición de Animal Peligroso

16.2a Cuándo se Permite el Alivio

Existe una “condición de *animal peligroso*” cuando un *animal* peligroso (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

Un jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.2b por interferencia de una condición de *animal* peligroso sin importar en qué parte del *campo* se encuentra la bola, **excepto** que el alivio no está permitido:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo diferente a la condición de *animal* peligroso (por ejemplo, cuando el jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o

Regla 16

- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance*, swing o dirección de juego claramente irrazonables en esas circunstancias.

Rule 16.2a Interpretaciones:

16.2a/1 – No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones del Campo Peligrosas

Si la bola de un jugador queda en reposo en un punto donde el jugador tiene interferencia de una planta o arbusto que podría causarle daño físico, como yedra venenosa o un cactus, a pesar de que el jugador pueda estar afrontando circunstancias desafiantes o pueda ser alérgico a una determinada planta, no está autorizado a tomar alivio sin penalización bajo las Reglas.

16.2b Alivio Por Condición de Animal Peligroso

Cuando hay interferencia por una condición de *animal* peligroso:

- (1) **Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un Área de Penalización.** El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*.
- (2) **Cuando la Bola Reposa en un Área de Penalización.** El jugador puede aliviarse sin o con penalización:
 - **Alivio Sin Penalización:** Jugar desde Dentro del Área de Penalización. El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b, **excepto** que el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar dentro del *área de penalización*.
 - **Alivio Con Penalización:** Jugar desde Fuera del Área de Penalización.
 - » El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d.
 - » Si hay interferencia de una condición de *animal* peligroso en la que la bola se jugaría después de aliviarse fuera del *área de penalización*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con (1) sin penalización adicional.

A efectos de esta Regla, el *punto más cercano de alivio total* significa el punto más cercano (no más cerca del hoyo) en el que no existe la condición de *animal* peligroso.

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 16.2: Penalización General bajo la Regla 14.7a.**

16.3 Bola Empotrada

16.3a Cuándo se Permite el Alivio

(1) **La Bola Tiene Que Estar Empotrada en el Área General.** El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *empotrada* en el *área general*.

- No hay alivio bajo esta Regla si la bola está *empotrada* en cualquier sitio que no sea el *área general*.
- **Pero** si la bola está *empotrada* en el *green*, el jugador puede *marcarla*, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y *reponer* la bola en el punto de reposo original (ver Regla 13.1c(2)).

Excepciones – No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General: El alivio bajo la Regla 16.3b no está permitido cuando:

- La bola está *empotrada* en arena, sobre una parte del *área general* que no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o
- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *empotrada* hace que el *golpe* sea claramente irrazonable (como por ejemplo, cuando un jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto).

(2) **Determinando si la Bola Está Empotrada.** La bola de un jugador está *empotrada* solo si:

- Está en su propio pique, hecho como resultado del *golpe* anterior, y
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Si el jugador no puede decir con certeza si la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, el jugador puede tratar la bola como *empotrada* si es razonable concluir, a la vista de la información disponible, que la bola se encuentra en su propio pique.

Una bola no está *empotrada* si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al *golpe* previo del jugador, como cuando:

- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se *empotró* directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue *dropada* al tomar alivio bajo una Regla.

Rule 16

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EMPOTRADA



Rule 16.3a(2) Interpretaciones:

16.3a(2)/I – Determinando Si Una Bola Está Empotrada en Su Propio Pique

Debe ser razonable concluir que la bola está en su propio pique para que el jugador se alivie bajo la Regla 16.3b.

Un ejemplo de cuando es razonable concluir que la bola fue a reposar a su propio pique es cuando un *golpe* de aproximación del jugador cae sobre terreno blando justo corto de *green* en el *área general*. El jugador ve la bola botar hacia delante y entonces volver atrás. Cuando el jugador llega a la bola, ve que está *empotrada* en el único pique que hay de la zona. Como es razonable concluir que la bola volvió atrás y quedó en su propio pique, el jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.3b.

Sin embargo, si el golpe de un jugador desde el *área de salida* cae en el *fairway* (calle) y bota sobre una colina a una posición donde no pudo ser vista desde el *área de salida*, pero es encontrada en un pique, no es razonable concluir que la bola esté *empotrada* en su propio pique y el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.3b.

16.3b Alivio por Bola Empotrada

Si la bola de un jugador está *empotrada* en el *área general* y el alivio está permitido bajo la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

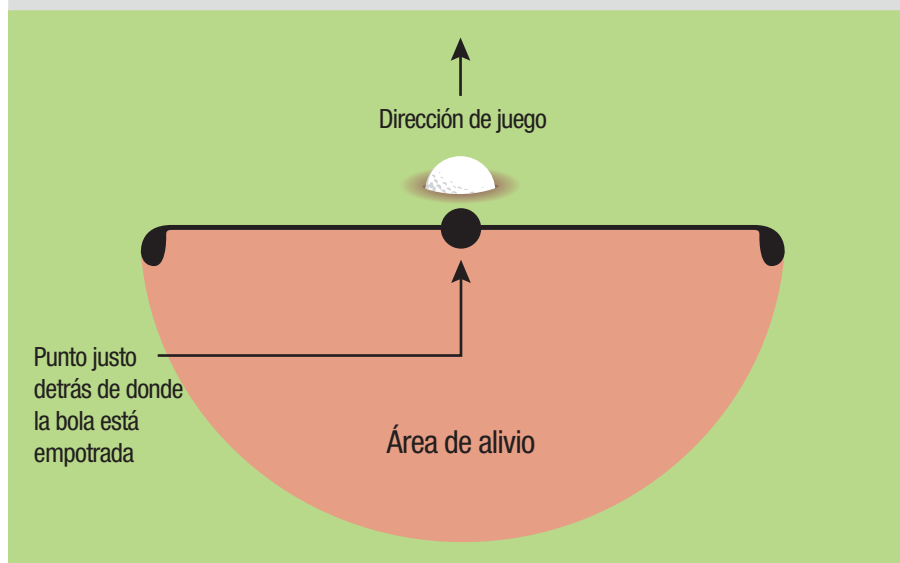
Regla 16

- Punto de Referencia: El punto justo detrás de donde está *empotrada* la bola.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área general*, y
 - » No más cerca del hoyo que el punto de referencia.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-2 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio solo por bola *empotrada* en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.3: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN POR BOLA EMPOTRADA



Cuando una bola está empotrada en el área general, el alivio sin penalización está permitido. El punto de referencia para tomar alivio es el punto justo detrás de donde está empotrada la bola. Una bola debe de droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de ella. El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y debe estar en el área general.

16.4 Levantando la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

Si un jugador cree razonablemente que su bola está en una condición de la que se puede aliviar sin penalización bajo la Reglas 15.2, 16.1 o 16.3, pero no lo puede decidir sin levantar la bola:

- El jugador puede levantar la bola para ver si el alivio está permitido, **pero:**
- Debe *marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiarla (**excepto** en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), incurre en **un golpe de penalización**.

Si se permite el alivio y el jugador lo hace, no hay penalización si no *marcó* la posición de la bola antes de levantarla o si la limpió.

Si el alivio no está permitido o si lo está y el jugador decide no aliviarse:

- El jugador incurre en **un golpe de penalización** si no *marcó* el punto de reposo de la bola antes de ser levantada o la limpió no estando permitido, y
- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 16.4: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

Si múltiples infracciones a la Regla resultan de un solo acto o actos relacionados, ver Regla 1.3c(4).



Alivio Con Penalización
Reglas 17-19

REGLA

17

Áreas De Penalización

Propósito:

La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalización, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se ha perdido o se es incapaz de jugarla. Con un golpe de penalización, los jugadores pueden emplear opciones de alivio específicas para jugar una bola desde fuera del área de penalización.

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización

Las *áreas de penalización* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta las opciones de alivio del jugador (ver Regla 17.1d).

Un jugador puede colocarse en un *área de penalización* para jugar una bola que reposa fuera del *área de penalización*, incluso después de tomar alivio del *área de penalización*.

17.1a Cuándo la Bola Está Dentro del Área de Penalización

Una bola está en un *área de penalización* cuando cualquier parte de la misma:

- Reposo sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes del *área de penalización*, o
- Está encima de los márgenes o cualquier otra parte del *área de penalización*.

Si parte de la bola está dentro de un *área de penalización* y otra está en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

Rule 17.1a Interpretaciones:**17.1a/1 – La Bola Está en el Área de Penalización Incluso si el Área de Penalización no Está Marcada Correctamente**

Si las estacas que definen un cauce de agua como un *área de penalización* no están ubicadas correctamente, un jugador no está autorizado a beneficiarse de ese error cometido por el *Comité*.

Por ejemplo, una bola es encontrada en una extensión de agua que, por la configuración del terreno, forma parte claramente del *área de penalización*, pero está fuera de las estacas y, por lo tanto, técnicamente fuera del *área de penalización*. El jugador no puede argumentar que la bola en reposo en el agua está en *agua temporal*, ya que un *área de penalización* incluye cualquier cauce de agua en el *campo*, tanto si está marcada por el *Comité* como si no lo está (ver definición de “*área de penalización*”).

17.1a/2 – Bola Perdida en Área de Penalización o en Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización

Si una bola de un jugador no es encontrada en una zona donde hay un *área de penalización* y una *condición anormal del campo* adyacente, el jugador debe usar un juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para determinar la ubicación de la bola. Si, después de aplicar un juicio razonable, es *conocido o virtualmente cierto* que la bola ha quedado en reposo a una de esas áreas, pero ambas son igualmente probables, el jugador debe tomar alivio con penalización bajo la Regla 17.

17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el Área de Penalización o Tomar Alivio con Penalización

El jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *área general* (lo que significa que no hay Reglas especiales limitando cómo se puede jugar una bola desde un *área de penalización*), o
- Con penalización, jugar una bola desde fuera del *área de penalización* de acuerdo a la Regla 17.1d o 17.2.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona de Juego Prohibido dentro del Área de Penalización (ver Regla 17.1e).

Regla 17

17.1c Alivio para Bola no Encontrada Dentro del Área de Penalización

Si la bola de un jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar dentro de un *área de penalización*:

- El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d o 17.2.
- Una vez el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
 - » La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
 - » Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en reposo dentro de un *área de penalización* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

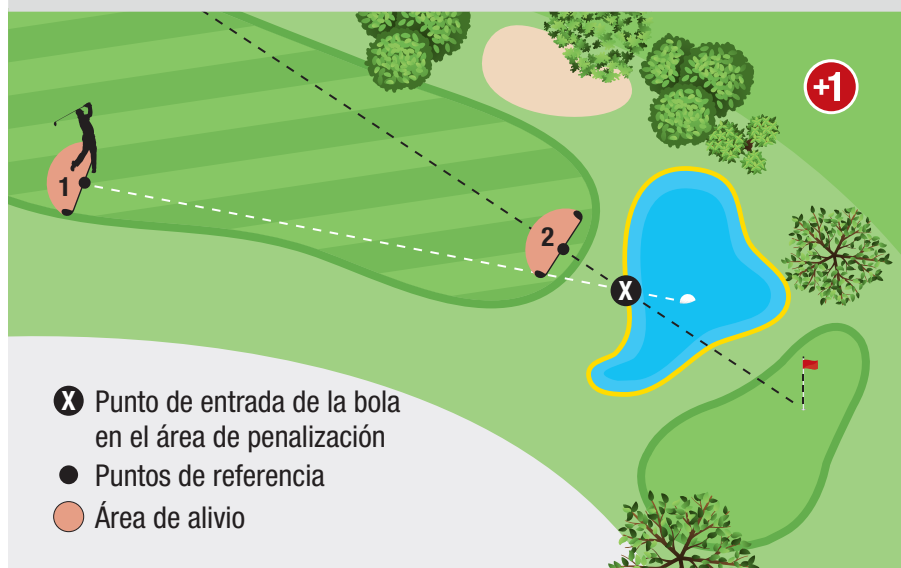
17.1d Alivio para Bola en Área de Penalización

Si la bola de un jugador está en un *área de penalización*, incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo en un *área de penalización*, pero no se ha encontrado, el jugador tiene estas opciones de alivio, todas con **un golpe de penalización**:

- (1) **Alivio por Golpe y Distancia.** El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).
- (2) **Alivio en Línea Hacia Atrás.** El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* que esta basada en una línea de referencia hacia atrás desde el *hoyo* y pasa por el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización*:
 - **Punto de Referencia:** Un punto en el *campo* elegido por el jugador, que está en la línea que va desde el *hoyo* y pasa por el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* (sin límite de distancia hacia atrás en esa línea):
 - » Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un tee).
 - » Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea, que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* toca por primera vez el campo.

- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, **pero** con los siguientes limitaciones:
- Limitaciones de 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 un palo del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el área de alivio en la misma área del campo que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del área de alivio.

DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA UNA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola fue a reposar en un área de penalización amarilla, y el jugador desea aliviarse, el jugador tiene **dos opciones**, cada una de ellas con un golpe de penalización:

- (1) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X. El punto de referencia es un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y que pasa por el punto X (el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización amarilla). No hay límite de distancia, hacia atrás en la línea, donde el punto de referencia puede estar. El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo, excepto en la misma zona de penalización. Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como un tee).

Regla 17

Rule 17.1d(2) Interpretaciones:

17.1d(2)/1 – Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia

La Regla 17.1d permite a un jugador elegir el punto de referencia sobre la línea de referencia que determina el *área de alivio* en el alivio de en línea hacia atrás. Aunque el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como un tee), también puede seleccionar visualmente un punto de referencia.

Si el jugador ha seleccionado visualmente un punto de referencia, ese punto se usa para determinar el *área de alivio* y si una bola debe ser *dropada* de nuevo.

La razón para recomendar que el punto de referencia sea físicamente marcado es que ayuda durante el procedimiento de alivio, determinando si la bola ha sido *dropada* dentro del *área de alivio* y si ha quedado en reposo dentro del *área de alivio* (Regla 14.3).

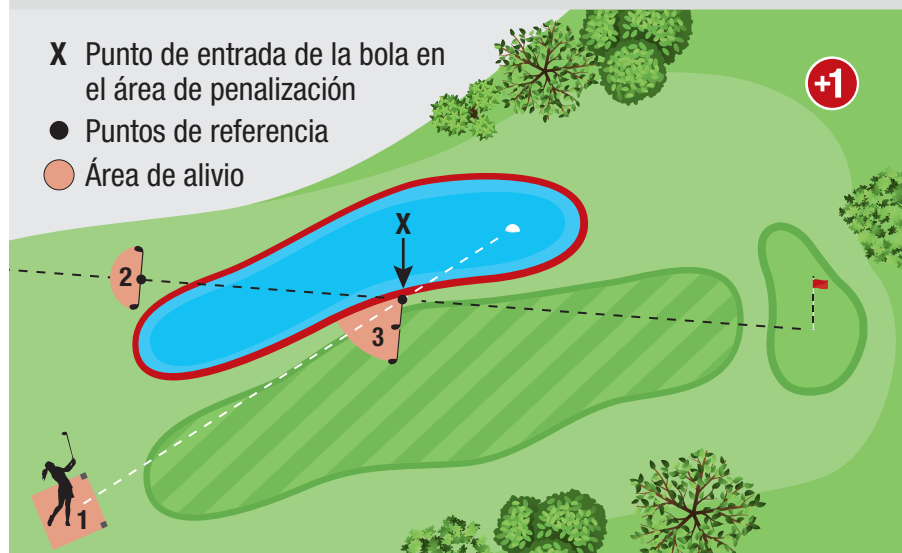
(3) **Alivio Lateral (Solo Para Áreas De Penalización Rojas).**

Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización* roja, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: Punto estimado donde la bola 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:
- Limitaciones de 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 en el *área de alivio* en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo B-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo alivio lateral en el margen opuesto de un *área de penalización* roja en un punto equidistante del *hoyo*).

DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA UNA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola fue a reposar a un área de penalización roja, y el jugador desea aliviarse, el jugador tiene **tres opciones**, cada una de ellas con un golpe de penalización:

- (1) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia (ver punto (1) en el Diagrama núm. 1 17.1d).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás (ver punto (2) en el Diagrama núm. 1 17.1d).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral (solo en áreas de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, el cual es el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalización roja. El área de alivio es la longitud de dos palos desde el punto de referencia, 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.

Rule 17.1d(3) Interpretaciones:

17.1d(3)/I – El Jugador Puede Medir a Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral

Al tomar alivio lateral desde donde la bola cruzó por última vez el margen de una estrecha *área de penalización roja*, puede ser posible que el jugador tenga que medir los dos palos de longitud desde el punto de referencia a través del *área de penalización* al determinar el tamaño del *área de alivio*. Sin embargo, cualquier parte del *área de penalización* dentro de los dos palos de longitud medidos desde el punto de referencia, no forma parte del *área de alivio*.

Regla 17

17.1d(3)/2 – El Jugador Dropa Una Bola Basándose en Una Estimación de Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Margen del Área de Penalización Que Resulta Ser Un Punto Equivocado

Si el punto donde la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización* no es conocido, un jugador debe usar su juicio razonable para determinar el punto de referencia.

Bajo la Regla 1.3b(2), el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si el punto de referencia resulta ser equivocado. Sin embargo, hay situaciones cuando, antes de que el jugador ha efectuado un *golpe*, se llega a conocer que el punto de referencia es equivocado y este error debe ser corregido.

Por ejemplo, en *stroke play*, es *virtualmente cierto* que la bola de un jugador está en un *área de penalización* roja. El jugador, habiendo consultado con el otro jugador del grupo, estima donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización*. El jugador toma alivio lateral y *dropa* una bola en el *área de alivio* basado en ese punto de referencia.

Pero, antes de realizar un *golpe* a la bola *dropada*, uno de los jugadores del grupo encuentra la bola original del jugador en el *área de penalización*, en una ubicación que indica que la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* aproximadamente 20 yardas más cerca del *hoyo* que el punto de referencia que el jugador había estimado.

Como esta información es conocida antes de que el jugador ejecute un *golpe* a la bola *dropada*, debe corregir el error bajo la Regla 14.5 (Corregir el Error cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar Una Bola). Al hacerlo, el jugador debe proceder bajo la Regla 17.1 con respecto al punto de referencia correcto y puede usar cualquier opción de alivio bajo esa Regla (ver Regla 14.5b(2)).

17.1e Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Área De Penalización

El jugador no debe jugar la bola como reposa en las siguientes situaciones:

- (1) **Cuando la Bola Reposa en Zona de Juego Prohibido en Área De penalización.** El jugador debe aliviarse bajo la Regla 17.1d o 17.2.

(2) **Quando la Zona de Juego Prohibido en el Campo Interfiere con el Stance o Swing para una Bola dentro de Área de Penalización.**

Si la bola de un jugador está dentro de un *área de penalización*, y está fuera de una *zona de juego prohibido* pero una *zona de juego prohibido* (tanto dentro de una *condición anormal del campo* o dentro de un *área de penalización*) interfiere con el *área de stance* o *swing* que se desea adoptar, el jugador deberá:

- Aliviarse con penalización fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d o 17.2, o
- Aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *área de alivio* (si ésta existe) dentro del *área de penalización* (ver Regla 14.3):
 - » Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* de la *zona de juego prohibido*.
 - » Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
 - » Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
 - Debe estar dentro de la misma *área de penalización* que donde reposa la bola, y
 - No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

Pero no hay alivio sin penalización por interferencia de una *zona de juego prohibido* bajo (2):

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo diferente a la *zona de juego prohibido* (por ejemplo, cuando el jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance*, *swing* o dirección de juego que es claramente irrazonable en dichas circunstancias.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona de juego prohibido* para una bola en cualquier parte del campo excepto en un *área de penalización*, ver Regla 16.1f.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 17.1: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un Área de Penalización

17.2a Cuando la Bola Jugada Desde Área de Penalización Queda en Reposo en la Misma u Otra Área de Penalización

Si una bola jugada desde un *área de penalización* queda en reposo dentro de la misma *área de penalización* o de otra *área de penalización*, el jugador puede jugar la bola como reposa (ver Regla 17.1b).

O, con **un golpe de penalización**, tomar alivio mediante una de las siguientes opciones:

(1) **Opciones de Alivio Normales.** El jugador puede aliviarse con la opción de *golpe y distancia* bajo la Regla 17.1d(1), con el alivio en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2) o, en un *área de penalización* roja, con alivio lateral bajo la Regla 17.1d(3).

Bajo la Regla 17.1d(2) o (3), el punto estimado usado para determinar el *área de alivio* es donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* en la que reposa ahora la bola.

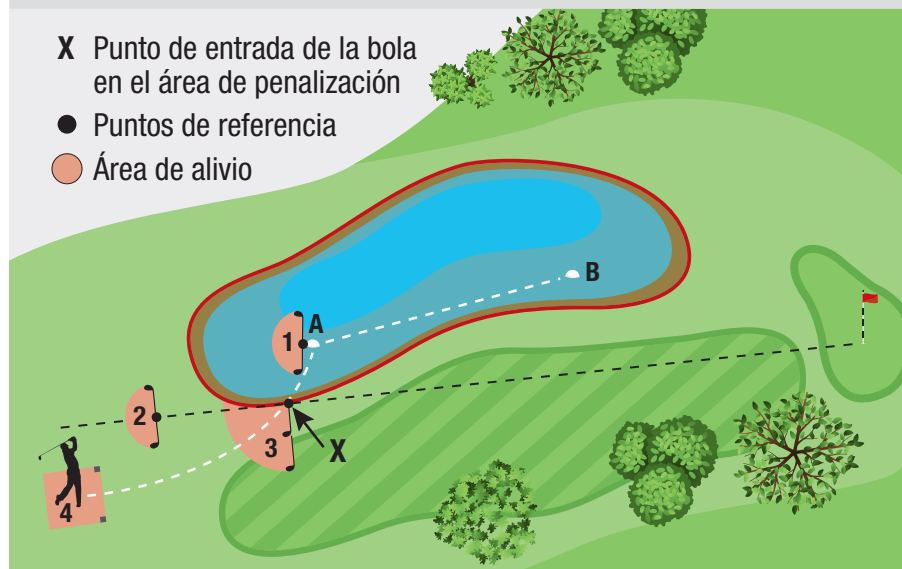
Si el jugador opta por aliviarse por *golpe y distancia* dropando una bola en el *área de penalización* (ver Regla 14.6) y, después de *dropar* la bola, decide no jugarla desde donde reposa:

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d(2) o, (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo la Regla 17.2a (2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización**: uno por *golpe distancia* y otro por aliviarse fuera del *área de penalización*.

(2) **Opción de Alivio Adicional: Jugando desde Donde el Último Golpe fue Ejecutado Fuera del Área de Penalización.**

En vez de utilizar una de las opciones normales de alivio bajo (1), el jugador puede optar por jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el último *golpe* fuera de un *área de penalización* (ver Regla 14.6).

**DIAGRAMA #1 17.2a: BOLA JUGADA DESDE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN
QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE
PENALIZACIÓN**



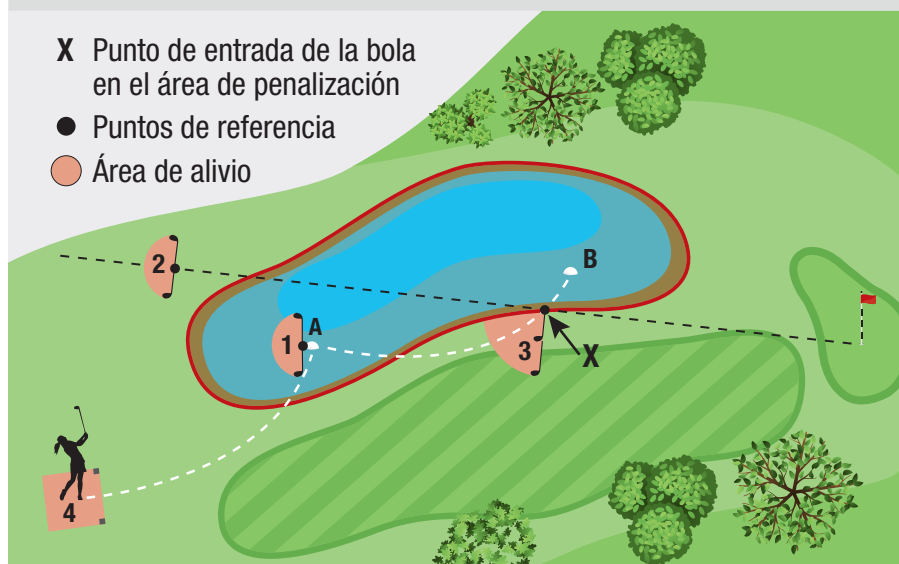
Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior en el punto A (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6), y estaría jugando su cuarto golpe.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X, y estaría jugando su cuarto golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (solo en área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y la bola original u otra bola debe de ser dropada y jugada desde dentro de un área de alivio de longitud dos palos, y el jugador estaría jugando su cuarto golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó su último golpe desde fuera del área de penalización, y estaría jugando su cuarto golpe.

Si el jugador procede de acuerdo con (1) y posteriormente decide no jugar la bola dropada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral con respecto al punto X, o jugar de nuevo desde el área de salida, añadiendo un golpe de penalización adicional para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su quinto golpe.

Regla 17

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN HABIENDO SALIDO Y VUELTO A ENTRAR



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, la bola sale del área de penalización, pero cruza de nuevo el área de penalización en el punto X. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior en el punto A (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6), y estaría jugando su cuarto golpe.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X, y estaría jugando su cuarto golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (solo en área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y la bola original u otra bola debe de ser dropada y jugada desde dentro de un área de alivio de longitud dos palos, y el jugador estaría jugando su cuarto golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó su último golpe desde fuera del área de penalización, y estaría jugando su cuarto golpe.

Si el jugador procede de acuerdo con (1) y posteriormente decide no jugar la bola dropada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral con respecto al punto X, o jugar de nuevo desde el área de salida, añadiendo un golpe de penalización adicional para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su quinto golpe.

17.2b Cuando la Bola Jugada desde Área de Penalización se Pierde, Está Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área de Penalización

Después de jugar una bola desde un *área de penalización*, a veces el jugador está obligado o elige aliviarse por *golpe y distancia*, porque la bola original está:

- Fuera de límites o perdida fuera del *área de penalización* (ver Regla 18.2) o
- Injugable fuera del *área de penalización* (ver Regla 19.2a).

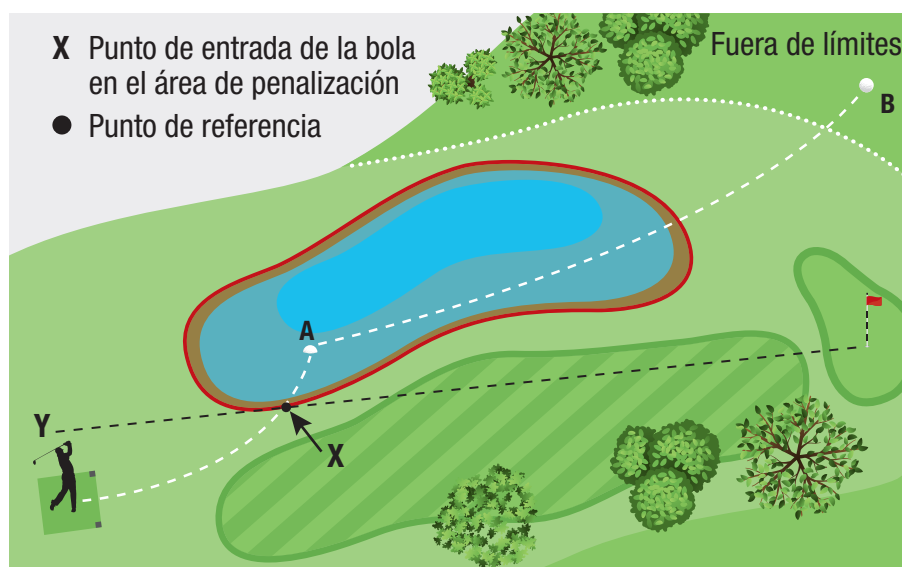
Si el jugador opta por aliviarse por *golpe y distancia* *dropando* una bola en el *área de penalización* (ver Regla 14.6) y, después de *dropar* la bola, decide no jugarla desde donde reposa:

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d(2) o (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo Regla 17.2a(2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización**: uno por *golpe y distancia* y otro por aliviarse fuera del *área de penalización*.

El jugador puede aliviarse directamente fuera del *área de penalización* sin *dropar* antes una bola en el *área de penalización*, pero también incurre en un **total de dos golpes de penalización**.

Rule 17.2b Interpretaciones:

17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 17.2b



Regla 17

En el diagrama, un jugador juega desde el *área de salida* y la bola va a reposar a un *área de penalización* roja en el Punto A. El jugador escoge jugar desde el *área de penalización* jugando al Punto B, punto que está fuera de límites.

El jugador puede tomar alivio de *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2b usando el Punto A como punto de referencia para el *área de alivio* y jugará el cuarto golpe.

Si el jugador toma el alivio de *golpe y distancia* *dropando* una bola atrás en el *área de penalización* y posteriormente decide no jugar la bola *dropada* desde donde queda en reposo:

- El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás en cualquier lugar de la línea discontinua X-Y fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d(2), tomar alivio lateral usando el punto X como punto de referencia bajo la Regla 17.1d(3) o jugar otra bola desde donde el último golpe fue efectuado fuera del *área de penalización* (en este caso el *área de salida*) bajo la Regla 17.2a(2).
- Si el jugador elige alguna de estas tres opciones, incurre en un golpe más de penalización, con un total de dos golpes de penalización: un golpe por tomar el alivio de *golpe y distancia* más un golpe por aliviarse por alivio en línea hacia atrás, alivio lateral o por jugar otra bola desde donde el último golpe fue realizado fuera del *área de penalización* (en este caso el *área de salida*). Así, el jugador estará jugando su quinto golpe bajo cualquiera de estas opciones.

El jugador también tiene la opción de tomar alivio fuera del *área de penalización* sin dropar primero una bola en el *área de penalización*, pero, aun de esta manera, continuará incurriendo en dos golpes de penalización por aliviarse.

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 17.2: Penalización General bajo la Regla
14.7a.**

17.3 No Hay Alivio Bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Cuando la bola de un jugador está en un *área de penalización*, no hay alivio por:

- Interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1),
- Bola *empotrada* (Regla 16.3), o
- Bola Injugable (Regla 19).

La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalización bajo la Regla 17.

Pero si una situación de *animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *área de penalización*, el jugador puede aliviarse sin penalización dentro del *área de penalización* o con penalización fuera del *área de penalización* (ver Regla 16.2b(2)).

REGLA

18

Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

Propósito:

La Regla 18 cubre el alivio bajo penalización de golpe y distancia. Cuando una bola está perdida fuera de un área de penalización o fuera de límites, la progresión requerida de jugar desde el área de salida hasta el hoyo se ha roto; el jugador debe reanudar dicha progresión jugando de nuevo desde donde jugó el golpe anterior.

Esta Regla también cubre cómo y cuándo una bola provisional se puede jugar, para ahorrar tiempo, cuando la bola en juego podría haberse ido fuera de límites o estar perdida fuera de un área de penalización.

18.1 El Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse por *golpe y distancia* con **un golpe de penalización**, jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el golpe anterior (ver Regla 14.6).

El jugador tiene siempre esta opción de alivio por *golpe y distancia*:

- No importa dónde reposa la bola del jugador en el *campo*, e
- Incluso, cuando una Regla requiere que el jugador tome alivio de cierta manera o jugando la bola desde cierto lugar.

Una vez el jugador pone otra *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 14.4):

- La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada dentro del *campo* y dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero esto no se aplica a una bola jugada desde donde se realizó el golpe anterior, cuando el jugador:

- Anuncia que va a jugar una *bola provisional* (ver Regla 18.3b),
- Juega una segunda bola en *stroke play* (*juego por golpes*) bajo la Regla 14.7b o 20.1c(3).

Rule 18.1 Interpretaciones:**18.1/1 – Una Bola Acomodada Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de los Tres Minutos**

Cuando se va a volver a jugar desde el *área de salida*, una bola que es colocada, *dropada* o acomodada en el *área de salida* no está *en juego* hasta que el jugador efectúa un *golpe* sobre la bola (definición de “bola en juego” y Regla 6.2).

Por ejemplo, un jugador juega desde el *área de salida*, busca brevemente su bola y entonces vuelve y acomoda otra bola. Antes de que el jugador juegue la bola acomodada, y dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos, la bola original es encontrada. El jugador entonces puede abandonar la bola acomodada y continuar con la bola original sin penalización, pero también está autorizado a tomar alivio de *golpe* y *distancia* jugando desde el *área de salida*.

Sin embargo, si el jugador hubiera jugado desde el *área general* y posteriormente *dropado* otra bola para tomar alivio de *golpe* y *distancia*, el resultado sería diferente y en ese caso el jugador debe continuar con la bola *dropada* bajo penalización de un *golpe* por alivio de *golpe* y *distancia*. Si el jugador continuara con la bola original en este caso, estaría jugando una *bola equivocada*.

18.1/2 – La Penalización No Puede Ser Evitada Al Jugar Bajo Golpe y Distancia

Si un jugador levanta su bola cuando no está permitido hacerlo, el jugador no puede evitar la penalización de un *golpe* bajo la Regla 9.4b decidiendo posteriormente jugar bajo *golpe* y *distancia*.

Por ejemplo, el *golpe* de salida de un jugador va a reposar a un *área arbolada*. El jugador levanta una bola, creyendo que es una bola abandonada, pero descubre que era la *bola en juego*. El jugador entonces, decide jugar bajo *golpe* y *distancia*.

El jugador incurre en una penalización de un *golpe* bajo la Regla 9.4b añadido a la penalización de *golpe* y *distancia* bajo la Regla 18.1, ya que en el momento en que se levantó la bola, el jugador no estaba autorizado a levantarla y no tenía intención de jugar bajo *golpe* y *distancia*. El próximo *golpe* del jugador será el cuarto.

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio por Golpe y Distancia

18.2a Cuándo una Bola Está Perdida o Fuera de Límites

(1) **Cuándo Una Bola Está Perdida.** Una bola está *perdida* si no se encuentra dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* comienzan a buscarla.

Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea la bola del jugador:

- El jugador debe intentar identificarla rápidamente (ver Regla 7.2) y tiene permitido un margen de tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de transcurridos los tres minutos de tiempo de búsqueda.
- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a donde se encuentra la bola, si el jugador no está allí.

Si el jugador no identifica su bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está *perdida*.

Rule 18.2a(1) Interpretaciones:

18.2a(1)/1 – Tiempo Permitido para la Búsqueda Cuando la Búsqueda Es Interrumpida Temporalmente

A un jugador se le permite la búsqueda de su bola durante tres minutos, antes de ser declarada *bola perdida*. Sin embargo, hay situaciones donde el “reloj se para” y ese tiempo de “reloj parado” no cuenta en los tres minutos de búsqueda.

Los siguientes ejemplos muestran como contabilizar el tiempo cuando una búsqueda es interrumpida temporalmente:

- En *stroke play*, un jugador busca su bola durante un minuto y encuentra una bola. El jugador asume que es su bola, emplea 30 segundos en decidir como ejecutar el *golpe*, elige el palo, y juega esa bola. El jugador entonces descubre que es una *bola equivocada*.

Cuando el jugador vuelve a la zona donde la bola original probablemente estaba y reanuda la búsqueda, tiene dos minutos más para buscar. El tiempo de búsqueda se detuvo cuando el jugador encontró la *bola equivocada* e interrumpió la búsqueda.

- Un jugador ha estado buscando su bola durante dos minutos cuando el juego es suspendido por el *Comité*. El jugador continúa buscando. Cuando han pasado tres minutos desde que el jugador empezó a buscar, la bola está *perdida*, incluso si el periodo de búsqueda de tres minutos se cumple mientras el juego está suspendido.
- Un jugador ha estado buscando su bola durante un minuto cuando el juego es suspendido. El jugador continúa la búsqueda durante un minuto más y la detiene para buscar refugio. Cuando el jugador vuelve al *campo* para reanudar el juego, al jugador se le permite un minuto más para buscar la bola incluso si el juego no ha sido reanudado.
- Un jugador encuentra e identifica su bola en rough alto después de dos minutos de búsqueda. El jugador abandona la zona para coger un palo. Cuando vuelve, no encuentra la bola. El jugador tiene un minuto más para buscarla antes de que la bola llegue a ser *bola perdida*. La búsqueda de tres minutos se paró cuando la bola fue encontrada inicialmente.
- Un jugador está buscando su bola durante dos minutos, entonces se aparta para darle paso al grupo siguiente. El tiempo de búsqueda se para cuando la búsqueda es detenida temporalmente, y el jugador esta autorizado a buscar la bola durante un minuto más.

18.2a(1)/2 – El Caddie Es Requerido a No Empezar la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes Que el Jugador

Un jugador puede ordenar a su caddie que no empiece a buscar su bola.

Por ejemplo, un jugador golpea un drive largo a una zona de rough espeso y otro jugador golpea un drive corto al rough espeso. El *caddie* del jugador comienza a caminar hacia la ubicación donde la bola del jugador podría estar para empezar a buscarla. Todos los demás, incluido el jugador, caminan hacia la ubicación donde la bola del otro jugador podría estar para buscar la bola de ese jugador.

El jugador puede mandar a su *caddie* buscar la bola del otro jugador y retrasar la búsqueda de su bola hasta que todos los demás puedan ayudarle.

18.2a(1)/3 – La Bola Puede Llegar a Estar Perdida Si No Es Inmediatamente Identificada

Cuando un jugador tiene la oportunidad de identificar una bola como suya dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos, pero no lo hace, la bola está perdida cuando el tiempo de búsqueda finaliza.

Por ejemplo, un jugador empieza a buscar su bola y después de dos minutos encuentra una bola que el jugador cree ser la bola de otro jugador y reanuda la búsqueda de su bola.

Regla 18

El tiempo de búsqueda de tres minutos finaliza y entonces se descubre que la bola que el jugador encontró y que creyó ser la bola de otro jugador, era de hecho su bola. En este caso, la bola del jugador está *perdida* porque continuó la búsqueda sin identificar inmediatamente la bola encontrada.

(2) **Cuándo Está Una Bola Fuera de Límites.** Una bola en reposo está *fuera de límites* solo cuando toda ella está *fuera de los límites del campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa en o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está por encima de los límites o cualquier otra parte del *campo*.

Un jugador puede colocarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

DIAGRAMA 18.2a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES

Una bola está fuera de límites solo cuando toda ella está fuera de los límites del campo. Los diagramas contienen ejemplos de cuando la bola está dentro de límites y fuera de límites.



Rule 18.2a(2) Interpretaciones:**18.2a(2)/I – Bola Movida Fuera de Límites por Corriente de Agua**

Si una corriente de agua (*agua temporal* o agua en un *área de penalización*) lleva a una bola *fuera de límites*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* (Regla 18.2b). El agua es una *fuerza natural*, no una *influencia externa*, por lo tanto, la Regla 9.6 no se aplica.

18.2b Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida o Fuera de Límites

Si una bola está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse por *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalización** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: En lugar de aliviarse por *golpe y distancia* el jugador puede *sustituir* su bola original bajo una Regla aplicable cuando no se ha encontrado su bola y es *conocido o virtualmente cierto* que:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6) o jugada como *bola equivocada* por otro jugador (ver Regla 6.3c (2)),
- Quedó en reposo en el *campo* en o sobre una *obstrucción movable* (ver Regla 15.2b) o una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e),
- Está en un *área de penalización* (ver Regla 17.1c), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c).

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 18.2: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

18.3 Bola Provisional**18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional**

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o puede estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar una bola provisional bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 14.6).

La frase “una bola que puede estar *perdida*”, se aplica:

Regla 18

- Cuando la bola original no ha sido encontrada e identificada, pero todavía no está *perdida*, y
- Cuando una bola puede estar *perdida* en un *área de penalización*, pero también podría estar *perdida* en otra parte del *campo*.

Pero si el jugador sabe que el único sitio posible donde su bola podría estar *perdida* es un *área de penalización*, no está permitido jugar una *bola provisional* y una bola jugada desde el lugar donde se jugó el *golpe* anterior se convierte en la *bola en juego* del jugador bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

Si una *bola provisional* puede estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o fuera de límites:

- El jugador puede jugar otra *bola provisional*.
- Esa *bola provisional* entonces tiene la misma relación con la primera *bola provisional* que la que tiene esa con la bola original.

Rule 18.3a Interpretaciones:

18.3a/1 – Cuándo Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional

Cuando un jugador está decidiendo si tiene derecho a jugar una *bola provisional*, solo se considera la información que es conocida por el jugador en ese momento.

Ejemplos de cuando una *bola provisional* puede ser jugada:

- La bola original podría estar en un *área de penalización*, pero también podría estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o estar fuera de límites.
- Un jugador cree que su bola original fue a reposar al *área general* y podría estar *perdida*. Si después es encontrada en un *área de penalización* dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador debe abandonar la *bola provisional*.

18.3a/2 – Jugar la Bola Provisional Después de Haber Iniciado la Búsqueda Está Permitido

Un jugador puede jugar una *bola provisional* si su bola puede estar *perdida*, cuando la bola original no ha sido encontrada e identificada, incluso si el tiempo de búsqueda de los tres minutos todavía no ha finalizado.

Por ejemplo, si un jugador es capaz de volver al punto desde donde ejecuto su golpe anterior y jugar una *bola provisional* antes de que hayan finalizado los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador está autorizado a hacerlo.

Si el jugador juega la *bola provisional* y la bola original es entonces encontrada dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda, el jugador debe continuar el juego con la bola original.

18.3a/3 – Cada Bola Se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde Ese Mismo Punto

Cuando un jugador juega varias bolas desde el mismo punto, cada bola jugada se relaciona solo con la bola anterior.

Por ejemplo, un jugador juega una *bola provisional* creyendo que su golpe de salida podría estar *perdido* o *fuera de límites*. La *bola provisional* es golpeada en la misma dirección que la bola original y, sin anunciarlo, juega otra bola desde el *área de salida*. Esta bola va a reposar al fairway (calle).

Si la bola original no está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe continuar el juego con la bola original sin penalización.

Sin embargo, si la bola original está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe continuar el juego con la tercera bola jugada desde el *área de salida* ya que fue jugada desde el *área de salida* sin anunciar nada. Por lo tanto, la tercera bola fue una bola *sustituta* de la *bola provisional* bajo penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.1), independientemente de la ubicación de la bola provisional. El jugador lleva cinco golpes (incluyendo golpes de penalización) con la tercera bola jugada desde el *área de salida*.

18.3b Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de jugar el *golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar *bola provisional*:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra “provisional” o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la Regla 18.3.

Si el jugador no anuncia esto (incluso aunque tenía intención de jugar *bola provisional*) y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es la *bola en juego* del jugador bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

Rule 18.3b Interpretaciones:

18.3b/1 – Qué Se Considera Anuncio de Una Bola Provisional

Aunque la Regla 18.3b no especifica a quien debe ser hecho el anuncio de una *bola provisional*, un anuncio debe ser hecho de forma que las personas en las inmediaciones al jugador puedan oírlo.

Por ejemplo, con otras personas cercanas, si un jugador declara que jugará una *bola provisional*, pero lo hace de forma que solo el jugador puede oírlo, esto no cumple con los requisitos de la Regla 18.3b en los que el jugador debe “anunciar” que va a jugar una *bola provisional*. Cualquier bola jugada en estas circunstancias se convierte en la *bola en juego* del jugador bajo penalización de *golpe y distancia*.

Si no hay otras personas cercanas para oír el anuncio del jugador (como cuando un jugador ha vuelto al *área de salida* después de una breve búsqueda de su bola), se considera que el jugador ha anunciado correctamente que tiene la intención de jugar una *bola provisional* siempre que informe a alguien de esto cuando sea posible hacerlo.

18.3b/2 – Declaraciones Que “Claramente Indican” Que se Está Jugando Una Bola Provisional

Cuando se juega una *bola provisional*, es mejor si el jugador emplea la palabra “provisional” en su anuncio. Sin embargo, otras declaraciones que dejan claro que la intención del jugador es jugar una *bola provisional* son aceptables.

Ejemplos de anuncios que claramente indican que el jugador va a jugar una *bola provisional* incluyen:

- “Voy a jugar una bola bajo la Regla 18.3.”
- “Voy a jugar otra por si acaso.”

Ejemplos de anuncios que no indican claramente que el jugador va a jugar una *bola provisional* y por lo tanto el jugador estaría poniendo una bola en juego bajo *golpe y distancia* son:

- “Voy a repetir.”
- “Voy a jugar otra.”

18.3c Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierta en la Bola en Juego o Se Abandone

- (1) **Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez.** El jugador puede continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que la *bola provisional* se juegue desde un punto en el campo que esté a la misma distancia o más lejos del *hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Esto es cierto incluso si la *bola provisional* se juega varias veces.

Pero deja de ser una *bola provisional* cuando se convierte en la *bola en juego* bajo (2) o se abandona bajo (3) y, por lo tanto, pasa a ser una *bola equivocada*.

Rule 18.3c(1) Interpretaciones:

18.3c(1)/I – Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la Bola Provisional, Sigue Siendo Bola Provisional

Llevar a cabo acciones con la *bola provisional* diferentes a ejecutar un *golpe*, como *dropar*, colocar o *sustituirla* mas cerca del *hoyo* que donde la bola original se estima que esté, no significa “jugar” la *bola provisional* y no provoca que la bola pierda su estatus de *bola provisional*.

Por ejemplo, el golpe de salida de un jugador puede estar perdido a 175 yardas del *hoyo*, por lo que juega una *bola provisional*. Después de buscar brevemente la bola original, el jugador se adelanta para jugar la *bola provisional* que está en un arbusto a 150 yardas del *hoyo*. Decide declarar injugable la *bola provisional* y la *dropa* bajo la Regla 19.2c. Antes de jugar la bola *dropada*, la bola original del jugador es encontrada por un espectador dentro de los tres minutos contados desde que el jugador comenzó la búsqueda.

En este caso, la bola original continúa siendo la *bola en juego* porque fue encontrada dentro de los tres minutos desde que comenzó la búsqueda y el jugador no ejecutó ningún *golpe* a la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* que donde la bola original se estimaba que estuviera.

Regla 18

(2) **Cuándo la Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego.**

La *bola provisional* se convierte en la bola en juego, bajo penalización de *golpe y distancia*, en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del Campo, Excepto en un Área de Penalización, o Está Fuera de Límites. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* una vez finalizado el tiempo de búsqueda de tres minutos) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).
- Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el Campo Más Cercano al Hoyo Que el sitio Donde se Estima Está la Bola Original. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* antes de transcurrir el tiempo de búsqueda de tres minutos o se encuentra más cerca del *hoyo* de lo que se había estimado) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).

Si el jugador juega una *bola provisional* hacia la misma zona que la bola original y no puede identificar qué bola es cuál:

- Si solo se encuentra una de las bolas en el *campo*, esa bola se trata como la *bola provisional*, que está ahora *en juego*.
- Si se encuentran ambas bolas en el *campo*, el jugador debe elegir una de ellas, la cual se considera como la *bola provisional*, que ahora está *en juego*, y la otra bola se trata como *perdida* y no debe ser jugada.

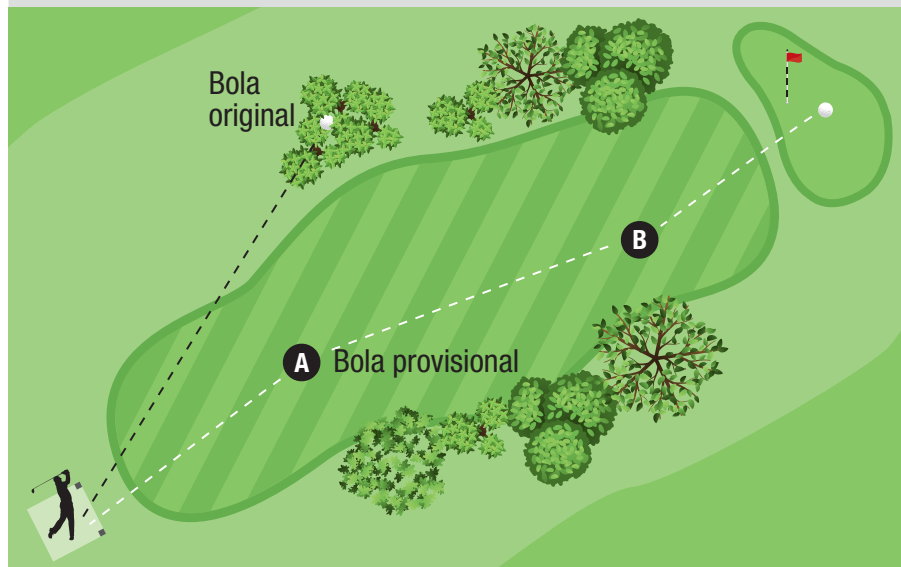
Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando su bola no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que la bola:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue movida por una *influencia externa* (ver Regla 9.6),
- Quedó en reposo dentro del *campo* en o sobre una *obstrucción movable* (ver Regla 15.2b) o una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c).

Cuando una estas Reglas se aplica, el jugador puede:

- Sustituir su bola por otra bola bajo esa Regla, o
- Considerar la *bola provisional* como la *bola en juego* bajo la penalización de *golpe y distancia*.

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MAS CERCANO AL HOYO QUE DONDE SE ESTIMA ESTA BOLA ORIGINAL



La bola original de un jugador jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, por lo que el jugador anuncia y juega una bola provisional que viene a reposar al punto A. Como el punto A está más alejado del hoyo que donde se estima que puede estar la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que pierda su condición de bola provisional. El jugador juega la bola provisional desde el punto A al punto B. Como el punto B está más cerca del hoyo que donde se estima que está la bola original, si el jugador jugase la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convertiría en la bola en juego bajo la penalidad de golpe y distancia.

Rule 18.3c(2) Interpretaciones:

18.3c(2)/1 – El Punto Estimado de La Bola Original Se Usa Para Determinar Qué Bola Está en Juego

La Regla 18.3c(2) emplea el punto donde el jugador “estima” que está su bola original para determinar si la *bola provisional* ha sido jugada desde más cerca del hoyo que ese punto, y si está *en juego* la bola original o la *bola provisional*. El punto estimado no es donde la bola original acaba siendo encontrada. Si no que, es el punto donde el jugador razonablemente piensa o asume que está la bola.

Ejemplos que determinan que bola está en juego son:

- Un jugador, creyendo que su bola original podría estar perdida o fuera de límites, juega una bola provisional que no queda en reposo más cerca del hoyo que el punto de reposo estimado de la bola original. El jugador encuentra una bola y la juega, creyendo que era la bola original. El jugador entonces descubre que la bola que había jugado era la bola provisional.

Regla 18

En este caso, la *bola provisional* no fue jugada desde un punto más cerca del *hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original. Por lo tanto, el jugador puede reanudar la búsqueda de la bola original. Si la bola original es encontrada dentro de los tres minutos de comenzar la búsqueda, continúa siendo la *bola en juego* y el jugador debe abandonar la *bola provisional*. Si el tiempo de búsqueda de tres minutos finaliza antes de que la bola original sea encontrada, la bola provisional es la *bola en juego*.

- Un jugador, creyendo que su golpe de salida podría estar *perdido* o sobre una carretera definida *fuera de límites*, juega una *bola provisional*. El jugador busca la bola original brevemente pero no la encuentra. Se adelanta y juega la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* que donde se estimaba que estaba la bola original. Posteriormente, el jugador se adelanta y encuentra su bola original dentro de límites. La bola original debe haber botado sobre la carretera y regresado dentro de límites, porque la bola fue encontrada mucho más adelantada de lo que se esperaba.

En este caso, la *bola provisional* se convirtió en la *bola en juego* cuando fue jugada desde un punto más cercano al *hoyo* que donde la bola original se estimaba que estuviera. La bola original ya no continúa en *juego* y debe ser abandonada.

18.3c(2)/2 – El Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original

Si un jugador no tiene intención de buscar su bola original porque prefiere continuar el juego con una *bola provisional*, el jugador puede pedir a otros que no las busquen, pero los otros jugadores no están obligados a cumplir con la petición.

Si una bola es encontrada, el jugador debe hacer todos los esfuerzos razonables para identificarla, siempre que no haya jugado antes la *bola provisional* desde más cerca del *hoyo* que donde se estimaba que estaba la bola original, en cuyo caso, se convertiría en la *bola en juego* del jugador. Si la *bola provisional* no se ha convertido todavía en la *bola en juego* cuando otra bola se ha encontrado, la negativa o rechazo a hacer un esfuerzo razonable para identificar la bola encontrada puede ser considerado grave falta de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

Después de que la otra bola es encontrada, si la *bola provisional* es jugada desde más cercana al *hoyo* que donde la otra bola fue encontrada, y se descubre que la otra bola era la bola original del jugador, el *golpe* a la *bola provisional* fue en realidad un *golpe* a una *bola equivocada* (Regla 6.3c). El jugador será penalizado con la *penalización general* y, en *stroke play*, debe corregir el error continuando el juego con la bola original.

18.3c(2)/3 – El Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador a Pesar de la Petición del Jugador

Incluso si un jugador prefiere continuar el juego del hoyo con una *bola provisional* sin buscar su bola original, el *contrario* u otro jugador en *stroke play* puede buscar la bola original del jugador siempre que no lo haga demorando indebidamente el juego. Si la bola original del jugador es encontrada mientras todavía está *en juego*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* (Regla 18.3c(3)).

Por ejemplo, en un par tres, el golpe de salida de un jugador va hacia un bosque muy arbolado, y juega una *bola provisional* que va a reposar cerca del *hoyo*. Dado este resultado, el jugador no desea encontrar la bola original y se dirige directamente hacia la *bola provisional* con la finalidad de continuar el juego con ella. El contrario del jugador u otro jugador en *stroke play* cree que podría ser beneficioso para él si la bola original fuera encontrada, por lo que comienza su búsqueda.

Si encuentra la bola original antes de que el jugador efectúe otro *golpe* a la *bola provisional*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar con la bola original. Sin embargo, si el jugador ejecuta otro *golpe* a la *bola provisional* antes de que la bola original sea encontrada, se convierte en la bola en juego porque estaba más cercana al *hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original (Regla 18.3c(2)).

En *match play*, si la *bola provisional* del jugador está más cercana al *hoyo* que la bola del *contrario*, el contrario puede cancelar el *golpe* y hacer que el jugador juegue en el orden correcto (Regla 6.4a). Sin embargo, cancelar el *golpe* no cambiaría el estatus de la bola original, que ya no está *en juego*.

18.3c(2)/4 – Cuando el Resultado con la Bola Provisional Embocada Se Convierte en el Resultado del Hoyo

Siempre que la bola original del jugador no haya sido todavía encontrada dentro de límites, el resultado con la *bola provisional* que ha sido *embocada* se convierte en el resultado del jugador para el hoyo cuando el jugador levanta la bola del interior del hoyo, ya que, en este caso, levantar la bola del interior del *hoyo* es lo mismo que ejecutar un *golpe*.

Por ejemplo, en un hoyo corto, el golpe de salida del jugador A podría estar *perdido*, por lo que juega una *bola provisional* que es *embocada*. El jugador A no desea buscar la bola original, pero el jugador B, contrario del jugador de A u otro jugador en *stroke play*, se dirige a buscar la bola original. Si el jugador B encuentra la bola original del jugador A antes de que el jugador A levante la *bola provisional* del interior del *hoyo*, el jugador A debe abandonar la *bola provisional* y continuar con la bola original. Si el jugador A levanta la bola del interior del *hoyo* antes de que el jugador B encuentre la bola original de A, el resultado del jugador A para el hoyo es tres.

Regla 18

18.3c(2)/5 – Bola Provisional Levantada por el Jugador Posteriormente se Convierte en La Bola en Juego

Si un jugador levanta su *bola provisional* cuando no está permitido hacerlo bajo las Reglas, y la *bola provisional* posteriormente se convierte en la *bola en juego*, el jugador debe añadir un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Mover la Bola) y debe *reponerla*.

Por ejemplo, en *stroke play*, creyendo que su golpe de salida podría estar perdido, el jugador juega una *bola provisional*. El jugador encuentra una bola que cree que es su bola original, ejecuta un *golpe* a esta bola encontrada, levanta la *bola provisional*, y entonces descubre que la bola que jugó no era la bola original, si no una *bola equivocada*. El jugador reanuda la búsqueda de la bola original pero no puede encontrarla dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Como la *bola provisional* se convirtió en la *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia*, el jugador está obligado a *reponer* esa bola y es penalizado con un golpe bajo la Regla 9.4b. El jugador también es penalizado con dos golpes por jugar una *bola equivocada* (Regla 6.3c). El próximo golpe del jugador es el séptimo.

(3) **Cuándo Hay Que Abandonar la Bola Provisional.** Cuando una *bola provisional* aún no se ha convertido en la *bola en juego*, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Se Encuentra en el Campo Fuera de un Área de Penalización y Antes de Finalizar los Tres Minutos de Tiempo de Búsqueda. El jugador debe jugar la bola original como reposa.
- Cuando la Bola Original se Encuentra en Área de Penalización o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en Ella. El jugador debe jugar la bola original como reposa o aliviarse con penalización, bajo la Regla 17.1d.

En cualquier caso:

- El jugador no debe ejecutar más *golpes* con la *bola provisional*, que es ahora una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), y
- Todos los golpes con la *bola provisional* antes de abandonarla (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

Rule 18.3c(3) Interpretaciones:**18.3c(3)/1 – Una Bola Provisional No Puede Servir Como Bola en Juego Si la Bola Original Está Injugable o en Un Área de Penalización**

Un jugador solo está autorizado a jugar una *bola provisional* si cree que la bola original puede estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o puede estar *fuera de límites*. El jugador no puede decidir que una segunda bola que va a jugar sirva como una *bola provisional* en caso de la bola original esté *perdida* fuera de un *área de penalización* o *fuera de límites*, y sirva como *bola en juego* en caso de que la bola original esté injugable o en un *área de penalización*.

Si la bola original es encontrada dentro de límites o es *conocido o virtualmente cierto* que está en un *área de penalización*, la *bola provisional* debe ser abandonada.

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 18.3: Penalización General bajo la Regla
14.7a.**

REGLA

19

Bola Injugable

Propósito:

La Regla 19 cubre las distintas opciones de alivio que tiene un jugador para una bola injugable. Esta permite al jugador elegir la opción a utilizar – normalmente con un golpe de penalización – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalización).

19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización

Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización bajo la Reglas 19.2 o 19.3.

Se permite el alivio por bola injugable en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalización*.

Si una bola está injugable en un *área de penalización*, la única opción de alivio que tiene el jugador es con penalización bajo la Regla 17.

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green

Un jugador puede tomar alivio por bola injugable bajo una de las tres opciones en las Reglas 19.2a, b o c, en todos los casos con **un golpe de penalización**.

- El jugador puede tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 19.2a, incluso si la bola original no ha sido encontrada e identificada.
- **Pero** para poder aliviarse por línea hacia atrás bajo la Regla 19.2b o alivio lateral bajo la Regla 19.2c, el jugador debe conocer el punto de reposo de su bola original.

19.2a Alivio de Golpe y Distancia

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

Rule 19.2a Interpretaciones:**19.2a/1 – El Jugador Puede Aliviarse con Golpe y Distancia Aunque el Punto del Golpe Anterior Esté Más Cerca del Hoyo que Donde Reposa la Bola Injugable**

Si una bola queda en reposo más lejos del *hoyo* que el punto desde donde fue jugada, aún se puede tomar alivio por *golpe y distancia*.

Ejemplos de alivio por *golpe y distancia* más cerca del *hoyo* incluyen cuando:

- El *golpe* de un jugador desde el *área de salida* golpea un árbol, rebota hacia atrás y queda en reposo detrás del *área de salida*. El jugador puede jugar de nuevo desde el *área de salida* con un golpe de penalización.
- Un jugador tiene un putt en bajada y al efectuar el golpe con el putter se va fuera del *green* yendo a quedar en reposo en un mal lie o en un *área de penalización*. El jugador puede jugar de nuevo desde el *green* con un golpe de penalización.

19.2a/2 – El Alivio Por Golpe y Distancia Solo Está Permitido en el Punto del Último Golpe

La opción de tomar alivio por *golpe y distancia* para una bola injugable solo es aplicable al punto donde se jugó el último *golpe*; un jugador no puede volver al punto donde se jugaron cualquiera de los *golpes* anteriores.

Si las opciones de alivio por *golpe y distancia* o alivio en línea hacia atrás no son favorables, la única opción es tomar alivio lateral varias veces con un golpe de penalización cada vez, hasta que el jugador consiga tener la bola en una situación capaz de ser jugada.

19.2b Alivio en Línea Hacia Atrás

El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* basada en una línea de referencia hacia atrás desde el *hoyo* y que pasa por el punto de reposo de la bola original:

- **Punto de Referencia:** Un punto en el *campo* elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y esta mas alejado del *hoyo* que el punto estimado (sin límite de distancia hacia atrás en esa línea):
 - » Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un tee).
 - » Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* toca por primera vez el campo.

Regla 19

- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de un palo, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de 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*, **pero**
 - » Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* que se encuentre en el mismo *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Ver Interpretación 17.1d(2)/I – Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia

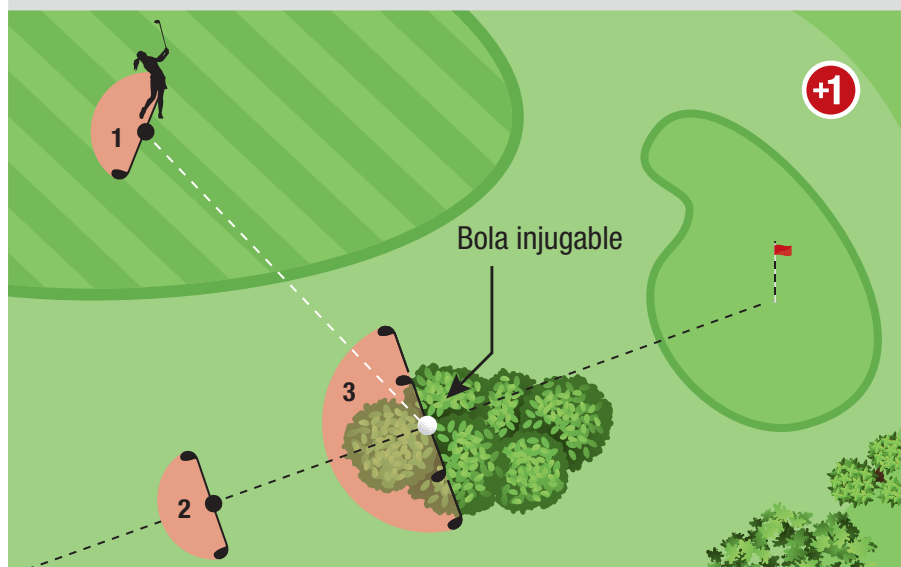
19.2c Alivio Lateral

El jugador puede dropar la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio lateral* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de 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*, **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 en el *área de alivio* en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 19.2: Penalización General bajo la Regla 14.7a.**

DIAGRAMA 19.2: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN EL ÁREA GENERAL



Un jugador decide que su bola, que se encuentra en un arbusto, esta injugable. El jugador tiene **tres opciones**, en todos los casos con un golpe de penalización:

- (1) El jugador puede tomar alivio bajo golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior (ver Regla 14.6 y Diagrama 14.6).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y que pasa por el punto de reposo de la bola original. El punto de referencia es un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y que está más lejos del hoyo que punto de reposo de la bola original. No hay límite de distancia, hacia atrás en esa línea, donde el punto de referencia puede estar. El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo. Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como un tee).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral. El punto de referencia es el punto de reposo de la bola original. El área de alivio es la longitud de dos palos desde el punto de referencia, no debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo.

Regla 19

Rule 19.2c Interpretaciones:

19.2c/1 – Punto de Referencia Para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo

Cuando la bola del jugador reposa por encima del suelo (tal cómo en un arbusto o en un árbol), el jugador puede tomar alivio lateral usando el punto en el suelo directamente debajo de la bola como su punto de referencia:

- El *área de alivio* está dentro de *dos palos de longitud* y no debe estar mas cerca del *hoyo* que el punto de referencia en el suelo (ver Regla 19.2c).
- En algunos casos, esto podría permitir que una bola sea *dropada* en el *green*.

Pero, si una bola injugable reposa en el suelo, el punto de reposo de la bola original es el que siempre se usa como punto de referencia. Por ejemplo:

- Si la bola de un jugador reposa en la base un acantilado o una pendiente pronunciada, el punto de reposo de la bola original es el punto de referencia.
- Esto significa que el jugador no puede ignorar la distancia vertical y *dropar* una bola en lo alto del acantilado o de la pendiente dentro de los dos palos de longitud en un punto directamente por encima de donde la bola reposaba en la base del acantilado o pendiente.

Rule 19.2 Interpretaciones Generales:

19.2/1 – No Se Garantiza de que la Bola Vaya a Poder Jugarse Después de Tomar Alivio por Bola Injugable

Cuando se toma alivio por bola injugable, el jugador debe aceptar el resultado aunque este sea desfavorable, tal como cuando una bola *dropada* va a reposar a su ubicación original o a otro lugar con mal lie dentro del *área de alivio*:

- Una vez la bola *dropada* queda en reposo en el *área de alivio*, el jugador tiene una nueva situación.
- Si el jugador decide que no puede (o no quiere) jugar la bola tal como reposa, el jugador puede de nuevo tomar alivio por bola injugable, con una penalización adicional de un golpe, usando cualquier opción de alivio disponible bajo la Regla 19.

19.2/2 – La Bola se Puede Dropar en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable

Un jugador puede aliviarse *dropando* una bola en un *área de alivio* en cualquier *área del campo* bajo las opciones de alivio por bola injugable. Esto incluye aliviarse desde el *área general* y *dropar* directamente en un *búnker* o en un *área de penalización*, en un *green*, dentro de una *zona de juego prohibido* o en un *green equivocado*.

Sin embargo, si el jugador decide *dropar* en una *zona de juego prohibido* o en un *green equivocado*, el jugador debe seguir aliviándose tal como establecen las Reglas para una *zona de juego prohibido* o un *green equivocado*.

Análogamente, si el jugador escoge *dropar* en un *área de penalización* y no puede (o no desea) jugar la bola desde donde reposa, su única opción es tomar alivio adicional bajo penalización de *golpe y distancia* jugando desde donde se jugó su último *golpe*, porque:

- El alivio por bola injugable no puede tomarse nuevamente porque no está permitido cuando la bola reposa en un *área de penalización*.
- El alivio del *área de penalización* en línea hacia atrás o el alivio lateral no son posibles, porque la bola no cruzó el límite del *área de penalización* antes de quedar en reposo y, por lo tanto, no existe punto de referencia y no hay modo de estimar un punto de referencia para tomar dicho alivio.

Al tomar alivio por *golpe y distancia*, el jugador se anotará otro golpe de penalización (adicionalmente al golpe de penalización que ya se anotó por aliviarse por bola injugable).

19.2/3 – El Punto de Referencia Para Golpe y Distancia No Cambia Hasta que Se Ejecuta el Golpe

El punto de referencia usado para tomar alivio bajo *golpe y distancia* no cambia hasta que el jugador ejecuta otro *golpe* a su bola en juego, incluso si el jugador ha *dropado* una bola conforme a las Reglas.

Por ejemplo, un jugador se alivia por una bola injugable y *dropa* una bola bajo la opción de en línea hacia atrás o con alivio lateral. La bola *dropada* permanece dentro del *área de alivio* pero después rueda hacia un lugar donde el jugador decide de nuevo que está injugable.

Con un golpe de penalización adicional el jugador puede usar de nuevo la opción de alivio en línea atrás o el alivio lateral, o puede escoger la opción de alivio por *golpe y distancia* usando el punto donde se jugó por última vez la bola antes de ser injugable por primera vez como punto de referencia. Este punto de referencia para el alivio de *golpe y distancia* no cambia ya que el jugador no ha ejecutado un golpe a la bola *dropada*.

Regla 19

La situación sería diferente si el jugador hubiera ejecutado un *golpe* a la bola *dropada*, ya que ese punto se convertiría en el nuevo punto de referencia para *golpe* y *distancia*.

19.2/4 – El Jugador Puede Aliviarse sin Penalización si Levanta la Bola para Aliviarse por Bola Injugable y Descubre que su Bola Estaba en Terreno en Reparación Antes de Droparla

El jugador levanta su bola para aliviarse por bola injugable y entonces descubre que reposaba en terreno en reparación u otra condición anormal del campo, el jugador aún puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1 siempre que no haya puesto una bola en juego bajo la Regla 19 para aliviarse por bola injugable.

19.2/5 – El Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio en Línea Hacia Atrás o Alivio Lateral

Las opciones de alivio en línea hacia atrás y alivio lateral según las Reglas 19.2 y 19.3 no pueden usarse sin encontrar la bola original ya que ambas requieren determinar el punto donde reposaba la bola original como punto de referencia para el alivio. Si se usa cualquier opción de alivio para bola injugable con referencia a una bola que no sea la del jugador, se considera que el jugador se ha aliviado por *golpe* y *distancia* ya que es la única Regla que se puede usar cuando el jugador no ha encontrado su bola original.

Por ejemplo, un jugador encuentra una bola abandonada en un mal lie. Creyendo, equivocadamente, que es la suya, el jugador decide aliviarse lateralmente (Regla 19.2c), *sustituye* su bola y juega. Mientras se aproxima al siguiente *golpe*, el jugador encuentra su bola. Como el jugador no sabía el punto de reposo de la bola original en el momento en que puso una bola sustituta en juego, se considera que se ha aliviado con *golpe* y *distancia* y lo hizo en un *lugar equivocado* (Regla 14.7).

En *match-play*, el jugador pierde el hoyo por jugar desde un lugar equivocado.

En *stroke-play*, el jugador incurre en un golpe de penalización por el alivio de *golpe* y *distancia* (Regla 18.1) y dos golpes de penalización adicionales por hacerlo desde un *lugar equivocado*. Si el *lugar equivocado* supone una *grave infracción*, el error debe corregirse antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo, o para el hoyo final de la vuelta, antes de devolver su *tarjeta*.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

19.3a Opciones de Alivio Normales (Un Golpe de Penalización)

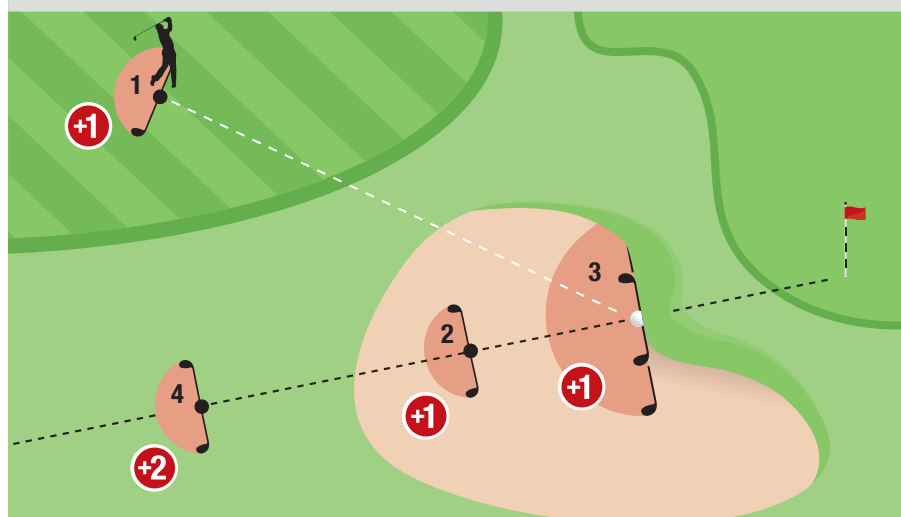
Cuando la bola de un jugador está en un *bunker*:

- El jugador puede aliviarse por bola injugable con **un golpe de penalización** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:
- La bola ha de *droparse* dentro y debe quedar en reposo en un *área de alivio* dentro del *bunker* si el jugador opta por tomar alivio en línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio lateral (Regla 19.2c).

19.3b Opción de Alivio Adicional (Dos Golpes de Penalización)

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador reposa en el *bunker*, con **un total de dos golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio fuera del *bunker* bajo el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla 19.2b.

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA UNA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



Un jugador decide que su bola que está en un bunker está injugable. El jugador tiene **cuatro opciones**:

- (1) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio de golpe y distancia.
- (2) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio en la línea hacia atrás en el bunker.
- (3) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el bunker.
- (4) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio de línea hacia atrás fuera del bunker basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto de reposo de la bola original.

Ver Interpretación 17 .1d(2)/I – Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia

Rule 19.3b Interpretaciones:

19.3b/I – Tomando Alivio por Bola Injugable Fuera del Bunker Después de Tomar Alivio Anteriormente por Bola Injugable Dentro del Bunker

Si la bola de un jugador reposa en un *bunker* y el jugador se alivia por bola injugable en el *bunker* con un golpe de penalización bajo la Regla 19.3a y posteriormente decide que no puede (o no desea) jugar la bola *dropada* como reposa, el jugador se enfrenta a la siguiente situación:

- Se puede aliviar de nuevo por bola injugable bajo la Regla 19.3a, con un golpe más de penalización, para un total de dos golpes de penalización, usando alivio por *golpe y distancia* y jugando de nuevo desde dónde se jugó el golpe anterior o usando el nuevo lugar donde reposa la bola como punto de referencia para aliviarse en línea hacia atrás o aliviarse lateralmente dentro del *bunker*.
- Si por lo contrario, el jugador decide aliviarse *dropando* una bola detrás del *bunker* usando la opción de alivio adicional de la Regla 19.3b, incurrirá en dos golpes de penalización, adicionalmente al golpe de penalización por aliviarse por bola injugable la primera vez, para un total de tres golpes de penalización.

**Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 19.3: Penalización General bajo la Regla 14.7a.**

VIII

Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas

Regla 20

REGLA

20

Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité

Propósito:

La Regla 20 cubre qué deberían hacer los jugadores cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una vuelta, incluyendo los procedimientos (diferentes en match play (juego por hoyos) que en stroke play (juego por golpes)), que permiten a un jugador preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.

Esta Regla también cubre el cometido de los árbitros, quienes están autorizados a decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Las decisiones de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.1a Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Irrazonable

Los jugadores no deben demorar irrazonablemente el juego, al buscar ayuda sobre las Reglas durante una vuelta:

- Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.
- El jugador puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *match play* (juego por hoyos) (ver Regla 20.1b(2)) o jugando dos bolas en *stroke play* (juego por golpes) (ver Regla 20.1c(3)).

20.1b Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

(1) **Resolviendo Cuestiones por Acuerdo.** Durante una vuelta los jugadores de un match pueden acordar cómo resolver una cuestión sobre Reglas:

- Dicho acuerdo es final, incluso aunque luego resulte ser incorrecto bajo las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden deliberadamente no aplicar cualquier Regla o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b(1)).

- **Pero** si un *árbitro* ha sido asignado a un match, el *árbitro* debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a su conocimiento a tiempo y los jugadores deben aceptar la decisión.

Ante la ausencia de un *árbitro*, si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar una decisión bajo la Regla 20.1b(2).

(2) **Solicitando una Decisión Antes de que el Resultado del Match Sea Final.** Cuando un jugador quiere que un *árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas a su juego o al del contrario, puede solicitar una decisión.

Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar la decisión, notificando al *contrario* que, posteriormente, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*, la solicitará.

Si un jugador solicita una decisión antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará una decisión solo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de cuándo el jugador tenga conocimiento de los hechos que han provocado el solicitar la decis:
 - » Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último Hoyo del Match. Cuando el jugador es conocedor de los hechos, la solicitud de la decisión debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro *hoyo*.
 - » Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Durante o Después de la Finalización del Último Hoyo del Match. La solicitud de la decisión debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5)).
- Si el jugador no realiza la solicitud a tiempo, no se dará una decisión por parte del *árbitro* o el *Comité* y el resultado del/los hoyo/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador pide una decisión sobre un hoyo anterior, solo se dará si se cumplen las tres circunstancias siguientes:

- El *contrario* infringió la Regla 3.2d(1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalización),

Regla 20

- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera efectuara un *golpe* para comenzar el hoyo que están jugando o, entre hoyos, el hoyo recién acabado, y
- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita una decisión a tiempo (según se establece anteriormente)..

Rule 20.1b(2) Interpretaciones:

20.1b(2)/I – La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo

Un jugador tiene el derecho a conocer la situación de su match en cualquier momento o a saber que la solicitud de una decisión será resuelta más adelante durante el match. La solicitud de una decisión debe hacerse a tiempo para evitar que un jugador intente imponer penalizaciones más adelante en el match. Que se dé una decisión dependerá del momento en que el jugador es conocedor de los hechos (no del momento en que conoció que algo suponía una penalización) y en qué momento se hizo la solicitud de la decisión.

Por ejemplo, durante el primer hoyo de un match sin un *árbitro*, el Jugador A levanta correctamente su bola para comprobar si está dañada de acuerdo con la Regla 4.2c(1), decide que está cortada y la *sustituye* por una bola nueva de acuerdo a la Regla 4.2c(2). Sin que el Jugador A lo sepa, el Jugador B observa la condición de la bola original y no está de acuerdo con la estimación del Jugador A. Sin embargo, el Jugador B decide dejar pasar por alto la posible infracción y no le dice nada al Jugador A. Los dos jugadores *embocan* y juegan desde la siguiente *área de salida*.

A la conclusión del último hoyo, el Jugador A es el ganador del match, un hoyo arriba. Al abandonar el *green*, estando el *Comité* disponible, el Jugador B cambia de opinión y le dice al Jugador A que no está de acuerdo con la *sustitución* que el Jugador A hizo en el primer hoyo y que va a solicitar al *Comité* una decisión.

El *Comité* debería determinar que la solicitud de decisión hecha por el Jugador B no se realizó a tiempo, ya que el Jugador B fue conocedor de los hechos durante el juego del primer hoyo y, posteriormente, se ejecutó un *golpe* en el segundo hoyo (Regla 20.1b (2)). En consecuencia, el *Comité* debería decidir que no corresponde emitir una decisión.

El match permanece como se jugó con el Jugador A como ganador.

20.1b(2)/2 – Una Decisión Dada Después de Completar el Hoyo Final del Match pero Antes Que el Resultado del Match Sea Final Puede Resultar en que los Jugadores Reanuden el Match

Si un jugador es conocedor de una posible infracción de las Reglas por su *contrario* después de haber completado lo que ellos creían que era el último hoyo del match, el jugador puede solicitar una decisión. Si el *contrario* infringió las Reglas, el resultado del match debe ajustarse y esto puede suponer que los jugadores deban volver al campo para reanudar el match.

Por ejemplo:

- En un match entre el Jugador A y el Jugador B, el Jugador B gana por 5 y 4. En el camino de regreso hacia la casa club y antes de que el resultado del match sea final, se descubre que el Jugador B llevaba 15 palos en su bolsa. El Jugador A pide una decisión, y el *Comité* determina correctamente que la petición hecha por el Jugador A fue hecha a tiempo. Los jugadores deben volver al hoyo 15 y reanudar el match. El resultado del match se ajusta deduciendo dos hoyos al Jugador B (Regla 4.1b(4)), y el Jugador B está ahora 3 arriba con cuatro hoyos por jugar.
- En un match entre el Jugador A y el Jugador B, el Jugador B gana por 3 y 2. En el camino de regreso hacia la casa club el Jugador A descubre que el Jugador B golpeó la arena de un *bunker* con un swing de práctica en el hoyo 14. El Jugador B había ganado el hoyo 14. El Jugador A pide una decisión, y el *Comité* determina correctamente que la petición hecha por el Jugador A se realizó a tiempo, y que el Jugador B perdió el hoyo 14 por no haber informado al Jugador A acerca de la penalización (Regla 3.2d(2)). Los jugadores deben volver al hoyo 17 y reanudar el match. Como el resultado del match se ajusta cambiando que B ganó el hoyo 14 a que lo perdió, el Jugador B está ahora 1 arriba con dos hoyos por jugar.

(3) **Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final.** Cuando un jugador solicita una decisión después de que el resultado del match es final:

- El *Comité* le dará una decisión al jugador solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
 - » La solicitud está basada en hechos que el jugador desconocía antes de que el resultado del match fuese final, y

Regla 20

» El *contrario* infringió la Regla 3.2d(1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalización) y conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final.

- No hay límite de tiempo para dar una decisión en esas circunstancias.

(4) **No Tiene Derecho a Jugar Dos Bolas.** Un jugador que tiene dudas sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. El procedimiento solo se aplica en *stroke play* (juego por golpes) (ver Regla 20.1c).

Rule 20.1b(4) Interpretaciones:

20.1b(4)/I – Completar el Hoyo con Dos Bolas No Está Permitido en Match Play

Jugar dos bolas está limitado a *stroke play*, porque cuando se está jugando un match, cualquier incidente en el match solo le concierne a los jugadores implicados en él y los jugadores del match pueden proteger sus propios intereses.

A pesar de eso, si un jugador en un match no está seguro acerca del procedimiento correcto y juega el hoyo con dos bolas, el resultado con la bola original siempre será el que cuente si el jugador y su *contrario* presentan la situación al Comité y el contrario no mostró ninguna objeción a que el jugador jugase dos bolas.

Sin embargo, si el *contrario* no está de acuerdo con el juego de la segunda bola por el jugador y pide una decisión a tiempo (Regla 20.1b(2)), el jugador pierde el hoyo por jugar una *bola equivocada* infringiendo la Regla 6.3c(1).

20.1c Cuestiones Sobre las Reglas en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) **No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones sobre Reglas por Acuerdo.** Si un árbitro o el Comité no está disponible en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas:

- Se anima a los jugadores a ayudarse mutuamente en la aplicación de las Reglas, **pero** no les está permitido tomar una decisión sobre una duda de Reglas por acuerdo y cualquier solución que los jugadores puedan alcanzar, no es obligatoria para ningún jugador, un árbitro o el Comité.

- Un jugador debería consultar cualquier duda sobre las Reglas con el Comité, antes de entregar su *tarjeta de resultados*.

(2) **Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competición.** Para proteger los intereses del resto de los jugadores:

- Si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al jugador, al *marcador* del jugador, a un *árbitro* o al *Comité*.
- Esto debe hacerse de forma rápida, tras ser conocedor de los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de resultados*, salvo que no sea posible hacerlo así.

Si el jugador no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si se considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

(3) **Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder.** Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un *golpe*.
- Debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.
- Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- Deberá informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.
- Si el jugador ejecuta un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola.
 - » Esta Regla no se aplica y el resultado que cuenta es el obtenido con la bola jugada por el jugador antes de decidir jugar una segunda bola.

» **Pero**, el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada bajo esta Regla, no es lo mismo que una *bola provisional* bajo la Regla 18.3.

Rule 20.1c(3) Interpretaciones:

20.1c(3)/1 – No hay Penalización por Jugar una Bola que Ya No Estaba en Juego Cuando se Están Jugando Dos Bolas

Cuando un jugador no está seguro de lo que hacer y decide jugar dos bolas, no tiene penalización si una de las bolas jugadas era su bola original que ya no estaba *en juego*.

Por ejemplo, después de buscarla durante tres minutos no se encuentra la bola de un jugador en un *área de penalización*, por lo que el jugador se alivia correctamente del *área de penalización* bajo la Regla 17.1c y juega una bola *sustituta*. Posteriormente, la bola original se encuentra en el *área de penalización*. Al no estar seguro de lo que hacer, el jugador decide, antes de dar más *golpes*, jugar la bola original como una segunda bola, y escoge su bola original para su resultado. El jugador completa el hoyo con las dos bolas.

La bola jugada bajo la Regla 17.1c es la bola *en juego* y el resultado con esta bola es el resultado del jugador para el hoyo. El resultado conseguido con la bola original no cuenta ya que dicha bola no estaba *en juego*. Sin embargo, el jugador no tiene penalización por haber jugado su bola original como segunda bola.

20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir que Jugará Dos Bolas Antes de Ejecutar Otro Golpe

La Regla 20.1c(3) obliga al jugador a decidir si jugará dos bolas antes de ejecutar *un golpe* de tal manera que la decisión de jugar dos bolas o la elección de la bola que contará no se verá influenciado por el resultado de la bola que acaba de jugar. *Dropar* un bola no es equivalente que ejecutar un *golpe*.

Ejemplos de la aplicación de esta obligación son:

- La bola de un jugador va a reposar en un camino de superficie artificial en el *área general*. Al aliviarse, el jugador levanta la bola, la dropa fuera del *área de alivio* requerida y la juega. El *marcador* del jugador cuestiona el *dropaje* y advierte al jugador que podría haber jugado desde un *lugar equivocado*.

Al no saber qué hacer, al jugador le gustaría completar el hoyo con dos bolas. Sin embargo, es demasiado tarde para usar la Regla 20.1c(3) porque ya se ha ejecutado el *golpe* y el jugador debe añadir la *penalización general* por jugar desde un *lugar equivocado* (Regla 14.7). Si el jugador cree que esto podría ser una grave infracción por jugar desde un *lugar equivocado*, debería jugar una segunda bola de acuerdo a la Regla 14.7 para evitar una posible descalificación.

Si el *marcador* del jugador hubiera cuestionado el *dropaje* antes de que el jugador hubiera ejecutado el *golpe* a la bola y no hubiera sabido que hacer, el jugador podría haber completado el hoyo con dos bolas según la Regla 20.1c(3).

- La bola de un jugador reposa en un *área de penalización* definida por estacas rojas. Una de las estacas interfiere con su *área de swing* pretendido y el jugador no sabe si puede quitar la estaca. El jugador ejecuta su siguiente *golpe* sin retirar la estaca.

En este momento el jugador decide jugar una segunda bola con la estaca retirada y solicitar al *Comité* una decisión. El *Comité* debería decidir que cuenta el resultado con la bola original ya que la situación dudosa surgió cuando la bola estaba en el *área de penalización* con interferencia de la estaca, y el jugador debía haber tomado la decisión de jugar dos bolas antes de ejecutar el *golpe* a la bola original.

20.1c(3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Droparla, Colocarla o Reponerla Cuando Está Jugando Dos Bolas

La Regla 20.1c(3) no requiere que la bola original sea la bola que se juega tal como reposa. Habitualmente, la bola original se juega como reposa, y la segunda bola se pone *en juego* bajo cualquier Regla que se esté usando. Sin embargo, poner *en juego* la bola original bajo la Regla también está permitido.

Por ejemplo, si el jugador duda sobre si su bola reposa en una *condición anormal del campo* en el *área general*, el jugador puede decidir jugar dos bolas. El jugador puede aliviarse de acuerdo a la Regla 16.1b (Alivio de una Condición Anormal del Campo) levantando, *dropando* y jugando la bola original y, a continuación, colocar una segunda bola en el lugar donde reposaba la original en el *área dudosa* para jugarla desde allí.

En tal caso, el jugador no necesita marcar el punto de reposo donde reposaba la bola original antes de levantarla, aunque es recomendable que lo haga.

20.1c(3)/4 – El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda Bola es Intercambiable

Cuando un jugador no está seguro del procedimiento correcto y desea completar el hoyo con dos bolas, las Reglas no obligan a que la bola original sea jugada primero, y la segunda bola después. Las bolas pueden jugarse en el orden que el jugador decida.

Regla 20

Por ejemplo, al no saber qué hacer, un jugador decide completar el hoyo con dos bolas y escoge el resultado con la segunda bola. El jugador puede escoger jugar la segunda bola antes que la original y puede alternar la ejecución de los *golpes* con la original y la segunda bola para completar el juego del hoyo.

20.1c(3)/5 – El Jugador está Obligado a Completar el Hoyo con la Segunda Bola Después de Anunciarlo y Escoger que Bola Debería Contar

Después que el jugador ha anunciado su intención de jugar dos bolas bajo la Regla 20.1c(3) y ha puesto una bola *en juego* o ejecutado un *golpe* a una de las bolas, el jugador está obligado a cumplir con el procedimiento de la Regla 20.1c(3). Si el jugador no juega, o no *emboca* con una de las bolas y esa bola no *embocada* es la que el *Comité* decide que debería contar, el jugador está descalificado por dejar de *embocar* (Regla 3.3c – Dejar de Embocar). Sin embargo, no hay penalización si el jugador deja de *embocar* con la bola que no cuenta.

Por ejemplo, la bola del jugador reposa en una rodada hecha por un vehículo. Creyendo que el área debería haber sido marcada como *terreno en reparación*, el jugador decide jugar dos bolas y anuncia que bola que le gustaría que contase es la segunda. A continuación el jugador ejecuta un *golpe* a la bola original desde la rodada. Al ver el resultado de este *golpe*, decide no jugar la segunda bola. Al finalizar la vuelta, los hechos son puestos en conocimiento del *Comité*.

Si el *Comité* decide que la rodada es *terreno en reparación*, el jugador está descalificado por dejar de *embocar* con la segunda bola (Regla 3.3c).

Sin embargo, si el *Comité* decide que la rodada del vehículo no es *terreno en reparación*, cuenta el resultado del jugador con la bola original y no será penalizado por no jugar la segunda bola.

El resultado sería el mismo si un jugador jugara uno o varios *golpes* a una segunda bola pero la levantara antes de completar el hoyo.

20.1c(3)/6 – Se Debe usar la Bola Provisional como Segunda Bola en Caso de Duda

Aunque la Regla 20.1c(3) establece que una segunda bola jugada bajo esta Regla no es lo mismo que una *bola provisional* de acuerdo con la Regla 18.3 (Bola Provisional), lo contrario no es cierto. Al decidir jugar dos bolas después de jugar una *bola provisional* y no estando seguro de si la bola original esta *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*, el jugador debe tratar la *bola provisional* como una segunda bola.

Ejemplos de uso de la *bola provisional* como segunda bola son:

- El jugador no está seguro de si su bola original está *fuera de límites*, por lo que acaba el hoyo con la bola original y la *bola provisional*.
- Para el jugador es *conocido o virtualmente cierto* que su bola original que no se ha encontrado está en una *condición anormal del campo* y no está seguro como proceder, por lo que completa el hoyo con la *bola provisional* y una segunda bola aliviándose de acuerdo a la Regla 16.1e.

20.1c(3)/7 – El Jugador Puede Jugar Una Bola de Acuerdo a Dos Reglas Diferentes

Cuando un jugador no está seguro del procedimiento correcto, se recomienda que juegue dos bolas bajo la Regla 20.1c(3). Sin embargo, no hay nada que prohíba a un jugador el jugar una bola bajo dos Reglas diferentes y solicitar una decisión antes de entregar su *tarjeta de resultados*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un punto injugable dentro de un área que el cree que debería ser *terreno en reparación*, pero que no está marcado. No estando seguro como proceder y dispuesto a aceptar un golpe de penalización sino es *terreno en reparación*, el jugador decide usar una bola y *droparla* en el *área de alivio* permitida para aliviarse del *terreno en reparación* (Regla 16.1) y simultáneamente en parte del *área de alivio* permitida para alivio de bola injugable (Regla 19.2) con un golpe de penalización.

Si el *Comité* decide que el área es *terreno en reparación*, el jugador no incurre en penalización por aliviarse de bola injugable. Si el *Comité* decide que el área no es *terreno en reparación*, el jugador incurre en un golpe de penalización por haber tomado alivio de bola injugable.

Si al usar este procedimiento arriba descrito la bola del jugador fuera a reposar a un lugar donde existe interferencia de la condición (requerida por la Regla 16.1 pero no por la Regla 19.2), debería pedir una decisión del *Comité* o jugar dos bolas de acuerdo a la Regla 20.1c(3).

(4) **Decisión del Comité sobre el Resultado para el Hoyo.**

Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el *Comité* decidirá el resultado para el hoyo, de la siguiente forma:

- El resultado con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.
- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para esa bola, cuenta el resultado obtenido con la otra bola, si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.

Regla 20

- Si las Reglas no permiten los procedimientos utilizados para las dos bolas, cuenta el resultado obtenido con la bola elegida (por el jugador o por defecto), salvo que hubiese una *grave infracción* al jugar esa bola desde un *lugar equivocado*, en cuyo caso cuenta el resultado con la otra bola.
- Si existe una *grave infracción* al jugar las dos bolas desde *lugar equivocado*, el jugador está **descalificado**.
- Todos los golpes con la bola que no cuenta (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente incurrido por jugar esa bola) no cuentan en el resultado del jugador para el hoyo.

“Las Reglas permiten el procedimiento utilizado” significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y estaba permitido el juego desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso *en juego* bajo un procedimiento permitido, de la forma correcta y en el lugar correcto, bajo las Reglas.

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas

20.2a Decisiones del Árbitro

Un *árbitro* es una persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

La decisión del *árbitro* sobre los hechos o sobre cómo aplicar las Reglas debe ser aceptada por el jugador:

- Un jugador no tiene derecho a reclamar ante el *Comité* una decisión de un *árbitro*.
- El *árbitro* puede buscar la ayuda del *Comité* antes de tomar una decisión o trasladar una decisión al *Comité* para su revisión, **pero** no tiene la obligación de hacerlo.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 6C(1) y 6C(2) (explicando el alcance de la autoridad de un *árbitro*).

20.2b Decisiones del Comité

Cuando no hay un *árbitro* para dar una decisión o cuando un *árbitro* traslada una decisión al *Comité*:

- La decisión será dada por el *Comité*, y
- La *decisión* del *Comité* es final.

Si el *Comité* no puede tomar una decisión, puede trasladar el caso al Comité de Reglas del R&A, cuya decisión es final.

Nota: Se recomienda que en primer lugar se traslade la consulta al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf quien, caso de que lo considere oportuno, trasladará el asunto al R&A.

20.2c Aplicando el Estándar de “A Simple Vista” Cuando se Usa la Evidencia del Video

Cuando el *Comité* tiene que decidir cuestiones de hecho al dar una decisión, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar “a simple vista”:

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia en video se descartará, incluso si demuestra que ha habido una infracción de las Reglas.
- **Pero**, incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar “a simple vista”, seguirá habiendo infracción de las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un *bunker*, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

20.2d Cuándo se Corrigen las Decisiones Incorrectas

Si se descubre con posterioridad que es incorrecta una decisión dada por un *árbitro* o un miembro del *Comité*:

- Se corregirá la decisión, si es posible, de acuerdo con las Reglas.
- Si es demasiado tarde, la decisión incorrecta se mantiene.

Si un jugador realiza una acción infringiendo una Regla basándose en una razonable, aunque errónea, interpretación de las instrucciones de un *árbitro* o de un miembro del *Comité* durante una *vuelta* o mientras está interrumpido el juego bajo la Regla 5.7a (como levantar una *bola en juego* cuando no está permitido según las Reglas), no hay penalización y la instrucción se trata como una decisión incorrecta.

Véase los Procedimientos del Comité, Sección 6C (10) y 6C(11) (que debería hacer el *Comité* cuando ha habido una decisión incorrecta).

Véase los Procedimientos del Comité Sección 6C para instrucciones adicionales para *árbitros* y *Comités* de cómo deberían gestionar situaciones relacionadas con las decisiones sobre las Reglas.

Rule 20.2d Interpretaciones:

20.2d/1 – Una Decisión Equivocada Es Diferente de un Error Administrativo

Existen límites sobre cuándo una decisión equivocada puede ser corregida, pero no hay límite de tiempo para corregir un error administrativo.

Una decisión equivocada ha tenido lugar cuando un *árbitro* o el *Comité* han intentado aplicar las Reglas a una situación pero lo ha hecho incorrectamente, por ejemplo:

- Malinterpretando o entendiendo incorrectamente una Regla,
- Dejando de aplicar una Regla, o
- Aplicando una Regla que no era aplicable o que no existe.

Esto puede diferenciarse de lo que es un error administrativo cuando un *árbitro* o el *Comité* ha cometido un error procedimental relacionado con la administración de la competición, por ejemplo:

- Calculando incorrectamente el resultado de un desempate, o
- Aplicando la totalidad del hándicap de un jugador en una competición *stroke play* cuando solo debía aplicarse un porcentaje del mismo.

20.2d/2 – Los Errores Administrativos Deben Corregirse Siempre

El intervalo de tiempo en la Regla 20.2d, que trata de penalizaciones, no es aplicable a los errores administrativos del *Comité*. No hay límite de tiempo para corregir errores administrativos.

Por ejemplo, no hay límite de tiempo para corregir:

- Un hándicap de un jugador que fue calculado erróneamente por el *Comité* causando que otro jugador ganara la competición.
- Un premio que fue dado al jugador equivocado después que el *Comité* no publicara correctamente el resultado del ganador.

20.2e Descalificando a Jugadores Después de que el Resultado del Match o Competición es Final

- (1) **Match Play (Juego por Hoyos).** No hay tiempo límite para descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (grave falta de conducta) o Regla 1.3b(1) (deliberadamente ignorar una infracción conocida o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalización que saben es aplicable).

Esto se puede hacer incluso después de que el resultado del match es final (ver Regla 3.2a(5)).

Para cuando el *Comité* tenga que dar una decisión, si una solicitud es hecha después de que el resultado del match es final, ver Regla 20.1b(3).

(2) **Stroke Play (Juego por Golpes)**. Normalmente, una penalización no debe ser añadida o corregida después de que una competición stroke play (juego por golpes) está cerrada, que es:

- Cuando el resultado es final, de acuerdo a los términos que el Comité haya establecido o,
- En competiciones stroke play (juego por golpes) clasificatorias y seguidas por match play (juego por hoyos), cuando el jugador ha efectuado la salida en su primer match.

Pero, un jugador debe ser **descalificado**, incluso después de cerrarse la competición, si:

- Entregó un resultado para un hoyo más bajo que el realmente obtenido por cualquier motivo excepto el no incluir uno o más golpes de penalización que el jugador no sabía que había incurrido (ver Regla 3.3b(3)),
- Sabía antes de que la competición estuviese cerrada, que entregaba la *tarjeta de resultados* con un hándicap más alto que el real y que esto afectaba al número de golpes utilizados para ajustar su resultado (ver Regla 3.3b(4)),
- Sabía antes de cerrarse la competición que había infringido una Regla con una penalización de descalificación, o
- Se puso de acuerdo con otro jugador para ignorar deliberadamente cualquier Regla o penalización que ellos sabían se aplicaba (ver Regla 1.3b(1)).

El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (grave falta de conducta) después de que la competición se ha cerrado.

Regla 20

Rule 20.2e Interpretaciones:

20.2e/1 – Se Descubre que un Jugador Es Inelegible Durante la Competición o Después que el Resultado del Match o Competición Es Final

No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición en que se descubre que un jugador que ha competido en ella no podía participar en la misma.

Por ejemplo, se descubre que un jugador ha jugado en una competición para jugadores con una edad máxima establecida y el jugador en cuestión la sobrepasaba, o el jugador ha competido en una prueba limitada a jugadores aficionados cuando no lo es, es decir el jugador fue inelegible.

En estas circunstancias, se considera como si el jugador no hubiera participado en la competición, que es diferente a ser descalificado de la competición, y los resultados o la clasificación se corrige consecuentemente.

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas

Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación de forma razonable, justa y coherente con el tratamiento de situaciones similares en las Reglas.



Otras Modalidades de Juego

Reglas 21–24

REGLA

21

Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales

Propósito:

La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en stroke play (juego por golpes), donde la manera de anotar los resultados es diferente que en el stroke play (juego por golpes) normal: Stableford (puntos obtenidos en cada hoyo); Resultado Máximo (el resultado para cada hoyo está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (anotando en base a resultados hoyo por hoyo como en match play (juego por hoyos)).

21.1 Stableford

21.1a Resumen del Stableford

El *Stableford* es una modalidad del *stroke play* (juego por golpes), en la que:

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar los golpes del jugador o *bando* (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalización) en el hoyo con un resultado fijo establecido por el Comité, y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las vueltas con el mayor número de puntos.

Se aplican las Reglas (1-20) normales para *stroke play* (juego por golpes), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se pueden adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y para competiciones por equipos, como se clarifica en la Regla 24.

21.1b Puntuación en Stableford

- (1) **Cómo se Otorgan los Puntos.** Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo, al comparar el resultado del jugador con el resultado fijo establecido para el hoyo, que es el par, a menos que el Comité establezca un resultado fijo establecido diferente:

Hoyo Jugado En	Puntos
Más de un golpe por encima del resultado fijo establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del resultado fijo establecido	1
El resultado fijo establecido	2
Un golpe por debajo del resultado fijo establecido	3
Dos golpes por debajo del resultado fijo establecido	4
Tres golpes por debajo del resultado fijo establecido	5
Cuatro golpes por debajo del resultado fijo establecido	6

Un jugador que no emboca bajo las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un hoyo cuando su resultado va a ser cero puntos.

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo o cuando su resultado va a ser cero puntos.

(2) **Anotación del Resultado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de los hoyos en la tarjeta de resultados:

- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando:
 - » Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Puntos. La *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.
 - » Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Cero Puntos. La *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado que implique la obtención de cero puntos.
- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier número de golpes que implica cero puntos.

El Comité es el responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada hoyo y, en una competición con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo, antes de calcular el número de puntos.

Regla 21

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 5A(5)** (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores anotar los puntos obtenidos en cada hoyo en la *tarjeta de resultados*).

DIAGRAMA 21.1b: ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN COMPETICIONES STABLEFORD SCRATCH

Nombre: John Smith Fecha: 01/03/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suma
Yardas	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Puntos	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardas	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Puntos	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y marcador

Firma del Marcador: [Firma] Firma del jugador: [Firma]

21.1c Penalizaciones en Stableford

- (1) **Penalizaciones que No Sean Descalificación.** Todos los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador para el hoyo en el que se produjo la infracción, pero hay tres excepciones:

Excepción 1 – Palos en Exceso, Compartidos, Añadidos o Sustituidos: Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta), el Comité restará **dos puntos** (si la infracción se aplica solo a un hoyo) o **cuatro puntos** (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) bajo la Regla 4.1b del total de puntos del jugador para la vuelta.

Excepción 2 - Hora de Salida: Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza antes de los cinco minutos de su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalización, Excepciones 1 y 2), el Comité restará **dos puntos** del total de puntos para la vuelta.

Excepción 3 – Demora Irrazonable: Si un jugador infringe la Regla 5.6a: el Comité restará **un punto** por la primera infracción y en el caso de una segunda infracción **dos puntos** adicionales del total de puntos para la *vuelta*. (Para una tercera infracción de la Regla 5.6a, ver la Regla 21.1c (2)).

Para cada excepción, el jugador debe informar de los hechos sobre la infracción al Comité antes de entregar la *tarjeta de resultados*, para que el Comité pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, está descalificado.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo K-3** (como adoptar la Política de Ritmo de Juego en *Stableford* con la deducción de puntos establecidos en las penalizaciones por infracción).

(2) **Penalizaciones de Descalificación.** Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está **descalificado** de la competición, **pero** obtiene **cero puntos** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera *del área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)).
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o,
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado**.

21.1d Excepción a la Regla 11.2 en *Stableford*

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para obtener un punto en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene cero puntos en el hoyo.

21.1e Cuándo Finaliza la *Vuelta* en *Stableford*

La *vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o

Regla 21

- Elige *no embocar* en el hoyo final, ya que no puede obtener algún punto en ese hoyo.

21.2 Resultado Máximo

21.2a Resumen de Resultado Máximo

Resultado Máximo es una modalidad del *stroke play* (*juego por golpes*) en la que el resultado de un jugador o *bando* tiene fijado un máximo de golpes establecido por el Comité, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas (1-20) normales para el *stroke play* (*juego por golpes*), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de la Regla 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.2b Anotando Resultados en Resultado Máximo

- (1) **Resultado del Jugador en el Hoyo.** El resultado del jugador para un hoyo se basa en el número de golpes del jugador (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalización), **excepto** que el jugador recibirá el resultado máximo incluso si el resultado excede dicho número.

Un jugador que por cualquier razón no *emboca* bajo las Reglas, recibe el resultado máximo para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar el hoyo cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo o cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

- (2) **Anotación del Resultado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada hoyo en la *tarjeta de resultados*:

- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:

- » Cuando el Resultado es Inferior al Máximo. La tarjeta de resultados debe reflejar el resultado real.
- » Cuando el Resultado es Igual o Mayor al Máximo. La tarjeta de resultados puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.
- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Sin Embocar. Si el jugador no ha embocado bajo las Reglas, la tarjeta de resultados puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.

El Comité es el responsable de ajustar el resultado del jugador al máximo para cualquier hoyo, en el que la *tarjeta de resultados* no contiene ningún resultado o un resultado superior al máximo y, en una competición con hándicap, aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo.

21.2c Penalizaciones en Resultado Máximo

Toda penalización que se aplica en *stroke play* (juego por golpes), se aplica también al *Resultado Máximo*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas no está descalificado, **pero** se le asigna el **resultado máximo** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No embocar bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)).
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el resultado de un jugador para un hoyo no puede exceder el resultado máximo establecido por el Comité.

21.2d Excepción a la Regla 11.2 en Resultado Máximo

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para anotar un resultado un golpe inferior al máximo en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene el resultado máximo en el hoyo.

Regla 21

21.2e Cuándo Finaliza la Vuelta en Resultado Máximo

La vuelta de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya obtendrá el resultado máximo en el hoyo.

21.3 Par/Bogey

21.3a Resumen de Par/Bogey

Par/Bogey es una modalidad del *stroke play* (juego por golpes) en el que se anotan resultados como en *match play* (juego por hoyos), donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes que un resultado fijo establecido por el *Comité*, y
- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los ganados y restando los perdidos).

Se aplican las Reglas (1-20) normales para *stroke play* (juego por golpes), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.3 se crea para:

- Competiciones *scratch*, pero se puede adaptar también para competiciones con *hándicap*, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.3b Anotando Resultados en Par/Bogey

(1) **Cómo son Ganados o Perdidos los Hoyos.** El resultado es como en *match play* (juego por hoyos) y los hoyos se ganan o se pierden comparando el número de golpes del jugador (incluyendo *golpes* ejecutados y golpes de penalización) con el resultado fijo a conseguir (típicamente *par* o *bogey*), establecido por el *Comité*:

- Si el resultado del jugador es inferior al resultado fijo establecido, el jugador gana el hoyo.
- Si el resultado del jugador es igual que el resultado fijo establecido, se empata el hoyo.

- Si el resultado del jugador es superior al resultado fijo establecido o no tiene resultado anotado para el hoyo, el jugador pierde el hoyo.

Un jugador que no *emboca* bajo las Reglas por cualquier motivo, pierde el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su resultado excede el resultado fijo (ya han perdido el hoyo).

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo o cuando su resultado excede el resultado fijo.

- (2) **Anotación del Resultado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada hoyo en la *tarjeta de resultados*:

- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:
 - » Cuando el Resultado Resulta en Hoyo Ganado o Empatado. La *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.
 - » Cuando el Resultado Resulta en Hoyo Perdido. La *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con que el que se ha perdido el hoyo.
- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con el que se ha perdido el hoyo.

El Comité es el responsable de decidir si el jugador gana, pierde o empatar cada hoyo y, en una competición con hándicap, aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo, antes de decidir el resultado del hoyo.

Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del Hoyo: Si el jugador entrega una *tarjeta de resultados* con el resultado para un hoyo más bajo que el resultado real, pero esto no afecta a si el hoyo fue ganado, perdido o empatado, no hay penalización bajo la Regla 3.3b.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores, anotar el resultado del hoyo en la *tarjeta de resultados*).

21.3c Penalizaciones en Par/Bogey

- (1) **Penalizaciones que No Sean la Descalificación.** Todos los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador para el hoyo en el que se produjo la infracción, **pero** hay tres **excepciones**:

Regla 21

Excepción 1 – Palos en Exceso, Compartidos, Añadidos o

Sustituidos: Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta), el Comité restará del total de hoyos ganados contra perdidos, **un hoyo** (si la infracción se aplica solo a un hoyo) o **dos hoyos** (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) bajo la Regla 4.1b.

Excepción 2 – Hora de Salida: Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza, pero dentro de los cinco minutos de su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalización, Excepciones 1 y 2), el Comité restará **un hoyo** del total de hoyos ganados contra perdidos.

Excepción 3 – Demora Irrazonable: Si un jugador infringe la Regla 5.6a:

- Penalización por la primera infracción: El jugador incurre en **un golpe de penalización** en el hoyo donde la infracción ocurrió.
- Penalización por la segunda infracción: El Comité restará **un hoyo** del total de hoyos ganados contra perdidos.
- Para una tercera infracción de la Regla 5.6a, ver la Regla 21.3c(2).

Para cada excepción, el jugador debe informar de los hechos sobre la infracción al Comité antes de entregar la *tarjeta de resultados*, para que el Comité pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, está **descalificado**.

(2) **Penalizaciones de Descalificación.** Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está descalificado, **pero pierde el hoyo** en el que se produjo la infracción:

- No embocar bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)),
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado**.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo K-4 (cómo adoptar la Política de Ritmo de Juego en *Par/Bogey* con deducción de hoyos establecidos en las penalizaciones por infracción).

21.3d Excepción a la Regla 11.2 en Par/Bogey

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para empatar el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador pierde el hoyo.

21.3e Cuándo Finaliza la Vuelta en Par/Bogey

La vuelta de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya ha perdido el hoyo.

21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)**21.4a Resumen de Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)**

Three-Ball Match Play es una modalidad de juego *match play* (juego por hoyos) donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Se aplican las Reglas generales del *match play* (juego por hoyos), contenidas en las Reglas 1-20, a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se utilizan en las dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas generales en un match, podría entrar en conflicto en el otro match.

21.4b Jugando Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier match, el contrario que debería haber jugado primero puede cancelar el *golpe* bajo la Regla 6.4a(2):

Si el jugador ha jugado fuera de turno en los dos matches, cada *contrario* puede elegir si cancela el *golpe* en su match con el jugador.

Si el *golpe* del jugador solo es cancelado en un match:

- El jugador debe continuar el otro match con la bola original.

Regla 21

- Esto significa que el jugador debe completar el hoyo jugando con una bola diferente para cada match.

21.4c Bola o Marcador de Bola Levantada o Movida por Un Contrario

Si un *contrario* incurre en **un golpe de penalización** por levantar la bola o *marcador de bola* o causar el *movimiento* de la bola o *marcador de bola* de un jugador bajo la Regla 9.5b o 9.7b, la penalización solo se aplica en el match con ese jugador.

El *contrario* no incurre en penalización en el match con el otro jugador.

Rule 21.4 Interpretaciones Generales:

21.4/1 – En Three-Ball Match Play Cada Jugador Está Jugando dos Matches Distintos

En *Three-Ball match play*, debido a que cada jugador está jugando dos matches distintos, pueden surgir situaciones que afecten a un match pero no al otro.

Por ejemplo, el Jugador A concede el próximo *golpe*, el hoyo o el match al Jugador B. Esta concesión no tiene ninguna consecuencia en el match entre el Jugador A y el Jugador C o en el match entre el Jugador B y el Jugador C.

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Aunque solo se incluyen específicamente ciertas modalidades de juego en las Reglas 3, 21, 22 y 23, el golf también se juega en muchas otras modalidades como *scrambles* y *greensomes*.

Estas Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 9**; (maneras recomendadas para adaptar las Reglas a otras modalidades de juego frecuentes).

Rule 21 Interpretaciones Generales:

21/1 – El Jugador Puede Competir en Múltiples Modalidades de Stroke Play al Mismo Tiempo

Un jugador puede competir simultáneamente en varias modalidades de competiciones *stroke play*, tal como *stroke play* normal, *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey*.

REGLA
22

Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

Propósito:

La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes), donde dos compañeros compiten juntos como un bando, alternando golpes a una sola bola. Las Reglas para esta modalidad de juego son esencialmente las mismas que para el juego individual, excepto que es obligatorio que los compañeros alternen los golpes de salida para comenzar el hoyo y que jueguen cada hoyo con golpes alternados.

22.1 Resumen de Foursomes

Foursomes (también conocido como Golpes Alternados) es una modalidad de juego por *compañeros* (en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes)) donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo.

Se aplican las Reglas 1-20 en esta modalidad de juego (con el *bando* jugando una sola bola y siendo tratada de la misma manera que lo es para un jugador individual), pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

Una variación de esto es una modalidad de *match play* (juego por hoyos) conocida como Threesomes, donde un jugador compite individualmente contra un bando de dos *compañeros*, que juegan golpes alternados bajo estas Reglas específicas.

Rule 22.1 Interpretaciones:

22.1/1 – Los Hándicaps Individuales Deben Ser Anotados en la Tarjeta de Resultados

Según la Regla 3.3b(4) (Resultados en una Competición con Hándicap), es responsabilidad del jugador asegurarse que su hándicap (ver 3.3b(4)/1 está correctamente anotado en la *tarjeta de resultados*. En una competición *Foursomes*, esto afectaría tanto al jugador como a su *compañero*.

Regla 22

Si el *bando* entrega la *tarjeta de resultados* sin que estén anotados los *hándicaps* individuales tanto para el jugador como para el *compañero*, tal como anotar el *hándicap* combinado asignado al *bando* u omitirlo, el *bando* está descalificado.

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

Puesto que ambos *compañeros* compiten como un solo *bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *bando* antes de que se ejecute el *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *reponer*, *dropar* y colocar la bola, sin importar qué *compañero* debe jugar el próximo golpe del *bando*.
- Un *compañero* y su *caddie* pueden ayudar al otro *compañero* de la misma manera que el *caddie* del otro *compañero* tenga permitido ayudar (tales como dar y recibir *consejo* y llevar a cabo las otras acciones permitidas en la Regla 10), **pero** no deben dar cualquier ayuda que el *caddie* del otro *compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.
- Cualquier acción llevada a cabo o infracción de las Reglas de cualquiera de los *compañeros* o *caddies* se aplica al *bando*.

En *stroke play* (*juego por golpes*), solo uno de los *compañeros* tiene que certificar los resultados de los hoyos del *bando* en la *tarjeta de resultados* (ver Regla 3.3b).

22.3 El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada *golpe* para el *bando* de forma alternada:

- Un *compañero* debe jugar primero para el *bando* desde el *área de salida* en todos los hoyos impares, mientras que el otro *compañero* debe jugar primero para el *bando* desde el *área de salida* en todos los hoyos pares.
- Después del primer *golpe* del *bando* desde el *área de salida* de un hoyo, los *compañeros* deben jugar *golpes* alternados durante el resto del hoyo.

- Si un *golpe* se cancela o no cuenta bajo cualquier Regla (excepto cuando un *golpe* se realiza en el orden incorrecto infringiendo esta Regla), el mismo *compañero* que realizó el *golpe* debe realizar el siguiente *golpe* para el *bando*.
- Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe jugarla el *compañero* a quien le toca jugar el siguiente *golpe* del *bando*.

Cualquier *golpe* de penalización para el *bando* no afecta el orden de juego alterno de los *compañeros*.

Penalización por Ejecutar un Golpes en Orden Incorrecto Infringiendo la Regla 22.3: Penalización General.

En *stroke play* (juego por golpes), el *bando* debe corregir el error:

- El *compañero* que debía jugar debe ejecutar un *golpe* desde donde el *bando* jugó el primer *golpe* en orden incorrecto.
- El *golpe* ejecutado en orden incorrecto y cualquier otro hasta corregir el error (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización incurridos únicamente por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el *bando* no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o para el último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, el *bando* está **descalificado**.

Rule 22.3 Interpretaciones:

22.3/1 – En Foursomes Mixto, Cuando se Vuelve a Jugar Desde el Área de Salida la Bola Debe Jugarse desde la Misma Área de Salida

Jugando *Foursomes* mixtos donde se utilizan diferentes *áreas de salida* para damas y para caballeros si, por ejemplo, un jugador juega desde el *área de salida* definida con marcas amarillas y su golpe va *fuera de límites*, la jugadora debe jugar su próximo *golpe* desde el *área de salida* de marcas amarillas.

22.3/2 – Determinando Que Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en un Foursomes Juegan desde la Misma Área de Salida

Si tanto el jugador como su *compañero* erróneamente juegan desde la misma *área de salida*, es necesario establecer de quién era el turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* del *bando* A-B. El Jugador A ejecuta su golpe de salida desde el *área de salida* y a continuación el Jugador B juega desde la misma *área de salida*.

Regla 22

- Si era el turno de juego del Jugador A, la bola del Jugador B sería la bola del *bando en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.1). El bando llevaría tres golpes (incluido un golpe de penalización) y el siguiente turno de juego correspondería al Jugador A.
- Si era el turno de juego del Jugador B, el *bando* perdería el hoyo en *match play* o tendría dos golpes de penalización en *stroke play* por jugar en orden incorrecto cuando el Jugador A jugó primero desde el *área de salida*. En *stroke play* la bola del Jugador B sería la bola del *bando en juego*, el *bando* llevaría tres golpes (incluidos dos de penalización) y el siguiente turno de juego correspondería al Jugador A.

22.3/3 – Un Jugador No Puede Fallar su Golpe Intencionadamente Para que Juegue Su Compañero

Un jugador no puede cambiar el turno de juego fallando intencionadamente un golpe a la bola. Un “golpe” es el movimiento del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la bola. Por lo tanto, si un jugador ha fallado intencionadamente su golpe a la bola, no ha ejecutado un golpe y aún sigue siendo su turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* del *bando* A-B. Si el Jugador A falla su golpe a la bola intencionadamente para que el Jugador B pueda jugar el siguiente golpe, el Jugador A no ha ejecutado un golpe ya que no tenía intención de golpear la bola. Si el Jugador B, seguidamente, juega la bola, el *bando* A-B recibe la *penalización general* porque el Jugador B jugó en orden incorrecto ya que aún era el turno de juego del Jugador A.

Sin embargo, si el Jugador A tiene la intención de golpear la bola y falla accidentalmente, el jugador A ha ejecutado el golpe y le corresponde jugar al Jugador B.

22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional es Jugada por el Compañero Equivocado

Si un *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe ser jugada por el *compañero* del *bando* al que le corresponda el turno de juego para el siguiente golpe.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* del *bando* A-B. El Jugador A juega su bola y hay dudas de si puede estar *fuera de límites* o perdida fuera de un *área de penalización*. Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe ser jugada por el Jugador B. Si, por error, el Jugador A juega la *bola provisional* no hay penalización si se encuentra la bola original, y la *bola provisional* no se convierte en *bola en juego*.

Sin embargo, si la bola original está *perdida* y la *bola provisional* se convierte en *bola en juego*, al haber jugado A la *bola provisional* en este ejemplo, el *bando* pierde el hoyo en *match play* o incurre en la penalización de dos golpes en *stroke play* por jugar en orden incorrecto. En *stroke play*, la *bola provisional* debe ser abandonada y el Jugador B debe regresar al punto donde el Jugador A ejecutó su último *golpe* a la bola original y poner una *bola en juego* (Regla 18.2b).

22.4 Iniciando la Vuelta

22.4a Iniciando la Vuelta

El *bando* puede elegir qué *compañero* jugará primero desde el *área de salida* al comenzar la *vuelta*, a menos que en las Condiciones de la Competición esté estipulado que *compañero* debe hacerlo.

La *vuelta* del *bando* comienza cuando ese *compañero* ejecuta un *golpe* para comenzar el primer hoyo del *bando*.

22.4b Hora de Salida y Punto de Salida

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *compañero* dependiendo de quién jugará primero para el *bando*:

- El *compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora fijada y en el punto de salida y debe comenzar a esa hora (no antes).
- El *compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida ya sea en el punto de salida o a lo largo del hoyo cerca de donde espera quede en reposo la bola jugada desde el *área de salida*.

Si cualquiera de los *compañeros* no está presente de esa forma, el *bando* infringe la Regla 5.3a.

22.5 Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

REGLA

23

Four-Ball

Propósito:

La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes)), donde los compañeros compiten como un bando y cada uno jugando una bola individualmente. El resultado del bando para un hoyo es el resultado más bajo de los compañeros en ese hoyo.

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes)) implicando *compañeros* donde:

- Dos *compañeros* compiten juntos como *bando* y cada jugador juega su propia bola, y
- El resultado de un *bando* para un hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* para ese hoyo.

Las Reglas 1-20 se aplican a esta modalidad de juego, modificadas por estas Reglas específicas.

Una variación de éste es una modalidad *match play* (juego por hoyos) conocido como Best-Ball, en la que un jugador compite contra un *bando* de dos o tres *compañeros* y cada *compañero* juega su propia bola bajo las Reglas, modificadas por estas Reglas específicas. (Para Best-Ball con tres *compañeros* en un *bando*, cada referencia al otro *compañero* significa los otros dos *compañeros*).

23.2 Anotando Resultados en Four-Ball

23.2a Resultado del Bando para el Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos) y Stroke Play (Juego por Golpes)

- Cuando Ambos Compañeros Embocan o De Otra Forma Completan el Hoyo De Acuerdo a las Reglas. El resultado más bajo es el resultado del *bando* para el hoyo.

- Cuando Solo Un Compañero Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El resultado de ese compañero es el resultado del bando para el hoyo. El otro *compañero* no necesita embocar.
- Cuando Ninguno de los Compañeros Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El *bando* no tiene un resultado para el hoyo, lo que significa:
 - » En *match play* (juego por hoyos), el *bando* **pierde el hoyo**, salvo que el *bando* contrario ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.
 - » En *stroke play* (juego por golpes), el *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo de acuerdo con la Regla 3.3c.

Rule 23.2a Interpretaciones:

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando No Se Completa un Hoyo Correctamente con Ninguna Bola

En *Four-Ball match play*, si ningún jugador completa un hoyo, el *bando* cuyo jugador sea el último en levantar la bola o en ser descalificado para el hoyo, gana el hoyo.

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D en un *match Four-Ball*. En un determinado hoyo, por error el Jugador A juega la bola del Jugador C y a continuación el Jugador C juega la bola del Jugador A y los dos *embocan* con dichas bolas. Los Jugadores B y D fueron ambos a un *área de penalización* y levantan las bolas. Durante el juego del siguiente hoyo, el Jugador A y el Jugador C determinan que ambos jugaron una *bola equivocada* en el hoyo anterior.

La decisión es que el Jugador A y el Jugador C están descalificados para el anterior hoyo. En consecuencia, si el Jugador B levantó la bola antes que el Jugador D, el *bando* C-D ganaron el hoyo y si el jugador D levantó la bola antes que B, el *bando* A-B ganó el hoyo. Si no se puede determinar qué jugador levantó su bola en primer lugar, el *Comité* debería decidir que el hoyo se empató.

Regla 23

23.2b Tarjeta de Resultados del Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) **Responsabilidad del Bando.** Deben anotarse los resultados brutos (gross) del bando para cada hoyo en una sola *tarjeta de resultados* y en una competición con hándicap, el hándicap de cada uno de los *compañeros* debe ser anotado en la *tarjeta de resultados*.

Para cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto (gross) de al menos uno de los *compañeros* en la *tarjeta de resultados*.
- No hay penalización por anotar el resultado de más de un *compañero* en la *tarjeta de resultados*.
- Cada resultado en la *tarjeta de resultados* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, el bando está **descalificado**.
- No es suficiente anotar un resultado como resultado del *bando* en general.

Solo uno de los *compañeros* necesita certificar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados* del *bando* bajo la Regla 3.3b(2).

(2) **Responsabilidad del Comité.** El *Comité* es responsable de decidir qué resultado cuenta para el *bando* en cada hoyo, incluyendo la aplicación del hándicap para cualquier competición con hándicap:

- Si solo se anotó un resultado para el hoyo, ese resultado es el que cuenta para el *bando*.
- Si el resultado de ambos *compañeros* se anotó para el hoyo:
 - » Si son diferentes, el resultado más bajo bruto (gross) o neto contará para el *bando*.
 - » Si ambos resultados son iguales, el *Comité* puede hacer contar cualquiera de ellos. Si el resultado seleccionado resultara ser incorrecto por cualquier razón, el *Comité* seleccionará el otro.

Si el resultado que cuenta para el *bando* no es claramente identificable como el resultado que un *compañero* individualmente consiguió, o si ese *compañero* es descalificado en relación con el juego del hoyo, el *bando* está **descalificado**.

DIAGRAMA 23.2b: ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN FOUR-BALL STROKE PLAY (JUEGO POR GOLPES) SCRATCH

Nombres: John Smith and Kate Smith Fecha: 10/05/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suma
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Resultado del Bando	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Resultado del Bando	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Firma del Marcador: [Firma] Firma del jugador: [Firma]

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y marcador

Rule 23.2b Interpretaciones:

23.2b/1 – El Resultado del Hoyo Debe Ser Identificado Correctamente para Cada Compañero

En Four-Ball stroke play, los compañeros están obligados a entregar una tarjeta de resultados con los resultados de cada hoyo identificados correctamente para cada compañero. Los siguientes son ejemplos de anotación de resultados en Four-Ball basados en como la tarjeta de resultados se ha rellenado y entregado por el bando A-B:

- En una competición hándicap, el Jugador A y el Jugador B ambos embocaron en 4 golpes en un hoyo donde el Jugador B recibe un punto de hándicap pero el Jugador A no lo recibe. El marcador anota un resultado bruto (gross) de 4 para el Jugador A, no anotando resultado bruto (gross) para el Jugador B, y un resultado neto para el bando de 3. La tarjeta de resultados fue devuelta al Comité.

La decisión es que el resultado del Jugador A con 4 golpes es el resultado del bando para el hoyo. Solo el Comité tiene la responsabilidad de aplicar los golpes de hándicap. El resultado del bando es 4 ya que está identificado para el Jugador A. El resultado neto de 3 anotado por el marcador es irrelevante.

- En un hoyo, el Jugador A levanta su bola y el Jugador B emboca en 5 golpes. El marcador anota un 6 para el jugador A y un resultado de 5 para el Jugador B. La tarjeta de resultados es entregada con estos resultados anotados.

Regla 23

No hay penalización ya que el resultado del *compañero* que cuenta para el *bando* está correctamente anotado.

- En un hoyo, el Jugador A levanta su bola y el Jugador B emboca en 4 golpes. Por error, el *marcador* anota un resultado de 4 para el Jugador A y no anota resultado para el Jugador B. La *tarjeta de resultados* se entrega de esta manera.

La decisión es que el *bando* está descalificado porque el resultado para el *bando* en ese hoyo está identificado para el Jugador A, y el Jugador A no completó el hoyo.

23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Resultados Incorrecta

Las siguientes situaciones instruyen como se deben aplicar la Regla 3.3b(3) (Resultado Equivocado para un Hoyo) y la Regla 23.2b. En todos los casos, el *bando* A-B entrega una *tarjeta de resultados* con un resultado incorrecto en un hoyo y el error se descubre después de que la *tarjeta de resultados* haya sido entregada pero antes de que la competición esté cerrada.

- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 5. El Jugador A toca la arena de un *bunker* al ejecutar el backswing (subida del palo) para el golpe y es conocedor antes de entregar la *tarjeta de resultados* de la penalización por la infracción de la Regla 12.2b(1) (Restricciones al Tocar la Arena en el Bunker) pero no la incluye en su resultado para el hoyo. La Excepción 3.3b(3) no es aplicable ya que el Jugador A era conocedor de la penalización y el *bando* es descalificado bajo la Regla 23.2b.
- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 5. El Jugador A infringió la Regla 12.2b(1) por tocar la arena al hacer un swing de práctica en un *bunker* pero ninguno de los *compañeros* de *bando* es conocedor de la penalización antes de entregar la *tarjeta de resultados*. La Excepción a la Regla 3.3b(3) es aplicable. Como el resultado del Jugador A es el resultado que ha de contar en el hoyo, el Comité debe aplicar la *penalización general* al resultado del Jugador A en ese hoyo por una infracción de la Regla 12.2b(1).

Por lo tanto el resultado del *bando* en el hoyo es 6, Las Reglas solo permiten al *bando* revertir al resultado del Jugador B si el resultado de ambos *compañeros* era el mismo para el hoyo (Regla 23.2b(2)).

- El Jugador A entrega un resultado de 4 y el Jugador B entrega un resultado de 6. El Jugador A movió su bola al quitar un *impedimento* suelto infringiendo la Regla 15.1b. El Jugador A *repuso* la bola pero era desconocedor de la penalización de un golpe. El Jugador B observó el incidente en su totalidad y era conocedor de la penalización. La *tarjeta*

de resultados es devuelta con un resultado de 4 para el Jugador A y 6 para el Jugador B. El resultado del Jugador A debía haber sido 5 con el golpe de penalización incluido.

La Excepción de la Regla 3.3b(3) no es aplicable dado que el Jugador B era conocedor del incidente y de la consiguiente penalización que se debería haber aplicado al Jugador A. El *bando* es descalificado de acuerdo con la Regla 23.2b.

- El Jugador A y el Jugador B entregan un resultado de 4. El Jugador A levanta su bola para identificarla en el *área general* pero el tener que levantarla no era razonablemente necesario para identificar la bola. Ni el Jugador A ni el Jugador B son conocedores antes de entregar la *tarjeta de resultados* de la penalización por infringir la Regla 7.3.

Como ambos resultados en la *tarjeta de resultados* son iguales, el *Comité* podía escoger cualquiera de ellos. Si el *Comité* había escogido el resultado del Jugador A que más tarde se estableció como incorrecto, el *Comité* ha de seleccionar el resultado del Jugador B, que es correcto, y no hay penalización para el *bando*.

23.2c Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball

La Regla 11.2 no se aplica a esta situación:

Cuando un *compañero* del jugador ha completado el hoyo y la bola en movimiento del jugador necesita ser *embocada* para conseguir para el *bando* un resultado en el hoyo un golpe mas bajo, si cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y la bola del jugador no cuenta para el *bando*.

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado

23.3a Cuándo Empieza la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* comienza cuando uno de los *compañeros* ejecuta un *golpe* para comenzar su primer hoyo.

23.3b Cuándo Termina la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* termina:

- En *match play* (*juego por hoyos*), cuando cualquiera de los dos *bandos* ha ganado el *match* (ver Reglas 3.2a(3) y (4)).

Regla 23

- En *stroke play* (juego por golpes), cuando el *bando* completa el hoyo final, ya sea embocando ambos *compañeros* (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b) o embocando un *compañero* en el hoyo final y el otro *compañero* elige no hacerlo.

23.3c Cuándo el Hoyo Está Completado

- (1) **Match Play (Juego por Hoyos).** Un *bando* ha completado un hoyo cuando ambos *compañeros* han embocado o sus próximos golpes concedidos o cualquier *bando* ha concedido el hoyo.
- (2) **Stroke Play (Juego por Golpes).** Un *bando* ha completado un hoyo cuando uno de los *compañeros* ha embocado y el otro *compañero* también ha embocado o elige no hacerlo.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

El *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *vuelta*. No es necesario que ambos *compañeros* estén presentes o, si están presentes, que ambos jueguen en todos los hoyos.

Si un *compañero* está ausente y luego llega a jugar, ese *compañero* solo puede incorporarse entre dos hoyos al juego para el *bando*, lo cual significa que:

- **Match Play (Juego por Hoyos) – Antes de Que Cualquier Jugador del Match Comience el Hoyo.** Si el *compañero* llega justo después de que cualquier jugador de cualquier *bando* del match haya comenzado el juego del hoyo, ese *compañero* no está autorizado a jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.
- **Stroke Play (Juego por Golpes) - Antes de Que el Otro Compañero Comience el Hoyo.** Si el *compañero* llega justo después de que el otro *compañero* haya comenzado el juego del hoyo, el *compañero* que ha llegado no está autorizado para jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.

Un *compañero* que llega y que no está autorizado a jugar un hoyo aún puede dar *consejo* o ayuda al otro *compañero* y llevar a cabo otras acciones para el otro *compañero* en ese hoyo (ver Reglas 23.5a y 23.5b).

Penalización por infringir Regla 23.4: Penalización General.

Rule 23.4 Interpretaciones:**23.4/1 – Estableciendo los Puntos de Hándicap en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir**

En un *Four-Ball match play* jugado con hándicap, el jugador con el hándicap más bajo no puede jugar, el jugador ausente no se descarta dado que puede empezar a jugar para el *bando* entre el juego de dos hoyos, que en *match play* significa antes de que cualquier jugador de cualquier *bando* ha empezado el juego de un hoyo.

Los puntos de hándicap se calculan como si los cuatro jugadores estuvieran presentes. Si se declara un hándicap incorrecto para el jugador ausente, la Regla 3.2c(1) (Declarando Hándicaps) se aplica.

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero**23.5a El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del Compañero que éste Puede Realizar**

Aunque cada jugador de un *bando* debe jugar su propia bola:

- Un jugador puede realizar cualquier acción sobre la bola de su *compañero* que el *compañero* puede hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y *levantar*, *reponer*, *dropar* y *colocar* la bola.
- Un jugador y su *caddie* pueden ayudar al *compañero* de la misma manera que el *caddie* del *compañero* tenga permitido ayudar (como *dar* y *solicitar consejo* y *llevar a cabo* otras acciones permitidas bajo la Regla 10), **pero** no debe proporcionar cualquier ayuda que el *caddie* del *compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, los *compañeros* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola en el *green* y así ayudar a cualquiera de ellos o a cualquier otro jugador (ver Regla 15.3a).

Rule 23.5a Interpretaciones:**23.5a/1 – Las Acciones de un Caddie Compartido Pueden Resultar en Penalización para Ambos Compañeros**

Cuando los *compañeros* en un *Four-Ball* comparten un *caddie* y la infracción de una Regla por parte del *caddie* no puede asignarse a un *compañero* en concreto, ambos *compañeros* son penalizados.

Regla 23

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D en un *match Four-Ball*. Los *compañeros* A-B comparten un *caddie* y ese *caddie* mueve accidentalmente la bola del Jugador C o D en un momento diferente al de la búsqueda sin ninguna instrucción específica por parte del Jugador A o del Jugador B. El *caddie* ha infringido la Regla 9.5b (Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva), pero no hay manera de asignar la penalización a un *compañero* en concreto del *bando*. En consecuencia, ambos jugadores A y B incurren en un golpe de penalización.

23.5b El Compañero Es Responsable de las Acciones del Jugador

Cualquier acción llevada a cabo por el jugador relacionada con la bola o *equipamiento* del *compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por el *compañero*.

Si la acción del jugador infringiese una Regla si hubiese sido realizada por el *compañero*:

- El *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante (ver Regla 23.8a).
- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas mediante las siguientes acciones:
 - » *Mejorando las condiciones que afectan al golpe a ejecutar por el compañero.*
 - » *Causando accidentalmente el movimiento de la bola del compañero, o*
 - » *No marcando la posición de reposo de la bola del compañero antes de levantarla.*

Esto también se aplica a las acciones efectuadas por el *caddie* del jugador, relacionadas con la bola del *compañero*, que infringiría una Regla si hubiesen sido realizadas por el *compañero* o por el *caddie* del *compañero*.

Si las acciones del jugador o su *caddie* afectan al juego, tanto de su bola como la de su *compañero*, ver Regla 23.8a(2) para saber cuándo ambos *compañeros* tienen penalización.

23.6 Orden de Juego del Bando

Los *compañeros* pueden jugar en el orden que el *bando* considere mejor.

Esto significa que cuando es el turno de un jugador bajo la Regla 6.4a (*match play* (juego por hoyos)) o 6.4b (*stroke play* (juego por golpes)), puede jugar el jugador o su *compañero*.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder Golpe en el Juego por Hoyos:

- Un jugador no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente golpe ha sido concedido, si esto ayudase al *compañero*.
- Si el jugador lo hace, cuenta su resultado para el hoyo, sin penalización, **pero** el resultado del *compañero* en ese hoyo no cuenta para el *bando*.

Rule 23.6 Interpretaciones:

23.6/1 – Abandonar el Derecho a Jugar en el Orden que el Bando Considere Mejor

En un match *Four-Ball*, si el *bando* expresa o implícitamente deja claro que el jugador del *bando* cuya bola está más lejos del *hoyo* no completará el hoyo, ese jugador ha abandonado su derecho a completar el hoyo, y el *bando* no puede cambiar esta decisión hasta que el *contrario* haya jugado.

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D un match *Four-Ball*. Las cuatro bolas están en *green* con los Jugadores A, B y D en dos golpes mientras que el Jugador C está en cuatro golpes. Las bolas del Jugador A y del Jugador C están a 3 metros del *hoyo*, la bola del Jugador B está a medio metro del *hoyo* y la del Jugador D a un metro del *hoyo*. El Jugador C levanta su bola. El Jugador A sugiere que B y D deberían jugar.

Después de que el Jugador D juegue, el Jugador A ha renunciado a su derecho a jugar y su resultado no puede contar para el *bando* (por ejemplo, en el caso que el Jugador B fallara su putt). La situación sería diferente si el Jugador B hubiera estado más lejos del *hoyo* que el jugador D. Si el Jugador B efectúa un golpe con el putter y falla, el Jugador A aún tendría el derecho a completar el hoyo si lo hace antes del que juegue el Jugador D.

23.6/2 – Los Compañeros no Deben Demorar el Juego Irrazonablemente Cuando Juegan en un Orden Ventajoso para Ellos

Los siguientes son ejemplos de situaciones donde los *compañeros* del *bando* A-B juegan en un orden que ellos creen mejor pero que les pueden representar penalización bajo la Regla 5.6a por demorar irrazonablemente el juego:

Regla 23

- El golpe de salida del Jugador A en un par 3, que se juega en su totalidad por encima de un *área de penalización*, va a reposar al *área de penalización*, mientras que el golpe de salida del Jugador B queda en reposo en el *green*. El *bando* se dirige al *green* sin que el Jugador A juegue una bola de acuerdo con la Regla de *área de penalización*. El Jugador B necesita realizar 4 putts para completar el hoyo. Entonces, el Jugador A decide abandonar el *green*, volver al *área de salida* y poner otra bola en juego.
- Después de sus golpes de salida, la bola del Jugador A está a 220 yardas del hoyo y la bola del Jugador B está a 240 yardas del hoyo. El Jugador A ejecuta su segundo golpe antes de que lo haga el jugador B. La bola del Jugador A va a reposar a 30 yardas del hoyo y el bando decide que A se adelante para ejecutar su tercer golpe.

23.6/3 – En Que Momento un Bando en Match Play Puede Ser Obligado a Cancelar el Golpe por el Contrario

Cuando los dos jugadores de un *bando* juegan desde fuera del *área de salida* en un match *Four-Ball*, solo el último golpe puede ser cancelado bajo la Regla 6.1b.

Por ejemplo, en un match *Four-Ball* en el que el *bando* A-B juegan contra el *bando* C-D, si tanto el Jugador A como el Jugador B juegan desde fuera del *área de salida*, jugando el Jugador A primero seguido del Jugador B, el *bando* C-D puede cancelar el golpe del Jugador B, pero no el del Jugador A.

La Regla 6.1b requiere que la cancelación del golpe sea hecha inmediatamente. Esto también es aplicable si el Jugador A y el Jugador B juegan ambos cuando era el turno de juego del Jugador C o del Jugador D durante el juego del hoyo.

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

Rule 23.7 Interpretaciones:**23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dando Consejo y Compartiendo Palos Después que un Match Concurrente Termine**

Cuando se juegan de manera concurrente un match *Four-Ball* y un match individual, los dos jugadores del *bando* dejan de ser *compañeros* una vez el match *Four-Ball* termina. Sin embargo, los dos jugadores que fueron *compañeros* están todavía autorizados a darse mutuamente *consejo* y compartir los palos durante el resto de ambos matchs individuales.

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D un match *Four-Ball* a la vez que dos matchs individuales del Jugador A contra el Jugador C y del Jugador B contra el Jugador D, ambos matchs son de 18 hoyos. Los Jugadores A y B están compartiendo los 14 palos traídos por el Jugador A. Si el match *Four-Ball* acaba en el hoyo 16, pero los matchs individuales están empatados, el Jugador A y el Jugador B pueden continuar usando los palos seleccionados para jugar (los palos compartidos) y darse *consejo* mutuamente, a pesar de que los Jugadores A y B ya no sean *compañeros* de *bando*.

23.8 Cuando La Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica a Ambos Compañeros

Cuando un jugador incurre en una penalización por infringir una Regla, la penalización se puede aplicar solo al jugador o a ambos *compañeros* (es decir, al *bando*). Esto depende de la penalización y de la modalidad de juego:

23.8a Penalizaciones Que No Sean Descalificación

(1) **La Penalización Normalmente se Aplica Solo al Jugador, No Al Compañero.** Cuando un jugador incurre en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente solo se aplica al jugador y no también a su *compañero*, **excepto** en las situaciones descritas en (2).

- Los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador y no al resultado del *compañero*.
- En *match play* (juego por hoyos), un jugador que incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)** no tiene resultado que cuente para el *bando* en ese hoyo, **pero** su penalización no afecta a su *compañero*, que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

Regla 23

(2) Tres Situaciones en las Que la Penalización del Jugador También se Aplica al Compañero.

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo). En *match play* (juego por hoyos), el *bando* incurre en la penalización (**ajustando el resultado del match**); en *stroke play* (juego por golpes) el *compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.
- Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero. En *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes), el *compañero* incurre en la **misma penalización** que el jugador.
- En Match Play (Juego por Hoyos), Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del Contrario. El *compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.

Excepción – Jugador que Ejecuta Golpe a Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego del Compañero o Perjudica al Juego del Contrario:

- Solo el jugador (no el *compañero*) incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 6.3c.
- Esto se cumple incluso si la bola jugada como *bola equivocada* es del *compañero*, un *contrario* o cualquier otra persona

Rule 23.8a(2) Interpretaciones:

23.8a(2)/I – Ejemplos de Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero

Tanto el *Four-Ball match Play* como en *stroke play*, cuando la infracción de una Regla por un jugador ayuda a su *compañero*, el *compañero* incurre en la misma penalización.

Ejemplos de cuando ambos *compañeros* del *bando* A-B incurren en la misma penalización son:

- Con el *bando* A-B jugando contra el *bando* C-D, la bola del Jugador B está cerca del *hoyo* y en una posición que ayudaría al Jugador A para apuntar su putt. El Jugador C requiere al Jugador B que marque y levante su bola. El Jugador B rechaza levantar su bola y el Jugador A ejecuta su putt con la bola de B ayudándole para apuntar.

El Jugador B incurre en la *penalización general* bajo la Regla 15.3a (Bola en Green que Ayuda al Juego) por no levantar su bola que está ayudando, como esto ayudó al Jugador A, el Jugador A también incurre en la *penalización general*.

- El Jugador B adopta su *stance* para un putt y ejecuta el *golpe* mientras el Jugador A deliberadamente permanece en o cerca de la extensión de la *línea de juego* por detrás de la bola por cualquier razón. El Jugador B está infringiendo la Regla 10.2b (4) (Permanecer Detrás del Jugador) por adoptar un *stance* cuando el Jugador A estaba en tal posición e incurre en la *penalización general*.

Además, como el putt del Jugador A está en la misma línea del Jugador B y el Jugador B ejecuta un *golpe* mientras el Jugador A está en una extensión de la *línea de juego* del Jugador B, la infracción del Jugador B ayudó al Jugador A y, por lo tanto, el Jugador A también incurre en la misma penalización que B.

- La bola del Jugador A está *fuera de límites* y el Jugador A decide no completar el hoyo. La bola del Jugador B está a una distancia similar del hoyo. El Jugador A dropa una bola cerca de donde está la bola del Jugador B y la juega hacia el *green* y, con esa acción, ayuda al Jugador B.

Como el hoyo no se ha completado y el resultado no está aún decidido, el juego de la bola por parte del Jugador A se considera práctica e infracción de la Regla 5.5a (Golpes de Práctica Durante el Juego del Hoyo). Como la práctica del Jugador A ayudó al Jugador B, el Jugador B incurre también en la *penalización general*.

23.8a(2)/2 – Ejemplo de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario

En *Four-Ball match play*, si la infracción de una Regla perjudica al juego del contrario, el *compañero* del jugador incurre en la misma penalización.

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D en un *match Four-Ball*. Mientras los cuatro jugadores están disputando un hoyo, el Jugador A informa de un número de *golpes* realizados erróneo al Jugador C o al Jugador D. El *bando* C-D adecúa su estrategia de juego de acuerdo a esta información y uno de ellos ejecuta un *golpe*.

El Jugador A incurre en la *penalización general* bajo la Regla 3.2d (1) (Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva) por no haber dado el número de golpes correcto. El Jugador B incurre en la misma penalización ya que la infracción perjudica el juego del contrario. El *bando* A-B pierde el hoyo.

Regla 23

23.8a(2)/3 – Dar Información Equivocada sobre el Número de Golpes o No Informar al Contrario de una Penalización No Se Considera Nunca Que Perjudica al Contrario Cuando el Jugador Está Fuera de la Disputa de un Hoyo

Cuando un jugador en un *Four-Ball* está fuera de la disputa de un hoyo y da información equivocada sobre el número de golpes realizados o no informa al *contrario* de una penalización, no se considera nunca que perjudique el juego del *contrario*, ya que el resultado del jugador en el hoyo no será representativo en el match.

Por ejemplo, el *bando* A-B está jugando contra el *bando* C-D en un match *Four-Ball*. El Jugador A ha ejecutado 3 golpes, el Jugador B 5 golpes, el Jugador C 4 golpes y el Jugador D ha levantado ya su bola. El Jugador B causa que su bola se *mueva* y tiene un golpe de penalización bajo la Regla 9.4. El Jugador B no informa a nadie de su penalización, *repone* su bola y ejecuta el golpe. Los Jugadores A y C *embocan* con 5 golpes. Como B no informó al *bando* C-D de su penalización, está descalificado del hoyo bajo la Regla 3.2d. Pero, como el resultado de B no tenía relevancia en el resultado del hoyo (ya que B embocó en más de 5 golpes, C embocó su próximo golpe para 5 y D levantó la bola), la infracción no perjudicó al Jugador C o al Jugador D. Por lo tanto, el Jugador A no incurre en ninguna penalización.

23.8b Penalizaciones de Descalificación

(1) **Cuándo la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando.** Un *bando* está **descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1.2 Normas de Conducta del Jugador
- Regla 1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe
- Regla 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego
- Regla 4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta
- Regla 4.3 Uso del Equipamiento
- Regla 5.6a Demora Irrazonable
- Regla 5.7b-c Cuando el Comité Suspende el Juego y lo Reanuda
- Regla 6.2b Reglas del Área de Salida

Solo en Match Play (Juego por Hoyos):

- Regla 3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Solo en Stroke Play (Juego por Golpes):

- Regla 3.3b(2) Responsabilidades del Jugador: Certificando y Entregando la Tarjeta de Resultados
- Regla 3.3b(3) Resultado Incorrecto para un Hoyo
- Regla 3.3b(4) Resultados en una Competición con Hándicap
- Regla 5.2b Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas
- Regla 23.2b Tarjeta de Resultados del Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

(2) **Cuándo una Infracción de Ambos Jugadores Significa que el Bando Está Descalificado.** Un *bando* está **descalificado** si ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta
- Regla 5.4 Jugando en Grupos
- Regla 5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Solo en Stroke Play (Juego por Golpes):

Un *bando* está **descalificado** si, en el mismo hoyo, ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 3.3c Dejar de Embocar
- Regla 6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del Área de Salida
- Regla 6.3c Bola Equivocada
- Regla 14.7 Jugando desde Lugar Equivocado

(3) **Cuando la Infracción de Un Jugador Significa Solo que No Tiene Resultado Válido para el Hoyo.** En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con una penalización de descalificación, el jugador no está descalificado, **pero** su resultado para el hoyo en el que se produjo la infracción, no cuenta para el *bando*.

En *match play* (juego por hoyos), si ambos *compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo hoyo, el *bando* **pierde el hoyo**.

REGLA

24

Competiciones por Equipos

Propósito:

La Regla 24 cubre las competiciones por equipos jugadas en match play (juego por hoyos) o stroke play (juegos por golpes), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus vueltas o matches para obtener un resultado global de equipo.

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos

- Un “equipo” es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *bandos* para competir contra otros equipos.
- Su participación en la competición por equipos puede ser parte de otra competición que tiene lugar al mismo tiempo (como *stroke play* (juego por golpes) individual).

Las Reglas 1-23 se aplican a una competición por equipos, pero se modifican con estas Reglas específicas.

24.2 Condiciones de Competición por Equipos

El Comité decide la modalidad de juego, cómo se calculará el resultado global del equipo y otras Condiciones de la Competición, como:

- En *match play* (juego por hoyos), los puntos obtenidos por ganar o empatar un match.
- En *stroke play* (juego por golpes), el número de resultados que van a contar para el resultado total de cada equipo.
- Si la competición puede acabar en empate y, si no, cómo se hará el desempate.

Rule 24.2 Interpretaciones:**24.2/1 – La Descalificación Puede Ser Aplicable a Una o a Todas las Vueltas en el Juego por Equipos**

Si un jugador es descalificado de una *vuelta* en una competición por equipos, en la cual no cuentan todos los resultados en el resultado total del equipo, la descalificación se aplica solo a dicha *vuelta* de la competición.

Sin embargo, si un jugador es descalificado por infringir los estándares del Código de Conducta de acuerdo con la Regla 1.2b, el *Comité* debe decidir si dicha descalificación es solo para esa *vuelta* o para toda la competición.

24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar a un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores del equipo jugarán en qué *vuelatas* o matches, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *compañeros*.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competición.

24.4 Consejo Permitido en Competición por Equipos**24.4a Persona Autorizada para Dar Consejo al Equipo (Consejero)**

El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona (un “consejero”) quien puede dar *consejo* y otra ayuda, como se permite en la Regla 10.2b(2), a los jugadores del equipo durante una *vuelta* o a la que los demás jugadores del equipo pueden pedir consejo:

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador del equipo u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).
- La identidad del consejero debe ser comunicada al *Comité* antes de dar *consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una *vuelta* o durante la competición.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar dos consejeros).

Regla 24

24.4b Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando

Si el consejero es un jugador del equipo, no puede ejercer como tal mientras está jugando una *vuelta* en la competición.

Mientras está jugando una *vuelta*, el consejero es considerado como cualquier otro miembro del equipo que está jugando a efectos de las restricciones sobre *consejo* contenidas en la Regla 10.2a.

24.4c No está permitido el Consejo Entre Miembros del Equipo Que no Sean Compañeros

Excepto cuando juegan juntos como *compañeros* en un *bando*:

- Un jugador no debe pedir *consejo* o dar *consejo* a un miembro de su equipo que está jugando en el *campo*.
- Esto es aplicable, tanto si el miembro del equipo está jugando en el mismo grupo como si está en otro grupo en el *campo*.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-5 (en una competición por equipos *stroke play* (juego por golpes), en la que el resultado del jugador en una *vuelta* solo cuenta como parte del resultado del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a los miembros de un equipo, que juegan en el mismo grupo, a darse *consejo* entre ellos, incluso si no son *compañeros*).

Penalización por Infringir la Regla 24.4: Penalización General.

Rule 24.4 Interpretaciones:

24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipo y a las Personas Autorizadas a Dar Consejo (Consejeros)

El *Comité* puede adoptar una Regla Local limitando quien puede ejercer de capitán de equipo o consejero y también limitar la conducta de un capitán de equipo o consejero.

Ejemplos de limitaciones incluyen:

- Permitir que solo un jugador amateur pueda actuar de capitán de equipo y/o consejero.
- Estableciendo que los capitanes de equipo y/o consejeros no pueden estar en el *green*.
- Que el *consejo* debe ser dado directamente en persona y no a través de radio, teléfono u otros medios electrónicos.

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un *área de penalización*, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su *stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su *stance*.

Casos especiales:

- **El Rocío y la Escarcha** no son *agua temporal*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha) son impedimentos *suelos* o, cuando estén en el terreno, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **El Hielo Fabricado** es una *obstrucción*.

Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un animal, **excepto** los hechos por *animales* que también son definidos como *impedimentos suelos* (tales como gusanos o insectos).

El término *agujero de animal* incluye:

- El material suelto que el *animal* ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero marcado que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero subterráneo.

Definiciones

Agujero de Animal / I – Una Huella de Animal o Marca de Pezuña Aislada No Es Un Agujero de Animal

Una huella de *animal* aislada, que no conduce a un *agujero de animal* no es un *agujero de animal* hecho por un *animal*, es una irregularidad de la superficie de la cual no se permite el alivio sin penalización. Sin embargo, cuando dicho daño esté en el *green*, puede ser reparado (Regla 13.1c(2) – Mejoras Permitidas en el Green)).

Animal

Cualquier ser vivo del reino animal (diferente al ser humano), incluyendo mamíferos, pájaros, reptiles, anfibios e invertebrados (tales como gusanos, insectos, arañas y crustáceos).

Árbitro

La persona designada por el Comité para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 6C** (explicando las responsabilidades y autoridad de un árbitro).

Área de Alivio

El área donde un jugador ha de *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- **Punto de Referencia:** El punto desde el que se mide el tamaño del *área de alivio*.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** El *área de alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones:
- **Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:** La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
 - » Solo está en ciertas *áreas del campo* definidas, como solo en el *área general*, o no en un *bunker* o en un *área de penalización*,
 - » No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker*, desde los cuales se está tomando alivio, o
 - » Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que se está tomando alivio.

Al usar la *longitud del palo* para determinar el tamaño del *área de alivio*, el jugador puede medir directamente a través de una zanja, hoyo o cosa similar y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerca, pared, túnel, desagüe o boca de riego), **pero** no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y abajo.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 21 (El *Comité* puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de dropaje como *área de alivio* cuando toma un determinado alivio).

Áreas del Campo

Las cinco áreas definidas que constituyen el *campo* son:

- El *área general*,
- El *área de salida*, desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar,
- Todas las *áreas de penalización*,
- Todos los *bunkers*, y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Área de Penalización

Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalización está permitido, si la bola del jugador va a reposar a ella.

Un *área de penalización* es:

- Cualquier cauce de agua en el *campo* (marcada o no por el *Comité*), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no), y
- Cualquier otra parte del *campo* definida por el *Comité* como *área de penalización*.

Un *área de penalización* es una de las cinco *áreas del campo* definidas.

Hay dos tipos diferentes de *áreas de penalización*, distinguidas por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalización* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al jugador dos opciones de alivio (Regla 17.1d (1) y (2)).
- Las *áreas de penalización* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) proporcionan al jugador una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *áreas de penalización* amarillas.

Definiciones

Si el color de un *área de penalización* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considerará un *área de penalización* roja.

Los márgenes de un *área de penalización* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*, ya sea que esté sobre, encima o debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como un puente sobre el *área de penalización* o un árbol enraizado dentro del margen con ramas que se extienden fuera del margen o viceversa), solo la parte del objeto que está dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*.

Los márgenes de un *área de penalización* deberían ser definidos con estacas, líneas o elementos físicos:

- **Estacas:** Cuando está definida por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y así las estacas están dentro del *área de penalización*.
- **Líneas:** Cuando está definida por una línea pintada en el suelo, el margen del *área de penalización* está definido por su borde exterior, y la línea en sí está dentro del *área de penalización*.
- **Elementos Físicos:** Cuando está definida por elementos físicos (como una playa, área desértica o muro de contención), el *Comité* debería determinar cómo se define el margen del *área de penalización*.

Cuando el margen del *área de penalización* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *área de penalización*, **pero** no tienen otro significado.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de ese *área de penalización* se define por sus márgenes naturales (es decir, donde el suelo se inclina hacia abajo para formar la depresión que puede contener el agua).

Si un cauce abierto de agua no contiene agua normalmente (como una zanja de drenaje o un área de circulación de agua que está seca, excepto durante una estación lluviosa), el *Comité* puede definir esa área como parte del *área general* (lo que significa que no es un *área de penalización*).

Área de Salida

Área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo con una longitud de dos *palos* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*, y
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

El *área de salida* es una de las cinco *áreas del campo* definidas.

Todos los otros lugares de salida en el *campo* (estén en el mismo hoyo o en cualquier otro hoyo) son parte del *área general*.

Área General

Área que cubre todo el *campo*, **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va jugar, (2) todas las *áreas de penalización*, (3) todos los *bunkers*, y (4) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

El *área general* incluye:

- Todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida*, y
- Todos los *greens equivocados*.

Asta de la Bandera

Un indicador movable, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *hoyo* para indicar a los jugadores dónde está el hoyo. El *asta de la bandera* incluye la bandera o cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Los requisitos del *asta de la bandera* están contenidos en las *Reglas del Equipamiento*.

Asta de la Bandera/I – Los Objetos Que se Utilizan como Asta de la Bandera Son Tratados como Asta de la Bandera

Si se utiliza un objeto artificial o natural para marcar la posición del *hoyo*, dicho objeto tiene el mismo tratamiento que el *asta de la bandera*.

Por ejemplo, si se ha quitado el *asta de bandera* y un jugador quiere saber la posición del *hoyo* y no quiere perder tiempo en recoger el *asta de la bandera*, alguien más le puede indicar la posición del *hoyo* con un palo. Pero, a efectos de las Reglas, el palo se trata como si fuese el *asta de la bandera*.

Definiciones

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes).

Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, donde cada *compañero* juega su propia bola (*Four-Ball*) o los *compañeros* juegan una sola bola (*Foursomes*).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo está compuesto por jugadores que compiten individualmente o como *bandos*.

Bola En Juego

El estado de la bola de un jugador cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo:

- Una bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un hoyo:
 - » Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o
 - » En *match play* (juego por hoyos), cuando se ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y el contrario no cancela el *golpe* bajo la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece en *juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar en *juego*:
 - » Cuando es levantada del *campo*,
 - » Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites*, o
 - » Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está en juego es una bola equivocada

El jugador no puede tener más de una bola en *juego* en ningún momento. (Ver Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un hoyo).

Cuando las Reglas hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *bola en juego*.

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* el punto de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada, está aún en *juego*, y
- Si la bola ha sido levantada y *repuesta*, está en *juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea:

- La *bola en juego* (sea la bola original o una *bola sustituta*)
- Una *bola provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *stroke play* (*juego por golpes*), jugada bajo las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos de *bola equivocada* son:

- La *bola en juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites*, está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner en *juego*.

Bola Equivocada/I - Parte de Una Bola Equivocada Es Aún Una Bola Equivocada

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una parte de una bola abandonada que equivocadamente pensó que era su *bola en juego*, el jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola equivocada* y se aplica la Regla 6.3c.

Bola Movida

Cuando una bola en reposo ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser visto a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando la bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección alejada de su punto de reposo original.

Si la bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su punto de reposo original, la bola no se ha movido.

Bola Movida/I - Cuándo una Bola Reposando Sobre un Objeto Se Ha Movido

Con el fin de decidir si una bola debe ser *repuesta* o si un jugador incurre en penalización, se considerará que una bola se ha movido si solamente se ha movido en relación a una parte específica de una condición mayor u objeto en el que está en reposo, a menos que el objeto en su totalidad sobre el cual está reposando la bola se haya movido con relación al suelo.

Definiciones

Un ejemplo de cuando una bola no se ha movido:

- Una bola está reposando en la horquilla de una rama de un árbol y la rama se mueve, pero el punto de reposo de la bola en la rama no cambia.

Ejemplos de cuando una bola se ha *movido*:

- Una bola queda en reposo en un vaso de plástico inmóvil, y el vaso se mueve con respecto al suelo porque es empujado por la fuerza del viento.
- Una bola reposa en o sobre un carro de golf motorizado parado que se pone en movimiento.

Bola Movida/2 – Imágenes de Televisión Muestran Que la Bola en Reposo Cambio su Posición, pero Una Distancia Que No Es Razonablemente Perceptible a Simple Vista.

Al determinar si se ha *movido* una bola en reposo, un jugador debe basarse en toda la información razonablemente disponible en ese momento, para saber si la bola debe ser *repuesta* de acuerdo con las Reglas. Cuando la bola del jugador ha dejado su posición original y viene a reposar en otro lugar, a una distancia que no era razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, la determinación de un jugador de que no se ha *movido* la bola es concluyente, aunque esa determinación se demuestre posteriormente que era errónea al usar tecnología sofisticada.

Por otro lado, si el *Comité* decide, basado en todas las pruebas disponibles, que la bola cambió su posición una distancia razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, se considera que la bola se ha *movido*, aunque nadie realmente la viese *moverse*.

Bola Perdida

El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* (o su *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla.

Si la búsqueda comienza y después se interrumpe temporalmente por una buena razón (como cuando el jugador deja de buscar porque se suspende el juego o necesita parar para esperar que otro jugador juegue) o si el jugador ha identificado erróneamente una *bola equivocada*:

- El tiempo entre la interrupción y la reanudación de la búsqueda no cuenta, y

- El tiempo permitido para la búsqueda es de tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

Bola Perdida/1 - La Bola No Puede Declararse Perdida

Un jugador no puede tener una *bola perdida* mediante declaración. Una bola está *perdida*, solamente cuando no se ha encontrado dentro de los tres minutos después de que el jugador, su *caddie* o su *compañero* comenzaron su búsqueda.

Por ejemplo, un jugador busca su bola durante dos minutos, la declara *perdida* y se dirige hacia atrás para jugar otra bola. Antes de que el jugador ponga otra *bola en juego*, se encuentra la bola original dentro del margen de tiempo de los tres minutos. Puesto que el jugador no puede declarar su *bola perdida*, la bola original permanece *en juego*.

Bola Perdida/2 – El Jugador No Puede Retrasar el Comienzo de la Búsqueda para Obtener Ventaja

El tiempo de búsqueda de tres minutos para una bola, comienza a contar cuando el jugador o su *caddie* (o *compañero* del jugador o *caddie* del *compañero*) comienzan a buscarla. El jugador no puede retrasar el comienzo de la búsqueda para obtener una ventaja al permitir que otras personas lo hagan por él.

Por ejemplo, si un jugador está caminando hacia su bola y los espectadores ya están buscándola, el jugador no puede retrasar deliberadamente su llegada al área para que no empiecen a contar los tres minutos. En tales circunstancias, el tiempo de búsqueda comienza a contar cuando el jugador podría haber estado en el área de búsqueda sino hubiera retrasado deliberadamente su llegada al área.

Bola Perdida/3 – El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuando el Jugador Regresa para Jugar una Bola Provisional

Si un jugador ha comenzado a buscar su bola y regresa al lugar donde jugó el golpe anterior para jugar una *bola provisional*, el tiempo de tres minutos búsqueda continua haya alguien continuando la búsqueda de la bola del jugador o no.

Definiciones

Bola Perdida/4 – Tiempo de Búsqueda Cuando se Buscan Dos Bolas

Cuando un jugador ha jugado dos bolas (la *bola en juego* y una *provisional*) y se están buscando ambas, se le permiten al jugador dos tiempos independientes de búsqueda de tres en función de lo cerca que se encuentren una bola de la otra.

Si las bolas están en la misma área donde pueden buscarse simultáneamente, el jugador dispone únicamente de tres minutos para buscarlas. Sin embargo, si las bolas están en diferentes áreas (tales como en lados opuestos del fairway (calle)) al jugador se le permite un tiempo de búsqueda de tres minutos para cada una de las bolas.

Bola Provisional

Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar:

- *Fuera de límites, o*
- *Perdida fuera de un área de penalización.*

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

Bunker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, piezas de césped apiladas o materiales artificiales.
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).
- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro de los márgenes de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace referencia como *waste áreas*).

Los *bunkers* son una de las cinco áreas definidas del *campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *bunker*.

Cuando un *bunker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *bunker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *bunker* (tal como piedra u otro material molido), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

Caddie

Alguien que ayuda a un jugador durante una vuelta, incluyendo las siguientes acciones:

- **Llevando, Transportando o Manipulando los Palos:** Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o maneja los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no le haya nombrado como *caddie*, **excepto** cuando aparta los palos, bolsa o coche del jugador si estorban, o por cortesía (como recuperar un palo olvidado por el jugador).
- **Dando Consejo:** El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero* o el *caddie del compañero*) a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Un *caddie* puede también ayudar al jugador de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo

Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecido por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los márgenes establecidos están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las áreas más allá de los márgenes establecidos están *fuera de límites* y no forman parte del *campo*.
- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El *campo* está compuesto por las cinco *áreas del campo* definidas.

[Ver Reglas 2.2c para cuando una bola reposa en dos áreas del campo](#)

Definiciones

Comité

La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *campo*.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección I** (explicando las funciones del Comité).

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como un *bando*, en *match play* (juego por hoyos) o en *stroke play* (juego por golpes).

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal*,
- *Terreno en Reparación*,
- *Obstrucción Inamovible*, o
- *Agua temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe

El *lie* de la bola en reposo, el área del *stance* pretendido, el área del *swing* pretendido, la *línea de juego* y el *área de alivio* donde el jugador va a *dropar* o colocar una bola.

- El “área del *stance* pretendido” incluye el lugar donde el jugador colocará sus pies y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende ejecutar.
- El “área del *swing* pretendido” incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del *backswing* (subida del palo) y el *downswing* (bajada del palo) o de la finalización del *swing* para el *golpe* que pretende ejecutar.
- Cada uno de los términos “*lie*”, “*línea de juego*” y “*área de alivio*” tiene su propia definición.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir qué le ocurrió a la bola de un jugador - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *área de penalización*, si se movió o qué causó que se *moviera*.

Conocido o Virtualmente Cierto significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador, tal como cuando el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

“Toda la información razonablemente disponible” incluye toda la información que el jugador sabe y toda otra información que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable.

Conocido o Virtualmente Cierto/1 – Aplicando el Estándar de “Conocido o Virtualmente Cierto” Cuando la Bola Se Mueve

Cuando no se “conoce” lo que causó que la bola se *moviese*, debe considerarse toda la información razonablemente disponible y la evidencia debe evaluarse para determinar si es “*virtualmente cierto*” que el jugador, *contrario* o *influencia externa* fue la causa de que la bola se *moviese*.

Dependiendo de las circunstancias, la información razonablemente disponible puede incluir, pero no se limita a:

- El efecto de cualquier acción efectuada cerca de la bola (como el movimiento de *impedimentos sueltos*, swings de práctica, apoyar el palo en el suelo y tomar un *stance*),
- Tiempo transcurrido entre estas acciones y el *movimiento* de la bola,
- El *lie* de la bola antes de que se *moviera* (como en el fairway (calle), reposando sobre césped alto, en una superficie imperfecta o en el *green*),
- Las condiciones del terreno cerca de la bola (como el grado de pendiente o la presencia de irregularidades en el suelo, etc.), y
- Velocidad del viento y dirección, lluvia y otras condiciones atmosféricas.

Conocido o Virtualmente Cierto/2 – La Certeza Virtual es Irrelevante Si Se Conoce Después de Transcurridos los Tres Minutos de Búsqueda.

El determinar si es *conocido* o *virtualmente cierto* debe basarse en la evidencia conocida por el jugador antes de que concluya el tiempo de búsqueda de tres minutos.

Definiciones

Ejemplos de cuando los conocimientos tardíos del jugador son irrelevantes, incluye cuando:

- El golpe de salida de un jugador va a reposar a un área de rough espeso y con un *agujero de animal* amplio. Después de buscar durante tres minutos, se determina que no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola esté en el *agujero de animal*. Cuando el jugador vuelve al *área de salida*, la bola es encontrada dentro del *agujero de animal*.

Aunque el jugador no ha puesto aún otra bola en juego, debe tomar alivio de *golpe y distancia por bola perdida* (Regla 18.2b – Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o Fuera de Límites) ya que no era *conocido o virtualmente cierto* que la bola estaba en el *agujero de animal*, cuando concluyó el tiempo de búsqueda.

- Un jugador no puede encontrar su bola y cree que puede haber sido cogida por un espectador (*influencia externa*), pero no hay suficiente evidencia para estar *virtualmente cierto* de esto. Poco tiempo después de que finalizar el tiempo de búsqueda de tres minutos, se descubre que un espectador tiene la bola del jugador.

El jugador debe tomar alivio de *golpe y distancia por bola perdida* (Regla 18.2b) dado que el movimiento por la *influencia externa* fue conocido después de finalizado el tiempo de búsqueda.

Conocido o Virtualmente Cierto/3 – Jugador Desconoce Que Su Bola Fue Jugada por Otro Jugador

Debe ser *conocido o virtualmente cierto* que la bola de un jugador ha sido jugada por otro jugador como *bola equivocada*, para tratarla como *bola movida*.

Por ejemplo, en *stroke play*, el Jugador A y Jugador B enviaron sus golpes de salida a la misma área. El Jugador A encuentra una bola y la juega. El Jugador B se adelanta y trata de buscar su bola, sin llegar a encontrarla. Después de tres minutos, el Jugador B se dirige al *área de salida* para jugar otra bola. En el camino de regreso, el Jugador B encuentra la bola del Jugador A, y en ese momento se da cuenta que el Jugador A ha jugado su bola por error.

El Jugador A incurre en la *penalización general* por jugar *bola equivocada* y ahora debe jugar su propia bola (Regla 6.3c). La bola de Jugador A no está *perdida*, a pesar de que ambos jugadores han buscado más de tres minutos, porque el Jugador A no comenzó la búsqueda de su bola; la búsqueda fue para la bola del Jugador B. Con respecto a la bola del Jugador B, la bola original del Jugador B está *perdida* y debe poner otra *bola en juego* bajo la penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.2b), porque no era *conocido o virtualmente cierto*, cuando finalizo el tiempo de búsqueda de los tres minutos que la bola había sido jugada por otro jugador.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acaba de ser utilizado para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en un jugador para:

- La elección de un palo,
- La ejecución de un *golpe*, o
- La decisión sobre cómo jugar durante un hoyo o una *vuelta*.

Pero consejo no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *campo* tales como el *hoyo*, el *green*, el *fairway* (calle), las *áreas de penalización*, los *bunkers*, o la bola de otro jugador,
- La distancia de un punto a otro, o
- Las Reglas.

Consejo/I – Comentarios Verbales o Acciones Que Son Consejo

Ejemplos de cuando comentarios o acciones son consideradas *consejo* y no están permitidas incluyen:

- Un jugador hace un comentario con respecto a selección del palo pretendiendo que sea escuchado por otro jugador que tiene un *golpe* similar.
- En *stroke play* individual, el jugador A, que acaba de *embocar* en el hoyo 7, muestra al jugador B, cuya reposa en justo fuera de *green*, como ejecutar el siguiente *golpe*. Dado que el jugador B no ha completado el hoyo, el jugador A incurre en penalización en el hoyo 7. Sin embargo, si ambos jugadores hubieran finalizado el hoyo 7, el jugador A sería penalizado en el hoyo 8.
- La bola de un jugador se encuentra en reposo en una mala posición y el jugador está decidiendo qué acción tomar. Otro jugador comenta, “No tienes *golpe* en absoluto, yo me aliviaría declarándola injugable.” Este comentario es *consejo*, porque podría influir en la decisión a tomar por el jugador con respecto a cómo jugar el hoyo.
- Cuando un jugador se está preparando para ejecutar su *golpe*, que debe sobrevolar una extensa *área de penalización* que se encuentra llena de agua, otro jugador del grupo comenta, “¿Sabes que tienes el viento en contra y 225 metros de vuelo para pasar ese agua?”

Definiciones

Consejo/2 – Comentarios Verbales o Acciones Que No Son Consejo

Ejemplos de comentarios o acciones que no son consejo, incluyen:

- Durante el juego del hoyo 6, un jugador pregunta a otro jugador que palo jugó en el hoyo 4, que es un par 3 de una longitud similar.
- Un jugador ejecuta un segundo *golpe* que va a parar al *green*. Otro jugador hace lo mismo. El primer jugador pregunta al segundo que palo ha usado en el segundo *golpe*.
- Después de ejecutar un golpe dice: “Debería haber usado el hierro 5” a otro jugador del grupo que todavía tiene que jugar a *green*, pero no lo hace con la intención de influir en su juego.
- Un jugador mira la bolsa de otro jugador para determinar qué palo utilizo para su último *golpe* sin tocar o mover nada.
- Mientras está alineándose para realizar un golpe con el putter, un jugador erróneamente pide asesoramiento al *caddie* de otro jugador, creyendo que era su *caddie*. El jugador inmediatamente se da cuenta del error y le pide al otro *caddie* que no le conteste.

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término “*contrario*” solo se aplica en *match play* (*juego por hoyos*).

Dropar

Sostener la bola y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté *en juego*.

Si el jugador deja caer la bola sin intención de que esté *en juego*, la bola no ha sido *dropada* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde la bola debe ser *dropada* y quedar en reposo.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde la bola irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b)

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a “*embocando*” o “*embocar*”, se refieren a cuando la bola del jugador está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *asta de la bandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Embocada/I - Toda la Bola Debe Estar por Debajo de la Superficie para Considerarse Embocada Cuando Está Empotrada en el Lateral del Hoyo

Cuando una bola está *empotrada* en el lateral del *hoyo*, y toda la bola no está por debajo de la superficie del *green*, la bola no está *embocada*. Este es el caso incluso si la bola toca el *asta de la bandera*.

Embocada /2 – La Bola Se Considera Embocada Aunque No Esté “En Reposo”

Las palabras “en reposo” en la definición de *embocada* son utilizadas para aclarar que, si una bola cae en el *hoyo* y rebota hacia fuera del *hoyo*, no está *embocada*.

Sin embargo, si un jugador saca una bola del *hoyo* que continua en movimiento (como dando vueltas o botando en el fondo del *hoyo*), se considera *embocada* a pesar de no estar en reposo en el *hoyo*.

Empotrada

Cuando la bola está en su propio pique hecho como resultado del *golpe* previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *empotrada* no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Equipamiento

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por su *caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Definiciones

Equipamiento/ I-Condición de los Objetos Transportados por Alguien Mas Para el Jugador

Artículos, distintos a los palos, que son llevados por alguien que no sea un jugador o su *caddie* son *influencia externa*, incluso si pertenecen al jugador. Sin embargo, se consideran *equipamiento* del jugador cuando están en posesión del jugador o su *caddie*.

Por ejemplo, si un jugador pide a un espectador que lleve su paraguas, el paraguas es una *influencia externa* en posesión del espectador. Sin embargo, si el espectador entrega el paraguas al jugador, pasa a formar parte de su *equipamiento*.

Four-Ball

Una modalidad de juego en la que compiten *bandos* de dos *compañeros*, jugando cada jugador su propia bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* en ese hoyo.

Four-Ball se puede jugar como una competición *match play* (juego por hoyos) entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o una competición *stroke play* (juego por golpes) entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Foursomes (también conocido como “Golpes Alternados”)

Una modalidad de juego donde dos *compañeros* juegan como *bando* con una bola, alternando los golpes en cada hoyo.

Foursomes se puede jugar como una competición *match play* (juego por hoyos) entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o una competición *stroke play* (juego por golpes) entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Fuera de Límites

Todas las áreas más allá de los márgenes del *campo* establecidos por el Comité. Todas las áreas dentro de esos márgenes están dentro del *campo*.

El margen del *campo* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes está dentro del *campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.

- Si un objeto está dentro y fuera de los márgenes (como los peldaños de una valla de límites o un árbol enraizado fuera de los márgenes con ramas que se extienden dentro de márgenes o viceversa), solo la parte del objeto que está fuera de los márgenes está *fuera de límites*.

Los márgenes del *campo* deberían ser definidos por *objetos de límites* o líneas:

- Objetos de límites: Cuando está definido por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por la línea entre los puntos que dan al campo de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) y esas estacas o postes de la valla están *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el Comité desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el Comité debería definir el margen del *fuera de límites*.

- Líneas: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen es el borde de la línea que da al campo y la línea en sí está *fuera de límites*.

Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *fuera de límites*, **pero** éstas no tendrán otro significado.

Las estacas o líneas de *fuera de límites* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales

Los efectos de la naturaleza como el viento, el agua o cuando algo sucede sin razón aparente debido a los efectos de la gravedad.

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la bola.

Pero un golpe no ha sido ejecutado si el jugador:

- Decide durante el downswing (bajada del palo) no golpear la bola y lo evita deteniendo intencionadamente la cabeza del palo antes de que llegue a ella o, si no puede detenerlo, falla intencionadamente el golpe a la bola.
- Accidentalmente, golpea la bola cuando efectúa un swing de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *golpe*.

Cuando las Reglas se refieren a “jugar una bola”, significa lo mismo que ejecutar o dar un *golpe*.

Definiciones

El resultado de un jugador para un hoyo o una *vuelta* se describe con un número de “golpes” o “golpes jugados”, lo que significa todos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización (ver Regla 3.1c).

Golpe / I – Determinando Si un Golpe Fue Ejecutado

Si un jugador comienza el downswing (bajada del palo) con la intención de golpear la bola, su acción cuenta como un *golpe*, cuando:

- La cabeza del palo es desviada o detenida por una *influencia externa* (como la rama de un árbol) haya o no haya sido la bola golpeada.
- La cabeza del palo se separa de la varilla durante el movimiento del palo hacia adelante y continúa el movimiento, solamente con la varilla, aunque no golpee la bola con la varilla.
- La cabeza del palo se separa de la varilla durante el downswing (bajada del palo) y continúa el downswing solamente con la varilla, haya o no haya sido la bola golpeada con la varilla.

La acción del jugador no cuenta como un *golpe* en cada una de las siguientes situaciones:

- Durante el downswing (bajada del palo), la cabeza del palo de un jugador se separa de la varilla. El jugador detiene el downswing cerca de la bola, pero la cabeza del palo cae y golpea y *mueve* la bola.
- Durante backswing (subida del palo), la cabeza del palo se separa de la varilla. El jugador completa el downswing (bajada del palo) con la varilla, pero no golpea la bola.
- Una bola está alojada en una rama de árbol fuera del alcance de un palo. Si el jugador *mueve* la bola al golpear la parte inferior de la rama en vez de la bola, se aplica la Regla 9.4 (Bola Levantada o Movida por el Jugador).

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización cuando un jugador toma alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El término “*golpe y distancia*” significa que el jugador:

- Incorre en un golpe de penalización, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el hoyo desde el punto desde el cual el último *golpe* fue ejecutado.

Grave Infracción

En *stroke play* (juego por golpes), cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría dar al jugador una ventaja significativa comparada con el *golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo *grave infracción*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *golpe*,
- La distancia desde la bola al *hoyo*,
- El efecto de la presencia de obstáculos en la *línea de juego*, y
- Las condiciones que afectan al *golpe*.

El concepto de *grave infracción* no se aplica en *match play* (juego por hoyos) porque el jugador pierde el hoyo si juega desde un *lugar equivocado*.

Green

El área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El Comité la haya declarado como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un hoyo contiene el *hoyo*, hacia dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

El *green* es una de las cinco *áreas del campo* definidas. Los greens de los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greens equivocados* y parte del *área general*.

El margen de un *green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el Comité defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

Si un *green* doble es usado para dos hoyos diferentes:

- El área total preparada conteniendo ambos *hoyos* es tratada como el *green* cuando se juegan ambos hoyos.
- **Pero** el Comité puede establecer un margen que divide el *green* doble en dos *greens* diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del *green* doble para el otro hoyo sea un *green equivocado*.

Definiciones

Green Equivocado

Cualquier green en el *campo* que no sea el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Greens equivocados incluyen:

- El green de todos los demás hoyos, que el jugador no está jugando en ese momento,
- El green normal para un hoyo donde se está usando un green temporal, y
- Todos los greens de práctica para practicar los golpes con el putter, chipps o golpes de approach, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una Regla Local.

Los *greens equivocados* son parte del *área general*

Honor

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4)

Hoyo

El punto final en el *green* del hoyo que se está jugando:

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

La palabra “hoyo” (cuando no sea usada como Definición en “cursiva”) es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del campo asociada con un *área de salida*, *green* y *hoyo*. Jugar un hoyo comienza en el *área de salida* y finaliza cuando la bola es *embocada* en el *hoyo* del *green* (o cuando las Reglas de otra forma dicen que el hoyo está completado).

Impedimento Suelto

Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- *Animales* muertos y desechos de *animales*,
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas formados por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y

- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- **La Arena y la Tierra Suelta** no son *impedimentos sueltos*.
- **El Rocío, la Escarcha y el Agua** no son *impedimentos sueltos*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha) son *impedimentos sueltos* o, cuando están en el suelo, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **Las Telarañas** son *impedimentos sueltos*, incluso cuando estén unidas a otro objeto.

Impedimento Suelto/1 - Condición de la Fruta

El fruto que se desprende de su árbol o arbusto es un *impedimento suelto*, incluso si es fruto de un arbusto o árbol que no se encuentra en el *campo*.

Por ejemplo, una pieza de fruta que ha sido parcialmente comida o cortada en pedazos, así como la piel de una fruta que ha sido pelada son *impedimentos sueltos*. Pero, cuando es llevada por un jugador, forma parte de su *equipamiento*.

Impedimento Suelto/2 – Cuándo un Impedimento Suelto Se Transforma en Obstrucción

Los *impedimentos sueltos* pueden ser transformados en *obstrucciones* mediante procesos de construcción o fabricación.

Por ejemplo, un tronco (*impedimento suelto*) que ha sido partido y le han añadido patas ha cambiado su condición mediante construcción y ahora es un banco (*obstrucción*).

Impedimento Suelto/3 – Condición de la Saliva

La saliva se puede considerar *agua temporal* o *impedimento suelto*, a elección del jugador.

Impedimento Suelto/4 – Impedimentos Suelos Utilizados para Revestir una Carretera o Camino

La grava es un *impedimento suelto* y un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* bajo la Regla 15.1a. Este derecho no se ve afectado por el hecho de que cuando, una carretera o camino esté revestido o cubierto de grava, se convierte en una carreta o camino con superficie artificial, siendo una *obstrucción inamovible*. El mismo principio se aplica a las carreteras o caminos contruidos con piedra, piedra u otro material molido, astillas de madera o algo similar.

En tal situación, el jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sobre la *obstrucción* y quitar la grava (*impedimento suelto*) de la carretera o camino (Regla 15.1a).
- Tomar alivio sin penalización de la *condición anormal del campo* (*obstrucción inamovible*) (Regla 16.1b).

El jugador también puede retirar alguna grava de la carretera para determinar la posibilidad de jugar la bola como se encuentra antes de elegir tomar alivio sin penalización.

Impedimento Suelto/5 – Un Insecto Vivo Nunca Está Adherido a una Bola

Aunque los insectos muertos puedan ser considerados adheridos a la bola, los insectos vivos nunca serán considerados adheridos a la bola, ya esté la bola en reposo o en movimiento. Por lo tanto, los insectos vivos sobre una bola son *impedimentos sueltos*.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la bola del jugador, al *equipamiento* o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie*, o el *compañero* o *contrario* del jugador o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las fuerzas *naturales*.

Influencia Externa/I- Condición del Aire y el Agua Propulsados Artificialmente

Aunque el viento y el agua son *fuerzas naturales* y no *influencias externas*, el agua y aire artificialmente propulsados son *influencias externas*.

Ejemplos incluyen:

- Si una bola en reposo en el *green* no ha sido levantada y *repuesta* y se mueve por el aire de un ventilador situado junto *green*, la bola debe ser *repuesta* (Regla 9.6 y Regla 14.2).
- Si una bola en reposo es *movida* por agua procedente de un sistema de riego, la bola debe ser *repuesta* (Regla 9.6 y Regla 14.2).

Lie

El punto en el cual una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *obstrucción inamovible*, *objeto integrante* u *objetos de límites* tocando o justo al lado de la bola.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de la bola.

Línea de Juego

La línea que el jugador intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

Longitud del Palo

La *longitud del palo* más largo de los 14 (o menos) palos que el jugador tiene durante la *vuelta* (de acuerdo a lo permitido en la Regla 4.1b (1)), a excepción del putter.

Por ejemplo, si el palo más largo (que no sea el putter) que tiene un jugador durante una *vuelta* es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), la *longitud del palo* es de 109,22 centímetros para ese jugador en esa *vuelta*.

La *longitud del palo* se usa para definir el *área de salida* del jugador en cada hoyo y para determinar el tamaño del *área de alivio* del jugador cuando se alivia bajo una Regla.

Definiciones

Longitud del Palo/1 – Significado de “Longitud del Palo” al Medir

A los efectos de medir, cuando se va a determinar un *área de alivio*, se utiliza la *longitud del palo* completo, comenzando en la punta de la cabeza del palo y terminando en el extremo de la empuñadura. Sin embargo, si el palo tiene una funda colocada o un accesorio en el extremo de la empuñadura, no está permitido el utilizarlo como parte del palo cuando se use para medir.

Longitud del Palo/2 – Cómo Medir Cuando el Palo Más Largo se Rompe

Si durante la *vuelta* el palo más largo que tiene un jugador se rompe, este palo continúa siendo válido para determinar el tamaño de sus *áreas de alivio*. Sin embargo, si el palo más largo se rompe y el jugador teniendo permitido sustituirlo (Excepción a la Regla 4.1b(3)) decide sustituirlo por otro palo, el palo roto deja de considerarse a partir de ese momento su palo más largo.

Si el jugador comienza una *vuelta* con menos de 14 palos y decide añadir otro palo más largo que con los palos que empezó la *vuelta*, el palo añadido puede ser utilizado para medir, siempre y cuando no sea un putter.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador debe o tiene permitido jugar su bola bajo las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *lugar equivocado* son:

- Jugar una bola después de *reponerla* en un punto equivocado, o sin reponerla cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropada* desde fuera del *área de alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla equivocada, de forma que la bola se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona de juego prohibido* o cuando la *zona de juego prohibido* interfiere con el área del *stance* o *swing* pretendido por el jugador.

Jugar una bola desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir ese error no es jugar desde *lugar equivocado* (ver Regla 6.1b).

Marcador

En *stroke play* (juego por golpes), la persona responsable de anotar el resultado de un jugador en su *tarjeta de resultados* y de certificar la *tarjeta de resultados*. El *marcador* puede ser otro jugador, **pero** no un *compañero*.

El Comité puede seleccionar quien será el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores cómo pueden elegir un *marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial, cuando se utiliza para *marcar* la posición de reposo de una bola que se va a levantar, tal como un tee, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipamiento*.

Cuando una Regla se refiere a mover un *marcador de bola*, esto quiere decir un *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de reposo de la bola que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta*.

Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Esto se hace para indicar el punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Match Play (Juego por Hoyos)

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más vueltas:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y golpes de penalización), y
- El match se gana cuando un jugador o *bando* tiene una ventaja sobre el *contrario* o *bando contrario* de más hoyos de los que quedan por jugar.

Match play (juego por hoyos) se puede jugar como un match individual (donde un jugador juega directamente contra un *contrario*), un match *Three-Ball* o un match *Foursomes* o *Four-Ball* entre bandos de dos *compañeros*.

Definiciones

Mejorar

Alterar una o más de las *condiciones que afectan al golpe* u otras condiciones físicas que afectan al juego, con lo que el jugador obtiene una potencial ventaja al ejecutar el *golpe*.

Objeto de Límites

Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier paso, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *objetos de límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movable (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límite* no son *obstrucciones* u *objetos integrantes*.

Objeto de Límites/1 - Condición de los Elementos Unidos al Objeto de Límites

Los objetos que están unidos a un *objeto de límites*, pero que no son parte de él, son *obstrucciones* y un jugador puede tener permitido aliviarse de ellos sin penalización.

Si el *Comité* no desea conceder alivio sin penalización de una *obstrucción* unida a un *objeto de límites*, puede introducir una Regla Local estableciendo que la *obstrucción* es un *objeto integrante*, en cuyo caso pierde su condición de *obstrucción* y el alivio sin penalización no está permitido.

Por ejemplo, si los soportes en ángulo están tan cerca de una valla de límites que manteniendo los soportes como *obstrucciones* esencialmente se estaría dando alivio sin penalización a los jugadores de los *objetos de límites*, el *Comité* puede decidir definir los soportes como *objetos integrantes*.

Objeto de Límites/2 – Condición de una Puerta Unida al Objeto de Límites.

Una puerta situada para cruzar a través de un muro o una valla de límites no es parte del *objeto de límites*. Dicha puerta es una *obstrucción*, a menos que el *Comité* decida definirla como *objeto integrante*.

Objeto de Límites/3 – No Debe Moverse un Objeto de Límites Movable o una Parte Movable de un Objeto de Límites

Los *objetos de límite* se consideran inamovibles, aunque parte del objeto este diseñado para ser movable. Para asegurar un enfoque coherente, esto se aplica a todos los *objetos de límites*.

Un ejemplo de cómo un *objeto de límites* movable puede entrar en juego durante una *vuelta*, es cuando una estaca de límites interfiere con el *stance* del jugador por lo que la quita del terreno (infracción de la Regla 8.1a), pero parte de ella se rompe al quitarla. Si el jugador se da cuenta del error antes de realizar el siguiente *golpe*, puede restablecer las *condiciones mejoradas* reponiendo suficiente longitud de la estaca rota para mantener la interferencia que tenía antes de quitarla.

Pero si la mejora no puede ser eliminada (por ejemplo, cuando un *objeto de límites* haya sido doblado o roto de tal manera que la mejora no puede ser eliminada), el jugador no puede evitar la penalización.

Objeto Integrante

Un objeto artificial definido por el Comité como parte de la dificultad de jugar el *campo*, del cual no existe alivio sin penalización.

Los *objetos integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a).

Pero si parte de un *objeto integrante* (como una entrada, portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción movable*, esa parte se considera como una *obstrucción movable*.

Objetos artificiales definidos por el Comité como *objetos integrantes* no son *obstrucciones* u *objetos de límites*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial, **excepto** los *objetos integrantes* y los *objetos de límites*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *objetos de límites* que definen o identifican los márgenes del *campo*).
- Coches de golf, segadoras, coches y otros vehículos.

Definiciones

- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- *Equipamiento* del jugador, astas de las banderas y rastrillos.

Una *obstrucción* es *movible* o *inamovible*. Si parte de una *obstrucción inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *movible*, esa parte se considera como una *obstrucción movible*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas obstrucciones como obstrucciones inamovibles temporales, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio).

Obstrucción/I - Condición de los Puntos y Líneas de Pintura

Aunque los objetos artificiales son *obstrucciones* excepto que sean *objetos de límites* u *objetos integrantes*, los puntos y líneas de pintura no son *obstrucciones*.

A veces los puntos y líneas de pintura se utilizan para fines distintos del marcaje del campo (como para indicar el comienzo y final de los greens). Estos puntos y líneas no son una *condición anormal del campo* a menos que el *Comité* los declare *terreno en reparación* (consultar los Procedimientos del Comité; (Modelo de Regla Local F-21).

Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que:

- No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y
- De otra manera no cumple con la definición de *obstrucción movible*.

El *Comité* puede definir cualquier *obstrucción* como una *obstrucción inamovible*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción movible*.

Obstrucción Inamovible/I – Césped Alrededor de la Obstrucción No Es Parte de la Obstrucción

Cualquier césped que está alrededor de una *obstrucción inamovible* o cubriéndola, no es parte de la *obstrucción*.

Por ejemplo, una tubería de agua está parcialmente bajo tierra y parcialmente sobre tierra. Si la tubería que es subterránea provoca que el césped se eleve, este césped elevado no es parte de la *obstrucción inamovible*.

Obstrucción Movable

Una *obstrucción* que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *obstrucción* o el *campo*.

Si parte de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, esa parte se considera como una *obstrucción movable*.

Pero esto no se aplica si la parte movable de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está creada o diseñada para ser movida (como una piedra suelta que forma parte de un muro o pared de piedra).

Aunque una *obstrucción* sea movable, el *Comité* la puede declarar como una *obstrucción inamovible*.

Obstrucción movable/I - Una Bola Abandonada Es una Obstrucción Movable

Una bola abandonada es una *obstrucción movable*.

Par/Bogey

Una modalidad de *stroke play* (juego por golpes) en la que se anota el resultado como en el *match play* (juego por hoyos):

- Un jugador o bando gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) que un resultado fijo establecido para ese hoyo por el *Comité*, y
- La competición la gana el jugador o bando con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).

Penalización General

Pérdida del hoyo en *match play* (juego por hoyos) o dos golpes de penalización en *stroke play* (juego por golpes).

Definiciones

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cercano al punto de reposo original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que el jugador habría tomado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando un *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** está recomendado que el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la interferencia relativa con el *lie* de la bola, el área del *stance* y *swing* pretendido por el jugador, y solo en el *green*, la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola estará en agua menos profunda que donde el jugador se colocará (afectando su *stance* más que el *lie* y *swing*) o donde la bola estará en agua más profunda que donde el jugador se colocará (afectando el *lie* y *swing* más que al *stance*).
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

Punto Más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal peligroso* (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f), una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e) o tomando alivio bajo ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca del punto de reposo original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,

- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la condición no interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que el jugador habría usado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando el *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** está recomendado que el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto más cercano de alivio total* se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

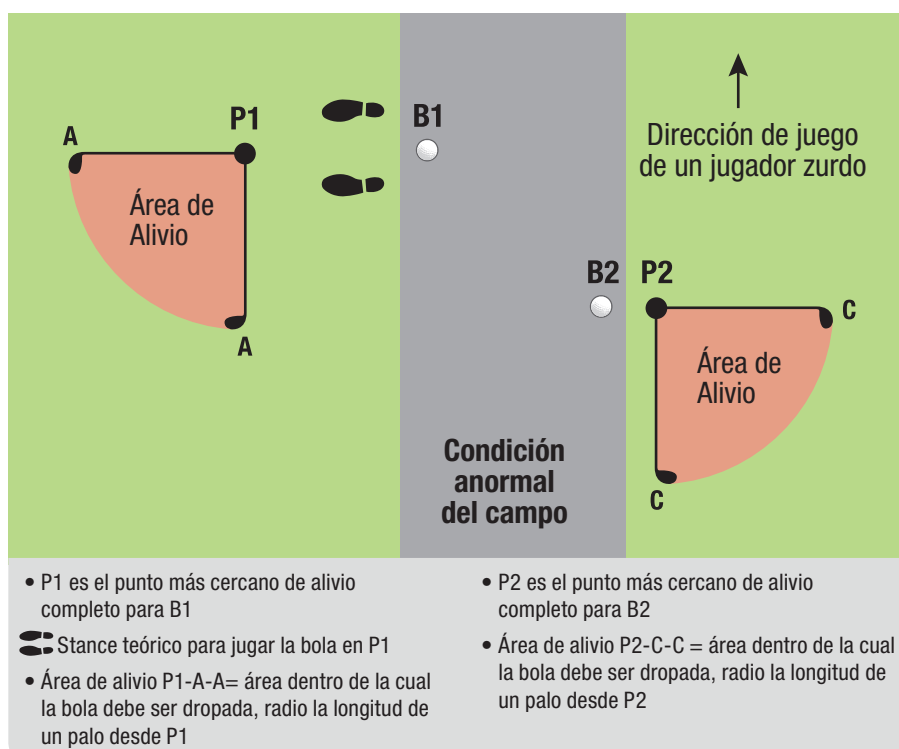
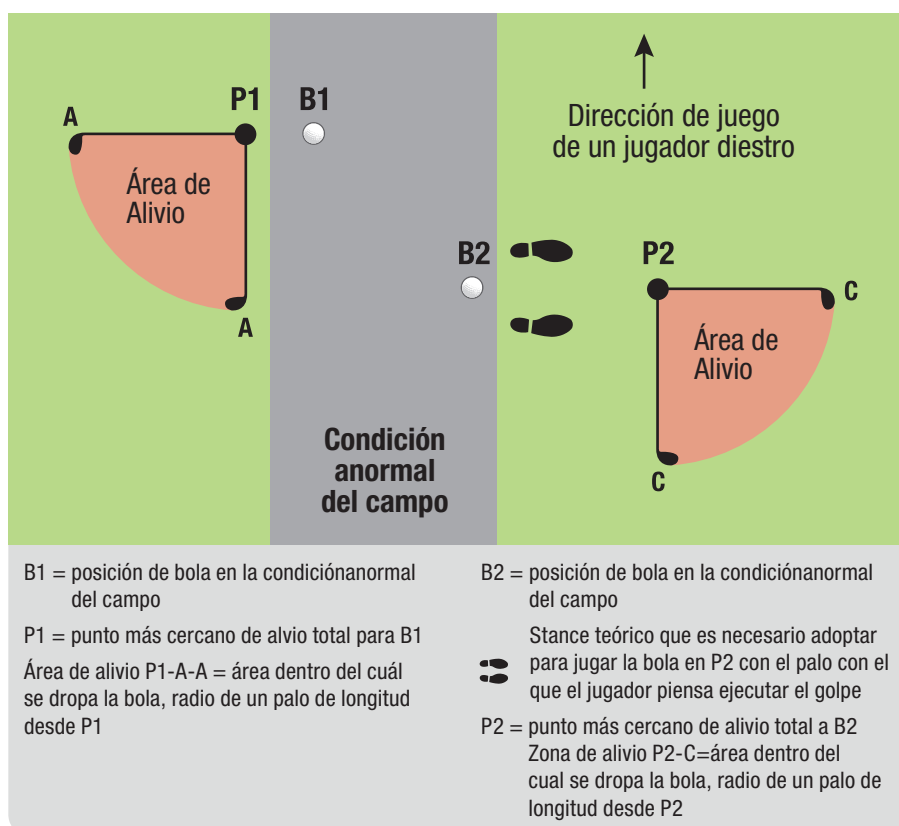
- Si el jugador toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, **excepto** que el jugador puede aliviarse de ambas condiciones al mismo tiempo (basándose en determinar el *punto más cercano de alivio total* de ambas condiciones) cuando, habiendo tomado alivio separadamente para cada condición, sea razonable concluir que al hacerlo de nuevo continuaría la interferencia por una o por otra

Punto Más Cercano de Alivio Total/I – Diagramas Ilustrando el Punto Más Cercano de Alivio Total

En los diagramas, el término “*punto más cercano de alivio total*” en la Regla 16.1 (Condiciones A normales del Campo) para alivio de la interferencia por *terreno en reparación* se ilustra tanto para un jugador diestro como un jugador zurdo.

El *punto más cercano de alivio total* debe interpretarse rigurosamente. Un jugador no tiene permitido elegir en qué lado del *terreno en reparación* debe *droparse* la bola, a menos que haya dos *puntos más cercanos de alivio total* equidistantes. Incluso si un lado del *terreno en reparación* está en el *fairway* (calle) y el otro está en arbustos, si el *punto más cercano de alivio total* está en los arbustos, este será el *punto más cercano de alivio total* para el jugador.

Definiciones



Punto Más Cercano de Alivio Total/2 – Jugador Que No Sigue el Procedimiento Recomendado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

Aunque existe un procedimiento recomendado para determinar el *punto más cercano de alivio total*, las Reglas no obligan al jugador a determinar este punto al tomar alivio bajo la Regla aplicable (por ejemplo, cuando se toma alivio de una *condición anormal de campo* bajo la Regla 16.1b (Alivio para Bola en Área General). Si un jugador no determina con precisión un *punto más cercano de alivio total* o identifica un *punto más cercano de alivio total* incorrecto, el jugador solo incurre en penalización si el resultado al *dropar* una bola en un *área de alivio* no cumple los requisitos de la Regla y posteriormente juega la bola.

Punto Más Cercano de Alivio Total /3 – Saber Si el Jugador Ha Tomado Alivio Incorrectamente Si la Condición Todavía Interfiere para el Golpe con el Palo no Empleado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total.

Cuando un jugador está tomando alivio de una *condición anormal del campo*, tiene alivio solo por interferencia con el *stance*, *área de swing* y *línea de juego* con el palo que hubiera utilizado para jugar la bola desde ese punto de reposo. Después de que el jugador se ha aliviado y no haber interferencia para el *golpe* que el jugador habría ejecutado, cualquier nueva interferencia es una nueva situación.

Por ejemplo, la bola del jugador se encuentra en una zona de rough espeso en el *área general* a aproximadamente 200 metros del *green*. El jugador selecciona un wedge para efectuar el siguiente *golpe*, encontrando que su *stance* pisa la línea que marca un *terreno en reparación*. El jugador determina el *punto más cercano de alivio total* y *dropa* una bola en el *área de alivio* establecida bajo la Regla 14.3b(3) (La Bola Debe Ser Dropada en el Área de Alivio) y la Regla 16.1 (Alivio de Condiciones Anormales del Campo).

La bola rueda a un buen *lie* dentro del *área de alivio*, desde donde el jugador cree que podría jugar el siguiente *golpe* con una madera 3. Si el jugador utiliza un wedge para el siguiente *golpe* no tendría interferencia del terreno en reparación. Sin embargo, usando la madera 3, el jugador pisa otra vez la línea que define el *terreno en reparación*. Esta es una situación nueva y el jugador puede jugar la bola como reposa o puede tomar alivio de la nueva situación.

Definiciones

Punto Más Cercano de Alivio Total /4 – El Jugador Determina el Punto Más Cercano de Alivio Total, pero Es Físicamente Incapaz de Ejecutar el Golpe que Pretende

El propósito de determinar el *punto más cercano de alivio total* es encontrar un punto de referencia en una posición lo más cerca posible de donde la condición ya no interfiere. Al determinar el *punto más cercano de alivio total*, el jugador no tiene garantizado un buen *lie* o un lugar donde la bola se encuentre en condiciones de ser jugada.

Por ejemplo, si un jugador es incapaz de realizar un *golpe*, desde lo que parece ser el *área de alivio* requerida y medida desde el *punto más cercano de alivio total*, porque la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o el jugador es incapaz de realizar un *backswing* (subida del palo) debido a un arbusto, esto no cambia el hecho de que el punto identificado es el *punto más cercano de alivio total*.

Después de que la bola está en *juego*, el jugador debe decidir entonces qué tipo de *golpe* ejecutará. Este *golpe*, que incluye la elección del palo, puede ser diferente al que hubiera hecho desde el punto de reposo original si la condición no hubiera estado ahí.

Si no es físicamente posible *dropar* la bola en alguna parte del *área de alivio* determinada al jugador no tiene permitido tomar alivio de la condición.

Punto Más Cercano de Alivio Total /5 – Jugador Físicamente Incapaz de Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

Si un jugador es físicamente incapaz de determinar su *punto más cercano de alivio total*, debe estimarlo, y consecuentemente el *área de alivio* está basada en el punto estimado.

Por ejemplo, al tomar alivio bajo la Regla 16.1, un jugador es físicamente incapaz de determinar el *punto más cercano de alivio total* porque ese punto está dentro del tronco de un árbol o una valla de límites impide al jugador adoptar el *stance* requerido.

El jugador debe estimar el *punto más cercano de alivio total* y *dropar* una bola en el *área de alivio* determinada.

Si no es físicamente posible *dropar* la bola en el *área de alivio* determinada, al jugador no tiene permitido tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Reglas del Equipamiento

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que los jugadores tienen permitido usar durante una vuelta. Las *Reglas del equipamiento* se encuentran en RandA.org/EquipmentStandards.

Reponer

Colocar una bola, posándola y soltándola, con la intención de ponerla en *juego*.

Si el jugador coloca una bola posándola sin la intención de ponerla en *juego*, la bola no ha sido *repuesta* y no está en *juego* (ver Regla 14.4).

Siempre que una Regla requiera que una bola sea *repuesta*, la Regla en cuestión identifica un punto específico donde la bola debe ser *repuesta*.

Reponer/1 - La Bola No Debe Ser Repuesta con un Palo

Para que una bola sea *repuesta* de forma correcta, debe ser colocada y soltada. Esto significa que el jugador debe utilizar su mano para volver a poner la *bola en juego* en el punto de reposo del que fue levantada o *movida*.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola del *green* y la deja a un lado, no debe *reponerla* haciéndola rodar hacia el punto de reposo con un palo. Si lo hace, la bola no está *repuesta* en la forma correcta, por lo que el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 14.2b(2) (Cómo Debe Reponerse la Bola) si el error no se corrige antes de ejecutar el *golpe*.

Resultado Máximo

Una modalidad de *stroke play* (*juego por golpes*) en la que el resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se limita a un número máximo de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Stableford

Una modalidad de *stroke play* (*juego por golpes*), donde:

Definiciones

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el número de golpes en el hoyo del jugador o del *bando* (incluyendo ambos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) con un resultado fijo a conseguir para el hoyo establecido por el Comité, y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el mayor número de puntos.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al prepararse y ejecutar un *golpe*.

Stroke Play (Juego por Golpes)

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

En la forma normal de *stroke play* (*juego por golpes*) (ver Regla 3.3):

- El resultado del jugador o del *bando* para una *vuelta* es el número total de golpes empleados (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) para *embocar* en cada hoyo, y
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el menor número de golpes.

Otras modalidades de *stroke play* (*juego por golpes*), con diferentes métodos de anotar los resultados son *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Parl Bogey* (ver Regla 21).

Todas las formas de *stroke play* (*juego por golpes*) se pueden jugar en competiciones individuales (cada jugador compite a título individual) o en competiciones en que toman parte *bandos* de *compañeros* (*Foursomes* o *Four-Ball*).

Sustituir

Cambiar la bola que el jugador está usando para jugar un hoyo, haciendo que otra bola se convierta en la *bola en juego*.

El jugador ha *sustituido* la bola cuando pone otra bola *en juego* de cualquier manera (ver Regla 14.4) en lugar de la bola original, si ésta estaba:

- *En juego*, o
- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *campo*, o
- Estaba *perdida* o fuera de límites.

Una bola *sustituta* es la *bola en juego* del jugador, incluso si:

- Fue *repuesta*, *dropada* o colocada de una manera incorrecta o en un *lugar equivocado*, o
- El jugador estaba obligado bajo la Reglas a poner de nuevo su bola original en *juego* en lugar de *sustituirla* por otra bola.

Tarjeta de Resultados

El documento donde el resultado de un jugador para cada hoyo se anota en *stroke play* (*juego por golpes*).

La *tarjeta de resultados* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité*, que permita:

- Anotar el resultado del jugador para cada hoyo,
- Anotar el *hándicap* del jugador, si es una competición con *hándicap*, y
- Que el *marcador* y el jugador certifiquen los resultados, y el jugador certifique su *hándicap* en una competición con *hándicap*, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

No se requiere *tarjeta de resultados* en *match play* (*juego por hoyos*), pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del *match*.

Tee

Un objeto que se utiliza para elevar una bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipamiento*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *terreno en reparación* definido incluye:

- Todo el terreno dentro de los márgenes del área definida, y
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluida cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, **pero** no cualquier parte (como una raíz de árbol) que está unido al terreno o debajo del mismo y está por fuera del margen del área definida.

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, incluso aunque el *Comité* no las haya definido como tal:

Definiciones

- Cualquier agujero o pozo hecho por el *Comité* o personal de mantenimiento, al:
 - » Preparar el *campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *hoyo* en un *green* doble usado para el juego de otro hoyo), o
 - » Mantener el *campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material apilado para ser retirado más tarde. **Pero:**
 - » Cualquier otro material natural apilado para ser retirado son también *impedimentos sueltos*, y
 - » Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que el *golpe* del jugador o su *stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *animales* que son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *terreno en reparación* debería ser definido por estacas, líneas o elementos físicos:

- **Estacas:** Cuando está definido por estacas, el margen del *terreno en reparación* está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *terreno en reparación*.
- **Líneas:** Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *terreno en reparación* está definido por su borde exterior y la línea está dentro del *terreno en reparación*.
- **Elementos Físicos:** Cuando está definido por elementos físicos (como un parterre o un vivero), el *Comité* debería establecer cómo está definido el margen del *terreno en reparación*.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *terreno en reparación*, **pero** no tienen otro significado.

Terreno en Reparación /1 – El Daño Causado por el Comité o Personal de Mantenimiento No Es Siempre Terreno en Reparación

Un agujero hecho por personal de mantenimiento es *terreno en reparación* aunque no esté marcado como tal. Sin embargo, no todos los daños causados por el personal de mantenimiento son *terreno en reparación*, por defecto.

Ejemplos de daño que no es *terreno en reparación* por defecto, incluyen:

- Una rodada hecha por un tractor (pero el *Comité* tendría justificado el declarar como *terreno en reparación* una rodada profunda).
- Un antiguo tapón de *hoyo*, hundido por debajo de la superficie del *green*, pero ver la Regla 13.1c (Mejoras Permitidas en el *Green*).

Terreno en Reparación/2 – Bola en Árbol Enraizado en Terreno en Reparación Está en Terreno en Reparación

Si un árbol tiene sus raíces en *terreno en reparación* y la bola de un jugador está sobre una rama de ese árbol, la bola está en *terreno en reparación*, aunque la rama se extiende por fuera del área definida.

Si el jugador decide tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1, y el punto en el suelo directamente debajo de donde la bola se encuentra en el árbol está fuera del *terreno en reparación*, ese punto en el suelo es el punto de referencia para determinar el *área de alivio* y tomar alivio.

Terreno en Reparación/3 – Un Árbol Caído o un Tocón de Árbol No Es siempre Terreno en Reparación

Un árbol caído o un tocón de árbol que el *Comité* tiene la intención de retirar, pero no está en el proceso de ser retirado, no es automáticamente *terreno en reparación*. Sin embargo, si el árbol y el tocón del árbol están en proceso de ser extraídos del terreno o cortados para ser retirados más adelante, son “material apilado para ser retirados más tarde” y, por lo tanto, *terreno en reparación*.

Por ejemplo, un árbol que se ha caído en el *área general* y todavía está unido a la raíz no es *terreno en reparación*. Sin embargo, un jugador podría solicitar alivio al *Comité* y este tendría justificado el declarar el área cubierta por el árbol caído como *terreno en reparación*.

Definiciones

Three-Ball

Una modalidad de juego *match play* (juego por hoyos) donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Vuelta

18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona de juego prohibido* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o un *área de penalización*.

El *Comité* puede establecer *zonas de juego prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas resembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

El *Comité* debería definir el margen de una *zona de juego prohibido* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían identificar la *zona de juego prohibido* de una manera diferente a una *condición anormal del campo* o *área de penalización* que no contiene una *zona de juego prohibido*.

Zona de Juego Prohibido/I - Condición de las Cosas en Crecimiento Que Sobrepasan Una Zona de Juego Prohibido.

La condición de las cosas en crecimiento que sobrepasan una *zona de juego prohibido* depende del tipo de *zona de juego prohibido*. Esto es significativo, ya que las cosas en crecimiento pueden formar parte de la *zona de juego prohibido*, en cuyo caso el jugador está obligado a tomar alivio.

Definiciones

Por ejemplo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como *área de penalización* (donde los márgenes se extienden hacia arriba y hacia abajo del terreno), cualquier parte de algo en crecimiento que se extiende más allá de los bordes de la *zona de juego prohibido* no es parte de la *zona de juego prohibido*. Sin embargo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como *terreno en reparación* (el cual incluye todo el terreno dentro del área definida y cualquier cosa en crecimiento que se extienda más allá por encima del terreno y fuera de los márgenes), cualquier cosa sobrepasando el margen es parte de la *zona de juego prohibido*.



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 Suspendir 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

La Función del 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

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.

Marcaje del Campo para Juego en General

(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.

Marcaje del Campo para Juego en General

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.

Marcaje del Campo para Juego en General

(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 de 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.

(I) 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

- 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.

(I) 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:

Antes de la Competición

- 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(I).
- 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 múltiples 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

Antes de la Competición

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

Antes de la Competición

- 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 competencias 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

(I) 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

Antes de la Competición

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.

Antes de la Competición

(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 greens. 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 competiciones 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 de 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.

5I 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 malaconducta 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.

Durante la Competición

(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.

Durante la Competición

- » 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.

Durante la Competición

(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.

Durante la Competición

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 movable 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.

Durante la Competición

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 vuelta y sus resultados para las vueltas restantes todavía podrían ser usados.

Esto se aplica en todas las competencias 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-I – Métodos para Suspendir 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 Suspendir 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/I 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.

IV

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 de Tepes 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(I) 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 14.7a.”

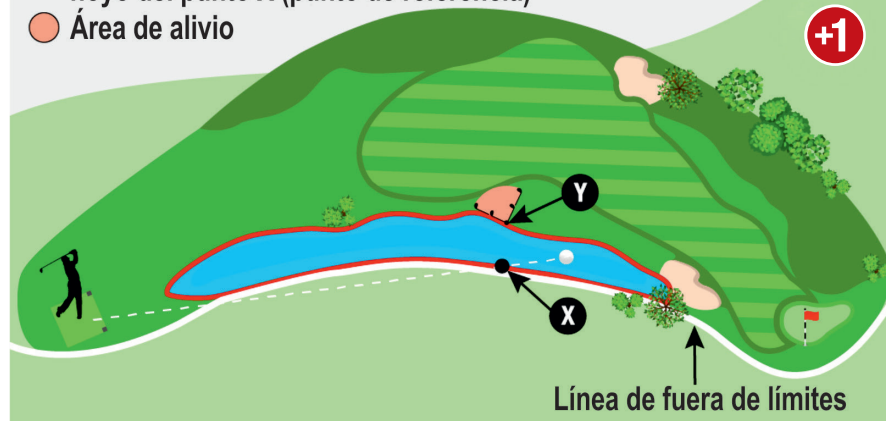
Regla Local Modelo B-2.2

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.

Reglas Locales Modelo

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.

Reglas Locales Modelo

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*.

Reglas Locales Modelo

- 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 2I para información adicional sobre zonas de dropaje.

Reglas Locales Modelo

Regla Local Modelo E-1.1

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-1.2

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-1.3

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.”

Reglas Locales Modelo

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.”

Reglas Locales Modelo

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 competencias. La Regla Local no es apropiada para competencias limitadas a jugadores de alto nivel (esto es, competencias de profesionales y competencias 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 competencias, 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).

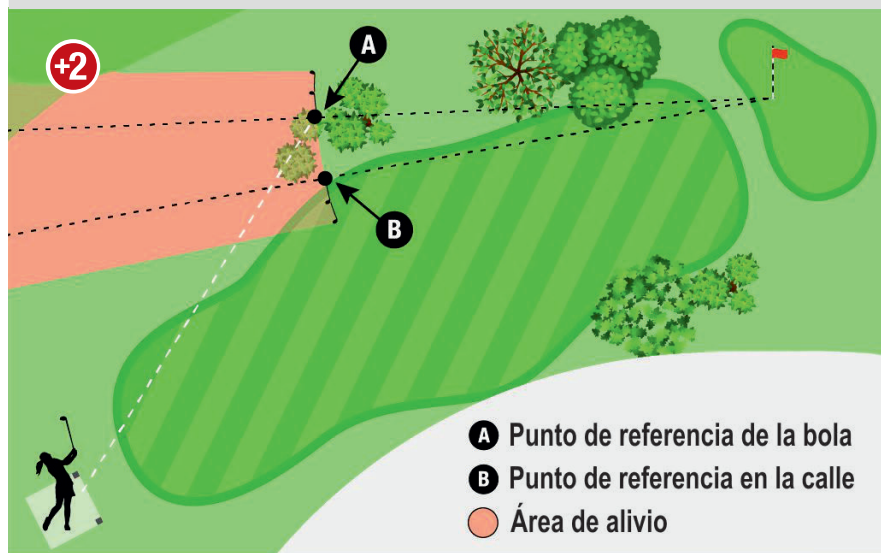
Esta opción permite al jugador dropar en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió fuera de límites y el borde de la calle del hoyo en juego, no más cerca del hoyo.

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	Limites 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) 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	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

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.

Reglas Locales Modelo

MLR E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES



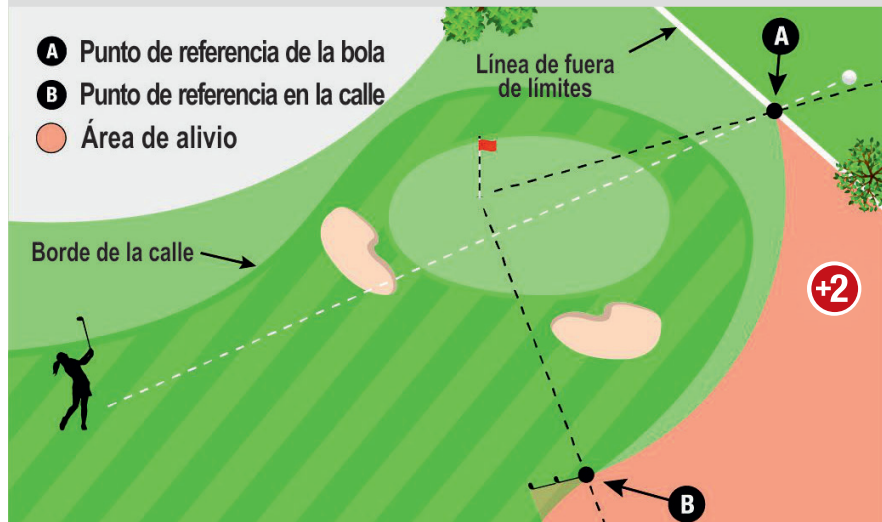
Cuando la bola del jugador se sabe o es virtualmente cierto que está fuera de límites, el jugador puede obtener alivio de golpe y distancia, o cuando la Regla Local Modelo E-5 es adoptada, el jugador tiene la opción adicional de dropar y jugar una bola desde el área de alivio descrita más abajo con dos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

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	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 (punto A) B. Punto de Referencia en la calle: El punto de la calle del hoyo que se está jugando (punto B) que está 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	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 o cruzó por última vez el borde del campo o para ir fuera de límites (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.

Reglas Locales Modelo

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 dropaje (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 movibles, 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 greens 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.”

Reglas Locales Modelo

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.”

Reglas Locales Modelo

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.

Reglas Locales Modelo

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 suelos 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 suelos 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 suelos 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 suelos] 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.”

Reglas Locales Modelo

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 Bordos 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.

Reglas Locales Modelo

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 I 4.6 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 I 6.1.

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 I 4.7a.”

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 I 5), obstrucciones inamovibles (ver Regla I 6) 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 I 6.

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*:

Reglas Locales Modelo

- 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:

Reglas Locales Modelo

(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.

Reglas Locales Modelo

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.

Reglas Locales Modelo

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.”

Reglas Locales Modelo

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.).

Reglas Locales Modelo

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”

Reglas Locales Modelo

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-I 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-I.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 competiciones 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 competiciones 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.

Reglas Locales Modelo

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

I. 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.”

Reglas Locales Modelo

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

Otras Formas de Juego

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.

