



Reglas de Golf

Guía Oficial

En Vigor a partir Enero 2023



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

Text Copyright © 2022 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 General

Explicación de las Reglas de Golf – Guía Oficialiv

Reglas de Golf con Aclaraciones I

Contenido3

Procedimientos del Comité 393

Contenido 395

Reglas Locales Modelo y Otras Modalidades de Juego. . . 479

Contenido 481

Explicación de la Guía Oficial de las Reglas de Golf

El R&A y la USGA han producido 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.

Las Reglas de Golf con Aclaraciones

La primera sección de la Guía Oficial se centra en las Reglas de Golf vigentes a partir de enero de 2023. Las Reglas de Golf se reproducen íntegramente en la Guía Oficial, y se presentan sobre un fondo sombreado para facilitar su consulta.

Las Reglas se complementan con las Aclaraciones, que se encuentran al final de cada Regla a la que se refieren, y aparecen sobre fondo blanco para que se distingan fácilmente de las Reglas.

La gran mayoría de las preguntas que surgen en el campo se pueden responder únicamente con las Reglas de Golf. Se recomienda encarecidamente que se revise a fondo la Regla correspondiente antes de acudir a las Aclaraciones para obtener orientación sobre un punto específico. Las Aclaraciones se proporcionan solo para los aspectos de las Reglas que se consideran que requieren un comentario adicional, que se proporciona por medio de una explicación y, en muchos casos, utilizando ejemplos.

Procedimientos del Comité

La segunda sección, titulada “Procedimientos del Comités”, contiene orientaciones prácticas para quienes se encargan de dirigir el juego diario en los campos de golf o de organizar competiciones a todos los niveles del juego. Se divide en orientaciones para el “juego general”

(cuando el Comité no está dirigiendo una competición) y para las “competiciones”, reconociendo que ambas se solapan a menudo.

El papel del Comité, la forma de marcar y preparar el campo, el establecimiento de las Condiciones de la Competición y las Reglas Locales, la salida y los resultados, las políticas de ritmo de juego y el establecimiento de un código de conducta son algunos de los temas que se tratan en los Procedimientos del Comité. La sección 8 de los Procedimientos de los Comités proporciona Reglas Locales Modelo que los Comités pueden implementar o para satisfacer las necesidades locales, y también proporciona una importante orientación relativa a la introducción de Reglas Locales que difieren de las Reglas Locales Modelo.

La página de contenidos de los Procedimientos del Comité es muy detallada (véase la página 395), lo que debería permitir al lector localizar elementos específicos.

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023

I. Reglas Específicas

Regla 1.3c(4) Aplicación de Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas

La Regla ha sido modificada para que la determinación de si las infracciones están relacionadas o no forme parte de su aplicación, lo que significa que habrá menos casos en los que se aplicarán penalizaciones múltiples.

Regla 3.3b(4) El Jugador No Es Responsable de Anotar el Hándicap en la Tarjeta de Resultados o de Sumar los Resultados

La Regla ha sido modificada para que un jugador ya no esté obligado a anotar su hándicap en su tarjeta de resultados. El Comité es responsable de calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición y utilizarlos para calcular el resultado neto del jugador.

Regla 4.1a(2) Uso, Reparación o Sustitución de un Palo Dañado Durante la Vuelta

La Regla ha sido modificada para permitir a un jugador sustituir un palo dañado, siempre que el palo no haya sido dañado por abuso.

Regla 6.3b(3) Sustitución de la Bola Mientras se Juega un Hoyo

La penalización por jugar una bola incorrectamente sustituta se ha reducido de la penalización general a un golpe de penalización.

Regla 9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales

La nueva Excepción 2 establece que una bola debe ser repuesta si se mueve a otra área del campo después de ser dropada, colocada o repuesta. Esto también se aplica si la bola va a reposar fuera de límites.

Regla 10.2b Otra Ayuda

La Regla 10.2b ha sido reescrita para mayor claridad y para incorporar los principios clave de las aclaraciones emitidas en abril de 2019 para apoyar la Regla de 2019.

Principales Cambios en las Reglas

Las Reglas 10.2b(1) y (2) han sido modificadas para establecer que ni el caddie ni ninguna otra persona está autorizada a poner un objeto en el suelo para ayudar al jugador con la línea de juego u otra información direccional (como cuando el jugador no puede ver el asta de la bandera), y el jugador no puede evitar la penalización haciendo que el objeto sea retirado antes de realizar el golpe.

Regla 11.1b Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa: Lugar desde Dónde Debe Jugarse la Bola

La Regla 11.1b ha sido reescrita para mayor claridad.

La Regla 11.1b(2) se ha modificado para establecer que si una bola jugada desde el green golpea a un insecto, al jugador o al palo utilizado para realizar el golpe, la bola se juega tal y como reposa - el golpe no se repite.

Regla 21.1c Penalizaciones en Stableford

Se modifica la Regla para establecer que las penalizaciones en relación con los palos, el horario de salida y la demora irrazonable se aplicarán ahora al hoyo de la misma manera que en stroke play (juego por golpes) normal. La misma modificación se hace a la Regla 21.3c (Penalizaciones en Par/Bogey).

Regla 25 Modificaciones para Jugadores Discapacitados

La introducción de la nueva Regla 25 significa que las modificaciones previstas en la Regla se aplican a todas las competiciones, incluyendo todas las modalidades de juego.

2. Cambios Generales

Procedimiento de Alivio en Línea hacia Atrás

El procedimiento de alivio en línea hacia atrás se modifica para establecer que el jugador debe dropar sobre la línea. El punto en la línea en el que la bola toca por primera vez el suelo cuando se dropa crea un área de alivio, de longitud un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se refleja en los cambios de las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, y en la definición de área de alivio.

Modificaciones a las Aclaraciones

Cómo Proceder Cuando se Debe Repetir el Golpe

Varias Reglas que utilizaban la frase “el golpe no cuenta” (como la Regla 11.1b) han sido modificadas para que el hecho de no repetir un golpe cuando se requiere hacerlo, aunque sigue siendo una infracción de la Regla correspondiente, ya no conlleva la posibilidad de descalificación.

Modificaciones a las Aclaraciones y Procedimientos del Comité para 2023

Para ayudar al lector a localizar las revisiones de las Aclaraciones desde la edición de 2019 de la Guía Oficial de las Reglas de Golf, la siguiente es una relación de las Nuevas Aclaraciones, las Aclaraciones que han sido retiradas y las que han sido trasladadas. Cuando es apropiado, se proporciona la justificación del cambio.

Para facilitar la referencia, también se proporciona una lista de modificaciones significativas a los Procedimientos del Comité, junto con una lista de Reglas Locales Modelo nuevas y revisadas.

NUEVAS ACLARACIONES

- | | |
|------------------|---|
| 1.3c(4)/1 | El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio |
| 1.3c(4)/2 | Jugador Infringe una Regla y Posteriormente Infringe Otra Regla como Parte de Su Siguiente Golpe |
| 3.2b(1)/2 | La Concesión No Es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Se Ha Decidido |
| 3.2c(1)/2 | El Jugador Da al Contrario Información Incorrecta Sobre el Hándicap Antes de un Match Hándicap |
| 3.2d(4)/1 | Significado de “Acordar” en la Regla 3.2d(4) |
| 3.3b(4)/1 | Penalización para el Jugador Que Deliberadamente No Avisa al Comité de un Error Administrativo |
| 4.3a/1 | Limitaciones en el Uso de Materiales de Lectura de Green |

Modificaciones a las Aclaraciones

4.3a/2	Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación Es Infracción
5.2/1	Significado de “Campo” en la Regla 5.2
6.4b(1)/1	Significado de “Mismo Orden” en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Juegan Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior
9.2b/1	Determinar Si las Acciones del Jugador Causaron el Movimiento de la Bola Cuando Hay Equipamiento Implicado
10.2b/1	El Uso de un Self-Standing Putter (putter que permanece en pie) para Ayudar a Alinearse No Está Permitido
11.1b/3	Qué Hacer Cuando una Bola Jugada desde Cualquier Lugar, Excepto el Green, Es Desviada o Cogida por un Animal
14.1c/2	Cuándo una Bola Movida Puede Ser Limpiada
14.2c/3	La Bola No Debe Ser Presionada contra el Suelo Cuando Se Reponga
15.3/1	Métodos para Mover la Bola o Marcador de Bola que Ayudan o Interfieren en el Juego
16.3b/1	Tomar Alivio de Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General
Área de Alivio/1	Determinar Si la Bola Está En el Área de Alivio
Comité/1	Limitar las Funciones y Responsabilidades de un Miembro del Comité
Consejo/3	Cuándo las Afirmaciones Que Incluyen Información Pública Son Consejo

ACLARACIONES RETIRADAS

- 1.3c(4)/1 Eventos Intermedios Entre Infracciones Suponen Penalizaciones Múltiples**
Ahora está cubierto por la Regla 1.3c(4) revisada.
- 1.3c(4)/2 Infracciones Múltiples Por un Único Acto Suponen una Única Penalización**
Ahora está cubierto por la Regla 1.3c(4) revisada.

Modificaciones a las Aclaraciones

- 1.3c(4)/3 Significado de Actos No Relacionados**
Concepto eliminado de la Regla revisada.
- 1.3c(4)/4 Infracciones Múltiples Por un Único Acto Suponen una Única Penalización**
Ahora está cubierto por la Regla 1.3c(4) revisada y su Excepción.
- 3.2c(2)/1 Golpe de Hándicap No Aplicado Durante un Match Se Descubre Más Tarde en el Match**
Ahora está cubierto por la Regla 3.2c(2).
- 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**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 3.2d(1).
- 3.2d(3)/2 Acuerdo sobre el Resultado Equivocado en un Hoyo Anterior Descubierto Más Tarde en el Match**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 3.2d(3).
- 3.3b(1)/1 El Marcador Debería Ser Descalificado si Certifica con Conocimiento un Resultado Equivocado de otro Jugador.**
Ahora cubierto por la Regla 3.3b(1).
- 3.3b(1)/2 El Marcador Se Puede Negar a Certificar el Resultado de Un Jugador Caso No Estar de Acuerdo**
Ahora cubierto por la Regla 3.3b(1).
- 3.3b(2)/2 No es Necesaria una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en una Tarjeta de Resultados**
Ahora cubierto por la Regla 3.3b(2).
- 3.3b(4)/1 Significado del “Hándicap” del Jugador que Debe Aparecer en la Tarjeta de Resultados**
El jugador ya no es responsable de mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.
- 3.3b(4)/2 El Jugador No Está Exento de Penalización Cuando el Comité Facilita una Tarjeta de Resultados con un Hándicap Incorrecto**
El jugador ya no es responsable de mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.

- 3.3b(4)/3 No Hay Penalización Cuando un Hándicap Más Alto No Tiene Efecto**
El jugador ya no es responsable de mostrar el hándicap en la tarjeta de resultados.
- 4.1b(1)/1 Una Cabeza de Palo y una Varilla Separadas No Constituyen un Palo**
Ahora cubierto por la Regla 4.1b(1).
- 4.1b(1)/2 Un Palo Roto en Pedazos No Cuenta Dentro del Límite de 14 Palos**
Ahora cubierto por la Regla 4.1b(1).
- 4.1b(1)/4 Un Palo se Considera Añadido Cuando se ha Ejecutado el Siguiete Golpe**
Ahora cubierto por la Regla 4.1b(1).
- 4.3/1 Jugador que Infringe la Regla 4.3 entre Hoyos; Como se Aplica la Penalización**
Ahora cubierto por la declaración de penalización de la Regla 4.3.
- 4.3a(2)/1 No Está Permitida la Utilización de Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento**
Ahora cubierto por la Regla 4.3a(2).
- 4.3a(4)/1 Viendo un Vídeo Que Está Siendo Proyectado en el Campo**
Ahora cubierto por la Regla 4.3a(4).
- 5.2b/2 Viendo un Vídeo Que Está Siendo Proyectado en el Campo**
Ahora cubierto por la Regla 5.2b.
- 5.7d(1)/2 Quitar Impedimentos Suelos Antes de Reponer una Bola Cuando se Reanuda el Juego**
Ahora cubierto por la Excepción 1 a las Reglas 15.1a.
- 6.1/1 Qué Hacer Cuando Faltan Uno o Ambas Marcas de Salida**
Ahora cubierto por la Regla 6.2b(4).
- 6.2b(6)/1 Una Bola que viene a Reposar en el Área de Salida No Tiene que Ser Jugada como Reposada**
Se considera que ya está cubierta por la Regla 6.2b(6).
- 6.5/1 Jugar Otra Bola Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado**
Ahora cubierto por la Regla 6.5.

Modificaciones a las Aclaraciones

- 8.1b/1** **Significado de “Apoyar el Palo Ligeramente”**
Ahora cubierto por la Regla 8.1b.
- 9.4b/2** **Significado de “Intentando Encontrar”**
Ahora cubierto por la Regla 7.4.
- 10.1a/2** **El Jugador Puede Utilizar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para Golpear Adecuadamente la Bola**
Ahora cubierto por la Regla 10.1a.
- 11.2c(1)/1** **Opciones Cuando una Bola Habría Quedado en Reposo en un Área de Penalización**
Ahora cubierto por la nueva Excepción a la Regla 11.2c.
- 12.2b(3)/1** **El Jugador Está Autorizado a Alisar Arena en un Búnker para Cuidar el Campo Después de Tomar Alivio Fuera del Búnker**
Ahora cubierto por la Regla 12.2b(3).
- 13.1c(2)/1** **La Línea de Juego en el Green Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada**
Ahora cubierto por el significado de “daño en el green” en la Regla 13.1c(2).
- 13.1d(1)/1** **No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola o el Marcador de Bola en el Green**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 13.1d y la Excepción 3 de la Regla 9.4b.
- 13.2b(1)/1** **La Persona que Atiende el Asta de la Bandera Puede Colocarse en Cualquier Lugar**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 13.2b.
- 14.1a/1** **La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera**
Ahora cubierto por el significado de “levantar” en la Regla 14.1.
- 14.2/1** **La Bola No Necesita Ser Repuesta en el Punto de Reposo Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar**
Ahora cubierto por la Regla 14.2c.
- 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**
Ahora cubierto por la Regla 14.3c(2).

- 15.1a/1 Quitar Un Impedimento Suelto, Incluyendo la Ayuda de Otros**
Ahora cubierto por la Regla 15.1a.
- 15.1a/2 El Jugador Está Autorizado a Romper Parte de un Impedimento Suelto**
Ahora cubierto por la Regla 15.1a.
- 16.2a/1 No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones del Campo Peligrosas**
Ahora cubierto por la Regla 16.2a.
- 17.1a/1 La Bola Está en el Área de Penalización Incluso si el Área de Penalización No Está Marcada Correctamente**
Ahora cubierto en la definición de área de penalización.
- 17.1d(2)/1 Recomendación Para Que el Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia Sobre la Línea de Referencia**
Concepto eliminado de los nuevos procedimientos de “back-on-the-line” ya que ya no hay un punto de referencia.
- 18.3b/1 Qué Se Considera Anuncio de Bola Provisional**
Ahora cubierto por la Regla 18.3b.
- 18.3c(2)/2 El Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original**
Ahora cubierto por la Regla 18.3c(3).
- 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**
Se considera que ya está cubierta por la Regla 18.3 y la definición de bola provisional.
- 19.2c/1 Punto de Referencia Para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo**
Ya está cubierto por la Regla 19.2c.
- 19.3b/1 Tomando Alivio por Bola Injugable Fuera del Búnker Después de Tomar Alivio Anteriormente por Bola Injugable Dentro del Búnker**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 19.2 y la aclaración 19.2/1.
- 20.1(3)/4 El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda Bola es Intercambiable**
Se considera que ya está cubierto por la Regla 20.1c(3).

Modificaciones a las Aclaraciones

- 20.2d/1a Una Decisión Incorrecta es Diferente de un Error Administrativo**
Ahora cubierto por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).
- 20.2d/2 Los Errores Administrativos Deben Corregirse Siempre**
Ahora cubierto por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).
- 20.2e/1 Se Descubre que un Jugador Es Inelegible Durante la Competición o Después que el Resultado del Match o Competición Es Final**
Ahora está cubierto por la nueva Regla 20.2f.
- 22.1/1 Los Hándicaps Individuales Deben Ser Anotados en la Tarjeta de Resultados**
El jugador ya no es responsable de mostrar el hándicap en la tarjeta de puntuación.
- 23.5a/1 Las Acciones de un Caddie Compartido Pueden Resultar en Penalización para Ambos Compañeros**
Ahora cubierto por la Regla 10.3a(2).
- 24.2/1 Las Acciones de un Caddie Compartido Pueden Resultar en Penalización para Ambos Compañeros**
Ahora cubierto por la Aclaración 1.3c/1.
- Agujero de Animal/1 Una Huella de Animal o Marca de Pezuña Aislada No Es Un Agujero de Animal**
Ahora está cubierto por la definición de agujero de animal.
- Asta de la Bandera/1 Los Objetos Que se Utilizan como Asta de la Bandera Son Tratados como Asta de la Bandera**
Ahora está cubierto por la definición de asta de bandera.
- Bola Perdida/1 La Bola No Puede Ser Declarada Perdida**
Ahora cubierto por la definición de perdida.
- Bola Perdida/2 El Jugador No Puede Retrasar el Inicio de la Bola para Obtener Ventaja**
Ahora cubierto por la definición de perdida.

Modificaciones a las Aclaraciones

Equipamiento/I	Condición de los Objetos Transportados por Alguien Más Para el Jugador <i>Ahora cubierto por la definición de equipamiento.</i>
Impedimento Suelto/5	Un Insecto Vivo Nunca Se Considera Adherido a una Bola <i>Ahora cubierto por la definición de impedimento suelto.</i>
Influencia Externa/I	Condición del Aire y el Agua Propulsados Artificialmente <i>Ahora está cubierto por la definición de influencia externa.</i>
Longitud del Palo/I	Significado de “Longitud del Palo” al Medir <i>Se considera que ya está cubierto por la definición de longitud del palo.</i>
Objeto de Límites/2	Condición de una Puerta Unida al Objeto de Límites. <i>Ahora queda cubierto por la definición de objeto de límites.</i>
Objeto de Límites/3	No Debe Moverse un Objeto de Límites Movable o una Parte Movable de un Objeto de Límites <i>Se considera que ya está cubierto por la definición de objeto de límites.</i>
Obstrucción/I	Condición de Puntos y Líneas de Pintura <i>Considerado ya cubierto por la definición de obstrucción.</i>
Obstrucción Movable/I	Una Bola Abandonada Es Una Obstrucción Movable <i>Se considera que ya está cubierta por las definiciones de obstrucción y obstrucción movable.</i>
Reponer/I	La Bola No Puede Ser Repuesta con un Palo <i>Ahora cubierto por la definición de reponer.</i>

Modificaciones a las Aclaraciones

En los casos en los que se han retirado las aclaraciones, se ha cambiado la numeración de las restantes para que sean secuenciales. Esto se debe al número de retiradas y al deseo de mantener una numeración lógica. Solo se enumeran aquí las aclaraciones que han pasado de una regla a otra.

ACLARACIONES TRASLADADAS

- | | |
|--------------|--|
| 6.5/1 | Jugar Otra Bola Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado (Anteriormente 5.5b/1)
<i>Aclaración trasladada sobre la base de que la Regla 6.5 es la más relevante.</i> |
| 7.4/3 | Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida (Anteriormente 9.4b/3)
<i>Aclaración trasladada en base a que la Regla 7.4 es la más relevante.</i> |

Modificaciones a los Procedimientos del Comité para 2023 (excluyendo la Sección 8)

Nuevas Secciones

- | | |
|--------------|--|
| 4A(1) | Intervalos de Salida |
| 5D | Requisitos de Elegibilidad para que Los Jugadores con Discapacidades Utilicen la Regla 25 |
| 5J(7) | Guía y Explicación de las Mejores Prácticas para Ayudar a Evitar el “Backstopping” (Ayudar a Detener la Bola) |
| 6C(1) | Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité |
| 6C(5) | El Jugador es Responsable de Proporcionar la Información Correcta al Árbitro |

Secciones Eliminadas

- | | |
|--------------|--|
| 6C(1) | Árbitros en Match Play (Juego por Hoyos)
<i>Información trasladada a la definición de árbitro</i> |
| 6C(1) | Árbitros en Stroke Play (Juego por Golpes)
<i>Información trasladada a la definición de árbitro</i> |
| 6C(5) | Limitar las Funciones de los Miembros del Comité y Árbitros
<i>Información trasladada la Aclaración Comité/1</i> |

Modificaciones a los Procedimientos

Cambios Significativos

5A(2)c	Condición de Aficionado
5F(2)	Establecer la Posición de los Hoyos
5I	Política del Código de Conducta
6C(9)a	Corrección de una Decisión Incorrecta por un Árbitro Durante un Match
6C(10)d	Árbitro Proporciona Información Incorrecta al Jugador; El Jugador Actúa en Base a La Información Proporcionada y Seguidamente Juega
7C	Entrega de Premios

Modificaciones a las Reglas Locales Modelo para 2023

Nuevas Reglas Local Modelo para 2023

A-3	La Valla de Límites debe ser Considerada de una Manera Diferente
D-4.2	Prohibir el Juego desde el Antegreen de un Green Equivocado
E-10.2	Protección de Árboles Jóvenes
E-12	Uso Obligatorio de Alfombrillas de Fairway (calle)
F-5.2	Obstrucciones Inamovibles Cercanas a los Greenes
F-24	Alivio Sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización
F-25.1 y F-25.2	El Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar por Encima, a Través o por Debajo de la Condición Anormal del Campo
F-26	Puertas en Vallas y Muros de Límites
G-9	Sustituir un Palo Que Está Roto o Dañado Considerablemente
G-10	Prohibido Usar Palos de una Longitud Superior a 46 pulgadas (116.84 cm)
G-11	Restricción del Uso de Materiales de Lectura de Green
G-12	Prohibición del Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde Green
L-1	Modificación de la Penalización Bajo la Regla 3.3b(2) por Faltar Certificación del Jugador o Marcador
L-2	Responsabilizar al Jugador del Hándicap en la Tarjeta de Resultados

Modificaciones a las Reglas Locales

- M-1** **Colocar la Bola para Jugadores que Utilizan Dispositivos de Movilidad con Ruedas**
- M-2** **Alivio sin Penalización de Búncers Específicos para los Jugadores que Utilizan Dispositivos de Movilidad con Ruedas**
- M-3** **Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis**

Reglas Local Modelo Retiradas para 2023

- A-3** **Fuera de Límites Cuando Vía Pública Atraviesa el Campo**

Combinado con la Regla Local Modelo A-2.

- F-9.2** **Alivio de Raíces de Árboles en o Cerca del Fairway (calle)**

Combinado con la Regla Local Modelo F-9.1.

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

Retirado sobre la base de la aplicación revisada de las penalizaciones en la Regla 21.1c.

- K-4** **Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Tiro por Tiro para Competiciones Par/Bogey**

Retirado sobre la base de la aplicación revisada de las penalizaciones en la Regla 21.3c.

Sección 8L Reglas Locales No Autorizadas

La información de la Sección 8L ha sido incorporada en la introducción actualizada de la Sección 8

Las Reglas de Golf con Aclaraciones



Contenido

I Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)

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

1.1	El Juego del Golf	22
1.2	Normas de Conducta del Jugador	22
1.3	Jugar de Acuerdo con las Reglas	23
	Aclaraciones	27
	1.2a/1 – Determinar si un Jugador Ha Cometido una Grave Falta de Conducta	27
	1.3b(1)/1 – Descalificar a Jugadores Que Conocen una Regla pero Que Acuerdan Ignorarla.	28
	1.3b(1)/2 – Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Debe Saber Que la Regla Existe	29
	1.3c/1 – El Jugador No Es Descalificado de la Competición Cuando la Vuelta No Cuenta	30
	1.3c/2 – Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Incorrecto de Golpes Durante un Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)	30
	1.3c(1)/1 – La Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador	30
	1.3c(4)/1 – El Jugador Incurre en Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento.	31
	1.3c(4)/2 – Jugador Infringe una Regla y Posteriormente Infringe Otra Regla como Parte de Su Siguiente Golpe	31

Regla 2 – El Campo

2.1	Límites del Campo y Fuera de Límites	32
2.2	Áreas Definidas del Campo	32
2.3	Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego	34
2.4	Zonas de Juego Prohibido.	34

Regla 3 – La Competición

3.1	Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones.	35
3.2	Match Play (Juego por Hoyos)	36
3.3	Stroke Play (Juego por Golpes).	42

Contenido

Aclaraciones	46
3.2b(1)/1 – Los Jugadores No Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match	46
3.2b(1)/2 – La Concesión No Es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Se Ha Decidido.	47
3.2b(2)/1 – La Concesión No Es Válida Cuando Es el Caddie Quién Quiere Hacerla.	47
3.2c(1)/1 – Declarar un Hándicap Más Alto Es una Infracción Incluso Si el Hoyo Afectado No Se Ha Jugado.	47
3.2c(1)/2 – El Jugador Da al Contrario Información Incorrecta Sobre el Hándicap Antes de un Match Hándicap	48
3.2d(1)/1 – Significado de la Excepción “No Hay Penalización Si No Tiene Efecto en el Resultado del Hoyo”	48
3.2d(1)/2 – Número Incorrecto de Golpes Dado por el Jugador Después de Acabar el Hoyo Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde	48
3.2d(1)/3 – Número Incorrecto de Golpes Informados por el Jugador Después de Acabar el Hoyo y el Error Se Descubre Después de Que el Resultado del Match Es Final	49
3.2d(1)/4 – Cambiar de Intención Acerca de Tomar Alivio con Penalización No Es Dar un Número Incorrecto de Golpes	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	50
3.2d(4)/1 – Significado de “Acordar” en la Regla 3.2d(4)	50
3.3b/1 – Los Jugadores Deben Estar Acompañados por un Marcador Toda la Vuelta	51
3.3b/2 – La Información Colocada en un Lugar Incorrecto en la Tarjeta de Resultados Puede Seguir Siendo Aceptable	52
3.3b/3 – Se Puede Utilizar Otra Tarjeta de Resultados Si la Oficial Es Dañada o Extraviada.	52
3.3b(2)/1 – Los Jugadores Están Obligados Solo a Anotar los Resultados en la Tarjeta de Resultados	53
3.3b(2)/2 – Aplicación de la Excepción del Marcador que Deja de Cumplir sus Responsabilidades	53
3.3b(3)/1 – Los Resultados en la Tarjeta de Resultados Deben Ser Identificables para el Hoyo Correcto	54
3.3b(4)/1 – Penalización para el Jugador Que Deliberadamente No Avisa al Comité de un Error Administrativo	54

Regla 4 – El Equipamiento del Jugador

4.1	Palos	55
4.2	Bolas	60
4.3	Uso del Equipamiento	62
	Aclaraciones	66
4.1a(1)/1	– El Desgaste Por Uso Normal No Cambia la Conformidad	66
4.1a(1)/2	– No Hay Penalización por Realizar un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta	67
4.1a(2)/1	– Significado de “Reparar”	67
4.1b/1	– Cómo Aplicar la Penalización para Ajustar el Match Una Vez que Cualquier Jugador Ha Comenzado el Hoyo Durante el Match	67
4.1b(1)/1	– Los Palos Llevados para el Jugador Cuentan Para el Límite de 14 Palos	68
4.1b(2)/1	– Varios Jugadores Pueden Llevar Palos en Una Bolsa	68
4.1b(2)/2	– No Está Permitido Compartir Palos para Golpes Que Cuentan en el Resultado del Jugador	68
4.1b(4)/1	– Se Pueden Ensamblar Componentes de Palos Cuando No Hayan Sido Llevados por o para el Jugador	68
4.2a(1)/1	– Estatus de Una Bola que No Está Incluida en la Lista de Bolas Conformes	69
4.2a(1)/2	– Estatus de las Bolas “X-Out”, “Restauradas” y de “Práctica”	69
4.2a(1)/3	– No Hay Penalización por Realizar un Golpe con una Bola No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta	70
4.3a/1	– Limitaciones en el Uso de Materiales de Lectura de Green	70
4.3a/2	– Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación Es Infracción	71
4.3a(1)/1	– Restricciones sobre el Uso de Equipamiento para Medir Pendientes	71

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

Regla 5 – Jugar la Vuelta

5.1	Significado de Vuelta	74
5.2	Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas	75
5.3	Comenzar y Terminar una Vuelta	76
5.4	Jugar en Grupos	77
5.5	Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido	77
5.6	Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego	78
5.7	Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego	80

Contenido

Aclaraciones	84
5.2/1 – Significado de “Campo” en la Regla 5.2.....	84
5.2b/1 – Significado de “Completar Su Vuelta Final de Ese Día” en Stroke Play	84
5.2b/2 – Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en una Competición en Días Consecutivos Puede Ser Permitido	84
5.3a/1 – Circunstancias Excepcionales Que Justifican No Aplicar la Penalización por Horario de Salida	85
5.3a/2 – Significado de “Lugar de Comienzo”	86
5.3a/3 – Significado de “Listos para Jugar”	86
5.3a/4 – Jugador Que Estando en el Lugar de Comienzo lo Abandona	86
5.3a/5 – El Match Comienza en el Segundo Hoyo Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde	87
5.5a/1 – Es Infracción un Golpe de Práctica a una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme	87
5.5c/1 – Cuando Se Reanuda la Vuelta en Stroke Play No Está Autorizada la Práctica.	87
5.6a/1 – Ejemplos de Demoras Que Son Consideradas Razonables o Irrazonables	88
5.6a/2 – El jugador Que Sufre una Enfermedad o Lesión Repentina Normalmente Se le Permite 15 minutos Para Recuperarse	89
5.7a/1 – Cuándo un Jugador Ha Interrumpido el Juego	89
5.7b/1 – Dropar una Bola Después de Que el Juego Ha Sido Suspendido No Es Incumplimiento de Interrumpir el Juego	89
5.7b(1)/1 – Circunstancias Que Justifican el Incumplimiento de Interrumpir el Juego Por Parte del Jugador	90
5.7c/1 – Los Jugadores Deben Reanudar el Juego Cuando el Comité Concluye Que No Hay Peligro de Rayos.	90
5.7d(1)/1 – Si un Jugador Debe Aceptar Mejoras o Empeoramientos del Lie en Búnker Durante una Suspensión.	91

Regla 6 – Jugar un Hoyo

6.1 Comenzar el Juego de un Hoyo	92
6.2 Jugar la Bola desde el Área de Salida.	93
6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo	96
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo	99
6.5 Completar el Juego de un Hoyo	103
Aclaraciones	103
6.1b(1)/1 – Bola Jugada desde Fuera del Área de Salida en Match Play (Juego por Hoyos) y el Contrario No Cancela el Golpe	103

6.2b(4)/I – Marca de Salida Movida Sin Mejora.	104
6.3a/I – Qué Hacer Cuando las Bolas Son Intercambiadas en un Lugar Desconocido	104
6.3c(1)/I – Significado de “Golpes de Penalización Solo por Jugar Esa Bola”	105
6.4b(1)/I – Significado de “Mismo Orden” en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Juegan Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior	105
6.4c/I – No Se Puede Cancelar un Golpe Cuando la Bola Provisional Fue Jugada Fuera de Turno desde el Área de Salida	106
6.5/I – Cuando un Jugador o Bando Ha Completado un Hoyo	106

III Jugar la Bola (Reglas 7-I I)

Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente	108
7.2 Cómo Identificar la Bola	109
7.3 Levantar la Bola para Identificarla.	109
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla	110
Aclaraciones	111
7.1a/I – Ejemplos de Acciones que Improbablemente Forman Parte de una Búsqueda Adecuada	111
7.2/I – Identificar una Bola Que No Puede Recuperarse	111
7.4/I – Estimar el Punto de Reposo Original Donde Reponer la Bola Movida Durante la Búsqueda	111
7.4/2 – Significado de “Tratando de Encontrar”	112
7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida	113

Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe	114
8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Realizar	119
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 Realizar	120
Aclaraciones	121
8.1a/I – Ejemplos de Acciones Que Es Probable Que Creen Una Posible Ventaja.	121
8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que Es Improbable Que Creen Una Posible Ventaja.	121

Contenido

8.1a/3 – Jugador Que Mejora las Condiciones Del Golpe Pretendido Infringe la Regla Incluso Si Se Realiza Un Golpe Diferente	122
8.1a/4 – Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible.	122
8.1a/5 – Construirse Un Stance Mediante la Colocación De Un Objeto Como Una Toalla No Está Permitido	122
8.1a/6 – Alterar la Superficie del Terreno para Construirse Un Stance No Está Permitido	123
8.1a/7 – El Jugador Puede Sondar Cerca de la Bola para Determinar Si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces del Árbol, Rocas u Obstrucciones, pero Solo Si Esto No Mejora las Condiciones.	123
8.1a/8 – No Está Permitido Alterar la Superficie del Terreno de Un Área de Alivio	124
8.1a/9 – Cuándo una Chuleta Está Repuesta y No Debe Quitarse o Presionarse	124
8.1b/1 – Jugador Autorizado a Excavar Firmemente con los Pies Más de Una Vez al Adoptar el Stance.	124
8.1b/2 – Ejemplos de “Tomar o Adoptar un Stance Adecuadamente”	125
8.1b/3 – Ejemplos de No “Tomar o Adoptar un Stance Adecuadamente” .	125
8.1b/4 – Mejorar las Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Suelo	126
8.1b/5 – Jugador Alisa el Búnker para “Cuidar el Campo” Después de Jugar Fuera del Búnker	126
8.1b/6 – Cuándo el Daño Que Está Parcialmente Dentro y Parcialmente Fuera del Green Puede Ser Reparado	126
8.1d(1)/1 – Ejemplos de Donde el Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por las Acciones de Otra Persona o Influencia Externa	127
8.1d(1)/2 – El Jugador Tiene Derecho a Mantener Impedimentos Suelos u Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando Bola Quedó en Reposo	127
8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o por Fuerzas Naturales Donde un Jugador No Está Autorizado a Restaurar las Condiciones Empeoradas	128
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	128
8.1d(2)/3 – Si el Jugador Entra en un Búnker No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas en la Línea de Juego	129
8.2b/1 – Ejemplos de Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan a Su Propio Juego	129
8.3/1 – Ambos Jugadores Son Penalizados si las Condiciones Físicas Son Mejoradas con Conocimiento del Otro Jugador	130

Regla 9 – Bola Jugada como Reposa. Bola en Reposo Levantada o Movida

9.1	Bola Jugada como Reposa.....	131
9.2	Decidir Si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento	132
9.3	Bola Movida por Fuerzas Naturales	133
9.4	Bola Levantada o Movida por el Jugador	134
9.5	Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	135
9.6	Bola Levantada o Movida por Influencia Externa.....	136
9.7	Marcador de Bola Movido o Levantado	137
	Aclaraciones	138
	9.2a/1 – Cuando Se Considera Que una Bola se Ha Movido	138
	9.2a/2 – El Jugador Es Responsable de las Acciones que Causan que la Bola se Mueva Incluso Cuando No Es Conocedor de Que la Bola se Movi6	138
	9.2b/1 – Determinar Si las Acciones del Jugador Causaron el Movimiento de la Bola Cuando Hay Equipamiento Implicado	139
	9.4a/1 – Procedimiento Cuando la Bola de un Jugador Es Desalojada de un rbol.....	140
	9.4b/1 – Bola Tocada Deliberadamente pero No Movida Significa Penalizaci6n para el Jugador.....	141
	9.4b/2 – Significado de “Mientras” en la Regla 9.4b Excepci6n 4	142
	9.4b/3 – Significado de “Acciones Razonables” en la Regla 9.4b Excepci6n 4.	142
	9.4b/4 – Jugador Levanta la Bola Bajo la Regla 16.1b Que Autoriza el Alivio, pero Posteriormente Decide No Tomar Alivio Sin Penalizaci6n ...	143
	9.5b/1 – El Jugador Declara Como Suya una Bola Encontrada y Esto Causa que el Contrario Levante Otra Bola que Resulta Ser la Bola del Jugador	144
	9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva.....	145
	9.6/2 – D6nde Reponer la Bola Cuando Fue Movida desde una Situaci6n Desconocida.....	145
	9.6/3 – El Jugador Descubre Despu6s de Realizar el Golpe que la Bola Fue Movida	146
	9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por Influencia Externa; La Bola Resulta Ser Bola Equivocada	146

Contenido

Regla 10 – Preparar y Realizar un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

10.1	Realizar un Golpe	147
10.2	Consejo y Otra Ayuda	150
10.3	Caddies	153
	Aclaraciones	156
10.1a/1	– Ejemplos de Empujar,Arrastrar o Acucharar	156
10.1a/2	– Otro Material Puede Intervenir entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe	157
10.1b/1	– El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo.....	157
10.1b/2	– El Contacto Deliberado con la Ropa Durante un Golpe Es una Infracción	157
10.1b/3	– El Contacto Inadvertido Con la Ropa Durante un Golpe No Es una Infracción	158
10.2a/1	– El Jugador Puede Obtener Información de Caddie Compartido	158
10.2a/2	– El Jugador Debe Tratar de Detener el Consejo Que Se Le Está Dando de Manera Voluntaria	158
10.2b/1	– El Uso de un Self-Standing Putter (putter que permanece en pie) para Ayudar a Alinear No Está Permitido	158
10.2b(3)/1	– Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la Bola Para Ayudar al Jugador a Adoptar un Stance Está Permitido.....	159
10.2b(4)/1	– El Caddie en la Zona Restringida Proporciona Ayuda Antes de que el Jugador Comience a Adoptar el Stance.....	159
10.2b(5)/1	– El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Estaba Colocada Deliberadamente Que Se Mueva o Que Permanezca en ese Lugar.....	159
10.2b(5)/2	– El Jugador Puede Vestir Ropa de Protección.....	160
10.3a/1	– El Jugador Transporta Palos en un Coche de Golf Motorizado y Contrata a Una Persona para Llevar a Cabo las Demás Funciones de un Caddie.....	160
10.3a/2	– El Jugador Puede Ejercer de Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta	160

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

11.1	Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa	161
11.2	Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona.....	163

11.3	Quitar Deliberadamente Objetos o Alterar las Condiciones para Afectar Bola en Movimiento	165
	Aclaraciones	166
11.1b/1	Jugar desde Donde la Bola Quedó en Reposo Cuando Se Debe Repetir el Golpe No Es Jugar desde Lugar Equivocado	166
11.1b/2	Qué Hacer Cuando la Bola Se Mueve Después de Haber Sido Accidentalmente Desviada o Detenida	167
11.1b/3	Qué Hacer Cuando una Bola Jugada desde Cualquier Lugar, Excepto el Green, Es Desviada o Cogida por un Animal	168
11.2a/1	Equipamiento Dejado en la Posición Después de Que el Jugador Se Da Cuenta de Que Podría Ser de Ayuda si la Bola lo Golpeará	168
11.3/1	El Resultado de las Acciones Deliberadas para Influir en una Bola en Movimiento es Irrelevante	169

IV Reglas Especiales para Búncers y Greenes (Reglas 12-13)

Regla 12 – Búncers

12.1	Cuándo la Bola Está en Búnker	172
12.2	Jugar Bola en Búnker	173
12.3	Reglas Específicas Alivio para una Bola en Búnker	175
	Aclaraciones	175
12.2a/1	Mejora Resultante al Quitar Impedimento Suelto u Obstrucción Movable de un Búnker	175
12.2b/1	La Regla 12.2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de Animal en un Búnker	176
12.2b/2	Si un Jugador Puede Sondar en Búnker	176
12.2b/3	La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado Su Bola del Búnker para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del Búnker	176

Regla 13 – Greenes

13.1	Acciones Permitidas o Requeridas en Green	177
13.2	El Asta de la Bandera	182
13.3	Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo	186
	Aclaraciones	187
13.1c(2)/1	Un Hoyo Dañado Es Parte del Daño en el Green	187
13.1c(2)/2	El Jugador Puede Solicitar Ayuda del Comité Cuando Es Incapaz de Reparar el Daño en Green	187

Contenido

13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta Si Se Mueve Después de Colocarla Al Tomar Alivio	188
13.1e/1 – Probar Deliberadamente Cualquier Green No Está Permitido	188
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	189
13.2a(4)/1 – Asta de la Bandera Sin Atender; Quitada Sin la Autorización del Jugador; Puede Ser Repuesta	189
13.2b(1)/1 – El Jugador Puede Realizar un Golpe Mientras Sostiene el Asta de la Bandera	189
13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para que el Jugador Llegue al Hoyo	190
13.3b/1 – Qué 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	190

V Levantar y Volver a Poner una Bola en Juego (Regla 14)

Regla 14 – Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en el Punto de Reposo, Dropar en el Área de Alivio, Jugar desde Lugar Equivocado

14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola	192
14.2 Reponer la Bola en un Punto de Reposo	194
14.3 Dropar la Bola en Área de Alivio	197
14.4 Cuándo la Bola del Jugador Está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego	203
14.5 Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola	204
14.6 Jugar el Golpe Siguiente desde Donde se Jugó el Golpe Anterior.	206
14.7 Jugar desde Lugar Equivocado	207
Aclaraciones	209
14.1a/1 – Marcar la Bola Correctamente.	209
14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada	210
14.1c/2 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada	210
14.2b(2)/1 – El Jugador Dropa la Bola Cuando la Bola Debe Ser Repuesta	210
14.2c/1 – La Bola Puede Ser Repuesta en Casi Cualquier Orientación	211
14.2c/2 – Quitar Impedimentos Suelos del Punto Donde la Bola Debe Ser Repuesta.	211

14.2c/3 – La Bola No Debe Ser Presionada contra el Suelo Cuando Se Reponga	212
14.2d(2)/1 – El Lie Alterado Podría Ser el “Punto Más Cercano con el Lie Más Similar”	212
14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Punto en Donde la Bola Permanece en Reposo Está Más Cerca del Hoyo	213
14.3b(2)/1 – Bola Dropada desde la Altura de la Rodilla en una Zona Irregular	213
14.3c/1 – El Área de Alivio Incluye Todo lo que Haya Dentro del Área de Alivio	214
14.3c/2 – La Bola Puede Ser Dropada en una Zona de Juego Prohibido . .	215
14.3c(1)/1 – Qué Hacer Cuando una Bola Dropada se Mueve Después de Quedar en Reposo Contra el Pie del Jugador o su Equipamiento	215
14.3c(2)/1 – Dónde Colocar una Bola Dropada de Manera Correcta Dos Veces en un Área de Alivio con un Arbusto Dentro del Área de Alivio .	215
14.4/1 – Una Bola Colocada No Está en Juego Excepto Que Haya Intención de Ponerla en Juego	216
14.4/2 – Los Dropajes de Prueba No Están Permitidos	216
14.5b(1)/1 – El Jugador Puede Cambiar Donde la Bola es Dropada en la Línea Cuando Dropa de Nuevo al Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás. . .	217
14.5b(1)/2 – El Jugador Puede Cambiar de Área del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropa de Nuevo.	217
14.7b/1 – El Jugador Es Penalizado por Cada Golpe Realizado desde Un Área Donde el Juego No Está Autorizado	217
14.7b/2 – Bola en Lugar Equivocado Si el Palo Golpea la Condición de la Que Se Tomó Alivio	218

VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16)

Regla 15 – Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego)

15.1 Impedimentos Suelos	220
15.2 Obstrucciones Movibles	221
15.3 Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego	224
Aclaraciones	226
15.1a/1 – Quitar Impedimentos Suelto del Área de Alivio o del Punto Donde la Bola Va a Ser Dropada, Colocada o Repuesta.	226
15.3a/1 – Infringir la Regla por Dejar una Bola que Ayuda en Su Lugar No Requiere Conocer la Regla	227

Contenido

15.3a/2 – Los Jugadores Están Autorizados a Dejar la Bola que Ayuda en Match Play (Juego por Hoyos)	227
---	-----

15.3/1 – Métodos para Mover la Bola o Marcador de Bola que Ayudan o Interfieren en el Juego	228
---	-----

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).	229
---	-----

16.2 Condición de Animal Peligroso.	236
--	-----

16.3 Bola Empotrada.	238
-------------------------------------	-----

16.4 Levantar la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio	240
---	-----

Aclaraciones	241
------------------------	-----

16.1a(3)/1 – Obstrucción que Interfiere con Un Golpe Anormal Puede No Impedir Que el Jugador Tome Alivio.	241
---	-----

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Usar Un Golpe Claramente Irrazonable Para Obtener Alivio de la Condición	241
---	-----

16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Está Bajo Tierra en Un Agujero de Animal.	242
---	-----

16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en Una Condición Anormal del Campo	242
--	-----

16.1c/1 – El Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Seguidamente Decide Tomar Alivio en Línea Hacia Atrás	243
--	-----

16.1c/2 – Después de Levantar la Bola, el Jugador Puede Cambiar la Opción de Alivio Antes de Poner Una Bola en Juego	244
--	-----

16.1/1 – El Alivio de Una Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Mejores o Peores Condiciones	244
--	-----

16.1/2 – Si Existe Interferencia de Una Segunda Condición Anormal del Campo Después de Tomar Alivio Total de Una Primera Condición, Se Puede Tomar Alivio de Nuevo.	244
---	-----

16.1/3 – El Jugador Puede Elegir Tomar Alivio de Cualquiera de las Condiciones Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones.	245
--	-----

16.1/4 – Cómo Tomar Alivio Cuando la Bola Reposa Sobre Una Parte Elevada de la Obstrucción Inamovible	246
---	-----

16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando una Bola Está Bajo Tierra En Una Condición Anormal del Campo.	246
---	-----

16.1/6 – El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en el Agua	246
--	-----

16.3a(2)/1 Determinar Si Una Bola Está Empotrada en Su Propio Pique	247
---	-----

16.3b/1 – Tomar Alivio de Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General	247
--	-----

VII Alivio con Penalización (Reglas 17-19)

Regla 17 – Áreas de Penalización

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización.	250
17.2 Opciones Después de Jugar una Bola desde un Área de Penalización.	255
17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización	259
Aclaraciones	260
17.1a/1 – Bola Perdida en Área de Penalización o en Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización.	260
17.1d(3)/1 – El Jugador Puede Medir a Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral	260
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	260
17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidas por la Regla 17.2b	261

Regla 18 – Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	263
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio por Golpe y Distancia	264
18.3 Bola Provisional.	266
Aclaraciones	270
18.1/1 – Una Bola Acomodada Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de los Tres Minutos.	270
18.1/2 – La Penalización No Puede Ser Evitada Al Jugar Bajo Golpe y Distancia	270
18.2a(1)/1 – Tiempo Permitido para la Búsqueda Cuando la Búsqueda Es Interrumpida Temporalmente	271
18.2a(1)/2 – El Caddie No Está Obligado a Empezar la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes Que el Jugador	272
18.2a(1)/3 – Significado de “Tiempo Razonable para Hacerlo” Al Identificar la Bola	272
18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por una Corriente de Agua	273
18.3a/1 – Cuándo Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional.	273

Contenido

18.3a/2 – Jugar la Bola Provisional Después de Haber Iniciado la Búsqueda Está Permitido	273
18.3a/3 – Cada Bola Se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada Desde Ese Mismo Lugar	274
18.3b/1 – Declaraciones Que “Claramente Indican” Que Se Está Jugando Una Bola Provisional	274
18.3c(1)/1 – Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la Bola Provisional, Sigue Siendo Bola Provisional	274
18.3c(2)/1 – El Punto Estimado de la Bola Original Se Usa Para Determinar Qué Bola Está En Juego	275
18.3c(2)/2 – El Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador a Pesar de la Petición del Jugador	276
18.3c(2)/3 – Cuando el Resultado con la Bola Provisional Embocada Se Convierte en el Resultado del Hoyo	276
18.3c(2)/4 – La Bola Provisional Levantada por el Jugador Posteriormente Se Convierte en la Bola en Juego	277

Regla 19 – Bola Injugable

19.1 El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización	278
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en Green	278
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Búnker	280
Aclaraciones	282
19.2a/1 – El Jugador Puede Aliviarse Por Golpe y Distancia Incluso Cuando el Punto de Reposo del Golpe Anterior Está Más Cerca del Hoyo Que Donde Reposa la Bola	282
19.2a/2 – El Alivio por Golpe y Distancia Solo Está Permitido en el Punto Donde Se Realizó el Último Golpe	282
19.2/1 – No Se Garantiza Que la Bola Pueda Jugarse Después de Tomar Alivio por Bola Injugable	282
19.2/2 – La Bola Puede Ser Dropada en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable	283
19.2/3 – El Punto de Referencia Para Golpe y Distancia No Cambia Hasta Que Se Realiza el Golpe	283
19.2/4 – El Jugador Puede Aliviarse Sin Penalización Si Levanta la Bola Para Tomar Alivio por Bola Injugable y Descubre Antes de Droparla que la Bola Estaba en Terreno en Reparación	284
19.2/5 – El Jugador Debe Encontrar la Bola para Utilizar las Opciones de Alivio en Línea Hacia Atrás o Alivio Lateral	284

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

Regla 20 – Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité

20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta	288
20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas.	292
20.3 Situaciones No Cubiertas Bajo las Reglas	295
Aclaraciones	296
20.1b(2)/1 – La Solicitud de una Decisión Debe Hacerse a Tiempo.	296
20.1b(2)/2 – Una Decisión Dada Después de Completar el Hoyo Final del Match, pero Antes de Que el Resultado del Match Sea Final Puede Dar Lugar a que los Jugadores Reanuden el Match	296
20.1b(4)/1 – Completar el Hoyo con Dos Bolas No Está Permitido en Match Play (Juego por Hoyos).	297
20.1c(3)/1 – No Hay Penalización por Jugar una Bola que Ya No Estaba en Juego Cuando Se Están Jugando Dos Bolas.	298
20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir Jugar Dos Bolas Antes de Realizar Otro Golpe.	298
20.1c(3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Droparla, Colocarla o Reponerla Cuando Está Jugando Dos Bolas.	299
20.1c(3)/4 – El Jugador Está Obligado a Completar el Hoyo con la Segunda Bola Después de Anunciar su Intención de Hacerlo y Escoger Qué Bola Debería Contar	299
20.1c(3)/5 – Se Debe Usar la Bola Provisional Como Segunda Bola en Caso de Duda	300
20.1c(3)/6 – El Jugador Puede Jugar Una Bola de Acuerdo Con Dos Reglas Diferentes	300

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

21.1 Stableford	304
21.2 Resultado Máximo.	307
21.3 Par/Bogey.	309
21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos).	312
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf	313
Aclaraciones	313

Contenido

21/1 – El Jugador Puede Competir en Múltiples Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) al Mismo Tiempo	313
---	-----

21.4/1 – En Three-Ball Match Play Cada Jugador Está Jugando Dos Matches Distintos.	313
--	-----

Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

22.1 Resumen de Foursomes	314
-------------------------------------	-----

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando	314
---	-----

22.3 El Bando Debe Alternarse al Realizar los Golpes.	315
---	-----

22.4 Iniciar la Vuelta.	316
---------------------------------	-----

22.5 Los Compañeros Pueden Compartir Palos	316
--	-----

22.6 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe	317
--	-----

Aclaraciones	317
------------------------	-----

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.	317
---	-----

22.3/2 – Determinar Qué Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en Foursomes Salen desde la Misma Área de Salida	317
---	-----

22.3/3 – Un Jugador No Puede Fallar Su Golpe Intencionadamente Para que Juegue Su Compañero.	318
--	-----

22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional Es Jugada por el Compañero Equivocado.	318
--	-----

Regla 23 – Four-Ball

23.1 Resumen de Four-Ball	319
-------------------------------------	-----

23.2 Anotar Resultados en Four-Ball	319
---	-----

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo Está Completado el Hoyo	322
---	-----

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando.	323
--	-----

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero	323
--	-----

23.6 Orden de Juego del Bando	324
---	-----

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos	325
--	-----

23.8 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe	325
--	-----

23.9 Cuándo la Penalización Se Aplica Solo a Un Compañero o Se Aplica a Ambos Compañeros	325
--	-----

Aclaraciones	328
------------------------	-----

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando No Se Completa el Hoyo Correctamente con Ninguna Bola	328
---	-----

23.2b/1 – El Resultado del Hoyo Debe Ser Identificado Correctamente para Cada Compañero.	328
23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Resultados Incorrecta.	329
23.4/1 – Establecer los Puntos de Hándicap en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir.	330
23.6/1 – Abandonar el Derecho a Jugar en el Orden que el Bando Considere Mejor.	330
23.6/2 – Los Compañeros No Deben Demorar Irrazonablemente el Juego Cuando Juegan en un Orden Ventajoso.	331
23.6/3 – En Qué Momento un Bando en Match Play (Juego por Hoyos) Puede Ser Obligado a Cancelar el Golpe por el Contrario.	331
23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dando Consejo y Compartiendo Palos Después de Que un Match Concurrente Termine. . .	332
23.8/1 – Aplicación de la Penalización Cuando un Jugador se Coloca en o Cerca de una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero. .	332
23.9a(2)/1 – Ejemplos de Cuándo la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero.	333
23.9a(2)/2 – Ejemplos de Cuándo la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario.	334
23.9a(2)/3 – Dar Información Incorrecta 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.	334

Regla 24 – Competiciones por Equipos

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos.	335
24.2 Condiciones de la Competición por Equipos.	335
24.3 Capitán del Equipo.	336
24.4 Consejo Permitido en Competición por Equipos.	336
Aclaraciones.	337
24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipo y a los Consejeros.	337

X Modificaciones para los Jugadores con Discapacidades (Regla 25)

Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

25.1 General.	340
25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos.	341

Contenido

25.3	Modificaciones para Jugadores Amputados	343
25.4	Modificaciones para Jugadores Que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad	344
25.5	Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales	348
25.6	Condiciones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad . .	350
Definiciones		352
Procedimientos del Comité Contenido Página		395
Reglas Locales Modelo Contenido Página		479



Fundamentos del Juego

Reglas 1-4

REGLA

I

El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito de la Regla:

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. Si un jugador juega una bola en una dirección en la que puede haber peligro de golpear a alguien, debe gritar inmediatamente para advertirlo, usando la tradicional advertencia o aviso de “bola”.
- Cuidando el *campo* – ejemplo, reponiendo las chuletas, alisando los *búncers*, reparando los 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 queha cometido una grave falta de conducta.

“Grave falta de conducta” es el comportamiento de un jugador que se aleja tanto de lo que se espera en el juego del golf, que está justificada la penalización más severa de descalificar a un jugador de la competición.

Solo se podrán imponer penalizaciones, distintas a la descalificación por falta de conducta del jugador, si dichas penalizaciones se adoptan como parte de un Código de Conducta de acuerdo con la Regla 1.2b.

1.2b Código de Conducta

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

- El Código puede incluir penalizaciones por infracción de estas normas, como la 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 5I (explicando las normas de conducta del jugador que pueden ser adoptadas).

1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas

1.3a Significado de “Reglas”; Condiciones de la Competición

El término “Reglas” significa:

Regla I

- Las Reglas 1-25 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 los requisitos de inscripción, modalidad y fechas de juego, el número de vueltas 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 Aplicar las Reglas

(1) 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 acuerdan 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 toda la demás información que esté razonablemente disponible.
- Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un *árbitro* o al *Comité*, **pero** si la ayuda no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debe continuar jugando y plantear la cuestión al *árbitro* o al *Comité* cuando estén disponibles (ver Regla 20.1).

(2) Aceptando el “Juicio Razonable” del Jugador al Determinar una Ubicación Cuando se Aplican las Reglas.

- Muchas Reglas requieren que un jugador determine un lugar, punto, línea, margen, área u otra ubicación bajo las Reglas, tales como:
 - » Estimando 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,
- » *Reponiendo* una bola en su punto de reposo original (tanto si el punto de reposo es conocido como si es estimado),
- » Determinando el *área del campo* donde se encuentra la bola, incluyendo si la bola reposa en el *campo*, o
- » Determinando si la bola toca o está dentro o sobre una *condición anormal del campo*.
- 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 llevar a cabo una determinación precisa, el juicio razonable del jugador será aceptado incluso si, después de que el *golpe* se ha realizado, se comprueba, por medio del uso del video u otra información, que la determinación es incorrecta.
- Si un jugador advierte una determinación incorrecta antes de realizar el *golpe*, debe corregirla (ver Regla I 4.5).

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 de las acciones de su *caddie* (ver Regla I 0.3c).

Una penalización también se aplica cuando:

- Otra persona lleva a cabo una acción que infringiría las Reglas si fuera realizada por el jugador o el *caddie* y esa persona la lleva a cabo 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 lleva a cabo ninguna medida o acción razonable para evitarlo.

- (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

Regla I

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), 20.1b(3), 20.2d y 20.2e).

En *match play (juego por hoyos)*, el jugador y el contrario pueden acordar como resolver una cuestión de Reglas, siempre que no acuerden ignorar cualquier Regla o penalización que sepan que se aplica (ver Regla 20.1b(1)).

(4) **Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones de las Reglas.** El hecho de que un jugador reciba múltiples penalizaciones por infringir múltiples Reglas o la misma Regla múltiples veces depende de si ha habido un evento intermedio y de lo que haya hecho el jugador.

A efectos de la aplicación de esta Regla, hay dos eventos intermedios:

- La realización de un golpe,
- Ser conocedor o llegar a ser conocedor de una infracción de una Regla (esto incluye cuando un jugador sabe que ha infringido una Regla, cuando el jugador es informado de una infracción, o cuando el jugador no está seguro de si ha infringido o no una Regla).

Las penalizaciones se aplican de la siguiente manera:

- Se Aplica Una Única Penalización a las Infracciones Múltiples Entre Eventos Intermedios: Si un jugador infringe múltiples Reglas o la misma Regla múltiples veces entre eventos intermedios, el jugador recibe solo una penalización. Si las Reglas infringidas tienen diferentes penalizaciones, el jugador recibe solo la penalización más alta.
- Se Aplican Múltiples Penalizaciones para las Infracciones Antes y Después del Evento Intermedio: Si un jugador infringe una Regla y posteriormente infringe la misma Regla u otra Regla después de un evento intermedio, el jugador recibe múltiples penalizaciones.

Excepción - No Reponer una Bola Movida: Si un jugador debe reponer una *bola movida* según la Regla 9.4 pero no lo hace y juega desde un *lugar equivocado*, solo recibirá la *penalización general* de acuerdo con la Regla 14.7a.

Pero cualquier golpe de penalización que reciba un jugador por tomar alivio con penalización (como la de un golpe de penalización de acuerdo con las Reglas 17.1, 18.1 y 19.2) se aplica siempre además de cualquier otra penalización.

Regla 1.2 Aclaraciones: Normas de Conducta del Jugador

1.2a/1 – Determinar Si un Jugador Ha Cometido Una Grave Falta de Conducta

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

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

- Causar daños graves a un *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.
- Poner en peligro la seguridad de los demás, por ejemplo, lanzando un palo a otro jugador o espectador.
- Distraer deliberadamente a otros jugadores mientras están realizando un *golpe*.
- Quitar *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* (juego por golpes).
- Jugar alejándose deliberadamente del hoyo y posteriormente 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 con las Reglas y al hacerlo obtener posiblemente una ventaja significativa, a pesar de incurrir en una penalización por infringir la Regla correspondiente.
- Usar repetidamente un lenguaje vulgar u ofensivo.
- 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.
- Negarse a identificar una bola encontrada que podría ser la bola del jugador.

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 daños menores en el césped.
- Lanzar un palo hacia una bolsa de golf que accidentalmente golpea a otra persona.
- Descuidadamente distraer a otro jugador mientras está realizando un *golpe*.

Regla 1.3 Aclaraciones: Jugar de Acuerdo con las Reglas

1.3 b(1)/I – Descalificar a Jugadores Que Conocen una Regla, pero Que Acuerdan Ignorarla

Si dos o más jugadores acuerdan ignorar cualquier Regla o penalización, que saben que se aplica, serán descalificados a no ser que el acuerdo se hiciera antes de la *vuelta* y que este sea cancelado antes de que cualquier jugador implicado en el acuerdo empiece su *vuelta*.

Por ejemplo, en *stroke play* (juego por golpes), dos jugadores acuerdan considerar *embocados* todos los putts de menos de un *palo de longitud* del hoyo, cuando saben que deben *embocar* en todos los hoyos.

Mientras están en el primer *green*, otro jugador del grupo se entera de este acuerdo. El jugador insiste a los dos jugadores que hicieron el acuerdo que deben *embocar*, y así lo hacen.

A pesar de que ninguno de los jugadores que participó en el acuerdo actuó de esa manera, dejando de *embocar*, siguen estando descalificados porque acordaron ignorar la Regla 3.3c (Dejar de Embocar).

1.3b(1)/2 – Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Deben Saber Que la Regla Existe

La Regla 1.3b(1) no es de aplicación 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 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 bajo la Regla 1.3b(1), incluyen:

- En un match, dos jugadores acuerdan anticipadamente concederse todos los putts de una longitud determinada, pero desconocen que las Reglas prohíben acordar concederse putts de esta manera.
- Antes de un match a 36 hoyos, dos jugadores acuerdan que jugarán únicamente 18 hoyos y aquel 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 esta manera y el jugador que está perdiendo después de 18 hoyos concede el match. Como los jugadores no sabían que tal acuerdo no está permitido, la concesión se mantiene.
- En una competición *stroke play* (juego por golpes), un jugador y su marcador, que también es jugador, no están seguros si el área de alivio para 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 toma alivio *dropando* una bola a casi dos palos de longitud del punto más cercano de alivio total. Más tarde, durante la vuelta, el Comité es conocedor de los hechos. Aunque ninguno de los jugadores está descalificado bajo 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.

1.3b/2 Aclaraciones Relacionadas con la Regla 1.3b(2): Juicio Razonable

- 9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida de una Situación Desconocida
- 17.1a/2 – Bola Perdida en un Área de Penalización o en una Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización

- 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

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

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

Por ejemplo, en una competición por equipos, con equipos de cuatro jugadores, donde 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 de ese jugador no cuenta para el resultado del equipo en la segunda *vuelta*, pero sus resultados contarán para cualquier otra *vuelta* de la competición.

1.3c/2 – Aplicar Penalizaciones de Descalificación, Concesiones y Número Incorrecto de Golpes Durante un Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)

En el trascurso de un desempate en una competición *stroke play* (*juego por golpes*) las Reglas se aplican de la siguiente manera:

- Si un jugador es descalificado (por ejemplo, por realizar un *golpe* con un palo no conforme), el jugador es solamente 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 está autorizado a conceder el desempate al otro jugador.
- Si el Jugador A equivocadamente da un número de golpes incorrecto al jugador B y ese error hace que el Jugador B levante su bola (porque el Jugador B piensa que ha perdido el desempate), el jugador B está autorizado a reponer la bola sin penalización y completar el hoyo. No hay penalización para el Jugador A.

1.3c(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 cuándo un jugador incurre en penalización porque solicitó o autorizó una acción incluyen:

- Un 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 de *reponerse*.
- La bola de un jugador está siendo buscada en una zona de hierba alta. Un espectador encuentra la bola y presiona hacia abajo la hierba 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 infringir la Regla 8.1a (Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe).

1.3c(4)/1 – El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio

Si un jugador infringe una Regla con un golpe de penalización, se da cuenta de esa infracción y posteriormente infringe la misma Regla o una Regla diferente con un golpe de penalización, el jugador recibe ambas penalizaciones para un total de dos golpes de penalización.

Por ejemplo, un jugador levanta su bola en el *área general* para identificarla sin *marcar* el punto de reposo de la bola. Otro jugador le informa de la penalización y de que incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 7.3. Antes de *reponer* la bola, el jugador limpia la bola más de lo necesario para identificarla, infringiendo también la Regla 7.3. Cuando el jugador se dio cuenta de la primera penalización, ese fue un evento intermedio, y por lo tanto el jugador también incurre en un golpe de penalización por limpiar la bola, lo que significa que el jugador incurre en dos golpes de penalización en total. (Nuevo)

1.3c(4)/2 – Jugador Infringe una Regla y Posteriormente Infringe Otra Regla como Parte de Su Siguiente Golpe

Si un jugador infringe una Regla sin darse cuenta de esa infracción y posteriormente infringe la misma Regla u otra Regla al jugar su bola, el jugador recibe solo una penalización.

Por ejemplo, en *stroke play (juego por golpes)*, un jugador toma alivio de una *obstrucción inamovible* cercana a un *green*, pero por error *dropa* una bola en *lugar equivocado*. Antes de jugar la bola, el jugador retira arena de su *línea de juego* en el *área general* infringiendo la Regla 8.1a, y posteriormente realiza un *golpe* desde el *lugar equivocado*. Como no hubo ningún evento intermedio entre la retirada de la arena y el juego de la bola desde *lugar equivocado*, el jugador recibe solo una *penalización general* de dos golpes. (Nuevo)

REGLA

2

El Campo

Propósito de la Regla:

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 el área del campo en la que se encuentra la bola y el estatus de los objetos y condiciones que interfieren, porque a menudo afectan a las opciones del jugador al jugar la bola o 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 Definidas del Campo

Hay cinco *áreas en el campo*.

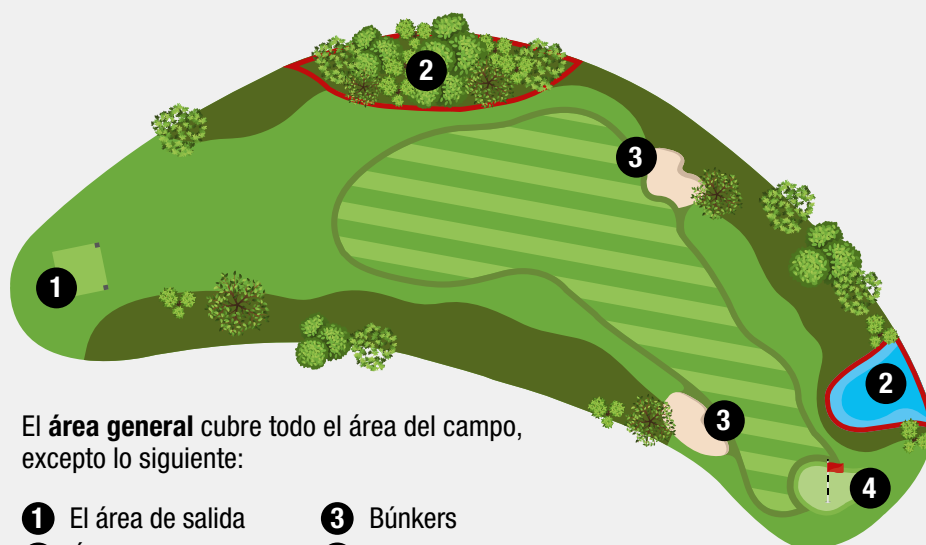
2.2a Área General

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

Se llama *área “general”* porque:

- Abarca 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 que se encuentran dentro de esa área, como el fairway (calle), el rough y los árboles.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



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 *búnders* (Regla 12), y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando (Regla 13).

2.2c Determinar el Área del Campo Donde Se Encuentra la Bola

El *área del campo* donde se encuentra 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 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 trata como si estuviera en el área específica que viene primero en este orden: *área de penalización*, *búnder*, *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 parte definida de una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1f) o de un *área de penalización* (ver Regla 17.1e), donde no se permite el juego.

Un jugador debe aliviarse cuando:

- Su bola reposa en una *zona de juego prohibido*, o
- Una *zona de juego prohibido* interfiere con su *área de stance pretendido* o *área de swing pretendido* al jugar una bola que está fuera de la *zona de juego prohibido* (ver Reglas 16.1f y 17.1e).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5I(2) (un Código de Conducta puede estipular que los jugadores deben mantenerse totalmente fuera de una *zona de juego prohibido*).

REGLA

3

La Competición

Propósito de la Regla:

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

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

3.1 Elementos Fundamentales 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. Estas son modalidades de juego muy diferentes:

- 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 entre sí en base al resultado total - es decir, la suma de todos los *golpes* de cada jugador (incluyendo los golpes realizados y los golpes de penalización) en 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 (11)

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

Regla 3

- (2) **Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes).** La Regla 21 describe otras modalidades de *stroke play* (*juego por golpes*) (*Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey*), que utilizan diferentes métodos para anotar los resultados. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades de juego, 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 y la Regla 25 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 Cómo Anotan los Resultados los Jugadores: Resultados Brutos o Resultados Netos

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

- El “resultado bruto” del jugador para un hoyo o para la *vuelta* es el número total de golpes (incluyendo los golpes realizados 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 ajustado con los golpes de hándicap del jugador.
- Esto se hace para que jugadores con diferentes habilidades puedan competir de una manera justa.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

Propósito de la Regla:

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 entre si en cada hoyo,
- Pueden ver el juego del otro, y
- Pueden proteger sus propios intereses.

3.2a Resultado del Hoyo y del Match

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

- Termina el hoyo con un número de golpes inferior (incluyendo los golpes realizados y los golpes de penalización) que el *contrario*,
- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* recibe 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) **Empatar un Hoyo.** Un hoyo está empatado cuando:

- El jugador y el *contrario* completan el hoyo en el mismo número de *golpes* (incluyendo los golpes realizados 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 realizado un *golpe* para comenzar el hoyo).

(3) **Ganar 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) **Continuar un Match Empatado:** Si un match está empatado después del último hoyo:

Regla 3

- 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 puede terminar empatado en lugar de tener que continuar.

(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 el resultado es comunicado a la persona identificada por el *Comité*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(7)
(recomendaciones sobre como el resultado de un match es final).

3.2b Concesiones

(1) **El Jugador Puede Conceder un Golpe, un Hoyo o el Match.**

Un jugador puede conceder el siguiente *golpe* del *contrario*, un hoyo o el match:

- **Conceder el Siguiende Golpe.** Está permitido en cualquier momento antes de que el *contrario* realice 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 deteniendo la bola del *contrario* en movimiento, solo si se hace específicamente para conceder el siguiente *golpe* y solo cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar *embocada*.
- **Conceder un Hoyo.** Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluyendo antes de que los jugadores comiencen el hoyo. Un jugador y el *contrario* no pueden

acordar concederse hoyos entre si con el fin de acortar el match. Si lo hacen sabiendo que esto no está permitido, están **descalificados**.

- Conceder el Match: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluyendo antes de que los jugadores comiencen el match.

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

- Esto se puede hacer verbalmente o mediante una acción que muestre claramente la intención del jugador de conceder el golpe, el hoyo o el match (como haciendo un gesto 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.

3.2c Aplicar Hándicaps en un Match Hándicap

(1) **Declarar 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* realice el siguiente *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 para calcular el número de golpes que da o recibe.

(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, los golpes hándicap por hoyo se dan 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 hándicap, basado en el hándicap asignado a los hoyos

Regla 3

establecido por el *Comité* (que normalmente se encuentra en la *tarjeta de resultados*).

Si los jugadores no aplican o aplican erróneamente los golpes hándicap en un hoyo, el resultado acordado del hoyo se mantiene, a menos que los jugadores corrijan ese error a tiempo (ver Regla 3.2d (3)).

3.2d Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(1) Informar al Contrario Sobre el Número de Golpes

Realizados. 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 realizados y golpes de penalización).

Esto es así para permitir que el *contrario* decida como 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 da al *contrario* un número incorrecto de golpes realizados, a menos que el jugador corrija ese error a tiempo:

- Número de Golpes Incorrecto Dado Durante el Juego del Hoyo. El jugador deberá dar el número correcto de golpes que lleva, antes de que el contrario juegue otro *golpe* o realice una acción similar (como la concesión del próximo golpe del jugador o del hoyo).
- Número de Golpes Incorrecto Dado Después de Completar el Hoyo. El jugador deberá dar el número correcto de golpes que lleva:
 - » Antes de que cualquier jugador realice un *golpe* para comenzar otro hoyo o lleve a cabo una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match), o
 - » Para el hoyo final del match, antes 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 da un número de golpes incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta a lo que el contrario entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el hoyo, no hay penalización.

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

- El jugador debe informar al *contrario* sobre esa penalización tan pronto como sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la proximidad del jugador al *contrario* y otros posibles factores. Puede que no siempre sea posible informar al *contrario* sobre la penalización antes de que el *contrario* realice su siguiente golpe.
- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalización (porque se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla).

Si el jugador no lo hace y no corrige el error antes de que el *contrario* realice otro golpe o lleve a cabo 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 Sabía que el Jugador Había 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*.

(3) **Saber el Resultado del Match.** Se espera que los jugadores sepan el resultado del match - es decir, si uno de ellos va ganando por un cierto número 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 realice un golpe para comenzar otro hoyo o, en caso del último hoyo, antes de que resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5)).
- Si no se corrige en ese momento, ese resultado equivocado del match se convierte en el resultado real del match.

Excepción – Cuando un Jugador Solicita una Decisión a Tiempo: Si el jugador solicita una decisión a tiempo (ver Regla 20.1b) y se descubre que el *contrario* o (1) dio un número de golpes incorrecto o (2) no informó sobre una penalización al jugador, el resultado incorrecto del match debe corregirse.

(4) **Proteger los Derechos e Intereses Propios.** Los jugadores en un match deberían proteger sus propios derechos e intereses de acuerdo con las Reglas:

Regla 3

- Si el jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, el jugador puede escoger actuar en base a la infracción o ignorarla.
- **Pero** si el jugador y el *contrario* se ponen de acuerdo para no aplicar las Reglas o una penalización que saben que se aplica, y cualquiera de esos jugadores ha comenzado la *vuelta*, ambos jugadores están **descalificados** de acuerdo con 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 de acuerdo con la Regla 20.1b.

Si un *árbitro* está asignado a un match durante toda la *vuelta*, el *árbitro* es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que observe o sobre la que sea informado (ver Regla 20.1b(1)).

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

Propósito de la Regla:

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 en 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 *vuelgas* con el total de *golpes* más bajo (incluyendo golpes realizados y golpes de penalización) es el ganador.

En una competición con *hándicap*, esto significa el resultado 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 Anotar Resultados en Stroke Play (Juego por Golpes)

Los resultados de 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 toda la *vuelta*, a menos que el *Comité* autorice un cambio antes o después de que ocurra.

(I) **Responsabilidades del Marcador: Anotar y Certificar**

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 los *golpes* realizados y los *golpes* de penalización) y anotar el resultado bruto 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* debe certificar los resultados de los hoyos en que hizo de *marcador*, pero si uno de los *marcadores* vio al jugador jugar todos los hoyos, ese *marcador* puede certificar los resultados de todos los hoyos.

Un *marcador* puede negarse a certificar el resultado del hoyo de un jugador que el *marcador* considere que es incorrecto. En tal caso, el *Comité* deberá considerar las pruebas disponibles y tomar una decisión sobre el resultado del jugador en el hoyo. Si el *marcador* sigue negándose a certificar el resultado del jugador, el *Comité* puede certificar el resultado del hoyo o aceptar la certificación de otra persona que haya visto las acciones del jugador en el hoyo en cuestión.

Si un *marcador*, que es un jugador, certifica con conocimiento un resultado equivocado para un hoyo, el *marcador* debería ser **descalificado** bajo la Regla 1.2a.

Regla 3

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

Nombre: John Smith Fecha: 09/07/23

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

(2) Responsabilidades del Jugador: Certificar los Resultados

Anotados y Entregar la Tarjeta de Resultados. Durante la vuelta, el jugador debería realizar un seguimiento de sus resultados en cada hoyo.

Al completar la vuelta, el jugador:

- Debería comprobar cuidadosamente los resultados de los hoyos anotados por el marcador y plantear cualquier problema al Comité,
- Debe asegurarse de que el *marcador* certifique los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados*,
- No debe cambiar el resultado de un hoyo introducido por el *marcador* **excepto** con el consentimiento del *marcador* o la aprobación del Comité (pero ni el jugador ni el *marcador* están obligados a hacer ninguna certificación adicional del resultado cambiado), y
- Debe certificar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados* y entregarla rápidamente al Comité, después de lo cual el jugador no debe cambiar 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 considera 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*).

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local

Modelo L-I (reducir la penalización por entregar una *tarjeta de resultados* sin certificar los resultados de los hoyos).

- (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 es más bajo que el resultado real, porque no incluyó uno o más golpes de penalización que el jugador no sabía que había incurrido antes de entregar la *tarjeta de resultados*:

- El jugador no está descalificado.
- En su lugar, si el error se descubre antes de cerrar la competición, el *Comité* corregirá el resultado del jugador para el hoyo u hoyos, añadiendo **el golpe(s) de penalización que debería haber sido incluido** en el resultado de ese hoyo o hoyos de acuerdo con las Reglas

Esta excepción no se aplica:

- Cuando la penalización excluida es la descalificación, o
- Cuando al jugador se le dijo que podría haber incurrido en penalización o no estaba seguro de haber cometido una penalización y no lo planteó al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*.

- (4) **El Jugador No Es Responsable de Anotar el Hándicap en la Tarjeta de Resultados o de Sumar los Resultados.** No es necesario de que el hándicap de un jugador aparezca incluido en la *tarjeta de resultados* o que los jugadores sumen sus propios

Regla 3

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

Una vez que el Comité recibe la *tarjeta de resultados* del jugador al final de su vuelta, el Comité es responsable de:

- Sumar los resultados del jugador, y.
- Calcular los golpes hándicap del jugador para la competición y utilizarlos para calcular el resultado neto del jugador.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo L-2** (responsabilizar al jugador del hándicap de la *tarjeta de resultados*).

3.3c Dejar de Embocar

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

- El jugador debe corregir el error antes de realizar 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 la anotación de resultados es diferente y un jugador no es descalificado si no *emboca*)

Regla 3.2 Aclaraciones: Match Play (Juego por Hoyos)

3.2b(1)/I – Los Jugadores No Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match

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

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

Si saben que las Reglas no permiten hacer concesiones de esta manera y comienzan el match sin cancelar el acuerdo, ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 1.3b(1) (El Jugador Es Responsable de Aplicar las Reglas).

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

3.2b(1)/2 – La Concesión No Es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Se Ha Decidido

Si un jugador concede el hoyo a su *contrario* pero posteriormente descubre que el jugador había *embocado* con menos golpes, la concesión no era válida ya que el hoyo ya había sido completado. (Nuevo)

3.2b(2)/1 – La Concesión No Es Válida Cuando Es el Caddie Quién Quiere Hacerla

Una de las acciones que un *caddie* no tiene permitido es conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match al *contrario*. Si un *caddie* intenta hacer una concesión, esa concesión no es válida. No hay penalización para el jugador por esta acción del *caddie*, ya que la Regla 10.3b(3) (Acciones No Permitidas Por el Caddie) no especifica una penalización.

Si el *contrario* lleva a cabo alguna acción basada en el intento del *caddie* de concesión, tal como levantar una *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 *marcador de bola* debe ser *repuesto*, a menos que el jugador haga, en ese momento, una concesión.

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

3.2c(1)/1 – 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 sigue siendo descalificado, ya que esto podría haber afectado a la estrategia del *contrario*.

Por ejemplo, mientras está esperando en la primera área de salida para iniciar 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 realiza un *golpe* para iniciar el juego del primer hoyo.

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

3.2c(1)/2 – El Jugador Da al Contrario Información Incorrecta Sobre el Hándicap Antes de un Match Hándicap

Si un jugador da al *contrario* información incorrecta en relación con su hándicap y esto hace que el jugador de menos golpes o reciba más que los que le corresponde, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.2c(1).

Por ejemplo, un jugador le comunica al *contrario* un Índice de Hándicap™ incorrecto o un Hándicap de Campo™ o un Hándicap de Juego™ que él (el jugador) calculó incorrectamente, y esto se utiliza para determinar cuántos golpes de hándicap habrá en el match. Si esto significa que el jugador recibirá mas golpes o dará menos golpes hándicap que los que le corresponde debido a la información incorrecta, y este error no se corrige antes de que el *contrario* realice su siguiente *golpe*, el jugador será descalificado. (Nuevo)

3.2d(1)/1 – 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 que lleva, de tal modo que su *contrario* pueda decidir cómo jugar el hoyo. Sin embargo, después de completar un hoyo, si un jugador informa de un número incorrecto de golpes realizados, no hay penalización bajo la Excepción a la Regla 3.2d(1), si al hacerlo no afectó al entendimiento, por parte del *contrario*, de si el hoyo fue ganado, perdido o empatado.

Por ejemplo, después de completar un hoyo en el cual el *contrario* hizo un 7, el jugador declara erróneamente que hizo un 5, cuando el jugador realmente hizo un 6. Después de comenzar el siguiente hoyo, el jugador se da cuenta de que su resultado era 6. Dado que el número incorrecto de golpes realizados no cambió el hecho de que el jugador había ganado el hoyo, no se incurre en penalización.

3.2d(1)/2 – Número Incorrecto de Golpes Dado por el Jugador Después de Acabar el Hoyo Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde

Si un jugador informa de un número incorrecto de golpes después de completar un 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 corregirse.

Por ejemplo, después de completar el primer hoyo, el jugador le dice a su *contrario* que su resultado para el hoyo es 4, pero en realidad fue 5. El resultado del *contrario* en el hoyo es 5. Después de jugar algunos hoyos más, el jugador se da cuenta de que dio al *contrario* un número incorrecto de golpes realizados en el primer hoyo.

A pesar de que el resultado del hoyo habría sido un empate si se hubiera informado del número correcto de golpes, el jugador incurre en la penalización de pérdida de hoyo en el 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)/3 – Número Incorrecto de Golpes Informados por el Jugador Después de Acabar el Hoyo y el Error Se Descubre Después de Que el Resultado del Match Es Final

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

Por ejemplo, después de completar el hoyo 17, el jugador le dice a su *contrario* que su resultado para el hoyo es 3, pero en realidad fue un 4. El resultado del *contrario* en el hoyo es 4. Los jugadores juegan el hoyo 18, y el resultado del jugador ganador del match de 1 arriba es final. El jugador entonces se da cuenta de que informo al *contrario* de un número incorrecto de golpes en el hoyo 17.

Debido a que el jugador dio involuntariamente el número incorrecto 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)/4 – Cambiar de Intención Acerca de Tomar Alivio con Penalización No Es Dar un Número Incorrecto de Golpes

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

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 a la pregunta, el jugador le dice que tomará alivio 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 informar de intenciones futuras no es lo mismo que informar del número de golpes realizados.

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

La frase general de “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 toma alivio de bola injugable cuando 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* sobre la penalización, “tan pronto como sea razonablemente posible” puede ser mientras los dos están caminando hacia el *hoyo* para realizar sus siguientes *golpes*.

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

3.2d(3)/I – 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) espera que los jugadores conozcan 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 incorrecto o deliberadamente no corrige el malentendido del *contrario* sobre el resultado del match, no significa que haya dado el número incorrecto de golpes realizados. Pero el Comité debería descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

3.2d(4)/I – Significado de “Acordar” en la Regla 3.2d(4)

Un jugador de un match que sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, puede escoger no actuar en base a la infracción, pero el jugador y el *contrario* no puede acordar ignorar una infracción o penalización que saben que se aplica. Para que haya acuerdo, ambos jugadores deben haber participado en la decisión de ignorar la infracción o la penalización.

Los siguientes ejemplos ilustran cuando no hay acuerdo entre un jugador y un *contrario*:

- Durante el juego de un *hoyo*, el jugador ve a su *contrario* levantar su bola para identificarla sin antes *marcar* su punto de reposo. El jugador le dice al *contrario* que el hecho de no *marcar* es una infracción de las Reglas, pero informa al *contrario* que el (el jugador) no va a actuar

sobre la infracción. La decisión de no actuar ante la infracción ha sido exclusivamente del jugador y, por lo tanto, no ha habido acuerdo.

- Durante el juego de un hoyo, el *contrario* avisa al jugador de que (el *contrario*) ha tocado arena en su backswing (subida del palo) en un *búnker*. El jugador confirma que se trata de una penalización de pérdida de hoyo, pero le dice al *contrario* que el (el jugador) no va a actuar sobre la infracción. La decisión de no actuar ante la infracción ha sido exclusivamente del jugador y, por lo tanto, no ha habido acuerdo.

En estos casos, cuando un jugador toma exclusivamente la decisión de no actuar ante una infracción y le comunica al *contrario* esa decisión, el jugador no puede cambiar esa decisión después de que cualquiera de los dos jugadores realice otro *golpe* en el hoyo, o si no se realizan más *golpes* en ese hoyo, una vez que cualquiera de los dos jugadores realice un *golpe* desde la siguiente *área de salida*.

Los siguientes ejemplos ilustran cuando hay acuerdo entre el jugador y el *contrario*:

- Durante el juego de un hoyo, el jugador ve a su *contrario* levantar su bola para identificarla sin antes *marcar* su punto de reposo. El jugador le dice al *contrario* que el hecho de no *marcar* la bola es una infracción de las Reglas pero, después de hablar sobre el tema, el jugador y el *contrario* llegan al acuerdo que no quieren aplicar penalizaciones en situaciones donde no hay una ventaja clara al infringir la Regla. Como ambos jugadores estuvieron involucrados en la determinación del resultado de la situación, y acordaron no aplicar la penalización, ha habido un acuerdo para ignorar la infracción de las Reglas, y ambos jugadores están descalificados bajo la Regla 1.3b.
- Durante el juego de un hoyo, el *contrario* avisa al jugador de que (el *contrario*) ha tocado arena en su backswing (subida del palo) en un *búnker*. El jugador confirma que se trata de una penalización de pérdida del hoyo, pero el *contrario* sugiere al jugador que pasen por alto la infracción ya que no obtuvo ninguna ventaja real. El jugador decide no aplicar la penalización. Como el jugador fue influenciado por el *contrario* en su decisión de no actuar ante la infracción ha habido un acuerdo, y ambos jugadores son descalificados bajo la Regla 1.3b. (Nuevo)

Regla 3.3 Aclaraciones: Stroke Play (Juego por Golpes)

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

Regla 3

un *marcador* no permanece con el jugador la totalidad de la *vuelta*, la *tarjeta de resultados* no puede certificarse correctamente.

Por ejemplo, si un jugador juega varios hoyos sin su *marcador* y el *marcador* anota los resultados del jugador para los hoyos que el jugador jugó solo, la *tarjeta de resultados* no puede considerarse debidamente certificada bajo 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 como su *marcador*. Si eso no era posible, el jugador estaba obligado a interrumpir el juego e informar al *Comité* para que se le pudiera asignar otro *marcador*.

3.3b(2) – La Información Colocada en un Lugar Incorrecto en la Tarjeta de Resultados Puede Seguir Siendo Aceptable

Aunque los requerimientos de la Regla 3.3b deben cumplirse antes de que sea entregada la *tarjeta de resultados*, no hay penalización si la información correcta está anotada incorrectamente en la *tarjeta de resultados* en un lugar distinto de donde se esperaba, excepto que el resultado de cada hoyo en la *tarjeta de resultados* debe ser identificable con el correspondiente hoyo (ver Aclaración 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 del jugador han sido certificados según lo exigido en la Regla 3.3b. Igualmente, sería cierto si se utilizan las iniciales para certificar, en lugar del nombre completo.
- Si los resultados del jugador están anotados en la *tarjeta de resultados* del *marcador* y los resultados del *marcador* en la del jugador, pero los resultados son correctos y ambas *tarjetas de resultados* están certificadas, las *tarjetas de resultados* son aceptables siempre y cuando los jugadores informen al *Comité* qué *tarjeta de resultados* pertenece a cada jugador. Como la naturaleza de este error es administrativa, no hay límite de tiempo para hacer tal corrección (ver Regla 20.2d/(2)).

3.3b(3) – Se Puede Utilizar Otra Tarjeta de Resultados Si la Oficial Es Dañada o Extraviada

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

Por ejemplo, si el *marcador* extravía la *tarjeta de resultados* que ha sido distribuida por el *Comité*, sería aceptable utilizar otra *tarjeta de resultados*

(tal como una *tarjeta de resultados* del club) siempre y cuando la *tarjeta de resultados* contenga el nombre del jugador y los resultados de los hoyos, y esté certificada por el jugador y el *marcador*.

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

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 (por ejemplo, para propósitos de hándicap), y que se les requiera u obligue 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 teléfono móvil).

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

Sin embargo, para ayudar en asuntos administrativos (tal como la elaboración y comunicación eficiente de los resultados de la competición), un *Comité* puede aplicar una sanción 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 – 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 en los requisitos de la *tarjeta de resultados* debido a un fallo del *marcador* que está fuera del control del jugador.

Ejemplos de como se aplica la 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 la certificación de los resultados del jugador por alguien que vio la *vuelta*. Si nadie más está disponible, el propio *Comité* puede certificar los resultados del jugador.

Regla 3

- Si un jugador necesita corregir el resultado de un hoyo, después de que la *tarjeta de resultados* haya sido certificada por el *marcador*, pero el *marcador* no está disponible o ya se ha marchado, el *Comité* debería tratar de ponerse en contacto con el *marcador*. Si no es capaz de hacerlo, el *Comité* debería aceptar la certificación de la corrección por cualquier otra persona que vio al jugador jugar ese hoyo o, si ninguna persona que viera jugar el hoyo está disponible, el propio *Comité* puede certificar el resultado para ese hoyo.

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

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

Por ejemplo, si un *marcador* anota los resultados de los primeros nueve hoyos en las casillas de los segundos nueve hoyos y viceversa, la *tarjeta de resultados* seguirá siendo 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 se corrige y, como consecuencia del mismo, el resultado de un hoyo es menor que el realmente conseguido, el jugador está descalificado bajo la Regla 3.3b(3).

3.3b(4)/I – Penalización para el Jugador Que Deliberadamente No Avisa al Comité de un Error Administrativo

El *Comité* tiene la responsabilidad de sumar los resultados de los hoyos del jugador y, en una competición hándicap, de determinar cuantos golpes hándicap recibe el jugador durante la *vuelta* y calcular el resultado neto del jugador.

Si el *Comité* comete un error en el desempeño de cualquiera de estas responsabilidades, se trata de un error administrativo y no hay límite de tiempo para corregirlo (Regla 20.2d(2)). Pero si un jugador se da cuenta de un error de este tipo, es responsable de alertar al *Comité* del error. Si se descubre que el jugador se dio cuenta de ese error y no lo puso deliberadamente en conocimiento del *Comité*, el *Comité* debería descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta). (Nuevo)

REGLA

4

El Equipamiento del Jugador

Propósito de la Regla:

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 usar palos y bolas conformes,
- Está limitado a un máximo de 14 palos, y
- Está restringido en el uso de otro equipamiento que proporcione ayuda artificial a su juego.

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

4.1 Palos**4.1a Palos Permitidos para Realizar un Golpe**

(1) **Palos Conformes.** Al realizar un *golpe*, un jugador debe utilizar un palo que sea conforme con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento* cuando:

- Es nuevo, o,
- Sus características de juego han sido modificadas de alguna manera (pero ver Regla 4.1a(2) cuando un palo es dañado durante la *vuelta*).

Pero si las características de juego de un palo conforme cambian debido al desgaste por un uso normal, sigue siendo un palo conforme.

Las “características de juego” de un palo son cualquier parte, característica o propiedad que afecte a la forma en que el palo se comporta o ayuda a la alineación, incluyendo, pero sin limitarse a ello, el peso, la base del palo (*lie*), o el ángulo de inclinación (*loft*), las características de alineación y los accesorios externos permitidos.

Regla 4

- (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, excepto en casos de abuso, el jugador puede repararlo o sustituirlo por otro palo.

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 cual constituye una nueva *vuelta*).

Para el resto de la vuelta, el jugador puede:

- Seguir realizando *golpes* con el palo dañado, o
- Excepto en casos de abuso, repararlo o sustituirlo por otro palo (ver Regla 4.1b(4)):

Si el jugador sustituye el palo dañado por otro palo, el jugador debe, antes de realizar otro golpe, declarar el palo dañado fuera de juego usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

“Dañado durante una *vuelta*” significa cuando cualquier parte, característica o propiedad de un palo se cambia o modifica debido a cualquier acción llevada a cabo durante la *vuelta* (incluyendo mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a), y puede ser:

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

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

- (3) **Cambiar Deliberadamente las Características de Juego del Palo Durante la Vuelta.** Un jugador no debe realizar un *golpe* con un palo cuyas características de juego ha cambiado 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 a como se comporta al realizar un *golpe*.

Excepción – Palo Ajustable Restaurado a su Posición Original o Accesorio Externo No Permitido Quitado: No hay

penalización y el palo puede ser usado para realizar un *golpe* en las dos situaciones siguientes.

- Si las características de juego de un palo se cambiaron mediante el uso de una función ajustable y, antes de que el palo sea utilizado para realizar un *golpe*, el palo se restaura lo máximo posible a su posición original, ajustando la característica nuevamente a la posición donde estaba.
- Un accesorio externo no permitido (tal como un adhesivo o pegatina en la cara del palo) es quitado del palo antes de utilizar el palo para realizar un *golpe*.

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

- No hay penalización bajo esta Regla por simplemente tener (pero no realizar 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; Compartir, Añadir o Sustituir Palos Durante una Vuelta

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

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

Este límite incluye todos los palos llevados por o para el jugador. **Pero** no incluye las partes de un palo roto y los componentes separados (como la cabeza del palo, la varilla o la empuñadura) que estén siendo llevados por o para un jugador al comienzo de su *vuelta*.

Si el jugador inicia una *vuelta* con menos de 14 palos, puede añadir otros palos durante la *vuelta* hasta un máximo de 14 (ver Regla 4.1b(4) para las restricciones existentes). Un palo se considera añadido cuando el jugador realiza su siguiente *golpe* con cualquier palo mientras el palo añadido está en posesión del jugador.

Cuando el jugador tiene conocimiento que está infringiendo esta Regla al tener más de 14 palos, debe declarar fuera de juego el palo o palos en exceso antes de realizar otro *golpe*, 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.

Regla 4

- Si el jugador añadió palos en exceso durante la *vuelta*, esos palos añadidos son los que debe declarar fuera de juego.

Después de que la *vuelta* de un jugador 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, el palo no se considerará como uno de los palos del jugador a efectos del límite establecido de 14 palos (**pero** no debe usarse).

(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 realizar ningún *golpe* con un palo que está siendo usado 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 realizar un *golpe* con el palo de otro jugador, debe declarar inmediatamente ese palo fuera de juego, antes de realizar otro *golpe* usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

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

(3) **No Se Sustituyen los Palos Perdidos.** Si un jugador comienza con 14 palos o añade otros palos hasta el límite de 14 y posteriormente pierde un palo durante la *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, el jugador no debe sustituirlo por otro palo.

(4) **Restricciones Al Añadir o Sustituir Palos.** Al añadir o sustituir un palo bajo la Regla 4.1a(2) o Regla 4.1b(1), un jugador no debe:

- Demorar irrazonable el juego (ver Regla 5.6a),
- Añadir o tomar prestado un palo llevado por o para otro jugador que está jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente), o
- Ensamblar un palo con componentes llevados por o para el jugador o cualquier otro jugador 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 añadir o sustituir un palo cuando no estaba permitido, el jugador debe declarar

inmediatamente ese palo fuera de juego, antes de realizar otro golpe usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

Si el jugador realiza un golpe con un palo que está siendo llevado después de haber sido declarado fuera de juego antes de comenzar la *vuelta* Regla 4.1c(2) o durante la *vuelta* Regla 4.1c(1), está **descalificado** bajo la Regla 4.1c(1).

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 Deduciendo 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 deduciendo **un hoyo** para cada hoyo en el que hubo infracción, con una **deducción máxima de dos hoyos** durante la *vuelta*.
- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el 3^{er} 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 hubo 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

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, el jugador, debe llevar a cabo una acción que claramente identifique cada uno de los palos que están siendo declarados fuera de juego antes del siguiente *golpe*.

Esto puede ser llevado a cabo:

- Informando esto al *contrario* en *match play* (*juego por hoyos*) o al *marcador* u otro jugador del 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 dejar el palo o los palos en exceso.

Pero, como una opción sin penalización:

- El jugador puede declarar cualquier palo en exceso fuera de juego antes de comenzar la *vuelta*, usando el procedimiento contenido en (1), y
- Los palos en exceso los puede llevar (**pero** no los debe 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 realizar cada *golpe*, un jugador debe utilizar una bola que sea conforme con los requerimientos contenidos en las *Reglas del Equipamiento*.

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

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

El jugador no debe realizar 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 Realizar 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 debe 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 del hoyo que está jugando:

- 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**.

(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.

Regla 4

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

Si un jugador realiza un *golpe* a una bola incorrectamente sustituta, el jugador incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 6.3b.

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 desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 4.2c: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.**

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 puede 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
- Usando el *equipamiento* (incluido un palo o una bola) de una forma anormal al realizar 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 realizar 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. Obtener información sobre distancias o dirección (como un dispositivo medidor de distancias o brújula).
- Usos Prohibidos.
 - » Medir cambios de elevación, o
 - » Interpretar cualquier distancia o información direccional (como por ejemplo un dispositivo que proporcione la *línea de juego* recomendada o el palo aconsejable basado en la situación de la bola del jugador).
 - » Usar un dispositivo de alineación (ver definición en las Reglas *Equipamiento*) para ayudar a alinear la bola.

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

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

- Usos Permitidos.
 - » Obtener cualquier tipo de información meteorológica (incluyendo la velocidad del viento) que está disponible en las previsiones del tiempo, o
 - » Medir la temperatura y humedad en el *campo*.
- Usos Prohibidos.
 - » Medir la velocidad del viento en el *campo*, o
 - » Usar un objeto artificial para conseguir otra información relacionada con el viento (tal como polvo, un pañuelo o una cinta para estimar la dirección del viento).

(3) Información Recopilada Antes o Después de la Vuelta.

- Usos Permitidos.
 - » Usar información que fue recopilada antes de la *vuelta* (como información sobre el juego de *vuelatas* anteriores, consejos para el swing o palos recomendados), o
 - » Grabar (para usar después de la *vuelta*) información de juego o fisiológica obtenida durante la *vuelta* (como distancia con los palos, estadísticas de juego o ritmo cardíaco).

Regla 4

- Usos Prohibidos.

- » Procesar o interpretar información de la *vuelta* (como recomendaciones sobre el palo basadas en las distancias actuales en la *vuelta*), o
- » Usar cualquier información fisiológica grabada durante la *vuelta*.

(4) Audio y Video.

- Usos Permitidos.

- » Escuchar un audio o viendo videos de temas no relacionados 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.

- » Escuchar música u otro tipo de audio para eliminar distracciones o para ayudar con el tempo del swing, o
- » Ver vídeo de la competición que ayude al jugador a elegir un palo, realizar un *golpe*, o decidir como jugar durante la *vuelta*, **excepto** que un jugador puede ver el vídeo que se está mostrando a los espectadores en el campo, como el mostrado en un video marcador.

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

(5) Guantes y Agentes de Sujeción.

- Usos Permitidos.

- » Utilizar un guante sencillo que cumple con los requerimientos de las *Reglas de Equipamiento*,
- » Utilizar resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes, o
- » Envolver una toalla o pañuelo alrededor de la empuñadura.

- Usos Prohibidos.

- » Utilizar un guante que no cumple con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento*, o
- » Usar otro *equipamiento* que proporciona una ventaja injusta en la posición de la mano o la presión de la empuñadura.

(6) **Dispositivos de Estiramiento y Ayudas al Entrenamiento o Swing.**

• Usos Permitidos.

- » Usar cualquier *equipamiento* para estiramiento general (que no sea al realizar un swing de práctica), tanto si el *equipamiento* está diseñado para 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 una parte de un tubo).

• Usos Prohibidos.

- » Usar cualquier tipo de ayuda para el entrenamiento o 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 posible ventaja ayudando al jugador al prepararse para un *golpe* o al realizarlo (como ayuda con el plano del swing, empuñadura, alineación, posición de la bola o postura).

Más instrucciones sobre el uso del *equipamiento* descrito anteriormente y otros tipos de *equipamiento* (como ropa y calzado) se encuentran reecogidos 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 puede 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 tiene una razón médica para usar el *equipamiento*, y
- El Comité decida que su uso no le da una ventaja injusta sobre otros jugadores.

Ver Regla 25.3a (estatus de los dispositivos protésicos); **Regla 25.4f** (aplicación de la Regla 4.3 para la movilidad asistida).

Regla 4

(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 excesivamente, 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: Penalización General.** Si la infracción ocurre entre dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.
- **Penalización por la segunda infracción: Descalificación.** Esta penalización se aplica incluso si la naturaleza de la infracción fue completamente diferente de la infracción que produjo la primera penalización. Esta penalización solo se aplica si ha habido un acto intermedio después de la primera infracción (ver Regla 1.3c(4)).

Regla 4.1 Aclaraciones: Palos

4.1a(1)/I – El Desgaste Por Uso Normal No Cambia la Conformidad

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

Ejemplos de desgaste a través del uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de la cabeza palo se ha soltado y puede traquetear durante el *golpe* o cuando se mueve la cabeza del palo.
- Una marca de desgaste se ha producido en la empuñadura del palo, donde se colocan los pulgares.
- 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 Realizar un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta

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

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

- El jugador utilizó el palo para realizar un *golpe* a una *bola provisional*, pero la bola nunca se convirtió en la *bola en juego*.
- El jugador utilizó el palo para realizar un *golpe*, pero el *golpe* fue cancelado, se repitió o por otro motivo no contó.
- El jugador utilizó el palo para realizar un *golpe* a una segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no fue la que contó para su resultado.

4.1a(2)/1 – Significado de “Reparar”

Algunos ejemplos de reparar incluyen:

- Reponer cinta de plomo desprendida al realizar un *golpe*. Dada la naturaleza de la cinta de plomo, si al reponerla no permanece en el palo en la misma posición, se puede utilizar cinta nueva.
- 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.

4.1b/1 – Cómo 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 cuando se descubre una infracción de la Regla 4.1b, la penalización para ajustar el match se aplica al completar el hoyo en juego. Si el jugador que ha infringido la Regla no ha comenzado ese hoyo, se encuentra entre dos hoyos y no hay infracción en el siguiente hoyo.

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

Regla 4

4.1 b(1)/1 – Los Palos Llevados para el Jugador Cuentan Para el 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 perdido que los lleve.

Por ejemplo, si un jugador comienza la *vuelta* con 10 palos y le pide a otra persona que camine junto con el grupo y que lleve 8 palos adicionales, los cuales el jugador tiene la intención de ir añadiéndolos a su bolsa durante la *vuelta*, se considera que el jugador ha comenzado la *vuelta* con más de un 14 palos.

4.1 b(2)/1 – Varios Jugadores Pueden Llevar Palos en Una Bolsa

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

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

La prohibición respecto a compartir palos se aplica solo a los *golpes* que cuentan en el resultado del jugador. No se aplica a los swings de práctica, los *golpes* de práctica o los *golpes* realizados después de que el resultado del 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 realiza varios putts de práctica en el *green* del hoyo recién completado.

4.1 b(4)/1 – 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 a partir de componentes que sean llevados por o para el jugador o cualquier otro jugador que esté jugando en el *campo*. No restringe al jugador de que recoja componentes o piezas para ensamblar un palo o para que le traigan componentes.

Por ejemplo, si un jugador tiene permitido añadir un palo (ver Regla 4.1b(1)) o sustituir un palo dañado (ver Regla 4.1b(3)), las piezas o componentes del palo traídas desde la casa club (como por ejemplo de la taquilla del jugador), de la tienda de golf, o del camión del fabricante, u otros lugares similares, no se consideran “llevadas por alguien para el

jugador durante la *vuelta*” y está permitido que sean ensambladas por el jugador o cualquier otra persona.

Regla 4.2 Aclaraciones: Bolas

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

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

- Marcas y modelos que nunca han sido comprobadas - estas se presumen 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 se han vuelto a enviar para su inclusión en la Lista en vigor - estas se presumen que siguen 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, tanto si la Regla Local ha sido adoptada como si no.

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

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

- “X-Out” es el término habitualmente utilizado para una bola de golf que un fabricante considera imperfecta (a menudo solo por razones estéticas, tal como errores en la pintura o de impresión) y, por lo tanto, ha tachado el nombre de la marca. “Restaurada” se refiere a una bola de golf 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 Lista de las Bolas de Golf Conformes como Regla Local, dicha bola no debe utilizarse, incluso si las marcas de identificación de la bola en cuestión aparecen en la Lista.
- Las bolas de “Práctica”, son bolas de golf habitualmente conformes que han sido marcadas con la palabra “Práctica” o con una impresión o marca similar. Las bolas de “Práctica” se tratan de la misma manera que las bolas de golf que tienen un logo de un club de golf o un campo,

Regla 4

compañía, escuela u otro logotipo. Tales bolas pueden ser utilizadas incluso cuando el *Comité* ha adoptado la Lista de Bolas de Golf Conformes como una Regla Local.

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

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

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

- Como una *bola provisional*, pero la *bola provisional* nunca se convierte en la *bola en juego*.
- Cuando el golpe con esa bola es cancelado, repetido o por otro motivo no contó.
- Como una segunda bola bajo la Regla 20.1 c(3), pero esa bola no es la bola que cuenta para su resultado.

Regla 4.3 Aclaraciones: Uso del Equipamiento

4.3 a/1 – Limitaciones en el Uso de Materiales de Lectura de Green

La Regla 4.3 limita el uso del *equipamiento* y dispositivos que podrían ayudar a un jugador en su juego, basado en el principio de que el golf es un juego desafiante, en el que el éxito debe depender del juicio, la destreza y las habilidades del jugador. Esta Aclaración de la Regla 4.3 limita el tamaño y la escala de los materiales de lectura del green y cualquier material similar en formato electrónico o digital que un jugador puede usar durante una *vuelta*, con objeto de ayudarlo a la lectura de su línea de juego en *green*, ya que la habilidad de leer un *green* sigue siendo una parte esencial de la destreza al realizar un golpe con el *putter*.

Libros de Campo de Green

El jugador puede utilizar un libro de campo de green u otra información del green, excepto que:

- Cualquier imagen de un green debe limitarse a una escala de 3/8 pulgadas a 5 yardas (1:480) o más pequeña (“límite de escala”).
- Cualquier libro u otro papel que contenga un mapa o imagen del green no debe ser mayor de 4 1/4 pulgadas x 7 pulgadas (“límite de tamaño”), aunque una “hoja de situación de los hoyos” que muestra 9

o más hoyos en una única hoja de papel puede ser mayor, siempre que cualquier imagen de un único green cumpla con el límite de escala.

- No se permite la ampliación de la información del green, aparte del uso normal de gafas o lentes graduadas prescritas a un jugador.
- La información escrita o dibujada a mano de un green solo está permitida si está contenida en un libro o papel que cumple con el “límite de tamaño” y esté escrita por el jugador y/o su *caddie*.

Libros de Campo de Green Electrónicos o Digitales

En formato electrónico o digital, cualquier imagen de un green debe cumplir con los límites de escala y tamaño. Incluso cuando un mapa del green electrónico o digital cumple con los límites mencionados, el jugador sigue infringiendo la Regla 4.3 si el jugador utiliza cualquier dispositivo de una manera que no sea consistente con el propósito de estos límites, como al:

- Aumentar el tamaño de la representación del green más allá de los límites de escala o tamaño, o
- Proporcionar una *línea de juego* recomendada basada en la situación (o situación estimada) de la bola del jugador (ver Regla 4.3a(1)).

[Preguntas Más Frecuentes: Para acceder a un documento que contiene las preguntas más frecuentes en relación con los Materiales para la Lectura del Green, haga clic aquí. \[Enlace no disponible en la App.\]](#)

4.3 a/2 – Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación Es Infracción

Si un jugador coloca un “dispositivo de alineación” (ver definición en *Reglas de Equipamiento* para mostrar la línea de juego y posteriormente alinea su bola basándose en la dirección de ese dispositivo de alineación, el jugador está infringiendo la Regla 4.3a.

Por ejemplo, la bola de un jugador se encuentra en reposo en el *green* y el jugador *marca* el punto de reposo de su bola con un “dispositivo de alineación.” Al hacerlo, el dispositivo de alineación se coloca indicando la *línea de juego*. Si el jugador posteriormente levanta y *repone* su bola (lo que incluye rotarla) de modo que una marca en la bola se alinee con el dispositivo de alineación, el jugador está infringiendo la Regla 4.3a. (Nuevo)

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

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

Regla 4

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

- Colocar una botella con líquido para actuar como un nivel.
- Sostener o colocar un nivel de burbuja.
- Usar un peso suspendido en una cuerda como plomada.



Jugar la Vuelta y un Hoyo

Reglas 5-6

REGLA

5

Jugar la Vuelta

Propósito de la Regla:

La Regla 5 describe como jugar una vuelta – cómo, 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 realizar 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 a 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 especifique lo contrario.

5.2 Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas

A efectos de esta Regla:

- “Practicar 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 el jugador puede:
 - » Practicar golpes con el putter o chips en o cerca del *área de salida*.
 - » Practicar en cualquier *área de práctica*.
 - » Practicar en o cerca del *green* del hoyo que se acaba de completar, incluso si el jugador va a jugar ese hoyo de nuevo el mismo día (ver Regla 5.5b).
- Un jugador puede practicar en el *campo* después de terminar de jugar su *vuelta* final ese día.

Si un jugador realiza un *golpe* infringiendo esta Regla, el jugador incurre en la **penalización general** aplicada a su primer hoyo. Si realiza un *golpe* adicional infringiendo esta Regla, está **descalificado**.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-1** (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*).

5.3 Comenzar y Terminar una Vuelta

5.3a Cuándo Comenzar la Vuelta

La *vuelta* de un jugador comienza cuando realiza 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 de salida 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** aplicada 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** aplicada 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.

5.3b Cuándo 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 Jugar en Grupos

5.4a Match Play (Juego por Hoyos)

Durante una *vuelta*, el jugador y el *contrario* deben 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 Practicar 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 para devolverla a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace únicamente por cortesía.
- Los *golpes* realizados por un jugador al jugar un hoyo, cuyo resultado ya está decidido.

5.5b Restricción sobre Golpes de Práctica Después de Completar el Hoyo

Después de completar el juego de un hoyo, pero antes de realizar un *golpe* para comenzar otro hoyo, un jugador no debe realizar 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 completar y cualquier *green* de práctica (ver Regla 13.1e), y

Regla 5

- El *área de salida* del siguiente hoyo.

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

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

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**:

- Como está permitido en la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar fuera del *campo*, y
- En cualquier parte del *campo* que lo 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*.

Penalización por Infringir la Regla 5.5: Penalización General.

Si la infracción ocurre entre dos hoyos, la penalización se aplica al siguiente hoyo.

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

5.6a Demora Irrazonable del Juego

Un jugador no debe demorar irrazonablemente el juego, ya sea al jugar un hoyo o entre dos hoyos.

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

- Cuando el jugador busca ayuda de un *árbitro* o del *Comité*,
- Cuando se lesiona o enferma, o
- Cuando existe otra buena razón.

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

- **Penalización para la primera infracción: Un golpe de penalización.**

- **Penalización para la segunda infracción: Penalización General.**
- **Penalización para la tercera infracción: Descalificación.**

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

5.6b Buen Ritmo de Juego

Una *vuelta* debe jugarse a un ritmo rápido.

Cada jugador debería reconocer que su ritmo de juego probablemente afecte al tiempo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *vuelatas*, incluidos tanto los de su propio grupo como los grupos siguientes.

Se anima a los jugadores a dar paso a los grupos que van más rápido.

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

- Prepararse y realizar cada *golpe*,
- Desplazarse de un sitio a otro entre *golpes*, y
- Desplazarse a la siguiente *área de salida* después de completar el 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 realice el *golpe* en no más de 40 segundos después de que pueda (o debería poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- El jugador debería, normalmente, poder jugar más rápido que en ese tiempo y se anima a que así lo haga.

(2) **Jugar 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:

- En *match play* (*juego por hoyos*), los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Excepción a la 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 Regla 6.4b).

Regla 5

- (3) **Política de Ritmo de Juego del Comité.** Para fomentar y hacer cumplir el juego rápido, el *Comité* debería adoptar una Regla Local que establezca una Política de Ritmo de Juego.

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

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5H
(recomendaciones sobre el contenido de la Política de Ritmo de Juego).

5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego

5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

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).
- **Interrumpir 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 reanudar el juego, 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**.

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

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

- (1) **Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente).** Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, un jugador no debe realizar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego.

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

- (2) **Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o Campo Injugable).** Si el *Comité* suspende el juego por motivos normales, el procedimiento depende de donde se encuentra cada grupo:

- **Entre Dos Hoyos.** Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben realizar un *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 continuar hasta completar el hoyo o pueden interrumpirlo antes de completarlo.
 - » Una vez los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben realizar 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, será penalizado con la **penalización general (pérdida del hoyo)**.

Regla 5

- » Stroke Play (Juego por Golpes). Cualquier jugador del grupo puede elegir 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 seguir su 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 se le requirió hacerlo.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo J-1 (maneras recomendadas mediante las que el *Comité* puede comunicar a los jugadores la suspensión inmediata o normal del juego).

5.7c. Qué Deben 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 un día después.

Si un jugador reanuda el juego desde un punto diferente a donde lo interrumpió, ver Reglas 6.1b y 14.7.

- (2) **Cuándo Reanudar el Juego.** El jugador debe estar presente en la situación identificada en (1) y listo 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 (2): 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.

5.7d. Levantar la Bola Cuando se Interrumpe el Juego; Reponer y Sustituir la Bola al Reanudar el Juego

- (1) **Levantar 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 o al reanudar 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 al Interrumpir 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).
 - » **Pero** si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* fueron empeoradas durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

- (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 es movido de alguna manera antes de que el juego se reanude (incluyendo por *fuerzas naturales*), 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), 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.

Regla 5

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

Regla 5.2 Aclaraciones: Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas

5.2/1 – Significado de “Campo” en la Regla 5.2

A los efectos de la Regla 5.2, la palabra “campo” (cuando no se utiliza como definición en cursiva) se utiliza para referirse a los hoyos que se juegan en cualquiera de las vueltas de la competición que se jugarán ese día.

Ejemplos de cuándo la práctica está permitida antes de una *vuelta* incluyen cuando:

- Un jugador que va a jugar una competición en un campo puede jugar antes, el mismo día, en el otro campo, incluso si ambos campos están situados en la misma propiedad sin límites entre los dos.
- Un jugador que va a jugar una competición en los hoyos del 1 al 9 puede jugar antes, el mismo día, en los hoyos del 10 al 18. (Nuevo)

5.2b/1 – Significado de “Completar Su Vuelta Final de Ese Día” en Stroke Play

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

Por ejemplo, habiendo completado el juego de la primera *vuelta* de una competición *stroke play* (juego por golpes) a 36 hoyos en dos días, un jugador está autorizado, por la Regla 5.2b, a practicar en el *campo* de competición ese día más tarde, siempre y cuando su próxima *vuelta* no comience hasta el día siguiente.

Sin embargo, si el jugador termina una *vuelta* pero tiene que jugar otra *vuelta* o parte de una *vuelta* en el *campo* ese mismo día, practicar en el *campo* infringiría la Regla 5.2b.

Por ejemplo, habiendo completado el juego en una *vuelta* clasificatoria *stroke play* (juego por golpes) para una competición *match play* (juego por hoyos) un jugador practica en el *campo*. Después de terminar el juego, el jugador está empatado por el último puesto que clasifica para la competición de *match play* (juego por hoyos). El empate se decidirá mediante un desempate a muerte súbita *stroke play* (juego por golpes), que está programado para ser jugado inmediatamente después de terminar de jugar el mismo día en ese *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 – Practicar en el Campo Antes de una Vuelta en una Competición en Días Consecutivos Puede Ser Permitido

Cuando una competición está programada en un *campo* durante días consecutivos y el *Comité* programa que algunos jugadores jueguen el primer día y otros en un día posterior, un jugador está autorizado a practicar en el *campo* cualquier día que no esté programado que juegue su *vuelta*.

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

Regla 5.3 Aclaraciones: Comenzar y Terminar una Vuelta

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 qué es excepcional, ya que depende de las circunstancias en cada caso y debe dejarse a juicio del *Comité*.

Un factor importante, que no se incluye en los ejemplos que figuran a continuación, es como se debería tratar una situación en la que están implicados múltiples jugadores y hasta que punto debería el *Comité* considerar tal situación como excepcional.

Algunos ejemplos de circunstancias que deberían considerarse como excepcionales son:

- El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y proporcionó asistencia médica o tuvo que quedarse para declarar como testigo, de no ser por ello habría comenzado a su hora.

Regla 5

- Hubo una alarma de incendios en el hotel del jugador y se ordenó la evacuación. Cuando el jugador pudo volver a la habitación para vestirse o recuperar su *equipamiento*, el jugador fue incapaz de llegar a su hora de salida.

Ejemplos de circunstancias que generalmente no se considerarían 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 salida a algunos grupos por el hoyo 1 y algunos grupos por el hoyo 10. En una “salida a tiro”, el *Comité* puede asignar a cada grupo un hoyo de comienzo diferente.

El *Comité* puede establecer una norma para lo que significa que el jugador esté en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que, para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar dentro una determinada zona acotada que rodea el *área de salida* del hoyo a jugar.

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

El término “listo 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 a que alguien le traiga otro palo, cuando es su turno de jugar, 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 de 9:00 a.m. y está listo para jugar en el lugar de comienzo a las 8:57 a.m. El jugador se da cuenta de que se ha dejado algo en el vestuario y abandona el lugar de comienzo para

recuperarlo. Si el jugador no regresa al lugar de comienzo a las 9:00:00 a.m., 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 a.m. y posteriormente se marchó al vestuario, el jugador puede incurrir en infracción bajo la Regla 5.6a (Demora Irrazonable), ya 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 después de su hora de salida, y ambos jugadores carecen 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 a.m. y el jugador llega al lugar de comienzo listo para jugar a las 9:02 a.m. y el *contrario* llega listo para jugar a las 9:04 a.m., ambos incurren en la penalización de pérdida del hoyo, a pesar de que el jugador llegó antes que el *contrario* (Excepción 1). Por lo tanto, el primer hoyo está empatado y el match comienza en el segundo hoyo empatado. No hay penalización si juegan el primer hoyo para llegar al *área de salida* del segundo hoyo.

Regla 5.5 Aclaraciones: Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

5.5 a/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 significa no solo golpear una bola conforme con un palo, sino golpear a cualquier otro tipo de bola que sea similar en tamaño a una bola de golf, como una bola de práctica de plástico.

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

5.5 c/1 – Cuando Se Reanuda la Vuelta en Stroke Play No Está Autorizada la Práctica

En *stroke play* (juego por golpes), cuando el juego es reanudado por el Comité después de haberlo suspendido, todos los jugadores que habían comenzado su *vuelta* antes de la suspensión, han reanudado el juego de su *vuelta*. Por lo tanto, 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).

Regla 5

Por ejemplo, si el *Comité* suspende el juego para ese día y lo reanudará a las 8:00 a.m. 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 a.m.

La *vuelta* del jugador se ha reanudado, incluso a pesar de que los jugadores de su grupo no puedan realizar sus siguientes *golpes* en ese mismo momento. La única práctica que se permite son realizar golpes con el putter o chips en o cerca del *green* del último hoyo que completó, cualquier *green* de prácticas, o el *área de salida* del siguiente hoyo.

Regla 5.6 Aclaraciones: Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

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

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

Determinar qué acciones son razonables o irrazonables depende de todas las circunstancias, incluyendo si el jugador está esperando a otros jugadores de su propio grupo o del grupo que les precede.

Ejemplos de acciones que son probablemente tratadas como razonables son:

- Una breve parada en la casa club o “chiringuito” para coger comida o bebida.
- Tomarse un tiempo para consultar con los otros jugadores del grupo si van a continuar jugando el hoyo, cuando una suspensión normal del juego ha sido declarada por parte del *Comité* (Regla 5.7b(2)).

Ejemplos de acciones que, si causan más de una breve demora en el juego, probablemente sean tratadas como demoras irrazonables 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 que hayan terminado los tres minutos del 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.

5.6 a/2 – El Jugador Que Sufre una Enfermedad o Lesión Repentina Normalmente Se le Permite 15 minutos Para Recuperarse

Si un jugador repentinamente enferma o se lesiona (por ejemplo, por agotamiento debido al calor, por una picadura de abeja o por ser golpeado por una bola), el *Comité* normalmente debería permitirle al jugador hasta 15 minutos de recuperación, antes de que el no continuar el juego por parte del jugador, pueda ser considerado una demora irrazonable del juego.

El *Comité* también debería aplicar normalmente este mismo límite de tiempo, al tiempo total que un jugador puede disponer, cuando recibe repetidos tratamientos durante una *vuelta* para paliar una lesión.

Regla 5.7 Aclaraciones: Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego

5.7 a/1 – Cuándo 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. Los demoras temporales, ya sean razonables o irrazonables, están contempladas en 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 incluye cuando:

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

5.7b/1 – Dropar una Bola Después de Que el Juego Ha Sido Suspendido No Es Incumplimiento de Interrumpir el Juego

Después de una suspensión del juego, si un jugador procede bajo una Regla, como *dropar* una bola, determinar el *punto más cercano de alivio total* o continuar la búsqueda, no hay penalización.

Sin embargo, si el *Comité* ha ordenado una suspensión inmediata, habida cuenta del propósito de la Regla 5.7b(1), se recomienda que todos los jugadores busquen refugio inmediatamente sin realizar acciones posteriores.

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

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 por qué el jugador no paro de inmediato. En estos casos, la Excepción a la Regla 5.7b permite al *Comité* decidir que no hay infracción de la Regla.

Si un jugador realiza 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 es probable que el *Comité* determine que la continuación del juego, después de la suspensión, estuvo justificada incluyen cuando un jugador:

- Se encuentra en una parte alejada del *campo* y no oye la señal de suspensión del juego, o confunde la señal con alguna otra cosa, tal como el claxon de un 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 dudarlo.

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

5.7c/I – 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 (Cuándo 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 la reanudación del juego después de utilizar todos los medios razonables para concluir que el peligro de rayos ya no existe, 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(1)/I – Si un Jugador Debe Aceptar Mejoras o Empeoramientos del Lie en Búnker 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 está obligado a recrear el *lie* original.

Por ejemplo, la bola de un jugador está empotrada en un *búnker* cuando se suspende el juego. Durante la suspensión del juego el *búnker* es preparado por el personal de mantenimiento y la superficie de la arena, después de eso, está alisada y regular. El jugador debe reanudar el juego colocando una bola en el punto de reposo estimado desde donde se levantó la bola, aunque este estará en la superficie de la arena y no empotrada.

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

REGLA

6

Jugar un Hoyo

Propósito de la Regla:

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 Comenzar el Juego de un Hoyo

6.1a Cuándo Comienza el Hoyo

Un jugador ha comenzado un hoyo cuando realiza 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 realice otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, no puede retirar la cancelación.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador debe 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.

(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 realizados 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 último hoyo de la vuelta, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, está **descalificado**.

6.2 Jugar la 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 autorizado a 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 del jugador 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 situarse fuera del *área de salida* al realizar el golpe a una bola que está 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 Ser Acomodada o Jugada desde el Terreno.

La bola debe de jugarse desde:

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

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

El jugador no debe realizar 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):

- **Penalización para la primera infracción: Penalización General.**
- **Penalización por la segunda infracción: Descalificación.**

(3) Se Pueden Mejorar Ciertas Condiciones en el Área de Salida. Antes de realizar un *golpe*, el jugador puede llevar a cabo estas acciones en el *área de salida* para *mejorar* ciertas *condiciones que afectan al golpe* (ver Regla 8.1b(8)):

- Alterar la superficie del terreno dentro del *área de salida* (como hacer una depresión con un palo o pie),

- Mover, doblar o romper hierba, maleza u otros objetos naturales que están fijos o en crecimiento en el *área de salida*,
- Quitar o presionar arena o tierra en el *área de salida*, y
- Quitar rocío, escarcha y agua en el *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 a Mover las Marcas de Salida Cuando se Juega desde el Área de Salida.

- La situación de las marcas de salida es establecida por el *Comité* para definir cada *área de salida* y deberían permanecer en la misma situación 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 realizar un *golpe* desde el *área de salida*, incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 8.1a(1).
- 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 el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debería usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para estimar la situación del *área de salida*.

En el resto de las situaciones, las marcas de salida son consideradas *obstrucciones movibles* que pueden ser quitadas según se autoriza en la Regla 15.2.

(5) La Bola No Está en Juego Hasta que Se Realiza un Golpe. Si la bola está acomodada sobre un tee o en 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
- La bola puede ser levantada o movida sin penalización antes de realizar el *golpe*.

Si una bola acomodada cae del tee o el jugador la hace caer del tee antes de realizar 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*.

Regla 6

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

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

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

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

Propósito de la Regla:

Un hoyo se juega como una progresión de golpes realizados desde el *área de salida* hasta el *green* y hacia el 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 Embocar 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 está *perdida* o queda en reposo *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).

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

(1) **Cuándo un Jugador Está Autorizado o No Está Autorizado a 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) de una manera incorrecta, (2) en un *lugar equivocado*, o (3) usando un procedimiento no aplicable.
- Para saber como corregir cualquier error antes de jugar la bola *sustituta*, ver Regla 14.5.

Si la bola original no ha sido encontrada 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)).

Regla 6

- (3) **Realizar un Golpe a Una Bola Incorrectamente Sustituta.** Si un jugador realiza un *golpe* a una bola incorrectamente *sustituta*, el jugador incurre en **un golpe de penalización** y debe jugar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituta*:

6.3c Bola Equivocada

- (1) **Realizar un Golpe a una Bola Equivocada.** Un jugador no debe realizar un *golpe* a una *bola equivocada*.

Excepción – Bola Moviéndose en Agua: No hay penalización si un jugador realiza 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):

En *match play* (juego por hoyos), el jugador incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**:

- Si el jugador y el *contrario* juegan cada uno la bola del otro durante el juego de un hoyo, el primero que haya realizado un *golpe* a una *bola equivocada* incurre en la **penalización general (pérdida del hoyo)**.
- **Sin embargo**, si no se sabe qué *bola equivocada* se jugó primero, no hay penalización y el hoyo debe ser completado con las bolas intercambiadas.

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

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

- (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 tanto si se ha encontrado la bola original como si no.

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 de la Regla:

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 “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

- Al Comenzar 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).
- Al Comenzar los Otros Hoyos.
 - » El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*.
 - » Si el hoyo fue empatado, el jugador que tenía el *honor* en el *área de salida* anterior lo mantiene.
 - » Si un jugador solicita una decisión dentro del margen de tiempo adecuado (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 del *hoyo* o no se conocen sus distancias relativas, la primera bola a jugar se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.

(2) El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador

Realizado Fuera de Turno. Si el jugador juega cuando era el turno del *contrario* no hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*:

- Esto tiene que hacerse inmediatamente y antes de que ningún jugador realice otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, no puede retirar la cancelación.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador debe, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se realizó 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 – Jugar 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* posteriormente realiza 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.

- Al Comenzar 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).
- Comenzar los Otros Hoyos.
 - » El jugador del grupo con el resultado bruto más bajo en un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*; el jugador con el segundo resultado bruto 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, incluso en una competición 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 dar ventaja a uno de ellos y posteriormente uno de ellos juega fuera de turno, cada jugador que intervino en el acuerdo incurre en la **penalización general (dos golpes de penalización)**.

(2) Jugar 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,
- Una bola de un jugador queda en reposo 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 otro jugador al que le toca siguiendo el turno de juego normal descrito en (1), siempre que el jugador 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 el mismo que el descrito anteriormente.

Para una *bola provisional* u otra bola jugada fuera de turno, ver Reglas 6.4a(2) y 6.4b.

6.4d Cuando el Jugador Toma Alivio o Jugará Bola Provisional desde Cualquier Lugar Excepto del Área de Salida

El orden de juego bajo las Reglas 6.4a(1) y 6.4b(1) en estas dos situaciones es:

(1) Tomar Alivio para Jugar una Bola desde un Lugar Diferente a Donde Reposa.

- Cuando el Jugador Se Da Cuenta de Que Está Obligado a Tomar Alivio por Golpe y Distancia. El orden de juego del jugador se basa en el punto desde donde realizó su anterior *golpe*.
- 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 por *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 considerada como injugable).

(2) **Jugar Bola Provisional.** El orden de juego para el jugador es jugar la *bola provisional* inmediatamente después de realizar 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 realizado el *golpe* anterior).

6.5 Completar 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
 - » 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.

Si un jugador no sabe que ha completado un hoyo e intenta continuar el juego del hoyo, el juego posterior del jugador no se considera práctica ni incurre en penalización por jugar otra bola, incluyendo una *bola equivocada*.

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*).

Regla 6.1 Aclaraciones: Comenzar el Juego de un Hoyo

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

Si, al comienzo del juego del hoyo en *match play* (*juego por hoyos*), un *golpe* realizado desde fuera del *área de salida* no se cancela, 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.

Regla 6

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 tomar alivio por *golpe y distancia* jugando una bola desde donde se realizó el *golpe* anterior. Sin embargo, como el *golpe* no se realizó 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 Búnker).

Regla 6.2 Aclaraciones: Jugar la Bola desde el Área de Salida

6.2b(4)/I – Marca de Salida Movida Sin Mejora

Si un jugador hace que una marca salida se mueva (por ejemplo, al tropezar contra ella, al golpearla con rabia o levantándola sin razón aparente), pero esto no mejora las *condiciones que afectan al golpe*, no hay penalización, incluso si el jugador no la repone antes de jugar desde el *área de salida*.

Pero dado que mover las marcas de salida puede tener un efecto significativo en la competición, 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 una posición diferente, o deliberadamente destruye la marca de salida, el Comité puede optar por descalificar al jugador por grave falta de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

Regla 6.3 Aclaraciones: Bola Usada en el Juego del Hoyo

6.3a/I – Qué Hacer Cuando las Bolas Son Intercambiadas en un Lugar Desconocido

Si, después de *embocar*, dos jugadores descubren 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 descubre que el Jugador A *embocó* con la bola del Jugador B y el Jugador B *embocó* con la bola del Jugador A. Ambos jugadores están seguros de que *embocaron* con la bola que jugaron 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), se debería determinar que las bolas fueron intercambiadas antes de comenzar el juego del hoyo, a menos que haya evidencias de lo contrario.

6.3c(1)/I – Significado de “Golpes de Penalización Solo por Jugar Esa Bola”

Cuando los *golpes* realizados a una bola particular, no cuentan para el resultado del jugador, los golpes de penalización en los que el jugador haya incurrido mientras está jugando esa bola no cuentan, a menos que el jugador incurra en una penalización que también pueda aplicarse a su *bola en juego*.

Ejemplos de penalizaciones que no cuentan porque no podrán aplicarse también a la *bola en juego* incluyen:

- Tocar deliberadamente o causar que la bola se *mueva* (Regla 9.4).
- El *caddie* del Jugador permanece de pie en el “área restringida” mientras el jugador está adoptando su *stance* (Regla 10.2b(4)).
- Tocar la arena durante el backswing (subida del palo) para el *golpe* (Regla 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que si cuentan porque también se aplican a la *bola en juego* incluyen:

- Realizar 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).

Regla 6.4 Aclaraciones: Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

6.4b(1)/I – Significado de “Mismo Orden” en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Juegan Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior

El término “mismo orden” en la Regla 6.4b(1) se refiere al orden en el que los jugadores del grupo deberían haber jugado desde el *área de salida* anterior, aunque hayan jugado en un orden diferente.

Por ejemplo, el Jugador A tiene el *honor* en el hoyo 6, pero el Jugador B juega primero desde el *área de salida* para ahorrar tiempo. Si los jugadores hacen el mismo resultado en el hoyo 6, el *honor* en el hoyo 7 se mantiene para el Jugador A, ya que es el mismo orden en el que los jugadores habrían jugado desde del *área de salida* anterior si no hubieran elegido jugar “ready golf”. (Nuevo)

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 a 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 a continuación y dado que su bola podría estar fuera de los límites, decide jugar una *bola provisional* y así lo hace. Después de que el Jugador B juegue la bola provisional, el Jugador A decide que también él jugará una *bola provisional*.

Dado que el Jugador A solo manifestó sus intenciones de jugar una *bola provisional* después de que el Jugador B había jugado, el Jugador A ha perdido su derecho a cancelar el golpe del Jugador B con la *bola provisional*. Sin embargo, el Jugador A todavía puede jugar una *bola provisional*.

Regla 6.5 Aclaraciones: Completar el Juego de un Hoyo

6.5/1 – Cuando un Jugador o Bando Ha Completado un Hoyo

Hay varias Reglas (como las Reglas 4.1b, 4.3, 5.5b y 20.1b(2)) en las que es importante comprender cuándo se ha completado un hoyo.

Ejemplos de cuando un jugador ha completado un hoyo y por lo tanto se encuentra entre el juego de dos hoyos:

Match Play (Juego por Hoyos):

Individual: Cuando el jugador ha *embocado*, su siguiente *golpe* ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.

Foursome: Cuando el *bando* ha *embocado*, su siguiente *golpe* ha sido concedido, o el resultado del hoyo está decidido.

Four-Ball: Cuando ambos *compañeros* han *embocado*, sus siguientes *golpes* han sido concedidos, o el resultado del hoyo está decidido.

Stroke Play (Juego por Golpes):

Individual: Cuando el jugador ha *embocado*.

Foursome: Cuando el *bando* ha *embocado*.

Four-Ball Cuando ambos *compañeros* han *embocado*, o un *compañero* ha *embocado* y el otro no puede mejorar el resultado del *bando*.

Stableford, Par/Bogey, y Resultado Máximo: 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.



Jugar la Bola

Reglas 7-11

REGLA

7

Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola

Propósito de la Regla:

La Regla 7 permite al jugador emprender acciones razonables para la búsqueda adecuada de su bola en juego después de cada golpe.

- Sin embargo, el jugador debe tener precaución, porque incurrirá en penalización si actúa excesivamente y causa una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.
- El jugador no incurre en penalización si la bola es accidentalmente movida al tratar de encontrarla o identificarla, pero debe reponerla en su punto de reposo original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a El Jugador Puede Realizar 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 llevando a cabo acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua, y
- Moviendo o doblando hierba, 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 llevar a cabo una búsqueda adecuada.
- **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que van más allá de lo que era razonable realizar durante 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.

7.1b Cómo Proceder Si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras Se Está Intentando Encontrarla o Identificarla

- El jugador debe 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 donde se sabe que es la bola del jugador.
- Viendo la marca de identificación del jugador en la bola (ver Regla 6.3a), **pero** esto no se aplica si una bola idéntica con una marca de identificación idéntica es también encontrada en la misma área.
- 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).

7.3 Levantar 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).

Regla 7

Si la bola levantada es la del jugador o de cualquier otro, debe ser *repuesta* 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 *marca* el punto de reposo antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 7.3: 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).

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. Pero si el jugador causa el *movimiento* de la bola antes de comenzar su búsqueda, incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 9.4b.

Bajo esta Regla, “accidentalmente” incluye cuando la bola es *movida* por cualquier persona que este llevando a cabo acciones razonables para encontrar la bola o que pudieran revelar la situación de la bola al *moverla* (como barriendo con los pies a través de hierba alta o sacudiendo un árbol).

En estas situaciones, 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.

Regla 7.1 Aclaraciones: Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1 a/1 – Ejemplos de Acciones que Improbablemente Forman Parte de una Búsqueda Adecuada

Ejemplos de acciones que improbablemente se consideren razonables como parte de una búsqueda adecuada, y acarrearán la *penalización general* si hay una *mejora* en las *condiciones que afectan al golpe*, incluyen:

- Realizar una acción para allanar áreas de hierba, más allá de lo razonablemente necesario para caminar a través de ellas o para buscar la bola en el área donde se piensa que se encuentra;
- Retirar deliberadamente del terreno cualquier cosa en crecimiento; o
- Romper una rama de un árbol para facilitar el acceso a la bola cuando se podría haber accedido sin hacerlo.

Regla 7.2 Aclaraciones: Cómo Identificar la Bola

7.2/1 – Identificar una Bola Que No Puede Recuperarse

Si un jugador ve una bola en un árbol o en cualquier otro lugar donde no puede recuperarla, 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 a pesar de que el jugador sea incapaz de recuperar la bola, como:

- Utilizando unos prismáticos o un dispositivo de medición 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 situación específica después del *golpe* del jugador.

Regla 7.4 Aclaraciones: Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

7.4/1 – Estimar el Punto de Reposo Original Donde Reponer la Bola Movida Durante la Búsqueda

Cuando la bola de un jugador es *movida* accidentalmente 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 situada la bola antes de ser *movida*.

Regla 7

Por ejemplo, al estimar el punto de reposo original de una bola, el jugador debería considerar:

- Cómo se encontró la bola (por ejemplo, si fue pisada, si se le dio una patada o fue *movida* con un palo o la mano),
- Si era visible o no y
- Su situación con respecto al suelo y cualquier objeto en crecimiento, así como si reposaba contra o bajo la hierba y como de hundida se encontraba en la zona de hierba donde fue localizada.

Al *reponer* la bola, el jugador no está obligado a reponer los *impedimentos sueltos* (como las 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, mientras se busca una bola que está cubierta por hojas en un *área de penalización*, el jugador 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, incluso cuando la bola hubiera estado reposando definitivamente debajo de las hojas.

7.4/2 – Significado de “Tratando de Encontrar”

En la Regla 7.4 y Excepción 2 de la Regla 9.4 (Movimiento Accidental Antes de Que la Bola Sea Encontrada), no hay penalización si una bola es *movida* accidentalmente mientras se está “tratando de encontrarla”. “Tratando de encontrar” incluye acciones que se pueden considerar razonablemente como parte de la búsqueda de la bola, incluyendo las acciones permitidas por la Regla 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones llevadas a cabo 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 conocedor de que la bola ha golpeado un árbol y ha sido desviada hacia atrás, en dirección al *área de salida*. Cuando el jugador todavía está a cierta distancia del área donde cree que la bola es probable que se encuentre y antes de comenzar la búsqueda, el jugador le da una patada accidentalmente a su bola. Debido a que esto no fue mientras trataba de encontrar la bola, el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b por *mover* accidentalmente su bola y debe *reponerla*.

7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida

En la Aclaración 7.4/2, un jugador incurre en penalización si la bola se *mueve* cuando no está tratando de encontrarla.

Sin embargo, si un jugador accidentalmente *mueve* su bola cuando la búsqueda se ha detenido temporalmente debido a circunstancias fuera del control del jugador, el 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 al que les están dando paso. Mientras se está apartando del paso, el jugador accidentalmente *mueve* su bola.

El *Comité* suspende el juego y el jugador al abandonar la zona, accidentalmente pisa su bola y la *mueve*.

REGLA

8

El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito de la Regla:

La Regla 8 cubre un principio fundamental del juego: “juega el campo como lo encuentres”. 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 llevar a cabo 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.

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*
- Marca de salida del *área de salida*, cuando se juega una bola desde el *área de salida*.

(2) Mover un *impedimento suelto* o una *obstrucción movable* a una posición determinada (como para construir un *stance* o para *mejorar la línea de juego*).

(3) Alterar la superficie del terreno, que incluye:

- Reponer chuletas en un agujeros de divots chuleta,
- Quitar o aplastar chuletas que ya han sido repuestas u otros trozos de hierba 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.

8.1b Acciones Que Se Permiten

Al prepararse para realizar un *golpe* o al realizarlo, un jugador puede llevar a cabo cualquiera de estas acciones y no hay penalización, incluso si así *mejora las condiciones que afectan al golpe*:

(1) Búsqueda adecuada de su bola llevando a cabo acciones razonables para encontrarla e identificarla (ver Regla 7.1a).

(2) Realizar acciones razonables para quitar *impedimentos sueltos* (ver Regla 15.1) y *obstrucciones movibles* (ver Regla 15.2).

(3) Realizar acciones razonables para *marcar* el punto de reposo de la bola, para *levantarla y reponerla* de acuerdo con las Reglas 14.1 y 14.2.

Regla 8

- (4) Apoyar el palo ligeramente en el suelo inmediatamente delante o detrás de la bola. “Apoyar el palo ligeramente” significa permitir que el peso del palo sea soportado por hierba, tierra, arena u otro material sobre o encima de la superficie del terreno.

Pero esto no permite:

- Presionar el palo contra el suelo, o
- Cuando una bola está en un *búnker*, tocar la arena inmediatamente delante o detrás de la bola (ver Regla 12.2b(1)).

- (5) Posicionar los pies firmemente al adoptar el stance, incluyendo el excavar la arena o tierra suelta con los pies de forma razonable.

- (6) Adoptar 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 acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular

- (7) Realizar un *golpe* o backswing (subida del palo) para un *golpe* que seguidamente se realiza.

Pero cuando la bola está en *búnker*, tocar la arena del *búnker* 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 6.2b(2)),
- 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 *búnker*, alisar arena para cuidar el *campo* después de que una bola jugada desde el *búnker* se encuentre fuera del *búnker* (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.

Ver Regla 25.4g (modificación de la Regla 8.1b(5) al adoptar un *stance* los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad).

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 realizar el siguiente *golpe*, el jugador elimina esa *mejora* restaurando las *condiciones* originales en las formas permitidas en (1) y (2) incluidas a continuación.
- **Pero** si el jugador *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* al llevar a cabo cualquiera de las acciones descritas en las Reglas 8.1a (3)-(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 realizar 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 hierba 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 ha sido doblada o rota 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, colocando 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

Regla 8

- » Usando otros materiales para reparar el objeto original (por ejemplo, usar cinta adhesiva para reparar un *objeto de límites* o una rama rota).

(2) **Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover un Objeto a una Posición Determinada.** Antes de realizar un *golpe*, el jugador puede evitar la penalización por infringir la Regla 8.1a(2) quitando el objeto que fue movido a una posición determinada.

8.1d Restaurar las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo

Si las *condiciones que afectan al 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*, sin penalización bajo la Regla 8.1a el jugador puede:

- Restaurar las *condiciones* originales tanto como sea posible.
- Marcar el punto de reposo de la bola y levantar, limpiar y reponer la bola 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 de Bola Empeorado Cuando 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.

(2) **Cuándo No Se Permite Restaurar las Condiciones**

Empeoradas. Un jugador no debe mejorar las condiciones que afectan al golpe (excepto como se permite en las Reglas 8.1c(1), 8.1c(2) y la Regla 13.1c) que hayan sido empeoradas por.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 8.1d: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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)

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Realizar

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 acciones del jugador para:

- 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 las condiciones que afectan al golpe del jugador (cubierto por 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** como se permite en la Regla 8.1b, c o d) para alterar cualquier otra condición física que afecte:

- Donde la bola del jugador podría ir o quedar en reposo después de su siguiente golpe o un golpe posterior, o
- Donde la bola del jugador en reposo podría ir o quedar en reposo si se *mueve* antes de realizar el golpe (por ejemplo, cuando la bola está en una pendiente pronunciada y el jugador cree que podría rodar hacia un arbusto).

Excepción: Acciones para Cuidar el Campo: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador altera cualquier otra condición física para cuidar el *campo* (como alisar huellas en un *búnker* o reponer un chuleta en un agujero de chuleta).

Regla 8

Penalización por Infracción de la Regla 8.2: Penalización general.

Ver 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).

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 Realizar

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 realizar 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 al lugar donde la bola podría quedar en reposo (que está cubierto 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 podría ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después del siguiente *golpe* o un *golpe* posterior de ese jugador, o
 - » Donde podría ir o quedar en reposo la bola de otro jugador si se *mueve* antes de realizar el *golpe*

Excepción – Acciones para Cuidar el Campo: No hay penalización bajo esta Regla si el jugador altera cualquier otra condición física para cuidar el *campo* (como alisar huellas en un *búnker* o reponer un chuleta en un agujero de chuleta).

Penalización por Infracción de la Regla 8.3: Penalización General.

Ver 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 8.1 Aclaraciones: Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe**8.1a/1 – Ejemplos de Acciones Que Es Probable Que Creen Una Posible Ventaja**

Ejemplos de acciones que probablemente *mejoren* las *condiciones que afectan al golpe* (es decir, que probablemente le den a un jugador una posible ventaja) incluyen cuando:

- Un jugador repara un pique de bola en el *área general* o repone una chuleta en su agujero, a unos pocos metros delante de su bola y en la *línea de juego* antes de realizar un *golpe* que podría verse afectado por el pique de bola o el agujero de chuleta (por ejemplo, un golpe con el putter o un chip rodado).
- La bola de un jugador reposa en un *búnker* próximo a green, y el jugador alisa las huellas de pisadas delante de la bola en su *línea de juego* antes de jugar un golpe corto con la intención de ser jugado por encima del área alisada (ver Regla 12.2b(2) - Cuando No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que Es Improbable Que Creen Una Posible Ventaja

Ejemplos de acciones que improbablemente *mejoren* las *condiciones que afectan al golpe* (es decir, que improbablemente le den a un jugador una posible ventaja) incluyen cuando:

- Antes de realizar un golpe de aproximación de 145 metros desde el *área general*, un jugador repara un pique de bola, alisa una huella de pisada en un *búnker* o repone una chuleta en su agujero en su *línea de juego* varios metros por delante de la bola.
- La bola de un jugador se encuentra en medio de un *búnker* de calle largo y poco profundo, y el jugador alisa huellas de pisadas unos cuantos metros delante de la bola y en su *línea de juego* antes de jugar un golpe largo sobre el área alisada (ver Regla 12.2b(2) - Cuando No Hay Penalización por Tocar la Arena).

Regla 8

8.1a/3 – Jugador Que Mejora las Condiciones Del Golpe Pretendido Infringe la Regla Incluso Si Se Realiza Un Golpe Diferente

Si un jugador pretende jugar un golpe de una cierta manera y *mejora las condiciones que afectan al golpe* para ese golpe en particular, y no puede evitarse la penalización mediante su restauración, el jugador infringe la Regla 8.1a tanto si juega la bola de esa manera, como si la juega de una manera diferente, en la cual no estuviera afectada por esa *mejora*.

Por ejemplo, si un jugador rompe una rama que interfiere con su área de *stance* o swing pretendido para el golpe que pretende realizar, cuando el *stance* podría haber sido adoptado sin romper la rama, no puede evitar la penalización jugando la bola en una dirección diferente o tomando alivio a un lugar diferente, donde esa rama no habría tenido ningún efecto en el golpe. Esto también se aplica a si un jugador rompe una rama cuando va a comenzar un *hoyo* y posteriormente se *mueve* a un lugar diferente dentro del *área de salida*.

Ver Regla 8.1c para comprobar si se puede evitar una penalización restaurando las *condiciones mejoradas*.

8.1a/4 – Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible

Parte de una valla que se encuentra *fuera de los límites* (y por lo tanto no es un *objeto de límites*) está inclinada hacia el *campo* y el jugador la empuja para ponerla en posición vertical. Esta acción infringe la Regla 8.1a, que prohíbe a un jugador *mejorar las condiciones que afectan al 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 la 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 tomar alivio sin penalización de la *obstrucción inamovible* que está inclinada hacia el *campo* bajo la Regla 16.1b (Alivio de las 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, si no también donde está situado todo su cuerpo a la hora de preparar o realizar 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 realizar un golpe de rodillas, porque la bola se encuentra debajo de un árbol, y el jugador coloca una toalla en el suelo para evitar mojarse o ensuciarse, el jugador está construyéndose su *stance*. Sin embargo, a un jugador se le permite enrollarse una toalla alrededor de su cintura, o vestir ropa de lluvia antes de arrodillarse para realizar 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 retirando el objeto antes de realizar el golpe, siempre y cuando no haya habido ninguna otra *mejora* de las *condiciones que afectan al 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 adoptar un *stance*, pero el jugador infringe la Regla 8.1a si altera el terreno donde adoptará el *stance* y está alteración *mejora* el área del *stance* pretendido.

Algunos ejemplos de alterar el terreno y que probablemente *mejoren* las *condiciones que afectan al golpe* incluyen:

- Desprender arena de la pared o talud de un *búnker* con un pie con objeto de 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 construirse un *stance* y no puede evitar una penalización intentando restaurar las condiciones del terreno a su estado original.

La restricción a alterar el terreno (Regla 8.1a(3)) no incluye la eliminación de *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* del área del *stance* pretendido, tales como quitar grandes cantidades de pinocha u hojas de donde un jugador se situará para jugar la bola.

8.1a/7 – El Jugador Puede Sondar Cerca de la Bola para Determinar Si Debajo de la Superficie del Terreno Hay Raíces del Árbol, Rocas u Obstrucciones, pero Solo Si Esto No Mejora las Condiciones

La Regla 8.1a no prohíbe que un jugador toque el suelo dentro de un área recogida en las *condiciones que afectan al golpe*, siempre y cuando esas *condiciones* no se *mejoren*.

Por ejemplo, sin *mejorar* ninguna de las *condiciones que afectan al golpe*, cuando la bola reposa en cualquier parte del *campo*, un jugador puede sondar el área alrededor de la bola con un tee u otro objeto, con objeto de

Regla 8

comprobar si con el palo podría golpear, al realizar el *golpe*, una raíz, roca u *obstrucción*, situada bajo la superficie del suelo.

Sin embargo, ver Aclaración 12.2b/2 si el jugador sonda la arena en un *búnker* para probar la condición de la arena.

8.1a/8 – No Está Permitido Alterar la Superficie del Terreno de Un Área de Alivio

Antes de *dropar* una bola para tomar alivio, un jugador no debe reponer una chuleta en un agujero de chuleta 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 tenga conocimiento de que está obligado o se le permite *dropar* una bola en esa *área de alivio*.

Por ejemplo, si un jugador juega una bola, repone la 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 esa chuleta repuesta se encuentra dentro del *área de alivio*.

8.1a/9 – Cuándo la Chuleta Está Repuesta y No Debe Quitarse o Presionarse

La Regla 8.1a(3) prohíbe *mejorar las condiciones que afectan al golpe* al presionar hacia abajo, retirar o reponer una chuleta en un agujero, la cual se trata como parte del terreno (y no como un *impedimento suelto*), incluso si todavía no está fija o en crecimiento.

Una chuleta ha sido repuesta cuando la mayor parte de ella, con las raíces hacia abajo, está en un agujero de chuleta (tanto si la chuleta se encuentra en el mismo agujero del cual provenía como si no).

8.1b/1 – 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, se puede hacer más de una vez, durante la preparación para realizar un *golpe*.

Por ejemplo, un jugador puede entrar en un *búnker* sin un palo, excavar con sus pies para adoptar un *stance* a fin de simular jugar la bola, salir para coger un palo, y luego excavar de nuevo para realizar el *golpe*.

8.1b/2 – Ejemplos de “Tomar o Adoptar un Stance Adecuadamente”

Aunque a un jugador se le permite 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.

Ejemplos de acciones, en las cuales se consideran que se adopta un *stance* de manera adecuada, y están permitidas bajo la Regla 8.1b, incluso si la acción resulta en una *mejora* incluyen:

- Apoyar la espalda en una rama o un *objeto de límites*, cuando esa es la única manera de adoptar un *stance* para el *golpe* elegido, incluso si esto mueve la rama o el *objeto de límites* fuera del camino o causa que se doble o se rompa.
- Doblar una rama con sus manos para acceder debajo de un árbol a jugar una bola, cuando esa es la única manera de acceder debajo del árbol para adoptar un *stance*.

Ver Aclaración 8.1b/3 para cuando un jugador incurre en penalización por hacer más de lo necesario al adoptar un *stance*.

8.1b/3 – Ejemplos de No “Tomar o Adoptar un Stance Adecuadamente”

Ejemplos de acciones, en las cuales no se consideran que se adopta un *stance* adecuadamente y resultará en una penalización bajo la Regla 8.1a si *mejoran las condiciones que afectan al golpe* incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas, con una mano, una pierna o el cuerpo con objeto de apartarlas del área del backswing (subida del palo) o del *golpe*.
- Situar sobre hierba alta o maleza de manera que se aplasten o se aparten, con la finalidad de quitarlas del área prevista de *stance* o swing, cuando se podría haber adoptado un *stance* sin llevar a cabo esa acción.
- Enganchar una rama en otra o trenzar dos hierbajos para apartarlos del *stance* o el swing.
- Doblar con una mano una rama que impide ver la bola después de adoptar el *stance*.
- Doblar una rama que interfiere al tomar el *stance*, cuando se podría haber adoptado el *stance* sin llevar a cabo esa acción.

Regla 8

8.1b/4 – Mejorar las Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Suelo

La Regla 8.1b(8) permite a un jugador llevar a cabo acciones para *mejorar las condiciones que afectan al golpe* en el *área de salida*. Esta excepción limitada a la Regla 8.1a, está destinada a permitir que un jugador solo altere las condiciones físicas en la superficie del terreno dentro del *área de salida* (incluyendo la eliminación de 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 al golpe* desde el *área de salida*, llevando a cabo acciones fuera del *área de salida*, tales como romper ramas de árboles situadas o bien fuera del *área de salida* o cuando están enraizadas fuera del *área de salida*, pero se encuentran sobrevolándola y pueden interferir con el *área del swing* pretendido.

8.1b/5 – Jugador Alisa el Búnker para “Cuidar el Campo” Después de Jugar Fuera del Búnker

Después de que se juegue una bola desde el *búnker* y la bola esté fuera del *búnker*, las Reglas 8.1b(9) y 12.2b(3) utilizan el cuidado del *campo* para permitir que el jugador restaure el *búnker* a la condición en la que debería encontrarse, incluso si la restauración *mejora las condiciones que afectan al golpe* del jugador. Esto es cierto incluso si la acción del jugador se lleva a cabo deliberadamente, tanto para cuidar el *campo* como para *mejorar las condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en un gran *búnker* cercano a *green*. Al no poder jugar hacia el *hoyo*, juega hacia atrás, en dirección al *área de salida*, sacando la bola fuera del *búnker*.

En este caso, el jugador puede alisar las áreas que había alterado como resultado de jugar la bola (incluyendo las huellas de pisadas para llegar a la bola) y también puede alisar cualquier otra área en el *búnker*, creada por el jugador o aquellas que ya estaban presentes cuando el jugador llegó para jugar desde el *búnker*.

8.1b/6 – Cuando el Daño Que Está Parcialmente Dentro y Parcialmente Fuera del Green Puede Ser Reparado

Si un área específica dañada está tanto dentro, como fuera del *green*, el área dañada en su totalidad puede ser reparada.

Por ejemplo, si un pique de bola está parcialmente dentro y parcialmente fuera del margen del *green*, no es razonable permitir que un jugador repare solo la parte del daño que está dentro del *green*. Por lo tanto, la totalidad

del pique de bola (tanto la parte dentro como la de fuera del *green*) puede ser reparado.

Lo mismo se aplica a otras áreas dañadas, tales como huellas de *animales*, marcas de pezuña o hendiduras de palo.

Sin embargo, si una parte del daño se extiende fuera del *green* y no es identificable como parte del daño en el *green*, no puede ser reparado si la reparación *mejora las condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, la totalidad de una huella de zapato que comienza en el *green* y se extiende fuera del mismo se puede reparar. Sin embargo, si una huella de zapato está en el *green* y otra fuera del *green*, en este caso solo la huella que está en el *green* puede ser reparada, ya que son dos áreas dañadas separadas.

8.1d(1)/1 – Ejemplos de Donde el Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por las Acciones de Otra Persona o Influencia Externa

Algunos ejemplos de cuando la restauración está permitida incluyen:

- La *línea de juego* de un jugador en el *área general* es empeorada por el pique de una bola jugada por otra persona después de que la bola del jugador quedó en reposo.
- El *lie* o el área de *stance* o *swing* que pretende adoptar un jugador empeora cuando el *golpe* de otro jugador crea una chuleta o deposita arena, tierra, césped u otro material sobre o alrededor de su bola.
- La bola de un jugador en un *búnker* se encuentra cerca de la bola de otro jugador en el mismo *búnker*, y el *stance* o *swing* de otro jugador al realizar 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 hacerlo.

8.1d(1)/2 – El Jugador Tiene Derecho a Mantener Impedimentos Suelos u Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando 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 al golpe* de otro jugador, ese otro jugador puede restaurar las *condiciones* reponiendo los objetos bajo la Regla 8.1d.

Regla 8

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 para parar la bola del jugador.

Dado que las *condiciones que afectan al golpe* del jugador han sido empeoradas, el jugador está autorizado a reponer los *impedimentos sueltos*.

8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o por 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 por *fuerzas naturales* (como el viento o el agua).

Ejemplos de cuando no está permitida la restauración incluyen cuando:

- Una rama de árbol cae y altera el *lie* de la bola del jugador o el área de su *stance* o *swing*, sin causar que la bola se mueva.
- Un poste de señales u otra *obstrucción* cae o es desplazada por el viento a una posición que altera una o más de las *condiciones que afectan al golpe*. Ver Regla 15.2 (Obstrucciones Movibles) y la Regla 16.1 (Condiciones Anormales del Campo) para ver qué alivio podría estar disponible 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.

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 (excepto que un jugador puede siempre restaurar las *condiciones que afectan al golpe* que hayan sido empeoradas por un *árbitro*).

Algunos ejemplos de situaciones en las que las *condiciones* no podría ser restauradas incluyen:

- El *caddie* o *compañero* del jugador camina a través de un *búnker* 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 de público y, al quitar la cuerda, una rama que estaba retenida por la cuerda se libera y empeora el área de swing que pretende adoptar.

8.1d(2)/3 – Si el Jugador Entra en un Búnker No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas en la Línea de Juego

Los jugadores deberían ser cuidadosos cuando llevan a cabo acciones que podrían afectar las *condiciones que afectan al golpe*, porque empeorar estas supone que el jugador debe aceptar la *condición* empeorada.

Por ejemplo, un jugador está tomando alivio de una condición anormal del campo detrás de un búnker y la bola *dropada* rueda dentro del búnker. Si el jugador crea huellas de pisadas al entrar en el búnker para recuperar su bola y *droparla* de nuevo, no está autorizado a restaurar el búnker a su *condición* si al hacerlo se produce una mejora bajo la Regla 8, porque el jugador fue el responsable de empeorar la *condición*.

En tal caso, el jugador podría usar 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*.

Regla 8.2 Aclaraciones: Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Realizar

8.2b/1 – Ejemplos de Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan a Su Propio Juego

La Regla 8.2 solo se aplica a la alteración de las condiciones físicas distintas a las *condiciones que afectan al golpe* cuando la bola del jugador se encuentra en reposo en el *campo* o cuando no tiene una *bola en juego*.

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 realizaran 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 se encuentra justo delante del *green* y, aunque su *línea de juego* es recta hacia el *hoyo*, el jugador está preocupado por si bola pudiera ir a parar a un búnker cercano. Antes de realizar el *golpe*, el jugador alisa la arena del búnker para asegurarse un buen *lie* en el caso de que el golpe que va a jugar acabase en el búnker.

Regla 8

- La bola de un jugador se encuentra en la parte superior de una pendiente, debido a que el jugador está preocupado por si el viento mueve la bola hacia abajo de la pendiente y la aleja del *hoyo* antes de que pueda jugarla, el jugador presiona deliberadamente el césped de la parte inferior de la pendiente para caso de que la bola pueda quedar en reposo allí.

Regla 8.3 Aclaraciones: Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo de Otro Jugador o al Golpe que Va a Realizar

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 actúe en base a la solicitud incurrirá en la *penalización general* bajo la Regla 8.3, y
- El jugador que solicita, autoriza o permite la *mejora* también incurrirá en la *penalización general* o bien bajo la Regla 8.1 (Acciones del Jugador Que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe) o bien bajo la Regla 8.2 (Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan la Propia Bola del Jugador o el Golpe Que Va a Realizar), cualquiera que sea de aplicación.

Por ejemplo, en *stroke play* (*juego por golpes*), 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 son 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 infringir la Regla 8.3.

REGLA

9

Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito de la Regla:

La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: “juega 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 debe jugarla desde su nuevo punto de reposo.
- Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por cualquier influencia externa antes de realizar 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 propia bola o la bola del contrario, normalmente incurrirá en penalización (excepto en el green).

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.

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.1a Jugar la Bola desde Donde Quedó en Reposo

La bola de un jugador en reposo en el *campo* se debe jugar como reposa, **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 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 realizar un *golpe* y el *golpe* se completa:

- La bola no debe ser *repuesta*, no importa que causó su *movimiento*.

Regla 9

- En su lugar, el jugador debe jugar la bola desde donde quedó en reposo después del *golpe*.
- Si el jugador causó que la bola se *moviera*, ver Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 9.1: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

9.2 Decidir si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidir 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.

9.2b Decidir Qué Causó el Movimiento de la Bola

Cuando la bola en reposo de un jugador se ha *movido*:

- Es necesario decidir qué causó el *movimiento*.
- La causa determinará si el jugador debe *reponer* la bola o jugarla como reposa y si hay penalización.

(1) **Cuatro Posibles Causas.** Las Reglas reconocen solo cuatro causas posibles para que una bola en reposo se *mueva* antes de que el jugador realice un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua (ver Regla 9.3),
- Las acciones del jugador, incluyendo las acciones del *caddie* del jugador (ver Regla 9.4),
- Las acciones del *contrario* en *match play* (*juego por hoyos*), incluyendo las acciones del *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).

Ver 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).

(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 del movimiento.
- 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 demorar irrazonablemente el juego.

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales

Si *fuerzas naturales* (como el viento o el agua) causan que la bola en reposo del jugador se *mueva*:

- No hay penalización, y
- La bola debe ser jugada desde su nuevo punto de reposo.

Excepción 1 – Bola en Green Debe Ser Repuesta 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 el jugador la haya levantado y *repuesto* en el punto de reposo desde el que se *movió*:

- La bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).
- Esto siempre es así, no importa qué causó el *movimiento* de la bola (incluyendo las *fuerzas naturales*).

Excepción 2 - Bola en Reposo Debe Ser Repuesta Si Se Mueve a Otra Área del Campo o Fuera de Límites Después Ser Dropada, Colocada o Repuesta:

Si el jugador pone en juego la bola original u otra bola *dropándola*, *colocándola* o *reponiéndola*, y *fuerzas naturales* causan que la bola en reposo se *mueva* y quede en reposo en otra área del *campo* o *fuera de límites*, la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2) **Pero** para una bola en *green* que fue *repuesta*, ver Excepción 1.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 9.3: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

Esta Regla se aplica solo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que un jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en reposo o las acciones del jugador o de su *caddie* causaron su *movimiento*.

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser Repuesta

Si el jugador levanta su bola en reposo o causa su *movimiento*, la bola debe ser *repuesta* 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 de reposo diferente (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)

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 cinco excepciones:

Excepción 1 – Cuando Estás Autorizado a 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 al Tratar de Encontrar o Identificar la Bola: 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 como sucede.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar

Excepción en el Green al Aplicar 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),
- 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).

Excepción 5 – Bola Se Mueve Después de Quedar en Reposo

Contra el Jugador o Equipamiento: No hay penalización si, después de que la bola del jugador quede en reposo contra el jugador o su *equipamiento* como resultado de un *golpe* (Regla 11.1), o de *dropar* la bola (Regla 14.3c(1)), el jugador al moverse o mover su *equipamiento*, causa que la bola se *mueva*.

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 9.4: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.**

Si se requiere que un jugador *reponga* una bola *movida* según la Regla 9.4 y no lo hace y juega desde *lugar equivocado*, solo incurre en la **penalización general** según la Regla 14.7a (ver Regla 1.3c(4) Excepción).

9.5 Bola Levantada o Movidada por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)

Esta Regla se aplica solo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que el contrario (incluyendo el *caddie* del contrario) levantó la bola en reposo de un jugador o sus acciones causaron su *movimiento*.

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.

Regla 9

9.5a Cuándo una Bola Levantada o Movida Debe Ser Repuesta

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 Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 9.5: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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 en reposo:

- 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).

Esto se aplica tanto si la bola del jugador ha sido encontrada como si no.

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 Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 9.6: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido

Esta Regla describe lo que hay que hacer si un *marcador de bola*, que está *marcando* el punto de reposo de una bola levantada, es levantado o movido antes de *reponer* la bola.

9.7a Bola o Marcador de Bola Debe Ser Repuesto

Si es *conocido o virtualmente cierto* que 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.

Regla 9

**Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado
Infringiendo la Regla 9.7: Penalización General Bajo la Regla
14.7a.**

Regla 9.2 Aclaraciones: Decidir Si la Bola Se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a/1 – Cuándo Se Considera Que una Bola se Ha Movido

Como se establece en las definiciones, para “mover”, una bola en reposo debe dejar su punto de reposo original e ir a reposar a cualquier otro punto de reposo y el movimiento debe ser suficiente para que 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 cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola se ha *movido* es:

- Un jugador *marca*, levanta y *repone* su bola en el *green*. Mientras que el jugador se aleja, la bola rueda una distancia corta y queda en reposo. El jugador no lo ve, 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 cuando no es *conocido o virtualmente cierto* que una bola se ha *movido* es:

- El Jugador A y el Jugador B juegan sus golpes de aproximación a *green*, pero debido al contorno del *green* no pudieron ver donde quedaron en reposo sus dos bolas. Sin saberlo los jugadores, la bola del Jugador B golpeó la bola del Jugador A en reposo y esta rodó una cierta distancia alejándose del hoyo. Siempre que los jugadores no tengan conocimiento de esta información antes de que el Jugador A realice 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 la Bola se Mueva Incluso Cuando No Es Conocedor de Que la Bola se Movió

Según lo establecido en la Aclaración 9.2a/1, un jugador no ha jugado un *golpe* desde *lugar equivocado* cuando en el momento de jugar la bola, no es *conocido o virtualmente cierto*, que la bola del jugador ha sido *movida* por una *influencia externa*.

Pero cuando las acciones del jugador (o las acciones de su *caddie* o *compañero*) causaron que la bola se *moviera*, se considera que el jugador sabe que la bola se *movió* y que ellos fueron la causa del movimiento. Esto es cierto incluso cuando el jugador no es conocedor en ese momento de que sus acciones provocaron que la bola se *moviera*, ya que el desconocimiento del jugador de su propia infracción no le exime de la penalización.

Ejemplos de esto incluyen:

- La bola de un jugador reposa en el *área general* y quita un *impedimento suelto* cerca de la bola que provoca el movimiento de la *bola*. Debido a que el jugador no está mirando la bola, no se da cuenta de que la bola se ha *movido*. El jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 15.1b (Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto) y debe *reponer* la bola.
- El *caddie* de un jugador o su *compañero* retiran algunas cuerdas y estacas de control del público, esta acción provoca que la bola del jugador se *mueva* mientras el jugador estaba mirando a otro jugador realizar un *golpe*. No hay penalización por *mover* la bola bajo la Regla 15.2a(1) (Quitar Obstrucción Movable), pero el jugador debe *reponer* la bola.

En ambas situaciones, a pesar de que el jugador no era conocedor de que la bola se había *movido*, si posteriormente se sabe que la bola se ha *movido* y el jugador ha realizado un *golpe* sin *reponer* la bola, el jugador incurre en la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado* bajo la Regla 14.7a (Lugar Desde Donde Hay que Jugar la Bola).

Ver las Aclaraciones de la definición “Conocido o Virtualmente Cierto” para orientación.

9.2b/1 – Determinar Si las Acciones del Jugador Causaron el Movimiento de la Bola Cuando Hay Equipamiento Implicado

La Regla 9.4 se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* que las acciones del jugador provocaron que su bola se *moviera*. Esto incluye cuando las acciones de un jugador hacen que un objeto *mueva* la bola. Pero la Regla 9.4 no siempre se aplica cuando la bola del jugador se ha *movido* y su *equipamiento* está involucrado.

Ejemplos de cuando la Regla 9.4 se aplica por ser *conocido o virtualmente cierto* que el jugador fue la causa del movimiento de la bola incluyen cuando el jugador:

- Deja su bolsa de golf en una pendiente y la bolsa cae inmediatamente sobre la bola y la *mueve*.

Regla 9

- Deja caer un palo que hace que la bola se *mueva*.

Ejemplos de cuando la Regla 9.6 se aplica por no ser *conocido o virtualmente cierto* que el jugador fue la causa del movimiento de la bola incluyen cuando el jugador:

- Deja su bolsa de golf y transcurre un periodo de tiempo antes de que la bolsa caiga sobre la bola y la *mueva*.
- Deja una toalla en la parte superior de su bolsa de golf, la cual es movida por el viento causando que la bola se *mueva*.

Estos principios también se aplicarían para determinar si las acciones de un *contrario* hicieron que la bola de un jugador se *moviera* (Regla 9.5). (Nuevo)

Aclaración Relacionada con la Regla 9.3: Bola Movida Por Fuerzas Naturales

- Ver Aclaración 13.1d(2)/1 - La Bola Debe Ser Repuesta Si Se Mueve Después de Colocarla Al Tomar Alivio

Regla 9.4 Aclaraciones: Bola Levantada o Movida por el Jugador

9.4a/1 – Procedimiento 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 se encuentra, sino que está tratando solo de identificarla, o tiene la intención de recuperarla para aplicar otra Regla, las Excepciones a la Regla 9.4b se aplican y no hay penalización. Por ejemplo:

- Durante la búsqueda de 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 accidentalmente desaloja la bola del árbol. La bola es identificada como la bola del jugador. En este caso, como la bola fue *movida* accidentalmente al llevar a cabo acciones razonables para identificarla, no incurre en penalización por *mover* la bola (Regla 7.4). El jugador debe *reponer* la bola o puede aplicar directamente una Regla de alivio (como la Regla 19 - Bola Injugable). En dos situaciones, la única opción del jugador es tomar alivio bajo una Regla de alivio:
 - » El jugador es incapaz de *reponer* la bola, porque no puede alcanzar el punto de reposo de donde la bola fue *movida* cuando el jugador estaba identificándola, o

- » El jugador puede llegar a ese lugar, pero la bola no permanece en reposo en ese punto, no pudiendo el jugador alcanzar el lugar donde quedaría en reposo bajo la Regla 14.2e (Bola Repuesta No Permanece en el Punto de Reposo).
- La bola de un jugador aún no ha sido encontrada, pero se cree que está alojada en un árbol en el área general. El jugador deja claro que, si la bola se encuentra, tomará alivio por bola injugable bajo la Regla 19. El jugador sacude el árbol; la bola cae y es identificada por el jugador dentro de los tres minutos de comienzo de la búsqueda. El jugador puede ahora tomar alivio bajo la Regla 19 (Bola Injugable) añadiendo solamente el golpe de penalización prescrito por esa Regla sin penalización adicional por causar que la bola se *mueva*. Si lo desconoce, el jugador debe estimar el punto de reposo donde la bola reposaba en el árbol al aplicar la Regla 19.

Sin embargo, si el jugador *mueve* la bola cuando no tiene la intención de identificarla o sin la intención de tomar alivio bajo otra Regla, el jugador incurre en penalización por infringir la Regla 9.4. Por ejemplo:

- La bola de un jugador se encuentra en un árbol y tiene la intención de jugarla. Al prepararse para el golpe, el jugador desaloja accidentalmente la bola del árbol. El jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4 por causar el *movimiento* de la bola. El jugador debe *reponer* la bola o puede tomar alivio directamente bajo una Regla de alivio. Si el jugador se alivia bajo la Regla 19, incurre en un total de dos golpes de penalización, uno bajo la Regla 9.4 y otro bajo la Regla 19.

9.4b/1 – Bola Tocada Deliberadamente pero No Movida Significa Penalización para el Jugador

Cuando la *bola en juego* es tocada deliberadamente por el jugador, incluso si no se *mueve*, el jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b.

Por ejemplo, un jugador incurre en un golpe de penalización si:

- Sin antes *marcar* el punto de reposo de la bola, rota la bola en el *green* para alinear la marca comercial o logo con el *hoyo*, incluso si la bola permanece en el mismo punto de reposo. Si el jugador hubiera *marcado* la bola antes de tocarla o girarla, no habría incurrido en penalización.
- Sin antes *marcar* el punto de reposo de la bola, rota la bola en cualquier parte del *campo* para identificarla y la bola resulta ser la bola del jugador.

Regla 9

- Deliberadamente toca la bola con un palo al prepararse para realizar un *golpe*.
- Sujeta la bola estable con su mano o coloca una piña de pino contra la bola para evitar que la bola se *mueva* mientras quita algunos *impedimentos sueltos* o retira algo de la bola.

9.4b/2 – 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 aplica a un jugador que *mueve* su *bola en juego* como resultado de “acciones razonables”. Para el significado de “acciones razonables”, ver Aclaración 9.4b/3.

El uso de la palabra “mientras” indica que cada acción razonable al aplicar una Regla tiene un principio y un fin, y que si el movimiento de la bola se produce durante el tiempo que dicha acción está teniendo lugar, se aplica la Excepción.

Ejemplos de situaciones cubiertas por la Excepción 4, y que por tanto no conllevan penalización por causar que la bola se *mueva*, incluyen cuando:

- 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 *marcar* y levantar y accidentalmente resbala y *mueve* la bola. A pesar de que el jugador no estaba *marcando* o levantando la bola fue *movida*, esta se *movió* mientras el jugador estaba identificándola.
- El jugador ha *dropado* una bola al tomar alivio y seguidamente se inclina para levantar el tee que estaba marcando el *área de alivio*. Al ponerse de pie, al jugador accidentalmente se le cae un palo que estaba sujetando y el palo golpea y *mueve* la *bola en juego*. Aunque el jugador ya ha *dropado* la bola para tomar alivio, la bola se *movió* mientras estaba tomando alivio.

9.4b/3 – 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 o al lado de la bola (como levantar, *marcar*, medir, etc.). Si la bola se *mueve* accidentalmente mientras se toman 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, a pesar de que la bola podría ser *movida* como resultado de esas acciones, la Excepción 4 también se aplica, porque tales acciones son “razonables”.

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de tomar alivio, y accidentalmente le da una patada a una piedra o accidentalmente se le cae el palo que golpea y *mueve* la bola.
- El jugador retira las estacas y la cuerdas (*obstrucciones movibles*) utilizadas para mantener al público a cierta distancia separado de la bola, y al retirar una de las estacas, causa que las demás se aflojen y caigan al suelo, *moviendo* su *bola en juego*.
- El jugador restaura la *línea de juego* retirando la arena del antegreen con su gorra bajo la Regla 8.1d (Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de la Bola Quedó en Reposo), la arena golpea sobre la bola y causa su *movimiento*.

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 tomar alivio, y en un gesto de frustración, le da una patada a una piedra que accidentalmente golpea y *mueve* la bola.
- El jugador lanza un palo hacia el *área de alivio* al prepararse para medir, y el palo golpea accidentalmente y *mueve* la bola.
- El jugador levanta un rastrillo del *búnker* o su palo y lo lanza fuera del *búnker*. El rastrillo o el palo cae de nuevo al *búnker*, golpeando y *moviendo* la bola.

9.4b/4 – Jugador Levanta la Bola Bajo 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 bajo la Regla 16.1b (Condiciones Anormales del Campo), pero posteriormente decide no proceder bajo esa Regla a pesar de estar disponible el alivio, el derecho del jugador a levantar la bola bajo 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 punto de reposo original con un golpe de penalización (Regla 9.4b);
- *Reponer* la bola en su punto de reposo original con un golpe de penalización Regla 9.4b y posteriormente tomar alivio bajo la Regla 19.2 (Alivio de Bola Injugable), incurriendo en una penalización adicional de un golpe para un total de dos golpes de penalización;

Regla 9

- Directamente tomar alivio bajo la Regla 19.2b o c, sin *reponer* la bola y usando el punto de reposo donde la bola original reposaba para determinar el punto de referencia para el procedimiento de alivio, incurriendo en un golpe de penalización bajo la Regla 19.2 y una penalización adicional de un golpe bajo la Regla 9.4b para un total de dos golpes de penalización;
- *Dropar* la bola bajo la Regla 16.1b y posteriormente jugar la bola como reposa sin penalización o, usar su nueva posición para determinar el punto de referencia, tomar alivio bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, incurriendo en una penalización de solo un golpe; o
- Directamente tomar alivio por *golpe y distancia*, sin *dropar* la bola bajo la Regla 16.1b, incurriendo en un golpe de penalización bajo la Regla 19.2a y sin penalización bajo la Regla 9.4b, ya que el jugador no necesita establecer un nuevo punto de referencia antes de tomar alivio bajo la Regla 19.2a.

Aclaraciones Relacionadas con la Regla 9.4b

- Ver Aclaración 7.4/2 - Significado de “Tratar de Encontrar”
- Ver Aclaración 7.4/3 - Bola Movida Cuando la Búsqueda Estaba Temporalmente Detenida

Regla 9.5 Aclaraciones: Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)

9.5b/1 – El 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 un golpe de penalización 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. El Jugador A posteriormente se da cuenta de que la bola que el encontró no era de hecho su bola y que la bola que el Jugador B levantó era la bola del Jugador A.

Dado que la bola no se encontró de hecho cuando el Jugador B levantó la bola del Jugador A, se considera que se *movió* accidentalmente durante la búsqueda y se aplica la Excepción 3 a la Regla 9.5b. El jugador o el *contrario* deben *reponer* la bola sin penalización para ningún jugador.

Regla 9.6 Aclaraciones: Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva

El viento no es una *influencia externa*, pero si el viento causa que una *influencia externa* mueva la bola de un jugador, se aplica la Regla 9.6.

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar a una bolsa de plástico (*obstrucción movable*) que está tirada en el suelo, y una ráfaga de viento vuela la bolsa y mueve la bola, la bolsa (*influencia externa*) se considera que ha movido la bola. El jugador puede:

- Tomar directamente alivio bajo la Regla 15.2a, estimando el punto justo debajo de donde la bola estaba en reposo en la bolsa de plástico antes de que la bola se moviera, o
- Reponer la bola movida por la bolsa aplicando la Regla 9.6 (reponiendo la bola y la bolsa) y posteriormente decidir si jugar la bola como reposa o tomar alivio bajo la Regla 15.2a (Alivio de Obstrucción Movable).

9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida desde una Situación Desconocida

Si una bola ha sido *movida* por una *influencia externa* y el punto de reposo original donde la bola reposaba no es conocido, el jugador debe usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para determinar donde había quedado la bola en reposo antes de ser *movida*.

Por ejemplo, en un hoyo en particular, parte del *green* y el área adyacente no pueden ser vistas por los jugadores que juegan hacia allí. Cerca del *green* hay un *búnker* y un *área de penalización*. Un jugador juega hacia el *green* y no puede apreciar donde la bola quedó en reposo. Los jugadores ven a una persona (*influencia externa*) con una bola. La persona deja caer la bola soltándola y se va corriendo de la zona. El jugador la identifica como su bola. El jugador no sabe si la bola estaba en el *green*, en el *área general*, en el *búnker*, o en el *área de penalización*.

Como es imposible saber dónde se debería *reponer* la bola, el jugador debe usar su juicio razonable. Si existe la misma probabilidad de que la bola quedara en reposo en el *green*, en el *área general*, en el *búnker*, o en el *área de penalización*, un juicio razonable sería estimar que la bola quedó en reposo en el *área general*.

9.6/.3 – El Jugador Descubre Después de Realizar 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* solo se conoce, por parte del jugador, después de que la bola se ha jugado, el jugador no jugó desde *lugar equivocado* porque este conocimiento no existía cuando el jugador realizó el *golpe*.

9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Posteriormente Se Descubre Haber Sido Movida por Influencia Externa; La 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 una *bola equivocada* (ver definición). Debido a que no era *conocido o virtualmente cierto* en el momento en que jugó la bola, el jugador no incurre en penalización por jugar *bola equivocada* bajo la Regla 6.3c(1), pero podría ser necesario corregir el error procediendo bajo la Regla 18.2b (Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o Fuera de Límites) dependiendo de cuándo se descubre este hecho:

- En *match play* (juego por hoyos), el jugador debe corregir el error si el descubrimiento de que la bola fue *movida* hacia el *campo* por la *influencia externa* se produce antes de que el *contrario* realice su siguiente *golpe* o lleve a cabo una acción similar (como conceder el hoyo). Si tal descubrimiento se produce después de que el *contrario* ha realizado su siguiente *golpe* o ha llevado a cabo una acción similar, el jugador debe continuar jugando el hoyo con la *bola equivocada*.
- En *stroke play* (juego por golpes), el jugador debe corregir el error si el descubrimiento de que la bola fue *movida* hacia el *campo* por una *influencia externa* se produce antes de realizar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*. Si ese descubrimiento se produce después de que el jugador haya realizado un *golpe* en el siguiente hoyo o, para caso del último hoyo de la *vuelta*, después de entregar su *tarjeta de resultados*, el resultado con la *bola equivocada* cuenta.

REGLA

10

Preparar y Realizar un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

Propósito de la Regla:

La Regla 10 cubre como preparar y realizar un golpe, incluyendo el consejo y otra ayuda que el jugador puede recibir de otros (incluidos caddies). El principio fundamental es que el golf es un juego de habilidad y desafío personal.

10.1 Realizar un Golpe

Propósito de la Regla:

La Regla 10.1 cubre cómo realizar un golpe y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un golpe se realiza 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 Golpear Adecuadamente la Bola

Al realizar un *golpe*:

- El jugador debe golpear adecuadamente la bola con cualquier parte de 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 la bola.
- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalización.

10.1b Anclar el Palo

Al realizar 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

Regla 10

- 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 del jugador, 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

Permitido	Prohibido
 Empuñadura mantenida contra el antebrazo	 Palo mantenido contra el vientre
 Ni el antebrazo ni la mano de agarre tocan el cuerpo	 Antebrazo o mano de agarre mantenida contra el pecho

Ver Reglas 25.3b y 25.4h (modificación de la Regla 10.1b para jugadores amputados y jugadores que usan dispositivos de asistencia a la movilidad).

10.1c Realizar un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego

El jugador no debe realizar un *golpe* con un *stance* en el que deliberadamente tenga un pie a cada lado de la *línea de juego*, o con cualquier pie tocándola deliberadamente o una extensión de esa línea detrás de la bola.

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 Adoptado Accidentalmente o Para Evitar La Línea de Juego de Otro Jugador.

10.1d Jugar Bola en Movimiento

Un jugador no debe realizar 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 ha quedado en reposo se tambalea (algunas veces se dice oscila) pero permanece o regresa a su punto de reposo original, se considera que está en reposo y no es una bola 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: Realizar 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: Realizar 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 Agua: Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal* o en agua en un *área de penalización*:

- El jugador puede realizar un *golpe* a la bola en movimiento sin penalización, o
- El jugador puede tomar alivio 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 del agua muevan la bola a un lugar mejor

Penalización por Realizar un Golpe Infringiendo la Regla 10.1: Penalización General.

En *stroke play* (*juego por golpes*), un *golpe* que se realiza infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalización**.

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito de la Regla:

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 el jugador puede recibir durante una vuelta.

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.

Penalización por Infringir la Regla 10.2a: Penalización General.

Tanto en *match play* (juego por hoyos) como en *stroke play* (juego por golpes), la penalización se aplica como sigue:

- El Jugador Pide o Da Consejo Cuando Cualquier Jugador Está Jugando el Hoyo. El jugador incurre en la *penalización general* en el hoyo que acaba de completar.
- El Jugador Pide o Da Consejo Cuando Ambos Jugadores Están Entre el Juego de Dos Hoyos. El jugador incurre en la *penalización general* en el siguiente hoyo.

Ver 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*).

10.2b Otra Ayuda

- (1) Obtener Ayuda del Caddie con la Línea de Juego u Otra Información sobre la Dirección. Cuando el *caddie* de un jugador está ayudando al jugador con la *línea de juego* u otra información sobre la dirección, el *caddie* está sujeto a las siguientes limitaciones:

- El *caddie* no debe colocar un objeto para proporcionar dicha ayuda (y el jugador no puede evitar la penalización retirando el objeto antes de que se realice el *golpe*).
- Mientras se realiza el *golpe*, el *caddie* no debe:
 - » Colocarse en una posición hacia la que el jugador pueda jugar, o
 - » Hacer cualquier otra cosa para proporcionar dicha ayuda (como señalar un punto en el terreno).
- El *caddie* no debe situarse en la zona restringida cuando no esté autorizado bajo la Regla 10.2b(4).

Pero esta Regla no prohíbe que el *caddie* se sitúe cerca del *hoyo* para atender el *asta de la bandera*.

(2) **Obtener Ayuda del Caddie con la Línea de Juego u Otra Información sobre la Dirección.** El jugador no debe recibir ayuda con la *línea de juego* u otra información sobre dirección de ninguna persona que no sea su *caddie*, excepto en los casos siguientes:

- Esa persona puede proporcionar ayuda dando información pública en relación con un objeto (como señalar un árbol que muestra o indica el centro de una *fairway* (calle) ciega)
- A excepción de cuando la bola del jugador está en el *green*, esa persona puede situarse en una posición que le indique al jugador en que dirección debe jugar, **pero** debe retirarse antes de realizar el *golpe*.

Pero esta Regla no prohíbe que cualquier persona se sitúe cerca del *hoyo* para atender el *asta de la bandera*.

(3) **No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Alinearse, Adoptar Stance o Realizar el Swing.** Un jugador no debe colocar un objeto para ayudarle a alinearse o para ayudarle a adoptar un *stance* para el *golpe* a realizar (como un palo colocado en el suelo para indicar hacia donde el jugador debe apuntar o colocar sus pies).

“Colocar un objeto” significa que el objeto está en contacto con el suelo y el jugador no está tocando el objeto.

Si el jugador infringe esta Regla, no puede evitar la penalización retirando el objeto antes de que se realice el *golpe*.

Esta Regla también se aplica a la realización de una acción con un propósito similar, como por ejemplo que un jugador realice una marca en la arena o en el rocío para ayudarse con su *swing*.

Regla 10

Esta Regla no se aplica a un *marcador de bola* cuando se utiliza para marcar el punto de reposo de una bola o a la bola cuando se coloca en un punto. **Pero** un *marcador de bola* que cumple con la definición de dispositivo de alineación en las *Reglas de Equipamiento* está incluido en la Regla 4.3.

Ver Regla 25.2c (modificación de la Regla 10.2b(3) para jugadores ciegos).

(4) **Zona Restringida para el Caddie Antes de que el Jugador Realice el Golpe.** Cuando un jugador comienza a adoptar un *stance* para el *golpe* (lo que significa que tiene al menos un pie en posición para ese *stance* y hasta que se realiza el *golpe*, existen limitaciones relativas a cuándo y por qué el *caddie* de un jugador puede situarse deliberadamente en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola (es decir, la “zona restringida”) como sigue:

- **Alinearse.** El *caddie* no debe situarse en la zona restringida para ayudar al jugador a alinearse. Esta ayuda incluye cuando el *caddie* se aleja sin decir nada, pero, haciendo eso, está dando una indicación al jugador de que está alineándose correctamente al objetivo previsto. **Pero** no hay penalización si el jugador se retira antes de realizar el *golpe* y el *caddie* se aleja de la zona restringida antes de que el jugador comience adoptar de nuevo un *stance* para el *golpe*.
- **Otra Ayuda Diferente a Alinearse.** Si el *caddie* está ayudando al jugador con algo específico que no sea a alinearse (como comprobar si el palo del jugador va a golpear un árbol cercano durante el backswing (subida del palo)), el *caddie* puede situarse en la zona restringida, pero solo si el *caddie* se retira antes de realizar el *golpe* y siempre que esta colocación no forme parte de una rutina habitual.

No hay penalización si el *caddie* estaba situado inadvertidamente en la zona restringida.

Esta Regla no prohíbe que el jugador obtenga ayuda haciendo que una persona, que no sea el *caddie* del jugador, se sitúe en la zona restringida para ayudar a seguir el vuelo de una bola.

Ver Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay *compañeros*, y *consejeros*, un *compañero del jugador*, el *caddie del compañero* y cualquier *consejero* están restringidos de la misma manera).

Ver Regla 25.2d (modificación de la Regla 10.2b(4) para jugadores ciegos).

(5) **Ayuda Física, Eliminar Distracciones, y Protección de los Elementos.** Un jugador no debe realizar un *golpe*:

- Mientras recibe ayuda física de su *caddie* o de cualquier otra persona, o
- Con su *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente posicionado para.
 - » Eliminar distracciones, o
 - » Dar protección de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Esta Regla no prohíbe a un jugador:

- Llevar a cabo acciones para protegerse de los elementos mientras realiza un *golpe*, como usar ropa protectora o sujetar un paraguas sobre su propia cabeza, o
- Pedir a cualquier otra persona, que no haya sido colocada deliberadamente por el jugador, que permanezca en su posición o que se retire de donde está (como cuando un espectador proyecta una sombra sobre la bola del jugador).

Penalización por Infringir la Regla 10.2: Penalización General.

10.3 Caddies

Propósito de la Regla:

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:

Regla 10

- 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 recibir *consejo* del 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 una cuestión de Reglas sobre una acción específica realizada por un *caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se realizó la acción:

- Si la acción del *caddie* fue llevada a cabo 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 realizar esa acción, se considera que la acción fue llevada a cabo para el jugador que comparte el *caddie* cuya bola estaba involucrada.
- Si ninguno de los jugadores que comparten el *caddie* ordenó específicamente la acción del *caddie*, y ninguna de las bolas de esos jugadores estuvo involucrada, todos los jugadores que comparten el *caddie* incurren en la penalización.

Ver 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* por parte del jugador).

Ver Regla 25.2, 25.4 y 25.5 (los jugadores con ciertas discapacidades puede recibir también ayuda de un asistente).

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la **penalización general** en cada hoyo en el que es ayudado por más de un *caddie* a la vez.
- Si la infracción ocurre o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en la **penalización general** en el hoyo siguiente.

10.3b Qué Puede Hacer un Caddie

Estos son ejemplos de lo que un *caddie* tiene permitido y no permitido hacer:

(1) **Acciones Siempre Permitidas.** Un *caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando estén permitidas bajo las Reglas:

- Llevar, transportar y manipular los palos del jugador y otro *equipamiento* (incluyendo conducir un coche de golf o llevar un carrito de golf).
- Buscar la bola del jugador (Regla 7.1).
- Dar información, *consejo* y otra ayuda antes de realizar el *golpe* (Reglas 10.2a y 10.2b).
- Alisar *bunkers* o llevar a cabo 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).
- Levantar la bola del jugador una vez que sea razonable concluir (por ejemplo, a partir de una acción o declaración) que el jugador va a tomar alivio bajo una Regla (Regla 14.1b).
- 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 estas acciones solo cuando las Reglas permiten llevarlas a cabo por el jugador y solo con la autorización del jugador (la cual debe darse específicamente cada vez y no de forma general para una *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 está en cualquier parte del campo que no sea el *green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que sea *repuesta* (Regla 14.1b).

Regla 10

(3) **Acciones No Permitidas.** Un *caddie* no está autorizado a realizar 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).
- *Reponer* una bola, salvo que el *caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).
- *Dropar* o colocar una bola al tomar 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 bajo esa Regla.

Cuando la aplicación de una Regla depende de si el jugador es conocedor de ciertos hechos, el conocimiento del jugador se considera que incluye cualquier cosa conocida por su *caddie*.

Regla 10.1 Aclaraciones: Realizar un Golpe

10.1a/1 – Ejemplos de Empujar, Arrastrar o Acucharar

Estos términos tienen significados que se solapan, pero pueden definirse a través de estos tres ejemplos de utilizar el palo de una manera no permitida por la Regla:

- Un jugador *emboca* un putt corto golpeando la bola con la parte inferior de la cabeza del palo, usando 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. Seguidamente, el jugador levanta y mueve la bola mediante un movimiento hacia adelante y hacia arriba. Mover la bola así es acuchararla.

10.1a/2 – 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. A veces otro material pueden intervenir.

Un ejemplo de golpear adecuadamente una bola incluye cuando una bola se encuentra apoyada contra la base de una valla que define el *fuera de límites*, y el jugador realiza un golpe a la cara de la valla de *fuera de límites* para hacer que la bola se *mueva*.

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 suceder 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 que trabajen independientemente la una de la otra.

Por ejemplo, al realizar un *golpe* con un putter de varilla larga, el antebrazo del jugador se mantiene contra su cuerpo para crear un punto estable, mientras que la mano de la parte inferior 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 en la realización de un *golpe*, siempre y cuando al hacerlo no cree un punto de anclaje.

10.1b/2 – El Contacto Deliberado con la Ropa Durante un Golpe Es una Infracción

La ropa que se mantiene contra el cuerpo con un palo o con la mano que empuña se trata como si fuera parte del cuerpo del jugador a los efectos de aplicar la Regla 10.1b. El concepto de un swing que fluya libremente no puede ser eludido por tener 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 con una varilla de longitud media, presiona el palo contra su cuerpo, el jugador está infringiendo la Regla 10.1b.

Igualmente, si el jugador utiliza deliberadamente la mano que empuña para sostener una prenda de ropa puesta en cualquier parte del cuerpo (como sostener la manga de un polo con una mano) mientras se realiza 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 en la realización de ese *golpe*.

10.1b/3 – El Contacto Inadvertido Con la Ropa Durante un Golpe No Es una Infracción

Tocar una prenda del vestuario con el palo o la mano que empuña y realizar un *golpe* está permitido. Esto puede ocurrir en varias situaciones en las que un jugador:

- Usa ropa holgada o vestuario para la lluvia,
- Tiene un tamaño físico o una construcción corporal que causa que los brazos descansen cerca del cuerpo de una manera natural,
- Sujeta el palo extremadamente muy cerca del cuerpo, o
- Por alguna otra razón toca su ropa al realizar un *golpe*.

Regla 10.2 Aclaraciones: Consejo y Otra Ayuda

10.2a/1 – El Jugador Puede Obtener Información de Caddie Compartido

Si un *caddie* está siendo compartido por más de un jugador, cualquiera de los jugadores que compartan ese *caddie* puede pedir información al *caddie*.

Por ejemplo, dos jugadores comparten un *caddie* y ambos envían sus golpes de salida hacia un área similar. Uno de los jugadores selecciona un palo para realizar el *golpe*, mientras que el otro está indeciso. El jugador indeciso está autorizado a preguntarle al *caddie* compartido qué palo eligió el otro jugador.

10.2a/2 – El Jugador Debe Tratar de Detener 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 tratar de evitar que esa persona le dé *consejo*. Si no lo hace, se considerará que ha pedido *consejo* e incurrirá en penalización bajo la Regla 10.2a.

En una competición por equipos (Regla 24), esto también se aplica a un jugador que recibe *consejo* del capitán del equipo que no ha sido designado *consejero*.

10.2b/1 – El Uso de un Self-Standing Putter (putter que permanece en pie) para Ayudar a Alinearse No Está Permitido

Siempre que un self-standing putter (putter que permanece en pie) sea conforme con las *Reglas de Equipamiento*, puede ser utilizado para realizar un *golpe* (Regla 4.1a(1)). Pero el jugador (o su *caddie*) no está autorizado

a colocar dicho putter en el suelo para conseguir ayuda de alguna manera que infrinja la Regla 10.2b.

Por ejemplo, el jugador no debe colocar el putter en una posición de pie justo detrás o justo al lado del punto donde la bola se encuentra en el *green*, para indicar la línea de juego o para ayudar al jugador a adoptar su *stance* para el *golpe*, infringiendo la Regla 10.2b(3). (Nuevo)

10.2b(3)/I – Colocar la Cabeza del Palo Sobre el Terreno Detrás de la Bola Para Ayudar al Jugador a Adoptar un Stance Está Permitido

La Regla 10.2b(3) no autoriza a un jugador a colocar un objeto (como una varilla de alineación o un palo de golf) con objeto de ayudarle a adoptar un *stance*.

Sin embargo, esta prohibición no impide a un jugador colocar la cabeza de su palo detrás de la bola, como cuando un jugador se pone detrás de la bola y coloca la cabeza del palo perpendicular a la *línea de juego*, y mientras aún mantiene el palo, da la vuelta por detrás de la bola para adoptar su *stance*.

10.2b(4)/I – El Caddie en la Zona Restringida Proporciona Ayuda Antes de que el Jugador Comience a Adoptar el Stance

La Regla 10.2b(4) prohíbe que un *caddie* se sitúe deliberadamente en la zona restringida para ayudar al jugador a alinearse. Esto garantiza que alinearse al objetivo deseado es un desafío que el jugador debe superar solo.

En una situación en la que un jugador todavía no ha comenzado a adoptar su *stance* para el *golpe*, pero:

- Los pies o el cuerpo del jugador están cerca de una posición en la que se podría ayudar a alinearse, y
- El *caddie* se encuentra deliberadamente en la zona restringida y ayuda al jugador a alinearse,

se considera que el jugador ha comenzado a adoptar un *stance* para el *golpe* (a pesar de que sus pies no están en esa posición). (Nuevo)

10.2b(5)/I – El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Estaba Colocada Deliberadamente Que Se Mueva o Que Permanezca en ese Lugar

Aunque un jugador no puede colocar un objeto o a una persona con el propósito de bloquear la luz solar sobre la bola, el jugador si puede pedirle a una persona (como un espectador) que no se mueva cuando ese

espectador ya está en una posición, de forma que la sombra permanezca sobre la bola, o puede pedirle a ese espectador que se mueva, para que su sombra ya no esté sobre 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 los elementos.

Por ejemplo, si la bola de un jugador queda en reposo 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* pretendido que desea adoptar. Sin embargo, el jugador se puede envolver una toalla alrededor de su cuerpo para protegerse del cactus.

Regla 10.3 Aclaraciones: Caddies

10.3a/1 – El Jugador Transporta Palos en un Coche de Golf Motorizado y Contrata a Una Persona para Llevar a Cabo las Demás Funciones de un Caddie

Un jugador cuyos palos son transportados en un coche de golf motorizado, que el mismo está conduciendo, está autorizado a contratar a una persona para llevar a cabo las demás funciones de un *caddie*, y a esta persona se le considera un *caddie*.

Esta disposición está permitida siempre y cuando el jugador no haya contratado también a otra persona para conducir el coche de golf. En tal caso, el conductor del coche de golf es también 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* (*juego por golpes*), si un jugador de un grupo se retira durante una *vuelta*, puede ejercer de *caddie* de otro jugador del grupo.

REGLA



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

Propósito de la Regla:

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 (incluido el jugador) o *influencia externa*:

- No hay penalización para ningún jugador.
- Esto es cierto 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 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 Lugar desde Donde la Bola Debe Ser Jugada

- (1) **Cuando la Bola Se Juega desde Cualquier Lugar Excepto desde el Green.** Si la bola en movimiento de un jugador jugada desde cualquier lugar excepto desde el *green* accidentalmente golpea a cualquier persona (incluido el jugador) o *influencia externa*

Regla 11

(incluyendo *equipamiento*), la bola debe normalmente jugarse como reposa. **Pero** si la bola queda en reposo sobre cualquier persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, el jugador no debe jugar la bola como reposa. En su lugar, el jugador debe aliviarse como sigue:

- Cuando la Bola Queda en Reposo sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Situada En Cualquier Lugar Excepto en el Green. El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
 - » Punto de Referencia: El punto estimado justo debajo de donde la bola 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:
 - 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 Queda en Reposo sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Situada 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.

(2) **Cuando la Bola Es Jugada desde el Green.** Si la bola en movimiento de un jugador jugada desde el *green* accidentalmente golpea al jugador o a una *influencia externa*, la bola debe normalmente jugarse como reposa. **Pero** si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento golpeó cualquiera de los siguientes elementos en el *green*, el jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el punto desde donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6):

- Cualquier persona distinta a:
 - » el jugador, o
 - » una persona atendiendo el *asta de la bandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2), no por esta Regla).
- Una *obstrucción movable* distinta a:

- » el palo utilizado para realizar el *golpe*,
- » un *marcador de bola*,
- » una bola en reposo (ver Regla 11.1a para ver cuando hay penalización en *stroke play* (*juego por golpes*), o
- » un *asta de bandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2), no por esta Regla).
- Un *animal* distinto a aquellos definidos como un *impedimento suelto* (como un insecto)

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, incurre en la **penalización general** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la **penalización general** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde *lugar equivocado*.

Ver Regla 25.4k (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 11.1b(2) se modifica de manera que si una bola golpea el dispositivo debe jugarse tal como reposa).

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 deliberadamente toca la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea 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), o cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador deliberadamente ha posicionado o dejado en una situación 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 cuando 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 a solicitar que una bola o *marcador de bola* sea levantado antes de realizar un *golpe*, si razonablemente cree que la bola o *marcador de bola* podría ayudar o interferir con el juego, ver Regla 15.3.

11.2b Cuándo se Aplica Penalización a un Jugador

- Un jugador incurre en la **penalización general** si deliberadamente desvía o detiene cualquier bola en movimiento.
- Esto es así tanto si es la bola del propio jugador, como una bola jugada por un *contrario*, o la de cualquier otro jugador en *stroke play* (juego por golpes).

Excepción – Bola Moviéndose en Agua: No hay penalización si un jugador levanta su bola moviéndose en agua, en *agua temporal* o en un *área de penalización* al tomar alivio bajo la Regla 16.1 o 17 (ver Regla 10.1d Excepción 3).

Ver 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).

11.2c Lugar desde Donde una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida Debe Jugarse

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 habría quedado la bola en reposo de no haber sido desviada o detenida:

- Cuando la Bola Habría Quedado en Reposo en Cualquier Parte del Campo Excepto en el Green. El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
 - » Punto de Referencia: El punto estimado donde habría 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 Situación 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.

Excepción - Se Estima Que la Bola Habría Quedado en Reposo en Área de Penalización: Si el punto estimado de la bola está en un *área de penalización*, el jugador no está obligado a tomar alivio bajo esta Regla. Alternativamente el jugador puede directamente tomar alivio del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d basado en el punto estimado por donde la bola habría cruzado el margen del *área de penalización*.

- Cuando la Bola Habría Quedado en Reposo en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde habría quedado en reposo la bola, usando los procedimientos de reponer una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.
- Cuando la Bola Habría Quedado en Reposo Fuera de Límites. El jugador debe tomar alivio por *golpe* y *distancia* bajo la Regla 18.2.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 11.2c(1): Penalización General bajo la Regla 14.7a.

(2) **Golpe Realizado desde Green.** El jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el punto de reposo donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, incurre en la **penalización general** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe*, incurre en la **penalización general** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde *lugar equivocado*.

11.3 Quitar Deliberadamente Objetos o Alterar las Condiciones para Afectar 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 (tanto si es la propia bola del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas mediante las acciones enumeradas en la Regla 8.1a (como reponer una chuleta o presionar un área de césped levantado), o

Regla 11

- Levantar o quitar:

- » Un *impedimento suelto* (ver Regla 15.1a, Excepción 2), o
- » Una *obstrucción movable* (ver Regla 15.2a, Excepción 2).

El jugador infringe esta Regla por llevar a cabo estas acciones deliberadas incluso si la acción no afecta donde la bola queda en reposo.

Excepción – Mover Asta de la Bandera, Bola en Reposo en Green y Otro Equipamiento de Jugador: Esta Regla no prohíbe a un jugador levantar o mover:

- Un *asta de la bandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *green* (ver Reglas 9.4, 9.5 y 14.1 para saber si se incurre en penalización), o
- *Equipamiento* perteneciente a cualquier jugador (que no sea una bola en reposo en cualquier lugar 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) mientras una bola está en movimiento está cubierto por la Regla 13.2, no por esta Regla.

Penalización por Llevar a Cabo una Acción No Permitida Infringiendo la Regla 11.3: Penalización General.

Ver 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).

Regla 11.1 Aclaraciones: Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.1b/1 – Jugar desde Donde la Bola Quedó en Reposo Cuando Se Debe Repetir el Golpe No Es Jugar desde Lugar Equivocado

Cuando un jugador debe repetir un *golpe* bajo una Regla y lo hace (como bajo la Regla 11.2c(2) - Lugar desde Donde Se Debe Jugar una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida Cuando el Golpe se Realiza desde el Green), el *golpe* original no cuenta para el resultado del jugador, como si nunca hubiera tenido lugar. Pero si el jugador no *repone* la bola y repite el *golpe*, y en su lugar juega desde donde la bola quedó en reposo, el *golpe*

cuenta e incurre en la *penalización general*, pero el jugador no ha jugado desde un *lugar equivocado*.

Por ejemplo, un jugador realiza un *golpe* desde el *green*, que accidentalmente golpea el forro del *hoyo* que se salió del mismo cuando se quitó el *asta de la bandera* (Regla 11.1b(2)).

- Si el jugador repite el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde se realizó ese *golpe*, tal como lo requiere la Regla 11.1b(2), el *golpe* realizado cuando la bola golpeó el forro del *hoyo* no cuenta.
- Pero si el jugador no repite el *golpe*, y en su lugar juega la bola desde donde quedó en reposo, el *golpe* que dio lugar a que la bola golpeará el forro del *hoyo* cuenta y el jugador recibe la *penalización general*.

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, y la persona o la *influencia externa* se *mueve* o es *movida*, se aplica la Regla 9, y el jugador debe cumplir la Regla apropiadamente. Sin embargo, no hay penalización bajo la Regla 9 si la bola se *mueve* tras haber quedado en reposo contra una persona o *equipamiento* (ver Excepción 5 a la Regla 9.4b y Excepción 3 a la Regla 9.5b).

Ejemplos de donde no hay penalización incluyen cuando:

- La bola del jugador queda en reposo contra el pie del *contrario* después de ser accidentalmente detenida por él 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.
- La bola del jugador en movimiento es detenida accidentalmente por su palo después de rodar hacia abajo por una colina, y la bola se *mueve* como resultado de quitar el palo. El jugador debe *reponer* la bola según requiere la Regla 9.4a, pero no incurre en penalización.

Para otras situaciones en las que una bola es desviada o detenida accidentalmente por una *influencia externa* (como un *animal*), y que la *influencia externa* se *mueve* y provoca que la bola se *mueva*, ver Regla 9.6 para saber cómo proceder.

Regla 11

11.1b/3 – Qué Hacer Cuando una Bola Jugada desde Cualquier Lugar, Excepto el Green, Es Desviada o Cogida por un Animal

Si una bola jugada desde cualquier lugar, excepto el *green*, está en movimiento y es detenida o desviada por un *animal* no hay penalización y la bola debe ser jugada como reposa (ver Regla 11.1).

Pero si un *animal* coge una bola en movimiento, la bola ha quedado en reposo sobre el *animal* y debe tomarse alivio sin penalización utilizando el punto en el que el *animal* cogió la bola como punto de referencia (ver Regla 11.1b(1)).

Por ejemplo, una bola jugada desde el fairway (calle) es cogida por un perro mientras la bola está en movimiento. La bola ha quedado en reposo sobre el *animal* en el punto donde el perro cogió la bola.

- Si la bola fue cogida en el fairway (calle), una bola debe ser *dropada* dentro de la *longitud de un palo* y no más cerca del hoyo que el punto donde la bola fue cogida por el perro en el *área general*.
- Si la bola fue cogida en el *green*, se debe colocar una bola en el *green* en el lugar estimado donde la bola fue cogida. (Nuevo)

Regla 11.2 Aclaraciones: Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.2a/1 – Equipamiento Dejado en la Posición Después de Que el Jugador Se Da Cuenta de Que Podría Ser de Ayuda si la Bola lo Golpeará

La Regla 11.2 se aplica a una situación en la que un jugador no colocó inicialmente el *equipamiento*, otro objeto o persona con el propósito de desviar la bola en movimiento, pero posteriormente se da cuenta de que puede desviar o detener la bola después de colocarlo y deliberadamente lo deja allí.

Ejemplos de dónde el jugador incurre en penalización incluyen cuando:

- Después de rastrillar un *búnker*, un jugador coloca el rastrillo entre el *green* y el *búnker*, sin pensar que ello podría influir en una bola. El jugador, tiene ahora un putt cuesta abajo, en dirección al *búnker*, se da cuenta de que el rastrillo podría detener su bola y juega sin mover primero el rastrillo. El jugador realiza su golpe de putt y la bola es detenida por ese rastrillo.

Un ejemplo de donde el jugador no incurre en penalización es cuando:

- El grupo que le precede ha dejado un rastrillo entre el *green* y un *búnker*. Un jugador, que tiene un putt cuesta abajo en dirección al *búnker*, ve el rastrillo y lo deja allí porque podría detener la bola si su

putt es demasiado fuerte. El jugador realiza su golpe de putt y la bola es detenida por ese rastrillo.

Regla 11.3 Aclaraciones: Quitar Deliberadamente Objetos o Alterar las Condiciones para Afectar Bola en Movimiento

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* lleva a cabo 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 la bola va a quedar en reposo.

Ejemplos donde el jugador incurre en la *penalización general* bajo la Regla 11.3, y en *stroke play (juego por golpes)* debe jugar la bola como reposa, incluyen cuando:

- La bola del jugador reposa en el *área general* en la parte inferior de una pendiente. El jugador realiza un *golpe* y, mientras que la bola está rodando hacia abajo por la pendiente, el jugador presiona una zona de hierba levantada, con el fin de evitar 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, por lo que el jugador levanta el rastrillo.

Ejemplos en los que no hay penalización, y en *stroke play (juego por golpes)* 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 realiza un *golpe* y la bola comienza a rodar hacia abajo por la pendiente. Sin saber que la bola estaba regresando a la zona desde donde se había jugado, el jugador presiona una zona de hierba levantada, sin la intención de afectar a donde la bola podría quedar en reposo. No hay penalización incluso si la bola queda en reposo en el área presionada.
- Después de realizar un *golpe* y mientras la bola está aún en movimiento, un jugador levanta un rastrillo cercano a su posición para dárselo a otro jugador para un futuro golpe desde el *búnker*. La bola del jugador rueda a través del área de donde el rastrillo fue levantado.





Reglas Específicas para Búunkers y Greenes

Reglas 12–13

REGLA

12

Búncers**Propósito de la Regla:**

La Regla 12 es una Regla específica para búncers, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba la habilidad del jugador al 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 búnker.

12.1 Cuándo la Bola Está en un Búnker

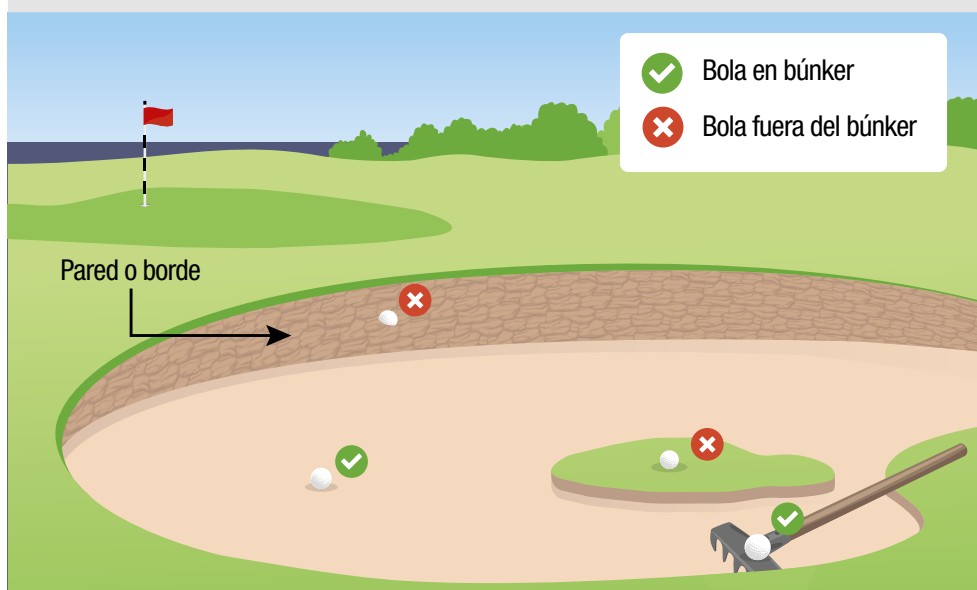
Una bola está en un *búnker* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca arena del terreno dentro de los márgenes del *búnker*, 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 *búnker* o está sobre el terreno donde normalmente debería haber arena.

Si una bola reposa sobre tierra o hierba u otros objetos naturales en crecimiento o fijos dentro de los márgenes del *búnker* sin tocar la arena, la bola no está en el *búnker*.

Si parte de la bola está en un *búnker* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO LA BOLA ESTÁ EN BÚNKER



De acuerdo con la definición de búnker y la Regla 12.1, el diagrama contiene ejemplos de cuando una bola está dentro de un búnker y cuando no.

12.2 Jugar Bola en Búnker

Esta Regla se aplica durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

12.2a Quitando Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles

Antes de jugar una bola en un *búnker*, un jugador puede quitar *impedimentos suelos* bajo la Regla 15.1 y *obstrucciones movibles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto o movimiento razonable de la arena en el *búnker* que sucede al hacerlo.

12.2b Restricciones sobre Tocar la Arena en el Búnker

(1) **Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena.** Antes de realizar un *golpe* a una bola en un *búnker*, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente arena en el *búnker* 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

Regla 12

- Tocar arena en el *búnker* 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 llevar a cabo el backswing (subida del palo) para realizar un *golpe*.

Ver Regla 25.2f (modificación de la Regla 12.2b(1) para jugadores ciegos); **Regla 25.4l** (aplicación de la Regla 12.2b(1) para jugadores que usan dispositivos de asistencia a la movilidad).

(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 *búnker* de otras maneras, incluyendo:**

- Excavar con los pies para adoptar el *stance* para un swing de práctica o para el *golpe*,
- Alisar el *búnker* para cuidar el *campo*,
- Colocar palos, *equipamiento* u otros objetos dentro del *búnker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, *marcar*, levantar, *reponer* o llevar a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyarse en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpear 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 para las limitaciones en la *mejora* o empeoramiento de otras condiciones físicas para afectar al juego).

(3) **No Hay Restricciones Después de que la Bola Ha Sido Jugada Fuera del Búnker.** Después de que una bola en un *búnker* ha sido jugada y queda fuera del *búnker*, o un jugador ha tomado o intenta tomar alivio fuera del *búnker*, el jugador puede:

- Tocar la arena del *búnker* sin penalización bajo la Regla 12.2b(1), y
- Alisar la arena del *búnker* para cuidar el *campo* sin penalización bajo la Regla 8.1a.

Esto es válido aunque la bola vaya a reposar fuera del *búnker* y:

- El jugador está obligado o autorizado bajo las Reglas a aliviarse por *golpe y distancia dropando* una bola en el *búnker*, o
- La arena en el *búnker* está en la *línea de juego* del jugador para el siguiente *golpe* desde fuera del *búnker*.

Pero si la bola jugada desde el *búnker* regresa al mismo *búnker*, el jugador toma alivio *dropando* una bola dentro del *búnker*, o el jugador decide no tomar alivio fuera del *búnker*, las restricciones contenidas en las Reglas 12.2b(1) y 8.1a se aplican nuevamente a esa *bola en juego* en el *búnker*.

Penalización por Infracción de la Regla 12.2: Penalización General.

12.3 Reglas Específicas para Alivio para una Bola en Búnker

Cuando una bola está en un *búnker*, pueden aplicarse Reglas específicas de alivio en estas circunstancias:

- 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 12.2 Aclaraciones: Jugar Bola en Búnker

12.2a/1 – Mejora Resultante al Quitar Impedimento Suelto u Obstrucción Movable de un Búnker

Cuando se quita un *impedimento suelto* o una *obstrucción movable* de un *búnker*, 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 quitar el *impedimento suelto* o la *obstrucción movable* fueron razonables (Regla 8.1b(2)).

Por ejemplo, un jugador quita una piña de pino cerca de su bola y *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* arrastrando la piña de una manera que también elimina un montículo de arena del área de swing pretendido.

El jugador podría haber quitado la piña de pino llevando a cabo una acción menos intrusiva (como levantar la piña directamente hacia arriba sin arrastrarla por detrás de la bola). Debido a que sus acciones no son razonables en esta situación, el jugador incurre en penalización por infringir la Regla 8.1a (Mejorar las Condiciones que Afectan al Golpe).

12.2b/1 – La Regla 12.2b Se Aplica a un Montículo de Arena Extraído de un Agujero de Animal en un Búnker

Si la bola de un jugador reposa en un *búnker* en o cerca de 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 tomar alivio del *agujero del animal* (que es una *condición anormal del campo*) bajo la Regla 16.1c.

12.2b/2 – Si un Jugador Puede Sondar en Búnker

La Aclaración 8.1a/7 confirma que un jugador puede sondar en cualquier parte del *campo* (incluso en un *búnker*) sin penalización para determinar si las raíces de los árboles, las rocas u *obstrucciones* pueden interferir con su *golpe*, siempre y cuando 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 *búnker*, el jugador puede utilizar un tee para sondar la arena, a fin de determinar la extensión del drenaje y si este interferirá con su *golpe*.

Sin embargo, si el propósito de sondar es probar la condición de la arena, el jugador está infringiendo la Regla 12.2b(1).

12.2b/3 – La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado Su Bola del Búnker para Aliviarse, pero Aún No Ha Decidido Si Aliviarse Dentro o Fuera del Búnker

Si un jugador ha levantado la bola de un *búnker* para tomar alivio bajo una Regla, pero aún no ha decidido qué opción de alivio usar, las restricciones de la Regla 12.2b(1) continúan aplicándose.

Por ejemplo, si el golpe de salida de un jugador está injugable en un *búnker* y el jugador está decidiendo si volver al *área de salida* para jugar de nuevo bajo penalización por *golpe y distancia*, aliviarse en el *búnker* o tomar alivio en la línea hacia atrás fuera del *búnker*, el jugador infringe la Regla 12.2b si prueba deliberadamente la condición de la arena en el *búnker* o golpea la arena al realizar un swing de práctica.

Sin embargo, al igual que la Regla 12.2b(1) no se aplica después de que el jugador ha jugado una bola y está fuera del *búnker*, la Regla 12.2b(1) no se aplica después de que el jugador decide tomar el alivio fuera del *búnker*, siempre y cuando el alivio se tome realmente fuera del *búnker*.

REGLA

13

Greenes

Propósito de la Regla:

La Regla 13 es una Regla específica para greenes. Los greenes están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un asta de bandera para el hoyo en cada green, por lo que en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes a las de otras áreas del campo.

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en Green**Propósito de la Regla:**

Esta Regla permite al jugador llevar a cabo acciones en el green, que normalmente no están 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 Green

Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (tal 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 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola en 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 (ver Regla 14.1) 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 como si está fuera del *green*:

(1) **Quitar Arena y Tierra Suelta.** La arena y la tierra suelta en el *green* 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 arreglo piques normal, un tee, palo u otro objeto similar del *equipamiento* normal, 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 (tales como creando 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*” significa cualquier daño causado por cualquier persona (incluido el jugador) o *influencia externa*, como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o depresiones hechas por el *equipamiento* o el *asta de la bandera*,
- Tapas de *hoyos* antiguos, tapas de césped, juntas de tepes de césped y rasguños o depresiones hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas de *animal* o marcas de pezuña, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o tee) y las depresiones causadas por ellos.

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
- El desgaste natural del *hoyo*.

13.1d Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en Green

Hay dos Reglas específicas para una bola o un *marcador de bola* movido en el *green*.

- (1) **No Hay Penalización por Causar Accidentalmente el Movimiento de la Bola.** No hay penalización si el jugador, *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* ese 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 Realiza (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 saber si hay penalización.

- (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 el *green* (ver Regla 14.1):
- **Bola Ya Levantada y Repuesta.** La bola debe *reponerse* en el punto del que se *movió* (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 de ser jugada desde su nuevo punto de reposo (ver Regla 9.3).

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 13.1d: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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 – Probar Greenes 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.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-2** (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador ruede una bola en el green del hoyo que acaba de completar).

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 quedó 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,

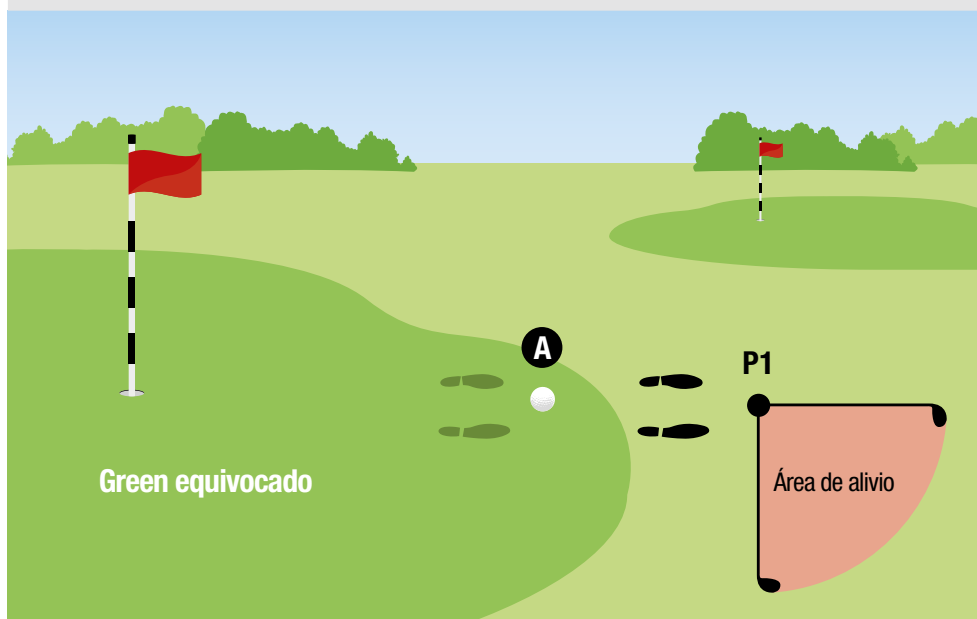
- » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
- » Debe haber alivio total de toda la interferencia del *green equivocado*.

(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.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 13.1f: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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).

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO



- Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, se debe obtener alivio sin penalización y el jugador debe tomar alivio total.
- 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 es en P1, el cual debe estar en la misma área del campo 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 el punto de referencia, P1.

13.2 El Asta de la Bandera

Propósito de la Regla:

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 realizar 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*.

13.2a Dejar Asta de la Bandera en el Hoyo

(1) **El Jugador Puede Dejar el Asta de la Bandera en el Hoyo.** El jugador puede realizar un golpe con el *asta de la bandera* en el *hoyo*, por lo que es posible que la bola en movimiento golpee el *asta de la bandera*.

El jugador debe decidir antes de realizar el golpe, 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**.

(2) **No Hay Penalización si la Bola Golpea al Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo.** Si el jugador realiza 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** como se contempla en (1)), y
- La bola debe ser jugada como reposa.

(3) **Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el Asta de la Bandera en el Hoyo Mientras la Bola Está en Movimiento.** Después de realizar 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 influir en 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, con 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) **Limitaciones 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 realiza 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 creen que la bola en movimiento del jugador no golpeará el *asta de la bandera* antes de quedar en reposo, o
 - » Desconoce de que el jugador está a punto de jugar o de 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).

13.2b Quitar el Asta de la Bandera del Hoyo

(1) **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:
 - » Sostener el *asta de la bandera* en, por encima o al lado del *hoyo* antes del *golpe*, para mostrar al jugador dónde está el *hoyo*, y
 - » Posteriormente, quitar el *asta de la bandera* durante el *golpe* o 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*.

(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

- 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 está toda ella por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola se encuentra en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*:

Regla 13

- » 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 Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 13.2c: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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 la bola 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 en el *hoyo* antes de jugarla, el jugador ha *embocado* con el *golpe* anterior, pero incurre en un **golpe de penalización** añadido al resultado del *hoyo*.

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, que no sea por *fuerzas naturales*, 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 posteriormente *movida por 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).

13.1 Aclaraciones: Acciones Permitidas o Requeridas en Green

13.1c – Mejoras Permitidas en Green

- Ver Aclaración 8.1b/6 para cuándo el daño que está parcialmente dentro y parcialmente fuera del green puede ser reparado.

13.1c(2)/1 – Un Hoyo Dañado Es Parte del Daño en el Green

El daño del *hoyo* está cubierto por la Regla 13.1c como parte del daño en un *green*. El jugador puede reparar un *hoyo* dañado excepto si el daño se ha producido por desgaste natural, el cual la Regla 13.1c no permite que sea reparado.

Por ejemplo, si el *hoyo* se daña 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 un *hoyo* ha sido dañado y el jugador no puede reparar el daño (como, volver a hacer el *hoyo* circular otra vez), o si el desgaste natural, que el jugador no puede reparar, resulta en un *hoyo* que no es circular, el jugador debería pedir al *Comité* que lo repare.

13.1c(2)/2 – El Jugador Puede Solicitar Ayuda del Comité Cuando Es Incapaz de Reparar el Daño en Green

Si un jugador es incapaz de reparar el daño en el *green*, como una hendidura provocada por un palo, o una tapa de un *hoyo* antiguo que ha quedado hundida 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 alivio al jugador bajo la Regla 16.1, definiendo el área dañada como *terreno en reparación*.

13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta Si Se Mueve Después de Colocarla Al Tomar Alivio

La bola de un jugador reposa en el *green* y tiene interferencia de una *condición anormal del campo*. El jugador decide tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1d. Si el *punto más cercano de alivio total* está en el *green*, una vez la bola es colocada en ese punto, 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*. Decide tomar alivio y coloca una bola en el *punto más cercano de alivio total*, el cual está en el *green*. Mientras el jugador se está preparando para realizar el *golpe*, *fuerzas naturales* causan que la bola se mueva. El jugador debe *reponer* la bola en el lugar del *punto más cercano de alivio total*.

Pero cuando el *punto más cercano de alivio total* se encuentra en el *área general* y la bola se mueve debido a *fuerzas naturales* después de haber sido colocada en este punto, deberá jugarse desde su nuevo punto de reposo, a menos que se aplique la Regla 9.3, Excepción 2.

13.1e/1 – Probar Deliberadamente Cualquier Green No Está Permitido

La Regla 13.1 prohíbe a un jugador llevar a cabo dos acciones específicas en el *green* o en un *green equivocado* con la intención de obtener información sobre cómo una bola podría rodar en él. No prohíbe que el jugador emprenda otras acciones, incluso cuando se hace con la intención de probar o cuando emprende inadvertidamente acciones prohibidas.

Un ejemplo de una acción que infringe la Regla 13.1e es cuando:

- Un jugador frota o rasca la hierba del *green* para determinar hacia que dirección crece.

Ejemplos de acciones que no infringen la Regla 13.1e son cuando:

- Un jugador concede el próximo putt a su *contrario*, golpeando 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 lo hace para probar el *green*, esta acción no está prohibida bajo la Regla 13.1e.
- Un jugador frota una bola en el *green* para limpiar el barro.

Regla 13.2 Aclaraciones: El Asta de la Bandera

13.2a(1)/I – 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 mantenerla en esa posición centrada o reponer el *asta de la bandera* en su posición anterior.

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, esta puede ser devuelta de nuevo al *hoyo* mientras la bola del jugador está en movimiento.

Sin embargo, si la acción del otro jugador fuese una infracción de la Regla 13.2a(4), el jugador no evita la penalización al reponer el *asta de la bandera*.

13.2b(1)/I – El Jugador Puede Realizar un Golpe Mientras Sostiene el Asta de la Bandera

La Regla 13.2b(1) permite a un jugador realizar un *golpe* con una mano mientras sujeta el *asta de la bandera* con la otra mano. Sin embargo, el jugador no puede usar el *asta de la bandera* para equilibrarse mientras realiza un *golpe* (Regla 4.3a).

Por ejemplo, un jugador puede:

- Quitar el *asta de la bandera* del *hoyo* con una mano antes de puttear y continuar sosteniéndola mientras realiza un *golpe* con la otra mano.
- Atender uno mismo el *asta de la bandera* en el *hoyo* con una mano antes del golpe y mientras realiza un golpe con la otra mano. Durante o después de realizar el golpe con una mano, el jugador puede quitar el *asta de la bandera* del *hoyo*, pero no debe deliberadamente permitir que la bola en movimiento golpee el *asta de la bandera*.

Regla 13.3 Aclaraciones: Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

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 la reacción natural o espontánea del jugador para una bola que no entra en el *hoyo*.

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado un golpe desde una posición bastante alejada del *green* y puede que le lleve varios minutos llegar al *hoyo*, mientras que otros jugadores juegan sus golpes y todos caminan hacia el *green*. O, el jugador puede necesitar seguir un camino indirecto al *hoyo*, al rodear la *línea de juego* de otro jugador en el *green*.

13.3b/1 – Qué 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 del jugador que sobrepasa el *hoyo*, se *mueve*, el jugador debe proceder como sigue:

- 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 bajo 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 las *fuerzas naturales* la bola del jugador se *movió* a un nuevo punto de reposo, que no sobrepasa el borde del *hoyo*, y no es debido a la acción de quitar el *asta de la bandera*, no hay penalización y la bola debe ser jugada desde ese nuevo punto de reposo (Regla 9.3).



Levantarse y Volver a Poner una Bola en Juego

Regla 14

REGLA
14

Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Reponer en el Punto de Reposo; Dropar en el Área de Alivio; Jugar desde Lugar Equivocado

Propósito de la Regla:

La Regla 14 cubre cuándo y cómo el jugador puede marcar el punto de una bola en reposo y levantar y limpiar la bola y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando una bola levantada o movida debe ser repuesta, 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 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

Esta Regla se aplica a la acción de “levantar” deliberadamente la bola en reposo de un jugador. Esto puede ser hecho de cualquier manera, lo cual 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 bajo una Regla que requiere que se *reponga* en su punto de reposo original, el jugador debe *marcar* ese punto de reposo, lo que significa:

- 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.

Si ese punto de reposo es *marcado* con un *marcador de bola*, después de *reponer* la bola el jugador debe retirar el *marcador de bola* antes de realizar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* ese punto, *marca* ese punto de manera incorrecta o realiza un *golpe* con el *marcador de bola* colocado, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

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.

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 – Cuándo el Caddie Puede Levantar la Bola de Jugador Sin Autorización: El *caddie* puede levantar la bola del jugador sin autorización cuando.

- La bola del jugador está en *green*, o
- Es razonable concluir (por ejemplo, a partir de una acción o declaración) que el jugador va a tomar alivio bajo una Regla.

Si el *caddie* levanta la bola cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (ver Regla 9.4).

Ver Regla 25.2g, 25.4a y 25.5d (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.1b se modifica para permitir a un asistente levantar la bola del jugador en el *green* sin autorización).

14.1c Limpiar la bola

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro lugar 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 Está en una Condición Donde el Alivio Está Permitido. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie posteriormente bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia su bola levantada cuando no está permitido bajo esta Regla, incurre en **un golpe de penalización** y debe *reponer* la bola si fue levantada.

Regla 14

Ver 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).

14.2 Reponer la Bola en el 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 La Bola Original Debe Ser Usada

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 Debe 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*.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un golpe de penalización**.

Ver Reglas 25.2h, 25.3c y 25.4a (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.2b se modifica para dar autorización general a cualquier otra persona para colocar o *reponer* la bola del jugador).

- (2) **Cómo Debe Reponerse la Bola.** La bola debe ser *repuesta* colocándola con la mano en el punto de reposo requerido y soltándola para que permanezca en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta pero en el punto de reposo requerido, incurre en **un golpe de penalización**.

14.2c Punto Donde la Bola Es Repuesta

La bola debe ser *repuesta* 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 o cuando el jugador tomará alivio bajo una Regla.

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” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola debe *reponerse* en su punto de reposo original sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *impedimento suelto* fue quitado 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.

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 la bola estaba en arena, sea dentro de un *búnker* 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 juega desde el lugar correcto, pero no recrea el *lie* infringiendo esta Regla, el jugador incurre en la **penalización general**.

(2) **Bola en Cualquier Lugar Excepto en Arena.** Cuando la bola se encontraba en cualquier lugar excepto 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 ese punto de reposo.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *lie* original pero desconoce como era ese *lie*, el jugador 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.

14.2e Qué Hacer Si La Bola Repuesta No Permanece en el Punto de Reposo Original

Si un jugador intenta *reponer* una bola, pero no permanece en el punto de reposo original, el jugador debe intentarlo una segunda vez.

Si de nuevo la bola no permanece en ese punto, el jugador debe *reponer* la bola colocándola en el punto más cercano donde permanezca en reposo, pero con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba situado 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 Búnker o Área De Penalización. El punto más cercano debe estar en el mismo *búnker* 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*.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.2: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Ver 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).

14.3 Dropar Bola en 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 tomar alivio colocando una bola bajo la Regla 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 Ser Dropada Correctamente

El jugador debe *dropar* una bola correctamente, lo que significa cumplir todos los requisitos contenidos en (1), (2) y (3):

- (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.

Ver Reglas 25.2h, 25.3c y 25.4a (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.3b(1) se modifica para dar autorización general a cualquier otra persona para *dropar* la bola del jugador).

- (2) **La Bola Debe Ser Dropada Directamente desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o al Equipamiento.** El jugador debe dejar caer la bola desde 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 irá a reposar, 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.

Ver Regla 25.6b (para orientaciones sobre como aplicar la Regla 14.3b(2) a jugadores con ciertas discapacidades).

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 tiene que estar de pie cuando se dropa la bola.

(3) La Bola Debe Ser Dropada en el Área de Alivio (o en la Línea). 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. **Pero** al tomar alivio en línea hacia atrás (ver Regla 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b), la bola debe ser *dropada* en la línea en una situación permitida por esa Regla, y el punto en el cual la bola es *dropada* crea un *área de alivio*.

(4) **Qué Hacer si la Bola Es Dropada Incorrectamente.** Si una bola es *dropada* de una manera incorrecta o incumple uno o más de los requisitos contenidos en (1), (2) o (3):

- 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 realiza 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 *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*.

No importa si la bola, después de tocar el suelo, toca cualquier persona, (incluido el jugador), *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 (incluido el jugador), *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo.

Excepción – Cuando la Bola Dropada Correctamente Es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquiera

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.

- (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:

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó el terreno por primera vez.
- Si la bola colocada 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 permanezca en reposo, sujeto a los límites contenidos en la Regla 14.2e. Esto podría resultar en que la bola se coloque fuera del *área de alivio*.

DIAGRAMA #1 14.3c: LA BOLA DEBE SER DROPADA DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO Y QUEDAR EN REPOSO DENTRO DE LA MISMA

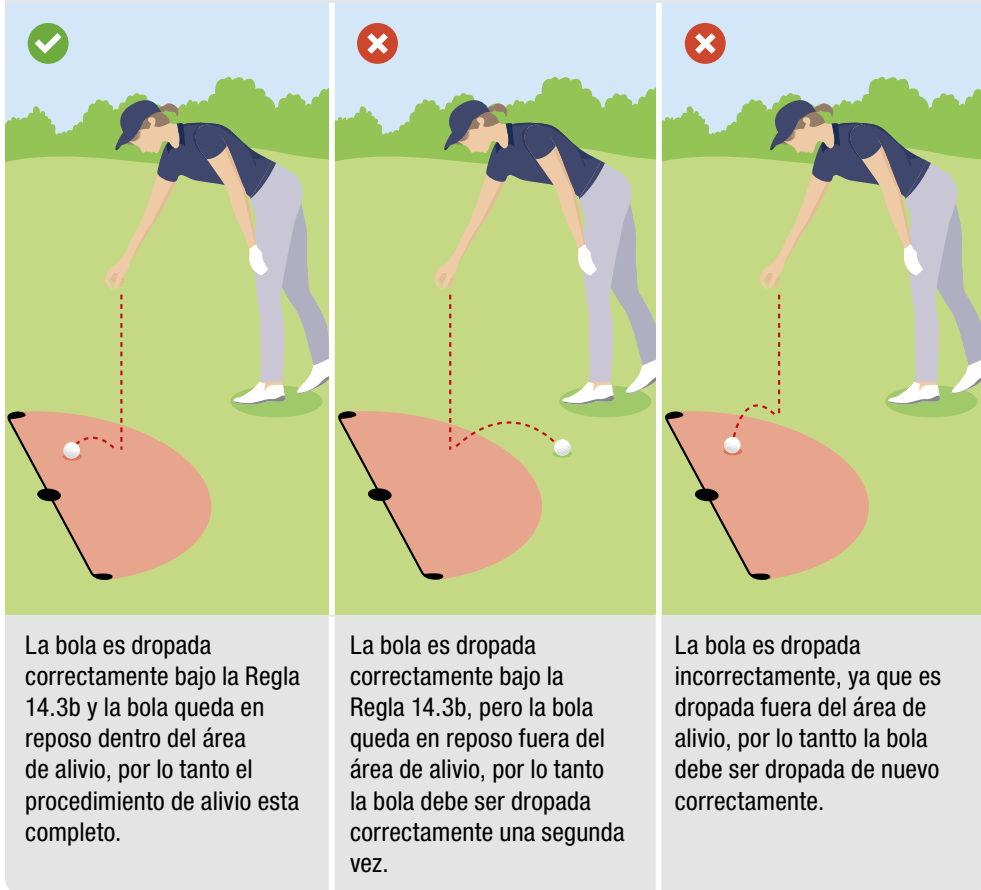
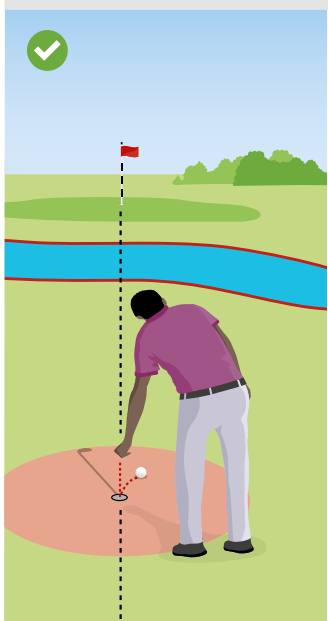
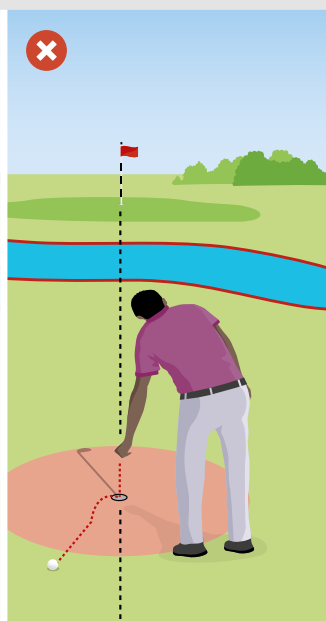
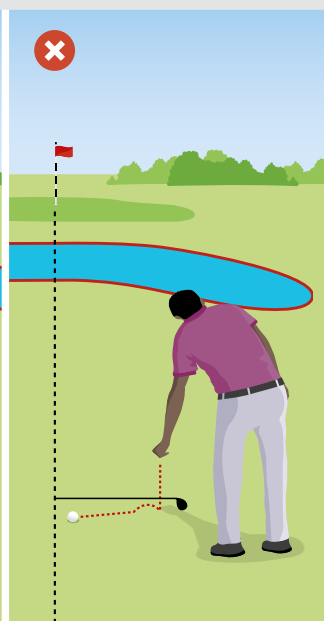


DIAGRAMA #2 14.3c: DROPAR AL TOMAR ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS

		
El punto, en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al dropar, crea un área de alivio que tiene la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto. La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b y la bola queda en reposo dentro del área de alivio, por lo que el procedimiento de alivio está completado.	La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b, pero queda en reposo fuera del área de alivio, por lo que la bola debe ser dropada correctamente una segunda vez.	La bola es dropada incorrectamente ya que no ha sido dropada en la línea, por lo que la bola debe ser dropada de nuevo correctamente.

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 (incluido el jugador o su *caddie*) que un jugador haya posicionado deliberadamente en una situación 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 (lo que significa 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**.

Excepción – Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que la Bola Permanezca 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 permanezca 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.

Ver 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).

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
- La bola original es *repuesta*, *dropada* o colocada en el *campo* con la intención de que esa bola esté en *juego*.

Regla 14

Si una bola es puesta 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
- *Repuesta, dropada* o colocada (1) en un *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* su punto de reposo.

14.5 Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

14.5a Jugador Puede Corregir Error Antes de que la Bola Sea Jugada

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) de una manera incorrecta, (2) en un *lugar equivocado* o (3) usando un procedimiento no aplicable:

- El jugador puede corregir el error sin penalización.
- **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 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 usando la misma Regla y 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 *dropada* en el *área de alivio* correcta, pero (1) se *dropó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o (2) 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).

(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 la 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 continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y puede usar cualquiera de las opciones de alivio bajo esa Regla.

(3) 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 tomó 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 había sido levantada) 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.

14.5c No Hay Penalización Para las Acciones Realizadas Después del Error Relacionadas con la Bola Original

Cuando un jugador corrige un error bajo la Regla 14.5a, cualquier penalización por acciones que fueron tomadas después del error y las cuales están únicamente relacionadas con la bola original, tales como *moverla* accidentalmente (ver Regla 9.4b) o por *mejorar las condiciones que afectan al golpe* de la bola original (ver Regla 8.1a), no cuentan.

Pero si esas mismas acciones también fuesen una penalización para la bola puesta *en juego* para corregir el error (como cuando esas acciones *mejoraron las condiciones que afectan al golpe* para la bola ahora *en juego*), la penalización se aplica a la bola ahora *en juego*.

Excepción - Penalización Por Desviar o Detener

Deliberadamente la Bola Dropada: En *stroke play* (juego por golpes), si un jugador incurre en la *penalización general* por desviar o detener deliberadamente su bola *dropada* bajo la Regla 14.3d, el jugador sigue incurriendo en esa penalización, incluso si el jugador *dropa* de nuevo una bola usando los procedimientos contenidos en la Regla 14.3b

14.6 Jugar 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 realizar el siguiente *golpe* desde donde se realizó el *golpe* anterior (como, cuando toma alivio por *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 todas estas situaciones, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

14.6a Golpe Anterior Realizado 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 Realizado Desde Área General, Área de Penalización o Búnker

La bola original u otra bola debe *droparse* en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto donde se realizó 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:
- Limitaciones de la Situación 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.

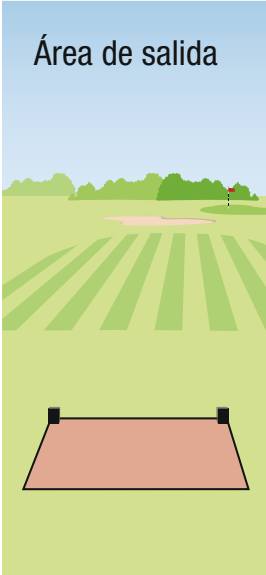
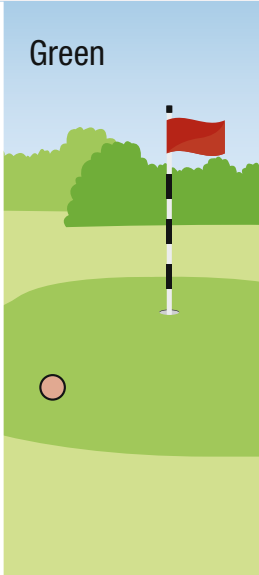
14.6c Golpe Anterior Realizado desde Green

La bola original u otra bola debe colocarse en el punto de reposo desde donde se realizó el *golpe* anterior, (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo las 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.**

DIAGRAMA 14.6: JUGAR EL GOLPE SIGUIENTE DESDE DONDE SE JUGÓ EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador está obligado o tiene permitido realizar 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 realizado.

Área de salida	Área general, búnker 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 búnker 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 Jugar Desde Lugar Equivocado

14.7a Lugar desde Donde la Bola Debe Ser Jugada

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe realizar 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 un *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 debe 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 una Grave Infracción. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.
- 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 realizar un golpe para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*, está **descalificado**.
- Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave o No. El jugador debería completar 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) El Jugador Que Juega Dos Bolas Debe Informar al Comité.

Si el jugador no está seguro de si jugar desde el *lugar equivocado* fue una *grave infracción* y decide jugar una segunda bola para intentar corregir el error:

- El jugador debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta de resultados*.
- Esto se aplica incluso si el jugador cree que ha conseguido el mismo resultado con ambas bolas, así como cuando el jugador, habiendo decidido jugar una segunda bola, decide no completar el hoyo con ambas bolas.

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, está **descalificado**.

(3) Cuando el Jugador Jugó Dos Bolas, 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 un *lugar equivocado*:

- No Es 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 añadir **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).
 - » Todos los golpes con la otra bola (incluyendo golpes realizados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.
- 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** (lo que significa que debe añadir **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).
 - » El golpe realizado al jugar la bola original desde un *lugar equivocado* y cualquier golpe más jugado con esa bola (incluyendo los golpes realizados 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 esto no fue una *grave infracción*, el jugador incurre en la **penalización general (dos golpes más de penalización) bajo la Regla 14.7a**, para un **total de cuatro golpes de penalización** que son 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 fue una *grave infracción*, el jugador está **descalificado**.

Regla 14.1 Aclaraciones: Marcar, Levantar y Limpiar la Bola

14.1a/1 – Marcar la Bola Correctamente

La Regla 14.1a emplea los términos “inmediatamente detrás” e “inmediatamente al lado” para garantizar que el punto de reposo de una bola levantada esté *marcado* con suficiente precisión por el jugador para *reponerla* en el punto de reposo exacto.

Regla 14

Una bola puede ser *marcada* en cualquier posición alrededor de la misma, siempre y cuando esté *marcada* inmediatamente al lado de ella, y esto incluye colocar un *marcador de bola* delante o al lado de la bola.

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 no se permite limpiar la bola, hay acciones que el jugador debería evitar porque, a pesar de que no hay intención de limpiar la bola, el acto en si puede resultar en que la bola esté siendo limpiada.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola que tiene hierba u otros residuos adheridos, y se la lanza a su *caddie*, que la atrapa con una toalla, es probable que algunos de estos residuos o alguna de la hierba adherida desaparezca, lo que significa que la bola ha sido limpiada. Del mismo modo, si el jugador se mete esa bola en su bolsillo o la deja caer al suelo, estas acciones podrían resultar en que algunos de estos residuos o alguna de la hierba adherida desaparezca de esa bola, lo que significa que la bola ha sido limpiada.

Sin embargo, si el jugador lleva a cabo 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.

14.1c/2 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso, Cuando Levante la Bola No Puede Ser Limpiada

Cuando una bola *movida* ha sido levantada porque una Regla requiere que sea *repuesta*, la bola siempre puede ser limpiada, excepto en las cuatro situaciones descritas en la Regla 14.1c.

Por ejemplo, si la bola de un jugador queda en reposo contra una *obstrucción movable* y la bola se *mueve* cuando se quita la *obstrucción movable*, el jugador debe *reponer* la bola original en el punto de reposo original (Regla 15.2a(1)) y puede limpiar la bola antes de hacerlo. (Nuevo)

Regla 14.2 Aclaraciones: Reponer la Bola en el Punto de Reposo

14.2b(2)/1 – El Jugador Dropa la Bola Cuando la Bola Debe Ser Repuesta

Cuando un jugador *dropa* una bola cuando las Reglas requieren que sea *repuesta*, la bola ha sido *repuesta* de manera incorrecta. Si el jugador *repone* la bola de una manera incorrecta, pero en el punto de reposo requerido (esto también 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 (Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola).

Pero si el jugador ha *dropado* una bola y esa bola queda en reposo en algún lugar diferente al punto de reposo requerido, si el jugador juega la bola sin corregir el error, incurre en la *penalización general*, por jugar desde *lugar equivocado*.

En *stroke play* (*juego por golpes*), un jugador *mueve* su bola durante la búsqueda y está obligado a *reponer* la bola sin penalización. En lugar de *reponer* la bola en el punto de reposo original o en el punto estimado, el jugador *dropa* la bola en ese lugar, la bola rebota y va a reposar a otro punto, seguidamente el jugador juega la bola desde allí. El jugador ha *repuesto* la bola de una manera incorrecta y también ha jugado desde *lugar equivocado*. El jugador incurre solo en dos golpes de penalización ya que no ha habido ningún evento intermedio (ver Regla 1.3c(4)).

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 interesan por la situación de la bola. La bola puede ser alineada de cualquier manera cuando se *repone* (por ejemplo, alineando una marca comercial), siempre y cuando la distancia vertical de la bola al suelo permanezca igual.

Por ejemplo, cuando se emplea una Regla que no permite limpiar la bola, el jugador levanta su bola y hay un pedacito de barro adherido a la misma. La bola puede ser alineada de cualquier manera al *reponerla* en el punto de reposo original (por ejemplo, girando 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 repose sobre el pedacito de barro, a menos que esa fuera su posición de reposo antes de ser levantada. El “punto de reposo” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.

14.2c/2 – Quitar Impedimentos Suelos del Punto Donde la Bola Debe Ser Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a establece que, antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si se quitase cuando la bola estaba en reposo, muy probablemente habría causado que la bola se *moviese*. Pero hay situaciones en las que un *impedimento suelto* puede moverse, ya sea cuando la bola está siendo levantada o antes de ser *repuesta*, y el jugador no está obligado a devolver a su lugar el *impedimento suelto* antes o después de *reponer* la bola.

Regla 14

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, se mueve una ramita suelta que reposaba contra la bola. El jugador no está obligado a devolver a su lugar la ramita cuando sea *repuesta* la bola.
- Un jugador *marca* y levanta su bola en un *búnker* para ver si está cortada. Mientras la bola está levantada, una hoja que estaba justo detrás del *marcador de bola* es alejada por el viento. El jugador no está obligado a devolver la hoja a su posición cuando la bola sea *repuesta*.

14.2c/3 – La Bola No Debe Ser Presionada contra el Suelo Cuando Se Reponga

Cuando se *reponga* una bola, ésta debe ser *repuesta* en su punto de reposo original. El punto de reposo original incluye la misma posición vertical en la que estaba la bola antes de ser levantada o *movida*. Si la bola no permanece en reposo al intentar *reponerla*, el jugador debe aplicar el procedimiento contenido en la Regla 14.2e (Qué Hacer Si la Bola No Permanece en el Punto de Reposo Original) en lugar de presionar la bola contra el suelo.

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo contra una *obstrucción movable* en la pendiente de un *búnker*. Si la bola se *mueve* al quitar la *obstrucción*, la bola debe ser *repuesta*. Si la bola no permanece en reposo en el punto de reposo original, el jugador debe *reponer* la bola en el punto más cercano en el *búnker* donde la bola permanezca en reposo y que no esté más cerca del hoyo. Si por el contrario, el jugador presiona la bola contra la arena, el jugador ha *repuesto* la bola en un *lugar equivocado* (Regla 14.7) y ha alterado su *lie* (Regla 14.2d), y debe corregir el error levantando la bola (Regla 14.5b(2)), recreando el *lie* original y *reponiendo* la bola bajo las Reglas 14.2c y 14.2e. (Nuevo)

14.2d(2)/1 – El Lie Alterado Podría Ser el “Punto Más Cercano con el Lie Más Similar”

Si el *lie* de un jugador se altera 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 queda en reposo en un agujero de chuleta en el fairway (calle). Pensando que es su bola, otro jugador juega la bola, haciendo el agujero de la chuleta un poco más profundo. Si no hay otro agujero de 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 la chuleta más profundo.

14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Punto en Donde la Bola Permanece en Reposo Está Más Cerca del Hoyo

Al aplicar la Regla 14.2e, existe la 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 tomar alivio con penalización bajo una Regla permitida.

El jugador no está autorizado a presionar la bola contra el suelo para asegurarse de que la bola permanece en reposo en un punto (ver Aclaración 14.2c/3).

Por ejemplo, la bola de un jugador queda en reposo en la pendiente de un *búnker* contra un rastrillo y, al quitar el rastrillo, la bola se *mueve*. El jugador intenta *reponer* la bola como es requerido, pero la bola no queda en reposo. Seguidamente, sigue el procedimiento contenido en la Regla 14.2e sin éxito, y se da cuenta de que no hay otros puntos para intentarlo en ese *búnker* que no estén más cerca del *hoyo*.

En este caso, el jugador debe tomar alivio por bola injugable, bien aplicando *golpe y distancia* con un golpe de penalización (Regla 19.2a) o alivio en línea hacia atrás fuera del *búnker* con dos golpes de penalización (Regla 19.3b).

Regla 14.3 Aclaraciones: Dropar Bola en Área de Alivio

14.3b(2)/1 – Bola Dropada desde la Altura de la Rodilla en una Zona Irregular

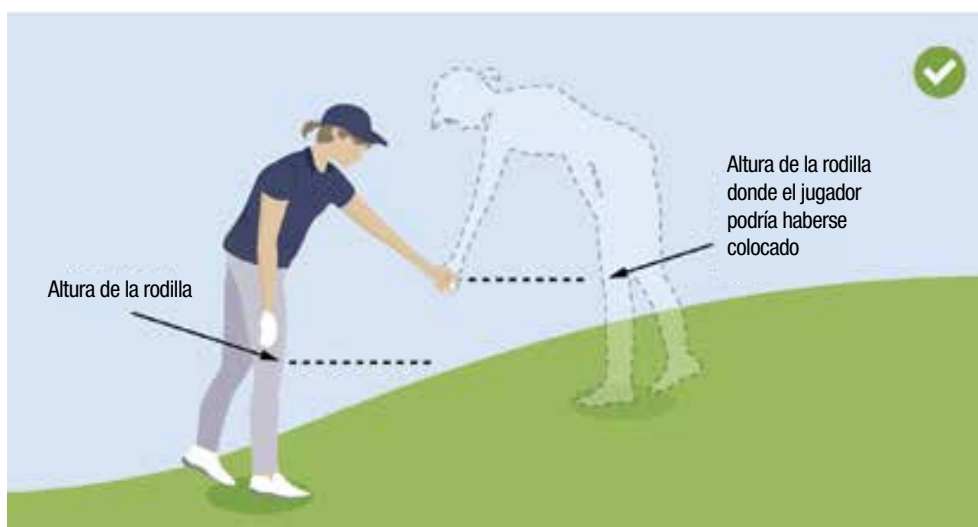
La Regla 14.3b(2) y la definición de “dropar” requieren que un jugador *drope* una bola desde una situación a la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

Cuando el terreno en el lugar donde el jugador debe *dropar* la bola es irregular, la distancia desde la cual la bola caerá al terreno desde la altura de las rodillas dependerá del lugar en el que el jugador se encuentre al *dropar* la bola.

Siempre que la bola caiga una distancia, que corresponda con la altura de la rodilla desde una posición en la que el jugador podría haberse situado para *dropar* la bola, la bola ha sido *dropada* desde la altura de la rodilla.

Pero la bola siempre debe caer a través del aire para ser *dropada* y no debe ser colocada.

DIAGRAMA 14.3b(2)/1: BOLA DROPADA DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA EN UN ÁREA IRREGULAR



- En ambas situaciones el jugador está dropping desde la “altura de la rodilla” como lo requiere la Regla 14.3b(2) aunque el jugador parezca estar dropping desde un lugar por encima o por debajo de la altura de la rodilla.
- Esto puede ocurrir cuando el jugador está tomando alivio en un lugar donde el terreno es irregular, y podría haber dropado la bola desde esa altura si estuviera situado en un lugar diferente, como se muestra en el diagrama.

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 hierba alta, arbustos u otras cosas en crecimiento dentro de ella. Si la bola *dropada* de un jugador queda en reposo en el *área de alivio* en 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 una manera correcta y queda en reposo en un arbusto dentro del *área de alivio*. El arbusto es parte del *área de alivio* y, por lo tanto, la bola está *en juego* y el jugador no está autorizado 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 de alivio, el jugador puede *dropar* una bola en una *zona de juego prohibido*, siempre y cuando esta *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 *dropa* 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 el alivio bajo la Regla 16.1f.

14.3c(1)/1 – Qué 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 seguidamente se *mueve* cuando el jugador mueve su pie o el *equipamiento*, el jugador debe reponer la bola como requiere la Regla 9.4, pero no incurre en penalización, ya que el movimiento de la bola fue el resultado de acciones razonables llevadas a cabo al tomar alivio bajo una Regla (ver Excepción 4 a la Regla 9.4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green al Aplicar una Regla).

14.3c(2)/1 – Dónde 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 *dropar* 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 la superficie del terreno, porque el *área de alivio* de un jugador incluye la hierba, arbustos u otras cosas que crecen en ella (ver Aclaración 14.3c/1).

Por ejemplo, si el jugador está *dropando* en un arbusto dentro del *área de alivio*, y en ambos *dropajes* la bola quedó en reposo fuera del *área de alivio*,

Regla 14

la Regla 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto en que tocó en primer lugar 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 golpeó por primera vez el arbusto. Pero, si al colocar la bola, esta 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.

Regla 14.4 Aclaraciones: Cuándo la Bola del Jugador Está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

14.4/1 – Una Bola Colocada No Está en Juego Excepto Que Haya Intención de Ponerla en Juego

Cuando una bola se coloca o se *repone* sobre el terreno, debe determinarse 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, levanta la bola y se la da a su *caddie* para que la limpie. El *caddie*, seguidamente, 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 colocó la bola con la intención de ponerla *en juego*.

En este caso, la bola no está *en juego* hasta que se vuelva a reposicionar con la intención de *reponer* la bola, como es requerido por la Regla 14.2. Si el jugador realiza 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 al tomar alivio bajo una Regla. No está en el espíritu del juego probar cómo una bola *dropada* reaccionará.

Por ejemplo, al tomar alivio de un camino con superficie artificial (*obstrucción inamovible*), un jugador determina su *área de alivio* y se da cuenta de que la bola puede rodar y quedar en reposo en un arbusto situado 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 un lado del *área de alivio*, con objeto de comprobar si la bola rueda hacia el arbusto.

Dado que este acto es contrario al espíritu del juego, el Comité está justificado en descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

Regla 14.5 Aclaraciones: Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

14.5b(1)/1 – El Jugador Puede Cambiar Donde la Bola es Dropada en la Línea 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), la Regla 17.1d(2) (Alivio de Área de Penalización), la Regla 19.2b o la Regla 19.3b (Alivio por Bola Injugable), está obligado a *dropar* de nuevo tomando la opción de alivio en línea hacia atrás de la Regla aplicable. Pero cuando se *dropa* por segunda vez, el jugador puede cambiar el punto en la línea donde la bola es *dropada*, de manera que el *área de alivio* que se crea 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 *dropa* la bola de manera correcta, pero esta rueda fuera del *área de alivio*. Cuando el jugador vuelve a *dropar* bajo la opción de alivio en línea hacia atrás, puede *dropar* en la línea en una situación que esté más cerca o más lejos del hoyo, y el *área de alivio* cambia basada en ese punto.

14.5b(1)/2 – El Jugador Puede Cambiar de Área del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropa de Nuevo

Cuando el *área de alivio* de un jugador se encuentra en más de un *área del campo* y el jugador está obligado a *dropar* de nuevo bajo la misma opción de alivio, el jugador puede *dropar* en un *área del campo* diferente dentro de la misma *área de alivio*, pero esto no cambia como se aplica la Regla 14.3c.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio por bola injugable bajo la Regla 19.2c (Alivio Lateral) y su *área de alivio* está situada parcialmente en el *área general* y parcialmente en un *búnker*. Al *dropar*, la bola toca primero el *búnker* en el *área de alivio* y va a reposar al *área general* o fuera del *área de alivio*, por lo que el jugador debe *dropar* de nuevo. Al hacerlo, el jugador puede *dropar* la bola en la parte del *área general* del *área de alivio*.

Regla 14.7 Aclaraciones: Jugar Desde Lugar Equivocado

14.7b/1 – El Jugador Es Penalizado por Cada Golpe Realizado desde Un Área Donde el Juego No Está Autorizado

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* (juego de golpes), 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 realizado* desde esa área.

Regla 14

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 realiza un *golpe*, que mueve la bola solo unos pocos metros, y la bola sigue permaneciendo en la *zona de juego prohibido*. El jugador seguidamente realiza otro *golpe*, quedando la bola en reposo, en esta ocasión, fuera de la *zona de juego prohibido*.

Cada *golpe* cuenta, y el jugador incurre en la *penalización general* bajo la Regla 14.7 por jugar desde *lugar equivocado* por cada *golpe* realizado desde la *zona de juego prohibido*, para un total de cuatro golpes de penalización. 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 tomando alivio de la interferencia de una *condición anormal del campo*, está obligado a tomar alivio de toda la interferencia de esa condición. Si la bola se *dropa* en el *área de alivio* y queda en reposo en un punto donde el jugador tiene cualquier tipo de interferencia de esa condición, basada en el *golpe* que el jugador habría realizado desde la posición original de la bola si la condición no estuviera ahí, la bola está en un *lugar equivocado*.

Por ejemplo, la 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 utilizado para jugar la bola desde el camino con superficie artificial. Una vez medida el *área de alivio* desde ese punto, el jugador *dropa* una bola que queda en reposo en un punto que el jugador pensó que estaba en el *área de alivio*. El jugador seguidamente realiza un *golpe*, golpeando el camino al realizar el *golpe*. Debido a que el camino con superficie artificial estaba en el *área del swing pretendido*, el jugador aún tenía interferencia. Por lo tanto, el jugador no determinó correctamente el *área de alivio* e incurre en la *penalización general* por jugar desde un *lugar equivocado*.

Sin embargo, si el jugador tenía interferencia de la condición porque, por ejemplo decidió jugar en una dirección diferente, con un palo diferente, o sus pies se deslizaron al realizar el *golpe* y esto varió el *área de swing pretendido*, no se consideraría que el jugador ha jugado desde un *lugar equivocado*.



Alivio Sin Penalización
Reglas 15-16

REGLA
15

Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego)

Propósito de la Regla:

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 habrá 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 usando un palo u otro *equipamiento*, obteniendo ayuda de otros o rompiendo parte de un *impedimento suelo*).

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Quitar Impedimento Suelto Donde la Bola Debe Ser Repuesta: Antes de *reponer* una bola que fue levantada o *movida* de cualquier sitio excepto en el green:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente un *impedimento suelo* que, si se hubiera movido antes de que la bola fuese levantada o *movida*, habría probablemente causado que la bola se *moviese*.
- Si el jugador lo hace, incurre en **un golpe de penalización**, pero el *impedimento suelo* quitado no necesita ser repuesto.

Esta excepción se aplica tanto durante una *vuelta* como mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a. No se aplica a un *impedimento suelo* que no estaba allí antes de que la bola fuese levantada o se *moviese*, o que se quita como resultado de *marcar* el punto de reposo de una bola o al levantar, mover o *reponer* una bola o causar que una bola se *mueva*.

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Suelos para Influir Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* un jugador *mueve* su bola:

- La bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido se estima) (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 se aplica otra excepción a la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar Bola Desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.1: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

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 de *objetos de límites*, ni de *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

15.2a Alivio de Obstrucción Movable

- (1) **Quitar Obstrucción Movable.** Sin penalización, un jugador puede quitar una *obstrucción movable*, 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 una Obstrucción Movable para Influir en una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Regla 15

Si la bola de un jugador se *mueve* mientras se quita una *obstrucción movable*:

- 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).

(2) **Alivio Cuando la Bola Está dentro o sobre una Obstrucción Movable en Cualquier Parte del Campo Excepto en el**

Green. El jugador puede tomar alivio sin penalización levantando la bola, quitando la *obstrucción movable* y *dropando* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto estimado que 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:
- Limitaciones de la Situación 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 OBSTRUCCIÓN MOVIBLE (EXCEPTO CUANDO LA BOLA ESTÁ DENTRO O SOBRE LA OBSTRUCCIÓN)

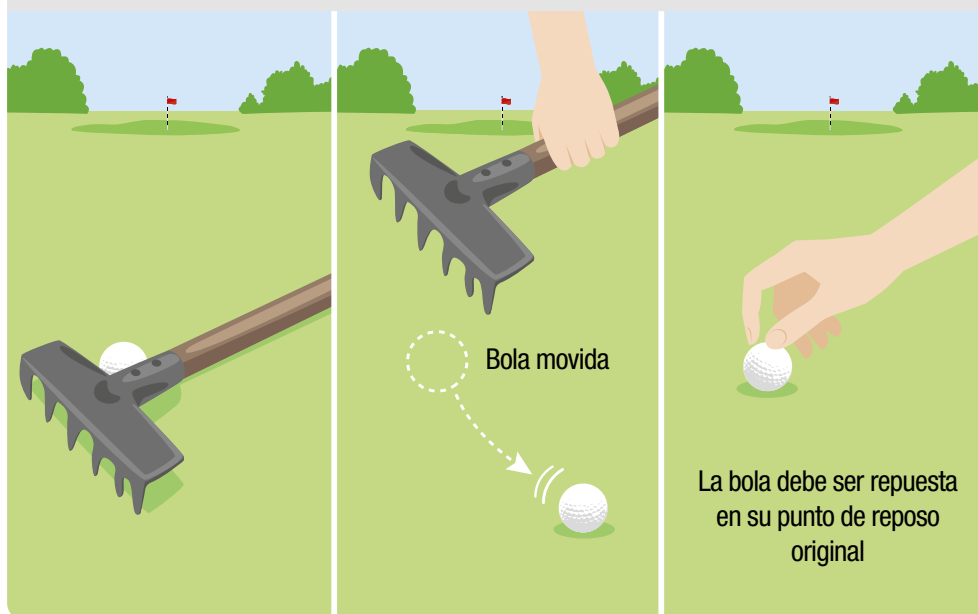
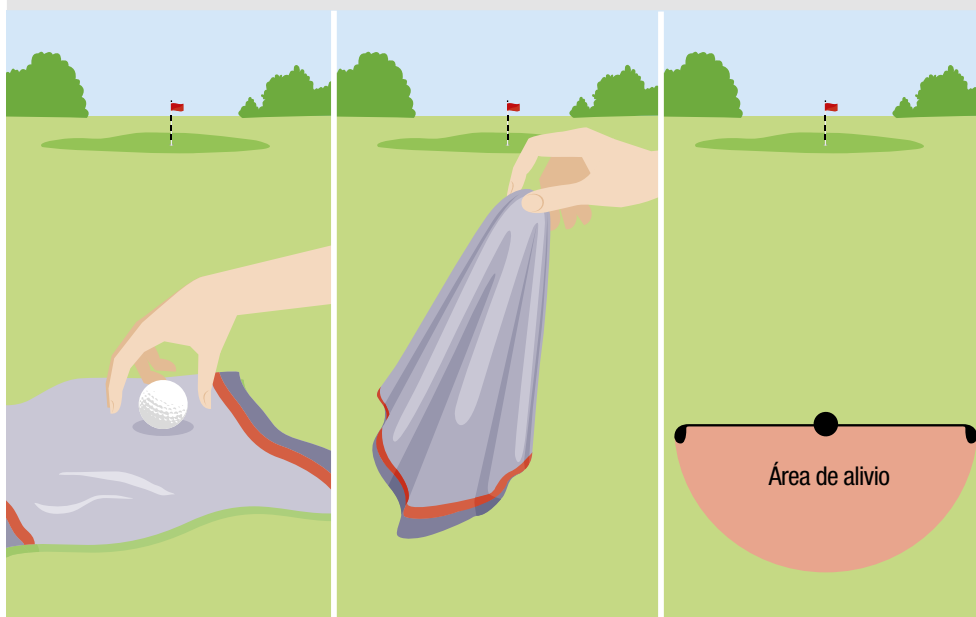


DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA EN O SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE

- Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movable (como una toalla) en cualquier parte del campo, está permitido aliviarse sin penalización, levantando la bola, quitando la obstrucción movable y dropando una bola, excepto en el green, donde la bola debe ser colocada.
- El punto de referencia para tomar alivio es el punto estimado que está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la obstrucción movable.
- 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 el punto de referencia.

(3) Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre una Obstrucción Movable en el Green. El jugador puede, sin penalización, tomar alivio:

- Levantando la bola y quitando la *obstrucción movable*, 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 movable*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre Obstrucción Movable

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo dentro o sobre una *obstrucción movable* en el *campo*, el jugador puede aliviarse como sigue, en lugar de tomar alivio por *golpe y distancia*:

Regla 15

- 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 jugarse.
 - » Esto es cierto 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 una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 15.2: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

15.3 Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en 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
- 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)**.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección 5J** (orientación sobre las mejores prácticas para prevenir el “backstopping” “Ayuda a detener la Bola”).

15.3b Bola en Cualquier Lugar 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 con el área del *stance* o swing 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 al realizar 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 solicitar al otro jugador que *marque* el punto de reposo y que levante la bola (ver Regla 14.1), y 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 limpia la bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización**.
- Solo en *stroke play* (*juego por golpes*), un jugador al que solicitan levantar su bola, en lugar de levantarla, puede jugarla primero.

Un jugador no está autorizado a 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 que Ayuda o Interfiere en el Juego

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, el jugador puede:

- Mover el *marcador de bola* a otra posición si es el suyo, o
- Si el *marcador de bola* es de otro jugador, solicitarle que mueva el *marcador de bola* a otra posición, por la mismas razones que le puede solicitar levantar una bola bajo las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición de reposo original, como usando la longitud de una o más cabezas de palo.

Al regresar el *marcador de bola* a su posición inicial, el jugador debería hacerlo midiendo desde el nuevo punto de reposo e invirtiendo los pasos utilizados para mover el marcador de bola a otra posición.

El mismo proceso debería aplicarse si un jugador *moviese* una bola que interfiere a otra posición y midiese desde la bola.

Penalización por Infracción de la Regla 15.3: Penalización General.

Esta penalización también se aplica si el jugador:

- Realiza 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 levantarlos o moverlos bajo esta Regla o (2) había solicitado a otra persona que lo hiciera, o
- Se niega 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 una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 15.3: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Regla 15.1 Aclaraciones: Impedimentos Suelos

15.1a/1 – Quitar Impedimento Suelto del Área de Alivio o del Punto Donde la Bola Va a Ser Dropada, Colocada o Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a establece que, antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si se quitase cuando la bola estaba en reposo, probablemente habría causado que la bola se *moviese*. Esto se debe a que cuando la bola está en su situación inicial, el jugador se arriesga a que la bola se *mueva* 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 y por lo tanto quitar *impedimentos sueltos* antes de droparla o colocarla está permitido.

Por ejemplo, si un jugador está aplicando la Regla 14.3b al *dropar* una bola en un *área de alivio* o la Regla 14.3c(2) cuando una bola *dropada* no permanece en reposo en un *área de alivio* y el jugador ahora debe colocarla, el jugador puede quitar *impedimentos sueltos* del *área de alivio* en la que una bola será *dropada* o de alrededor del punto de reposo en el que el jugador debe colocar una bola.

Regla 15.3 Aclaraciones: Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego

15.3a/1 – Infringir la Regla por Dejar una Bola que Ayuda en Su Lugar No Requiere Conocer la Regla

En *stroke play* (*juego por golpes*), bajo la Regla 15.3a, si dos o más jugadores acuerdan dejar una bola en el *green* para ayudar a cualquier jugador, y el golpe se realiza con la bola que ayuda reposando en su posición, cada jugador que alcanzó el 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* (*juego por golpes*), antes de jugar desde justo fuera del *green*, un jugador le pide a otro jugador que deje su bola, que está cerca del *hoyo*, para usarla como tope. Sin saber que esto no está permitido, el otro jugador accede a dejar su bola junto al *hoyo* para ayudar al otro jugador. Una vez que se realiza 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* ofreciera dejar su *bola en juego* para ayudar al otro jugador, y el otro jugador aceptara el ofrecimiento y seguidamente realizase su golpe.

Si los jugadores saben que no está permitido llegar a tal acuerdo, pero aún así lo alcanzan, 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*, un jugador puede acordar dejar su bola en su posición para ayudar al *contrario*, ya que las consecuencias de cualquier beneficio que pueda obtenerse afecta únicamente a su *match*.

15.3/1 – Métodos para Mover la Bola o Marcador de Bola que Ayudan o Interfieren en el Juego

Cuando un jugador está moviendo su bola o *marcador de bola* bajo la Regla 15.3, debe colocarse a un lado midiendo con un palo, como por ejemplo usando la cabeza del palo o toda la longitud del palo. Esto puede hacerse midiendo directamente desde la bola o marcando el punto de reposo de la bola y midiendo desde allí.

Algunos ejemplos de esto incluyen:

- El jugador puede *marcar* el punto de reposo de la bola y seguidamente mover el *marcador de bola* una o más cabezas de palo hacia un lado.
- El jugador puede colocar un palo o cabeza de palo inmediatamente al lado de la bola y mover la bola al otro extremo del palo o cabeza de palo, o colocar un *marcador de bola* en ese punto.

Al mover la bola o el *marcador de bola*, el jugador debería alinear el palo con un objeto fijo (como una mancha en el green o aspersor) para asegurarse de que, al *reponer* la bola, se puedan invertir los pasos y *reponer* la bola en el punto del que se levantó. (Nuevo)

RULE
16
Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles); Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada
Propósito de la Regla:

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 basada en el 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 dentro o sobre una *condición anormal del campo*,

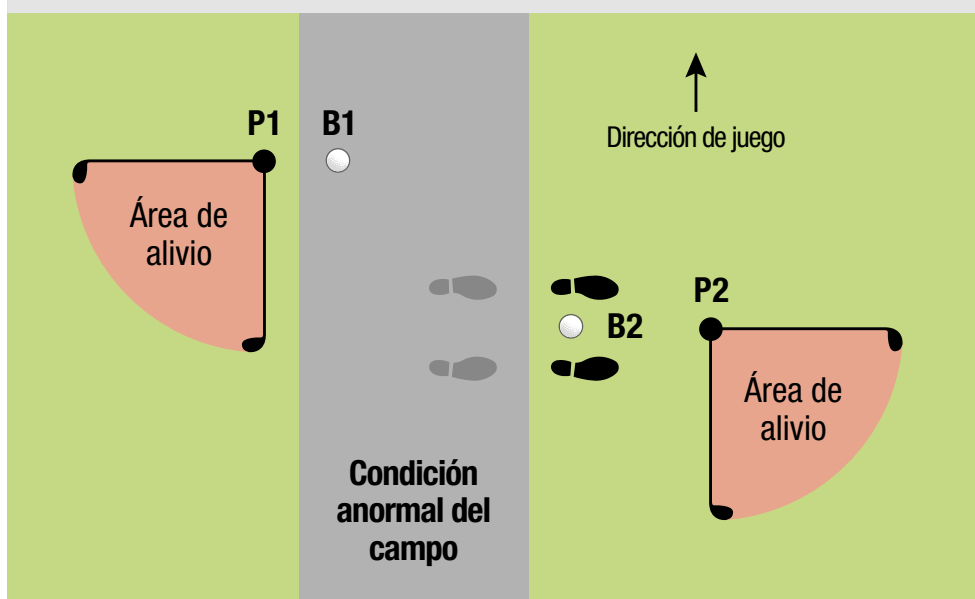
Regla 16

- Una *condición anormal del campo* físicamente interfiere con el área de *stance* pretendido o área de swing pretendido, o
- Solo cuando tu bola está en el *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 ESTÁ PERMITIDO EL ALIVIO DE UNA 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 reposa dentro o sobre la condición (B1), o la condición interfiere con el área de stance (B2) o swing pretendido.
- El punto más cercano de alivio total para B1 es P1, y está muy cercano a la condición.
- Para B2, el punto más cercano de alivio total es P2, y está más lejos de la condición ya que el stance tiene que estar libre de la interferencia de 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.**

No hay alivio bajo la Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola en un arbusto), o
- Cuando existe interferencia solo porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

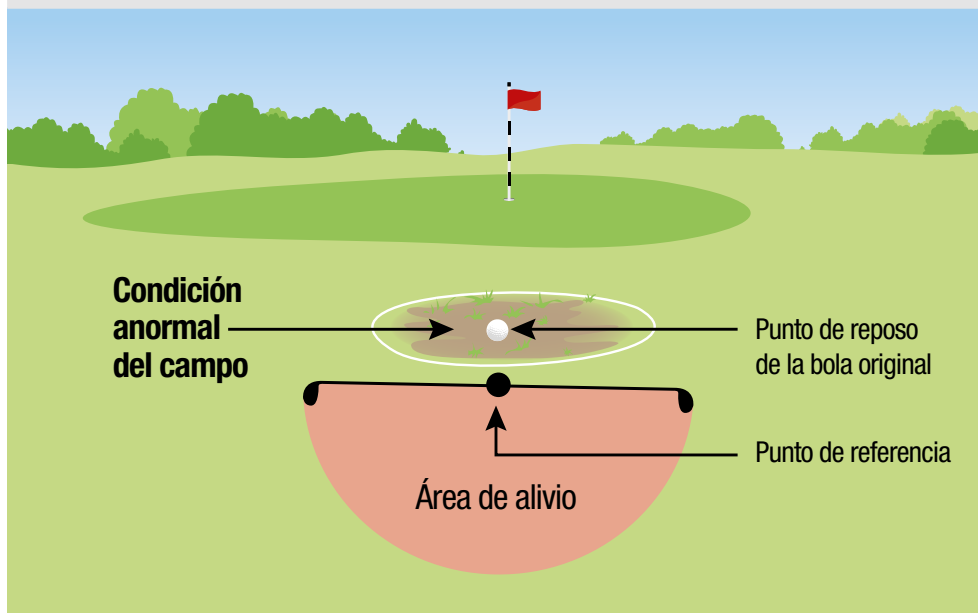
Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por obstrucciones temporales inamovibles dentro o fuera del *campo*).

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 en la siguiente *área de alivio* (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 Situación 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*.

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE 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 dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.
- El área de alivio es la longitud de un palo desde el punto de referencia, no debe estar mas 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.

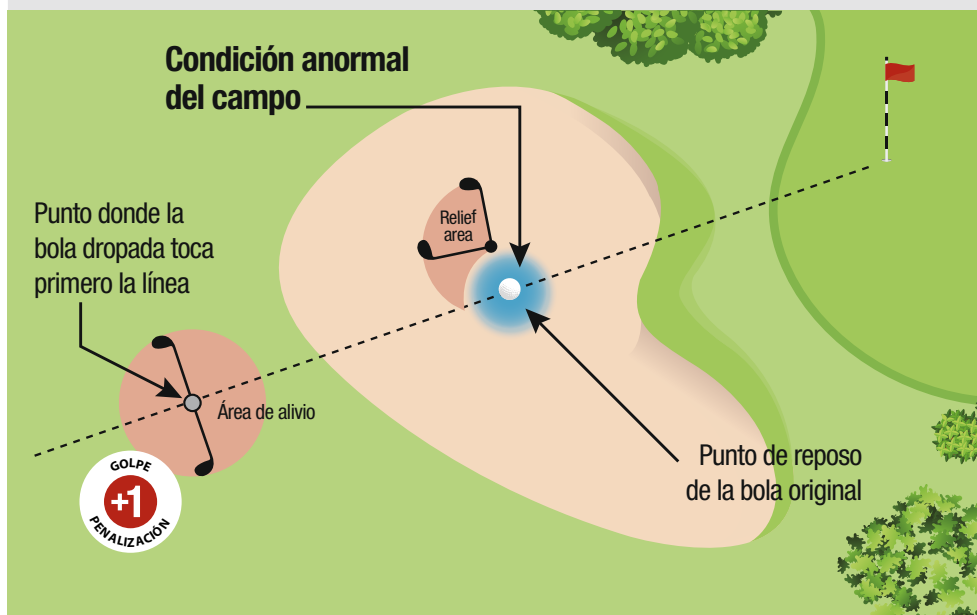
16.1c Alivio para una Bola en Búnker

Si la bola de un jugador está en un *búnker* 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: Jugar desde Búnker.** 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 *búnker*.
- Si no hay *punto más cercano de alivio total* en el *búnker*, el jugador aún puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *búnker* como punto de referencia.

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN BÚNKER



- El diagrama asume un jugador diestro.
- Cuando hay interferencia de una condición anormal del campo en un búnker, está permitido aliviarse sin penalización en el búnker bajo la Regla 16.1b o se puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del búnker con un golpe de penalización.
- El alivio fuera del búnker se realiza dropando una bola en un punto que mantiene el punto de reposo de la bola original entre el hoyo y ese punto.
- El área de alivio es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde el punto en que la bola toca por primera vez el terreno al droparla.

(2) **Alivio con Penalización: Jugar desde Fuera del Búnker (Alivio en Línea Hacia Atrás).** Con **un golpe de penalización**, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) fuera de ese búnker, manteniendo el punto de reposo original entre el hoyo y el punto donde se *dropa* la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede *dropar* la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al *dropar*, crea un *área de alivio* que tiene la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, pero con estas limitaciones:

- Límites de la Situación del Área de Alivio:
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de reposo de la bola original, y
 - » Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en el mismo búnker, **pero**

Regla 16

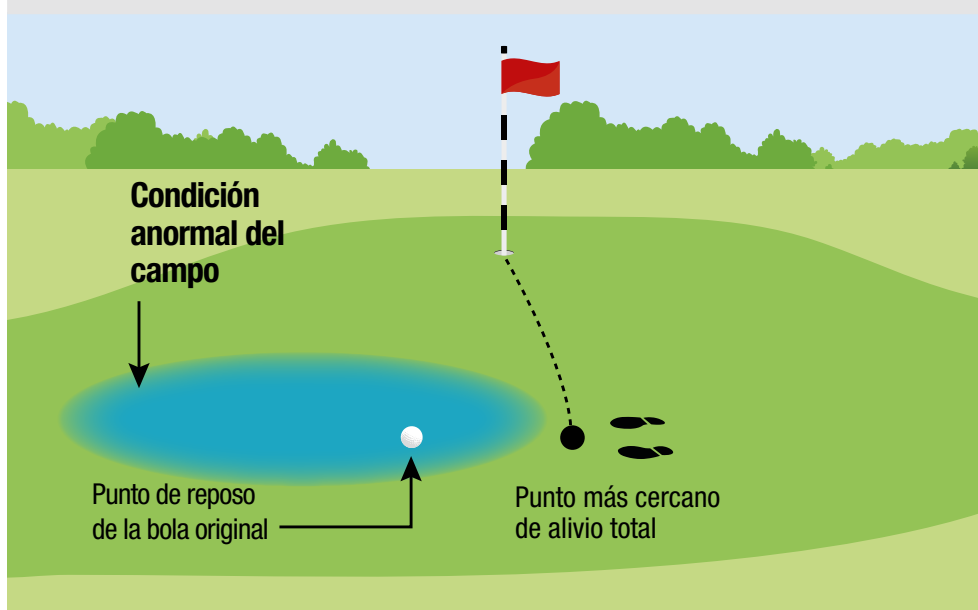
- » Debe estar en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando fue *dropada*.

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 DE 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*.

16.1e Alivio para 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 donde la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* en el *campo* como el punto de referencia para determinar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez el jugador ha puesto otra *bola en juego* para aliviarse de esta manera:
 - » La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse.
 - » 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 una Zona de Juego Prohibido en una Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, la bola no debe jugarse como reposa:

(1) Alivio Cuando la Bola Está en una Zona de Juego Prohibido en Cualquier Parte del Campo Excepto en un Área De Penalización.

Si la bola del jugador está en una *zona de juego prohibido* dentro o sobre una *condición anormal del campo*, en el *área general*, en un *búnker* 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 Búnker. 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) **Alivio Cuando la Zona de Juego Prohibido Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Parte 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 *búnker* 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:

- Aliviarse si está permitido bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *búnker* o en el *green*, o
- Tomar alivio 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.

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
- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance*, *swing* o dirección de juego claramente irrazonables en esas circunstancias.

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 tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *búnker* o en el *green*.
- (2) **Cuando la Bola Está 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 en el *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 con penalización fuera del *área de penalización*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con (1) sin penalización adicional.
- (3) **No Se Permite el Alivio Sin Penalización Cuando Es Claramente Irrazonable.** No hay alivio sin penalización bajo la Regla 16.2b:
- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola en un arbusto).
 - 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.
- 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 Debe Estar Empotrada en el Área General.** El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b solo cuando la bola está *empotrada* en el *área general*.

- No hay alivio bajo esta Regla si la bola está *empotrada* en cualquier otro lugar excepto en el *área general*.
- **Pero** si la bola está *empotrada* en el *green*, el jugador puede *marcar* el punto de reposo de la bola, levantar y limpiar la bola, reparar los daños causados por el impacto de la bola y *reponer* la bola en su punto de reposo original (ver Regla 13.1c(2)).

Excepciones – Cuándo No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General: No hay alivio bajo la Regla 16.3b:

- Cuando la bola está *empotrada* en arena en una parte del *área general* que no está cortada a la altura de la *fairway* (calle) o menor, o
- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola 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* previo del jugador 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 en 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:

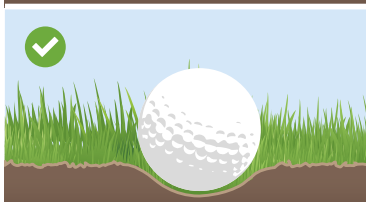
- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se empotró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue *dropada* al tomar alivio bajo una Regla.

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EMPOTRADA

**Bola empotrada**

Parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.

← Nivel del suelo

**Bola empotrada**

A pesar de que la bola no está tocando la tierra, parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.

**Bola NO empotrada**

Aunque la bola está anidada en el césped, el alivio no está permitido debido a que ninguna parte de la bola se encuentra por debajo del nivel del suelo.

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 en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

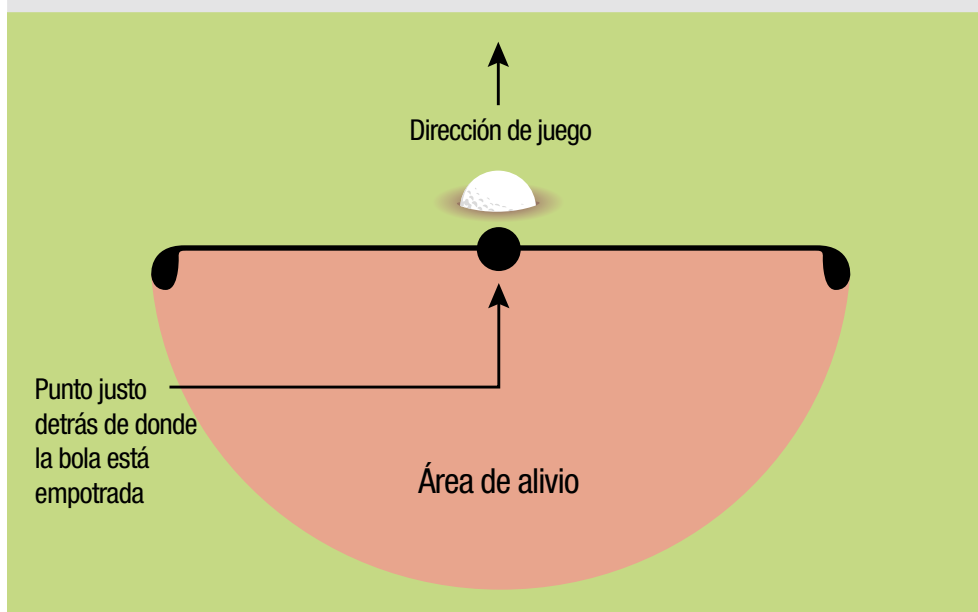
- Punto de Referencia: El punto en el *área general* justo detrás de donde está la bola *empotrada*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
 - » Debe estar 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* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio solo para una 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 en el área general justo detrás de donde está la bola empotrada.
- 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.
- Una bola debe de droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

16.4 Levantar la Bola para Ver Si Reposo 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:**
- El punto de reposo de la bola debe ser *marcado*, y la bola levantada no debe ser limpiada (**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 toma alivio, no hay penalización incluso si el jugador no *marcó* el punto de reposo de la bola antes de levantarla o limpió la bola levantada.

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 el jugador no marcó el punto de reposo de la bola antes de levantarla o limpió la bola levantada cuando no estaba permitido, y
- La bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.4: Penalización General Bajo la Regla 14.7a.

Regla 16.1 Aclaraciones: Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

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, un *stance* o una dirección de juego anormal al jugar su bola con objeto de 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 interferencia de una *obstrucción inamovible*.

El jugador está autorizado a tomar alivio de la *obstrucción inamovible*, ya que el uso de un swing de zurdo no es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Después de completar el procedimiento de alivio para el swing de zurdo, el jugador puede posteriormente usar un swing normal 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 puede jugar la bola como reposa.

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Usar Un Golpe Claramente Irrazonable Para Obtener Alivio de la Condición

Un jugador no puede usar un *golpe* claramente irrazonable para obtener alivio de una *condición anormal del campo*. Si el *golpe* del jugador es claramente irrazonable dadas las circunstancias, el alivio bajo la Regla 16.1 no está permitido, y el jugador debe, o bien jugar la bola como reposa o bien tomar alivio por bola injugable.

Regla 16

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador diestro se encuentra en una mal *lie*. Una *obstrucción inamovible* cercana no interferiría con el *golpe* normal de un jugador diestro, pero interferiría para un *golpe* a zurdas. El jugador argumenta que va a realizar el siguiente *golpe* a zurdas y cree que, ya que la *obstrucción* interferiría con tal *golpe*, la Regla 16.1b le permite tomar alivio.

Sin embargo, ya que la única razón que tiene el jugador para realizar un *golpe* a zurdas es librarse del mal *lie* tomando alivio, el uso del *golpe* a zurdas 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 Está Bajo Tierra en Un Agujero de Animal

Al decidir si se debería denegar el alivio 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 en la entrada del *agujero de animal* en lugar de la posición de la bola bajo tierra en el *agujero de animal*.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador queda en reposo bajo tierra en un *agujero* hecho por un *animal*. Un arbusto grande está inmediatamente al lado y sobrepasa la entrada al *agujero del animal*.

La naturaleza del área a la entrada del *agujero del animal* es tal que, si el *agujero del animal* no estuviera allí, sería claramente irrazonable para el jugador realizar un *golpe* a la bola (debido al arbusto que sobrepasa 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 está bajo tierra, el punto de reposo de la bola se utiliza 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 a 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/1 – Procedimiento de Alivio Cuando la Bola Reposo 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 *búnker* (Regla 16.1c), en un *área de penalización* (Regla 17.1c) o *fuera de límites* (Regla 18.2b).

Ejemplos de dónde el alivio está disponible y cómo tomar el alivio son los siguientes:

- Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en un *búnker* próximo a *green* y queda en reposo debajo del *green*. Como la bola no está ni en el *búnker* 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 en 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 se encuentra 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 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 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 pronunciada pendiente por debajo de la valla, de modo que la bola se encuentra en reposo más allá de la línea de límites. Dado que la bola está *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 realizó el golpe anterior (Regla 18.2b).
- Una bola podría haber entrado en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en el *área general*, pero no es *conocido ni virtualmente cierto* que la bola, que no ha sido encontrada, esté en la *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 realizó el golpe anterior (Regla 18.2b).

16.1c/I – El Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Seguidamente 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 aliviarse de nuevo bajo el procedimiento de alivio 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 la Opción de Alivio Antes de Poner Una Bola en Juego

Si un jugador levanta su bola para tomar alivio bajo la Regla 16.1c, no está comprometido con la opción de alivio prevista en la Regla 16.1c hasta que la bola original se ponga *en juego* o se *sustituya* por otra bola bajo esa opción.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio de *agua temporal* en un *búnker* y levanta la bola con la intención de tomar alivio sin penalización en el *búnker* (Regla 16.1c(1)). El jugador seguidamente se da cuenta de que donde la Regla requiere que la bola sea *dropada* en el *búnker* implicará un golpe muy difícil de ejecutar.

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).

16.1/1 – El Alivio de Una Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Mejores o Peores Condiciones

Si un jugador obtiene unas *condiciones que afectan al golpe* mejores después de 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 el alivio de un aspersor (*obstrucción inamovible*) en el *rough*, el *punto más cercano de alivio total* o el *área de alivio* puede estar situado en el *fairway* (calle). Si al tomar alivio el resultado es que el jugador pueda *dropar* una bola en el *fairway* (calle) esto está permitido.

En algunas situaciones, las *condiciones* pueden ser menos ventajosas para el jugador después de tomar alivio si se comparan con las *condiciones* antes de tomar el alivio, como por ejemplo cuando el *punto más cercano de alivio total* o el *área de alivio* está en un zona de rocas.

16.1/2 – Si Existe Interferencia de Una Segunda Condición Anormal del Campo Después de Tomar Alivio Total 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 nueva situación y el jugador puede volver a tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *área general*, hay dos zonas de *agua temporal* que están juntas y el jugador tiene interferencia de una de estas zonas, pero no de la otra. El jugador toma alivio bajo la Regla 16.1 y la bola queda en reposo dentro del *área de alivio* en un lugar 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 puede tomar alivio por interferencia de la segunda zona bajo la Regla 16.1.

El mismo protocolo se aplica si hay interferencia por cualquier otra *condición anormal del campo*.

16.1/3 – El Jugador Puede Elegir Tomar Alivio de Cualquiera de las Condiciones 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 cualquiera de las condiciones. Si, después de tomar alivio de una condición, existe interferencia de la segunda condición, el jugador puede entonces tomar alivio de la segunda condición.

Algunos ejemplos de esto incluyen cuando:

- En el *área general*, una *obstrucción inamovible* interfiere con el área del swing pretendido del jugador y la bola reposa en un área definida como *terreno en reparación*. El jugador primero puede tomar alivio de la *obstrucción* bajo la Regla 16.1, *dropar* la bola en el *terreno en reparación* si este es parte del *área de alivio*, y posteriormente tener 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 hay interferencia de la *obstrucción*, tomar alivio de la *obstrucción*.
- La bola de un jugador está *empotrada* en el *área general* en *terreno en reparación*. El jugador tiene la opción de tomar alivio bajo la Regla 16.1 por la 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 un *área de alivio* única, establecida para un *punto más cercano de alivio total* combinado para ambas condiciones, excepto en la situación en la que el jugador ha tomado sucesivamente alivio de la interferencia de cada condición y está esencialmente de vuelta donde el jugador comenzó.

16.1/4 – Cómo Tomar Alivio Cuando la Bola Reposa Sobre Una Parte Elevada de la Obstrucción Inamovible

Cuando una bola reposa en una parte elevada de una *obstrucción inamovible*, el *punto más cercano de alivio total* está en el terreno debajo la *obstrucción*. Esto es así para facilitar el establecimiento del *punto más cercano de alivio total* y evitar que se encuentre en la rama de un árbol cercano.

Por ejemplo, una bola queda en reposo en el área general en la parte elevada de una *obstrucción inamovible*, como una pasarela o un puente sobre una depresión profunda.

Si el jugador opta por tomar alivio en esta situación, la distancia vertical no se tiene en cuenta, y el *punto más cercano de alivio total* es el punto (Punto X) en el terreno directamente debajo de donde la bola se encuentra en la *obstrucción*, siempre que el jugador no tenga interferencia en este punto, tal como se define en la Regla 16.1a. 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 situada 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 el propósito de determinar el *punto más cercano de alivio total*.

Ver Aclaración 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 tal 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 justo encima de donde la bola reposa en el túnel.

Ver Aclaración 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 el Agua

Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal*, tanto si un jugador elige levantar la bola en movimiento como si opta por *sustituir* la bola al

tomar el alivio bajo la Regla 16.1, el jugador está autorizado a dejar la bola moverse a una posición mejor 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 de que cuando la bola llegue al Punto B, que está a unos cinco metros de distancia, su *punto más cercano de alivio total* estará en un punto mucho mejor de lo que estaría en el caso de que tomara alivio desde el Punto A.

Siempre que el jugador no demore irrazonablemente el juego (Regla 5.6a), se le permite demorar el inicio del procedimiento de alivio hasta que la bola llegue al Punto B.

Regla 16.3 Aclaraciones: Bola Empotrada

16.3a(2)/I – Determinar 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 tome alivio bajo la Regla 16.3b.

Un ejemplo de cuando es razonable concluir que la bola quedó en reposo en su propio pique es cuando el golpe de aproximación de un jugador cae sobre terreno blando justo corto de *green* en el *área general*. El jugador ve la bola botar hacia adelante y seguidamente girar hacia atrás. Cuando el jugador llega a la bola, ve que está *empotrada* en el único pique que hay en la zona. Dado que es razonable concluir que la bola giró hacia 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 la bola bota sobre una colina a una posición donde no pudo ser vista desde el área de salida, aunque la bola sea encontrada en un pique, no es razonable concluir que esté *empotrada* en su propio pique y el jugador no está autorizado a tomar alivio bajo la Regla 16.3b.

16.3b/I – Tomar Alivio de Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General

Cuando un jugador está autorizado a tomar el alivio por una bola *empotrada* en el *área general*, hay situaciones en las que el punto inmediatamente detrás de donde la bola está *empotrada* no está en el *área general*.

Cuando esto ocurre, el procedimiento de alivio requiere que el jugador determine el punto más cercano en el *área general*, y que no esté más cerca

Regla 16

del *hoyo* que el punto inmediatamente detrás de donde la bola se *empotró*, este punto se convierte en el punto de referencia para establecer un *área de alivio* bajo la Regla 16.3b.

Si bien este punto está normalmente muy cerca del punto detrás del cual se *empotró* la bola, podría estar a cierta distancia (como cuando una bola se *empotra* justo fuera de un *área de penalización* y, basándose en la forma del *área de penalización*, el jugador necesitaría ir a cierta distancia a la derecha o a la izquierda para encontrar un punto en el *área general* que no esté más cerca del *hoyo*).

Este procedimiento también se aplica cuando una bola está dentro de límites pero está *empotrada* justo al lado del *fuera de límites* o cuando está *empotrada* en la pared o en la cara justo encima de un *búnker*. (Nuevo)



Alivio Con Penalización
Reglas 17-19

REGLA

17

Áreas de Penalización

Propósito de la Regla:

La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalización, las cuales son masas 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 en el Área de Penalización

Una bola está en un *área de penalización* cuando cualquier parte de la misma:

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen del *área de penalización*, o
- Está por encima del margen o de cualquier otra parte del *área de penalización*.

Si parte de la bola se encuentra tanto en un *área de penalización* como en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposo 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 específicas limitando como se puede jugar una bola desde un *área de penalización*) o

- Jugar una bola desde fuera del *área de penalización* tomando alivio con penalización bajo las Reglas 17.1d o 17.2.

Excepción – Debe Tomarse Alivio por Interferencia de una Zona de Juego Prohibido en Área de Penalización (ver Regla 17.1e).

17.1c Alivio para Bola No Encontrada pero en el Área de Penalización

Si la bola de un jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar a un *área de penalización*:

- El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d o 17.2.
- 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 jugarse.
 - » 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 en 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**:

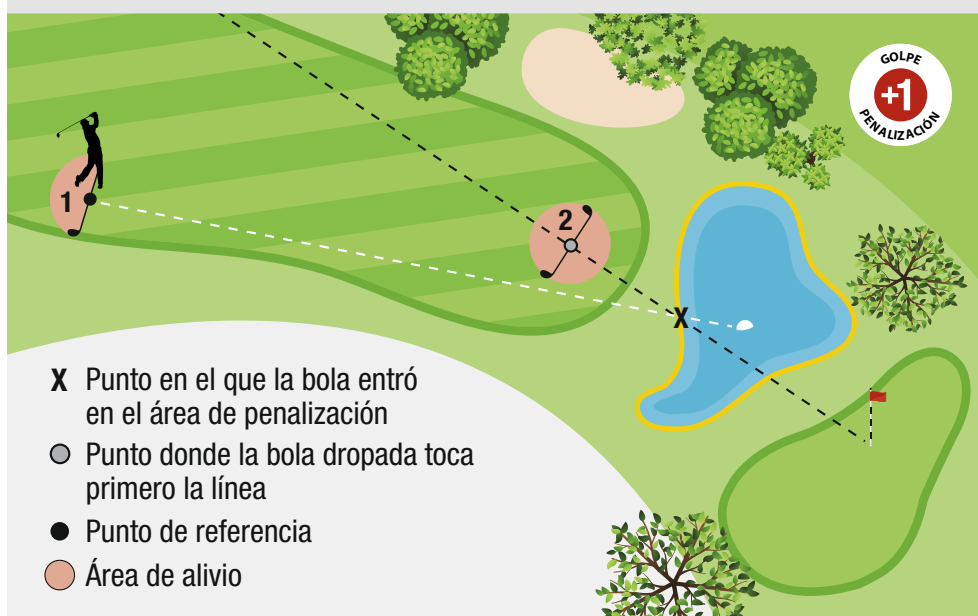
- (1) **Alivio por Golpe y Distancia.** El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).
- (2) **Alivio en Línea Hacia Atrás.** El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) fuera del *área de penalización*, manteniendo el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* entre el *hoyo* y el punto donde se *dropa* la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede *dropar* la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al *dropar*, crea un *área de alivio* que tiene la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, pero con estas limitaciones:

Regla 17

- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:

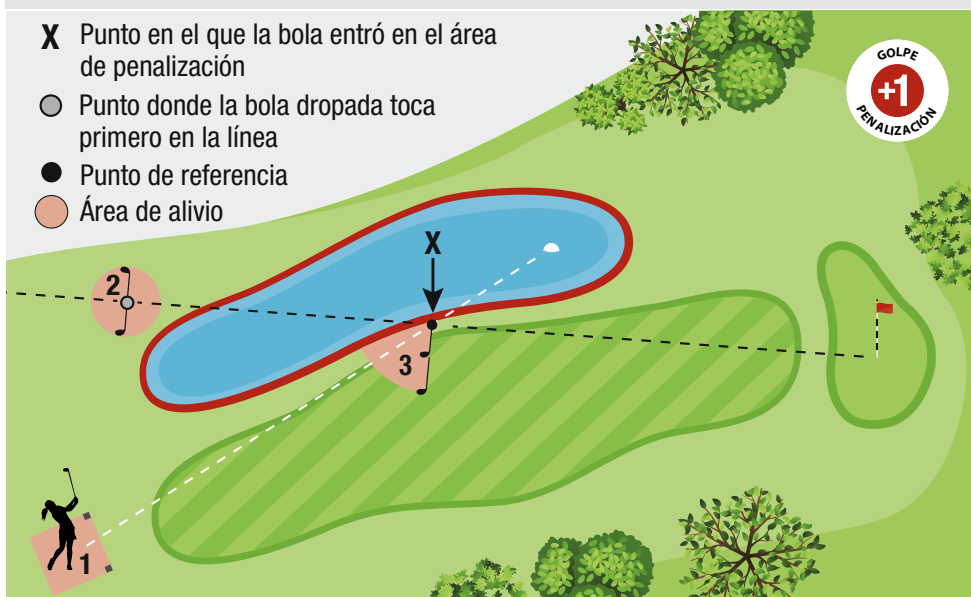
- » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización*, y
- » Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en la misma *área de penalización*, **pero**
- » Debe estar en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando fue *dropada*.

DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola fue a reposar dentro de un área de penalización amarilla, y el jugador desea aliviarse, el jugador tiene **dos** opciones, cada una de ellas con un golpe de penalización. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio por golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el lugar donde se realizó el golpe anterior.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola.

DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA 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. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio por golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el lugar donde se realizó el golpe anterior.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola.
- (3) Tomar alivio lateral (solo área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe droparse y jugarse desde un área de alivio de dos palos de longitud, que no está más cerca del hoyo que el punto X.

(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 en 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 estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación 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 donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* en el *área de alivio*.

Ver Regla 25.4m (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, se modifica la Regla 17.1d(3) para ampliar el *área de alivio lateral* a cuatro *palos de longitud*).

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*).

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 una Zona de Juego Prohibido en un Área de penalización.** El jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 17.1d o 17.2.

Si el jugador tiene interferencia de una *zona de juego prohibido* después de tomar alivio bajo esta Regla la bola no debe jugarse como reposa. En su lugar el jugador debe tomar alivio adicional bajo la Regla 16.1f(2).

- (2) **Cuando la Zona de Juego Prohibido en el Campo Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en un Área de Penalización.** Si la bola de un jugador está en 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* pretendido o *área de swing* pretendido, el jugador debe:

- Tomar alivio fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d o 17.2, o
- Aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (si esta existe) en el *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 Situación del Área de Alivio:

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

(3) **No Se Permite el Alivio Cuando Es Claramente**

Irrazonable. 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 de lo que el jugador no puede aliviarse sin penalización (como cuando el jugador no puede realizar un *golpe* debido a donde reposa la bola en un arbusto), o
- Cuando existe interferencia solo porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona de juego prohibido* para una bola en cualquier parte 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 en la misma *área de penalización* o en 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 mediante la opción de *golpe y distancia* bajo la Regla 17.1d(1), en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2) o, en un *área de penalización* roja, por alivio lateral bajo la Regla 17.1d(3).

Regla 17

Bajo la Regla 17.1 d(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:

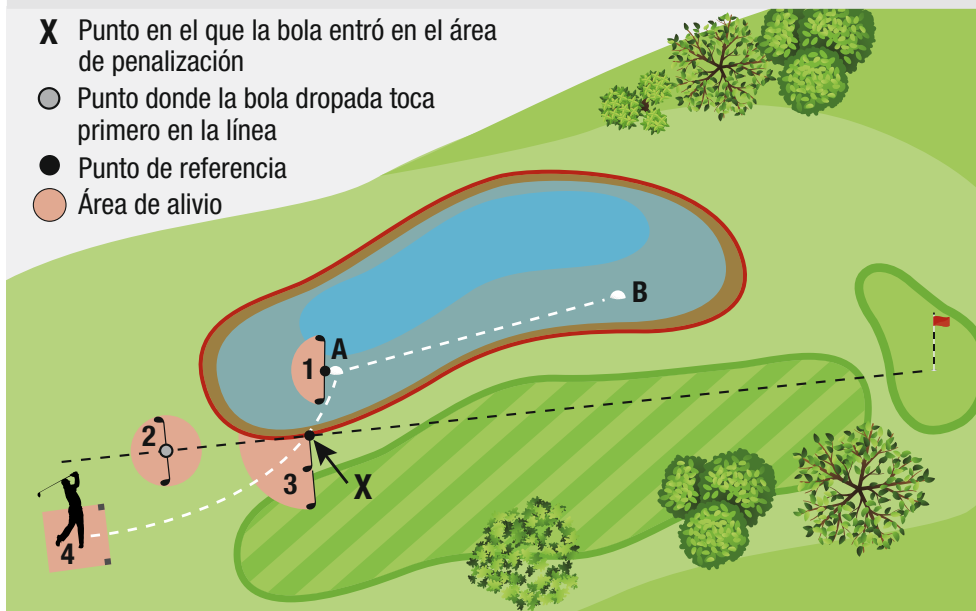
- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1 d(2) o, (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo la Regla 17.2a(2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización**: un golpe por aliviarse por *golpe distancia*, y otro por tomar alivio 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 ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN

- X** Punto en el que la bola entró en el área de penalización
- Punto donde la bola dropada toca primero en la línea
- Punto de referencia
- Área de alivio

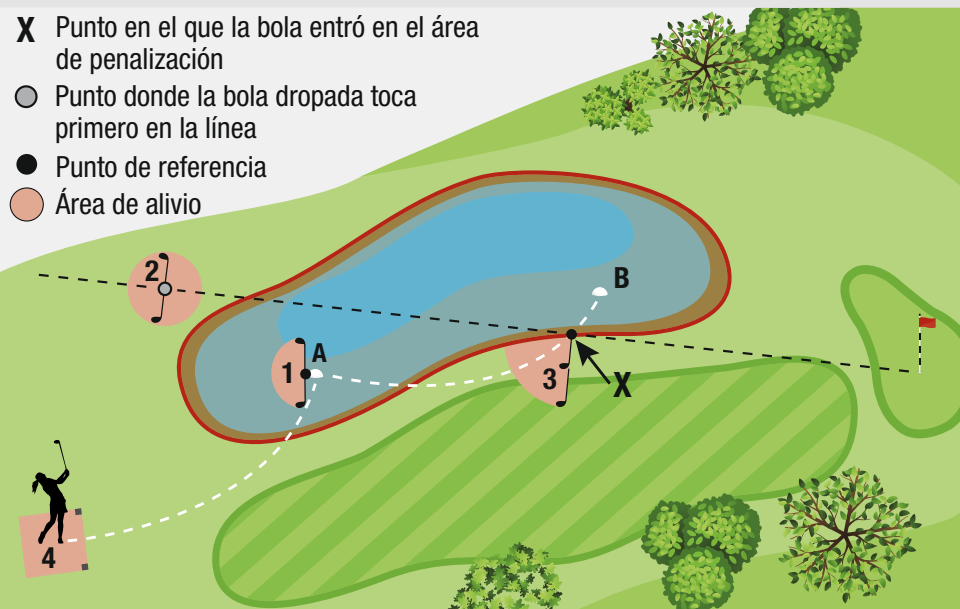


Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro** opciones. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio por golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde se realizó el golpe anterior en el punto A, y jugaría su cuarto golpe.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola, y jugaría su cuarto golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (solo área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe droparse y jugarse desde un área de alivio de dos palos de longitud, que no está más cerca del hoyo que el punto X, y jugaría su cuarto golpe.
- (4) Jugar una bola desde el área de salida, ya que fue allí donde realizó el último golpe fuera del área de penalización, y jugaría su cuarto golpe.

Si el jugador escoge la opción (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

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE 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. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro** opciones. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio por golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde se realizó el golpe anterior en el punto A, y jugaría su cuarto golpe.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola, y jugaría su cuarto golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (solo área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe droparse y jugarse desde un área de alivio de dos palos de longitud, que no está más cerca del hoyo que el punto X, y jugaría su cuarto golpe.
- (4) Jugar una bola desde el área de salida, ya que fue allí donde realizó el último golpe fuera del área de penalización, y jugaría su cuarto golpe.

Si el jugador escoge la opción (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 toma alivio 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 el jugador lo hace, incurre en **un golpe más de penalización**, para un **total de dos golpes de penalización**: uno golpe por aliviarse por *golpe distancia*, y otro por tomar alivio 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 sigue incurriendo en un **total de dos golpes de penalización**.

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 una 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),
- Una *bola empotrada* (Regla 16.3), o
- Una bola injugable (Regla 19).

La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalización bajo la Regla 17.

Regla 17

Pero cuando una situación de *animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *área de penalización*, el jugador puede aliviarse sin penalización en el *área de penalización* o con penalización fuera del *área de penalización* (ver Regla 16.2b(2)).

Regla 17.1 Aclaraciones: Opciones para Bola en Área de Penalización

17.1a/1 – Bola Perdida en Área de Penalización o en Condición Anormal del Campo Adyacente al Área de Penalización

Si la bola de un jugador no es encontrada en un área donde hay un *área de penalización* y una *condición anormal del campo* adyacente, el jugador debe usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para determinar la situación de la bola. Si, después de aplicar su juicio razonable, es *conocido o virtualmente cierto* de que la bola ha quedado en reposo en una de esas áreas, pero ambas son igualmente probables, el jugador debe tomar alivio con penalización bajo la Regla 17.

17.1d(3)/1 – 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* desde el punto de referencia, no forma parte del *área de alivio*.

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 no es conocido el punto en el que una bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización*, 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 ese punto de referencia resulta ser incorrecto. Sin embargo, hay situaciones en las que, antes de que el jugador realiza un *golpe*, es conocido que el punto de referencia está equivocado y este error debe ser corregido.

Por ejemplo, en *stroke play* (*juego por golpes*), es *virtualmente cierto* que la bola de un jugador está en un *área de penalización* roja. El jugador, habiendo consultado con los otros jugadores del grupo, estima dónde 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* basada en ese punto de referencia.

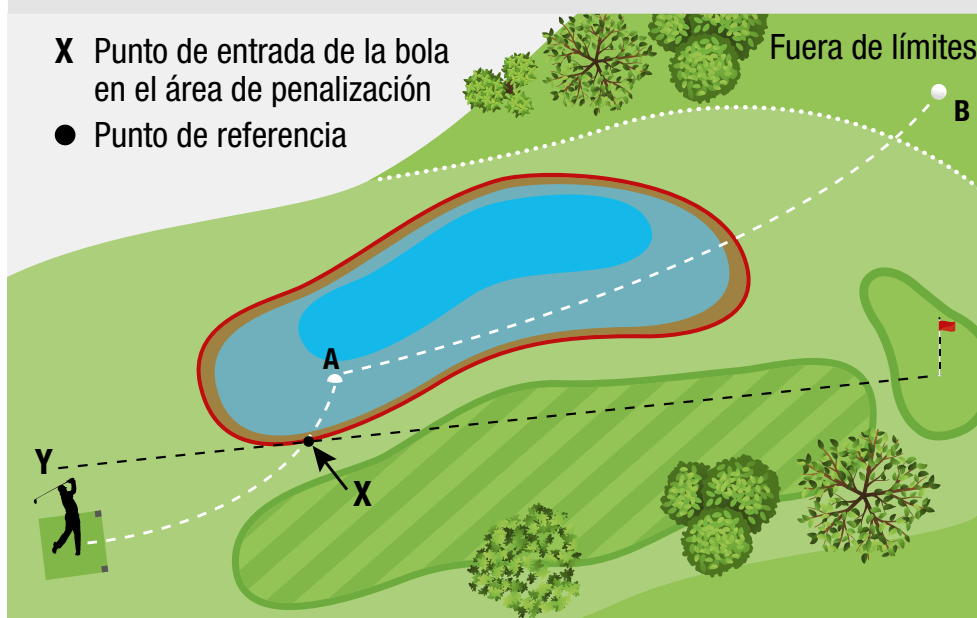
Pero, antes de realizar un *golpe* a la bola *dropada*, uno de los jugadores del grupo encuentra la bola original del jugador en el *área de penalización*, en una situación que indica que la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* aproximadamente 20 metros más cerca del *hoyo* que el punto de referencia que el jugador había estimado.

Como esta información es conocida antes de que el jugador realice un *golpe* a la bola *dropada*, el jugador debe corregir el error bajo la Regla 14.5 (Corregir un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar Una Bola). Al hacerlo, el jugador debe proceder bajo la Regla 17.1d o Regla 17.2a con respecto al punto de referencia correcto y puede utilizar cualquier opción de alivio bajo esa Regla (ver Regla 14.5b(2)).

Regla 17.2 Aclaraciones: Opciones Después de Jugar Una Bola desde un Área de Penalización

17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidas por la Regla 17.2b

DIAGRAMA 17.2b/1



En el diagrama, un jugador juega desde el *área de salida* y la bola queda en reposo dentro del *área de penalización* roja en el Punto A. El jugador elige jugar desde el *área de penalización* jugando al Punto B, que está *fuera de los límites*.

Regla 17

El jugador puede tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2b, usando el Punto A como punto de referencia para el *área de alivio* y jugará su cuarto golpe.

Si el jugador toma alivio por *golpe y distancia*, *dropando* una bola en el *área de penalización* y después de *dropar* la bola, decide no jugar la bola dropada desde donde quedó en reposo:

- El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás en cualquier lugar de la línea discontinua de puntos 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 se realizó el último golpe fuera del *área de penalización* (en este caso, el *área de salida*) bajo la Regla 17.2a(2).
- Si el jugador opta por cualquiera de estas tres opciones, incurre en un golpe de penalización más, para un total de dos golpes de penalización: un golpe por tomar alivio por *golpe y distancia* más un golpe por tomar alivio en línea hacia atrás, alivio lateral o por jugar otra bola desde donde se realizó el último golpe fuera del *área de penalización* (en este caso el *área de salida*). Por lo tanto, el jugador jugará 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 aún de esta manera incurrirá en un total de dos golpes de penalización al tomar alivio.

REGLA

18

Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

Propósito de la Regla:

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 Alivio con Penalización por Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse por *golpe y distancia* con **un golpe de penalización** y jugar 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 donde está la bola del jugador en el *campo*, e
- Incluso cuando una Regla obliga al jugador a tomar alivio de una cierta manera o jugar la bola desde cierto lugar.

Una vez el jugador pone otra *bola en juego* bajo penalización por *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 posteriormente encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del 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),
- Está jugando una segunda bola en *stroke play* (*juego por golpes*) bajo la Regla 14.7b o 20.1c(3).

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 donde la bola es encontrada.

Si el jugador no identifica su bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está *perdida*.

- (2) **Cuándo Una Bola Está 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 terreno o cualquier otra cosa (como cualquier 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 en el *campo*.

DIAGRAMA 18.2a: CUÁNDO LA 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 una bola está dentro de límites y fuera de límites.

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 jugar 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 le Ocurrió a 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 la bola:

- Quedó en reposo en el *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* dentro 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 cualquier 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 por *golpe y distancia* (ver Regla 14.6). Esto incluye cuando.

- La bola original no ha sido encontrada e identificada y aún no está *perdida*,
- Una bola puede estar *perdida* en un *área de penalización* pero también puede estar *perdida* en otra parte del campo, o
- Una bola puede estar *perdida* en un *área de penalización* pero también puede estar *fuera de límites*.

Si un jugador realiza un *golpe* desde donde se realizó el *golpe* anterior con la intención de jugar una *bola provisional*, pero no estaba permitido jugar una *bola provisional*, la bola jugada es 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 la primera bola provisional con la bola original.

18.3b Anunciar el Juego de Bola Provisional

Antes de realizar el *golpe*, el jugador debe anunciar a alguien que va a jugar una *bola provisional*:

- No es suficiente que el jugador solo diga 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 bajo la Regla 18.3.

Si el jugador no anuncia a alguien (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).

Pero si no hay nadie cerca para escuchar el anuncio del jugador, el jugador puede jugar la *bola provisional* y posteriormente informar a alguien de sus acciones cuando sea posible hacerlo.

18.3c Jugar Bola Provisional Hasta Que Se Convierta en Bola en Juego o Se Abandone

- (1) **Jugar 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 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*.

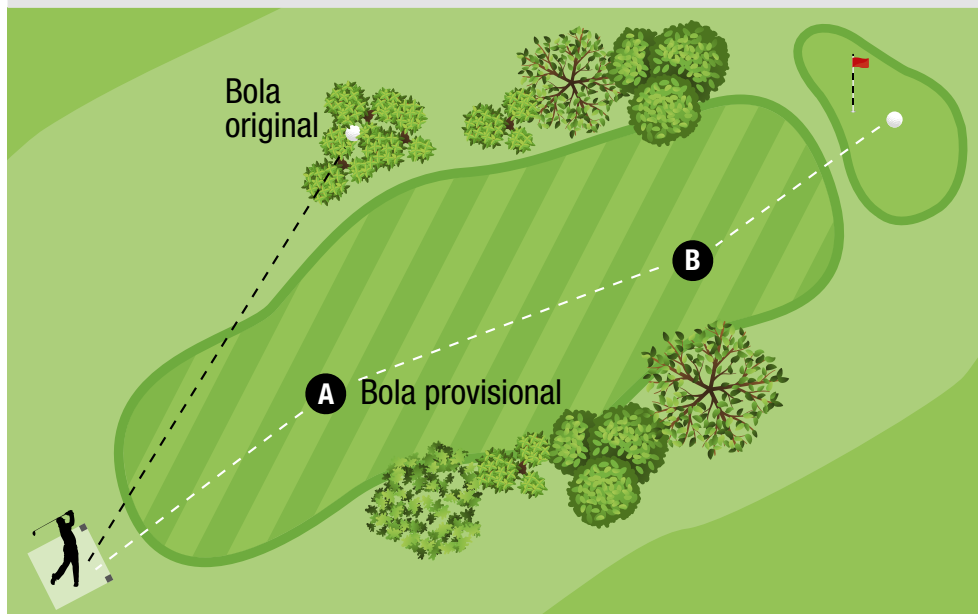
- (2) **Cuándo la Bola Provisional Se Convierte en la Bola en Juego.** La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo penalización por *golpe y distancia*, en cualquiera de estos dos casos:

- 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 Más Cercano al Hoyo Que 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 ahora está *en juego*.
- Si ambas bolas se encuentran en el *campo*, el jugador debe elegir una de ellas, la cual se considera la *bola provisional* que ahora está *en juego*, y la otra bola se trata como la bola original, la cual ya no está *en juego*, y no debe ser jugada.

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MÁS CERCANO AL HOYO QUE DONDE SE ESTIMA ESTÁ LA 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 queda en reposo en el 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 penalización de golpe y distancia.

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando Es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que le Ocurrió a la Bola:

El jugador tiene una opción adicional cuando su bola no se ha encontrado, y es *conocido o virtualmente cierto* que la bola:

- Quedó en reposo en el *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6),
- Quedó en reposo en el *campo* dentro 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 cualquier 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 por *golpe y distancia*.

(3) **Cuándo la Bola Provisional Debe Ser Abandonada.** 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 Es Encontrada 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 Es Encontrada en un Área de Penalización o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en el Área de Penalización. 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 realizar ningún *golpe* más 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* realizados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

Un jugador puede pedir a otros no buscar la bola original cuando el jugador preferiría continuar jugando con la *bola provisional*, **pero** no hay obligación, por parte de ellos, de cumplir con la petición.

Si la *bola provisional* no se ha convertido en la *bola en juego* y se encuentra una bola que podría ser la original, el jugador debe hacer todos los esfuerzos razonables para identificar esa bola. Si el jugador no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador bajo la Regla 1.2a si considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

Regla 18.1 Aclaraciones: Alivio con Penalización por Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

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 juega de nuevo 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 realiza un *golpe* (definición de bola en juego y Regla 6.2).

Por ejemplo, un jugador juega desde el *área de salida*, busca brevemente su bola y seguidamente vuelve y acomoda otra bola. Antes de que el jugador realice un *golpe* a la bola acomodada, y dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos, la bola original es encontrada. El jugador puede abandonar la bola acomodada y continuar con la bola original sin penalización, pero también está autorizado a proceder bajo *golpe y distancia* jugando desde el *área de salida*.

Sin embargo, si el jugador hubiera jugado desde el *área general* y posteriormente hubiera *dropado* otra bola para tomar alivio por *golpe y distancia*, el resultado sería diferente, y en ese caso el jugador debe continuar con la bola *dropada* bajo penalización 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 se le permite 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 la bola levantada era la *bola en juego*. El jugador decide seguidamente jugar bajo *golpe y distancia*.

El jugador incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b, además de la penalización por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.1, ya que en el momento en que la bola fue levantada por el jugador, no estaba autorizado a levantarla y no tenía ninguna intención de proceder bajo *golpe y distancia*. El próximo *golpe* del jugador será el cuarto.

Regla 18.2 Aclaraciones: Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio por Golpe y Distancia

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 convertirse en *bola perdida*. Sin embargo, hay situaciones en las que el “reloj se para” y ese tiempo de “reloj parado” no cuenta en los tres minutos de búsqueda.

Los siguientes ejemplos describen cómo contabilizar el tiempo cuando una búsqueda es interrumpida temporalmente:

- En *stroke play* (*juego por golpes*), un jugador busca su bola durante un minuto y encuentra una bola. El jugador asume que la bola encontrada es su bola, emplea 30 segundos en decidir cómo ejecutar el *golpe*, elige un palo, y juega esa bola. El jugador posteriormente descubre que es una *bola equivocada*. Cuando el jugador regresa al área donde era probable que estuviera la bola original y reanuda la búsqueda, tiene dos minutos más para buscar su bola. 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 Comité suspende el juego. El jugador continúa buscando. Cuando han transcurrido tres minutos desde que el jugador comenzó la búsqueda, la bola está *perdida*, incluso si el tiempo de búsqueda de tres minutos finaliza mientras está suspendido el juego.
- 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 seguidamente la interrumpe para buscar refugio. Cuando el jugador vuelve al *campo* para reanudar el juego, el jugador dispone de un minuto más para la búsqueda de la bola, incluso si el juego no se ha reanudado.
- Un jugador encuentra e identifica su bola en un rough alto después de dos minutos de búsqueda. El jugador abandona la zona para coger un palo. Cuando regresa, no encuentra la bola. El jugador tiene un minuto para buscarla antes de que la bola llegue a ser *bola perdida*. La búsqueda de los tres minutos se detuvo cuando se encontró la bola inicialmente.
- Un jugador está buscando su bola durante dos minutos, en ese momento se aparta a un lado para dar paso al grupo siguiente. El tiempo de búsqueda se para cuando la búsqueda se detiene temporalmente y el jugador está autorizado a buscar la bola durante un minuto más.

- Un jugador está buscando su bola, que se cree que está cubierta de arena en un *búnker*. El jugador no está seguro de las acciones que puede realizar para tratar de encontrar la bola, por lo que deja de buscarla después de un minuto para pedir una decisión al *árbitro* o al *Comité*. Dos minutos más tarde, llega un *árbitro* y le da una decisión al jugador. Cuando el jugador reanuda la búsqueda, tiene dos minutos para encontrar la bola.

18.2a(1)/2 – El Caddie No Está Obligado a Empezar la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes Que el Jugador

Un jugador puede solicitar a su *caddie* que no comience a buscar su bola.

Por ejemplo, un jugador realiza un golpe largo con el driver que se dirige hacia una zona de rough alto y otro jugador realiza un golpe corto con el driver hacia una zona de rough alto. El *caddie* del jugador comienza a caminar hacia el lugar donde la bola del jugador podría estar para comenzar la búsqueda. Todos los demás, incluido el jugador, caminan hacia el lugar donde la bola del otro jugador podría estar para buscar la bola de ese jugador.

El jugador puede solicitar 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 – Significado de “Tiempo Razonable para Hacerlo” Al Identificar la Bola

La Regla 18.2a(1) establece que un jugador debe tratar de identificar rápidamente una bola encontrada cuando se cree que la bola encontrada podría ser la bola del jugador. Y, que cuando trate de identificarla, el jugador está autorizado a disponer de un periodo de tiempo razonable para identificarla.

Sin embargo, siempre que la bola del jugador se encuentre e identifique durante el tiempo de búsqueda de los tres minutos, el jugador puede tomarse el tiempo que desee dentro de esos tres minutos para identificarla. Pero cuando se encuentra una bola cerca de la finalización del tiempo de búsqueda de los tres minutos, es razonable permitir al jugador hasta un minuto para identificar la bola.

Por ejemplo, un jugador encuentra una bola en un árbol 2 minutos y 30 segundos después de iniciar la búsqueda, pero no es capaz de identificarla inmediatamente como suya. En este caso, es razonable conceder al jugador un minuto para intentar identificar la bola, lo que significa que si el jugador es capaz de identificar la bola en los 3 minutos y 30 segundos siguientes al inicio de la búsqueda, la bola no está *perdida*. Pero si el jugador descubre que la bola no es suya después de que el tiempo de búsqueda de tres minutos haya terminado, su bola está ahora *perdida* y el jugador no tiene tiempo adicional para buscar.

Del mismo modo, cuando se encuentra una bola cerca del final del tiempo de búsqueda de los tres minutos pero el jugador no está donde se encuentra la bola, la Regla 18.2a(1) también concede al jugador un tiempo razonable para llegar al lugar donde se encuentra la bola y, una vez allí, es razonable permitirle al jugador hasta un minuto para identificarla. (Nuevo)

18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por una Corriente de Agua

Si una corriente de agua (ya sea *agua temporal* o agua en un *área de penalización*) mueve 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.

Regla 18.3 Aclaraciones: Bola Provisional

18.3a/1 – Cuándo Un Jugador Puede Jugar Bola Provisional

Cuando un jugador está decidiendo si está autorizado a jugar una *bola provisional*, solo se considerará la información que es conocida por el jugador en ese momento.

Algunos ejemplos en los que se puede jugar una *bola provisional* son los siguientes:

- 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 que podría estar *perdida*. Si más tarde es encontrada en un *área de penalización* dentro del tiempo de búsqueda de tres minutos, 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* por una bola que podría estar *perdida* hasta el momento en que el tiempo de búsqueda de tres minutos haya terminado.

Por ejemplo, si un jugador es capaz de volver al punto donde realizó su *golpe* anterior y jugar una *bola provisional* antes de que hayan finalizado los tres minutos del tiempo de búsqueda, el jugador está autorizado a hacerlo.

Si el jugador juega la *bola provisional* y la bola original es encontrada dentro de los tres minutos del 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 Lugar

Cuando un jugador juega varias bolas desde el mismo punto, cada bola se relaciona solo con la bola jugada anteriormente.

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, el jugador juega otra bola desde el área de salida. Esta bola queda en reposo en el fairway (calle).

Si la bola original no está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe continuar jugando 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 esta bola fue jugada sin anunciarla como bola provisional. Por lo tanto, la tercera bola era una bola *sustituta* de la *bola provisional* bajo penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.1), independientemente de la situación de la *bola provisional*. El jugador lleva cinco golpes (incluyendo los golpes de penalización) con la tercera bola jugada desde el área de salida.

18.3b/1 – Declaraciones Que “Claramente Indican” Que Se Está Jugando Una Bola Provisional

Al jugar 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* son:

- “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(1)/1 – Aunque Se Llevan a Cabo Acciones con la Bola Provisional, Sigue Siendo Bola Provisional

Llevar a cabo acciones con la *bola provisional* diferentes a realizar un *golpe*, como *dropar*, colocar o *sustituirla* más cerca del *hoyo* que donde se estima

que está la bola original, no significa “jugar” la *bola provisional* y no provoca que esa bola pierda su condición de *bola provisional*.

Por ejemplo, el golpe de salida de un jugador puede estar *perdido* a 175 metros del *hoyo*, por lo que el jugador 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 metros del *hoyo*. Decide declarar la *bola provisional* injugable y *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 del comienzo de la búsqueda por el jugador.

En este caso, la bola original continúa siendo la *bola en juego* porque fue encontrada dentro de los tres minutos del comienzo de la búsqueda y el jugador no ha realizado ningún *golpe* a la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* que donde se estimaba que podría estar la bola original.

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 bola original para determinar si la *bola provisional* ha sido jugada desde más cerca del *hoyo* que ese punto, y si la bola original o la *bola provisional* está *en juego*. 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 de determinan qué 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 estimado de la bola original. El jugador encuentra una bola y la juega, creyendo que era la bola original. El jugador seguidamente descubre que la bola que había jugado era la *bola provisional*. En este caso, la *bola provisional* no se ha jugado desde un punto más cercano al *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 se encuentre la bola original, 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. El jugador se adelanta y juega la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* que donde se estimaba que estaba la bola original.

Seguidamente, el jugador se adelanta y encuentra la bola original dentro de límites. La bola original debió haber rebotado en el camino y volver 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 está *en juego* y debe ser abandonada.

18.3c(2)/2 – El Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador a Pesar de la Petición del Jugador

Incluso si un jugador prefiere continuar jugando el hoyo con una *bola provisional* sin buscar la bola original, el *contrario* u otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*) puede buscar la bola original del jugador, siempre y cuando 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 hoyo 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*. A la vista de esta situación, el jugador no desea encontrar la bola original y se dirige directamente hacia la *bola provisional* con objeto de continuar el juego con ella. El *contrario* del jugador u otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*) cree que sería beneficioso para el si se encontrara la bola original, por lo que comienza a buscarla.

Si encuentra la bola original antes de que el jugador realice otro *golpe* con la *bola provisional*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar con la bola original. Sin embargo, si el jugador realiza otro *golpe* con la *bola provisional* antes de que se encuentre la bola original, se convierte en la *bola en juego* porque estaba más cerca del *hoyo* que el punto de reposo estimado de la bola original (Regla 18.3c(2)).

En *match play* (*juego por hoyos*), si la *bola provisional* del jugador está más cerca del *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)/3 – Cuándo el Resultado con la Bola Provisional Embocada Se Convierte en el Resultado del Hoyo

Siempre que la bola original no se haya encontrado 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 realizar 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, el *contrario* del Jugador A u otro jugador en *stroke play* (*juego por golpes*), 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 *hoyo* antes de que el Jugador B encuentre la bola original del Jugador A, el resultado del Jugador A para el hoyo es tres golpes.

18.3c(2)/4 – La 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 *reponer* la bola.

Por ejemplo, en *stroke play* (*juego por golpes*), 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, realiza un golpe con esta bola encontrada, levanta la *bola provisional*, y seguidamente 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 la encuentra dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Dado que la *bola provisional* se convirtió en la *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia*, el jugador está obligado a *reponer* esa bola e incurre en un golpe de penalización bajo la Regla 9.4b. El jugador también es penalizado con dos golpes de penalización por jugar una *bola equivocada* (Regla 6.3c). El próximo *golpe* del jugador es el séptimo.

REGLA

19

Bola Injugable

Propósito de la Regla:

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 Decidir Tomar Alivio 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 tomar alivio con penalización bajo la Regla 17.

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en 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 tomar alivio en 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 la bola original.

19.2a 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).

19.2b Alivio en Línea Hacia Atrás

El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) detrás del punto de reposo de la bola original, manteniendo el punto de reposo de la bola original entre el *hoyo* y el punto donde se *dropa* la bola (sin límite de distancia hacia atrás donde se puede *dropar* la bola). El punto en la línea donde la bola toca por primera vez el terreno al *dropar*, crea un *área de alivio* que tiene la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, **pero** con estas limitaciones:

- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de reposo de la bola original, y
 - » Puede estar en cualquier *área del campo*, pero
 - » Debe estar en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando fue *dropada*.

19.2c Alivio Lateral

El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola en esta *área de alivio lateral* (ver Regla 14.3):

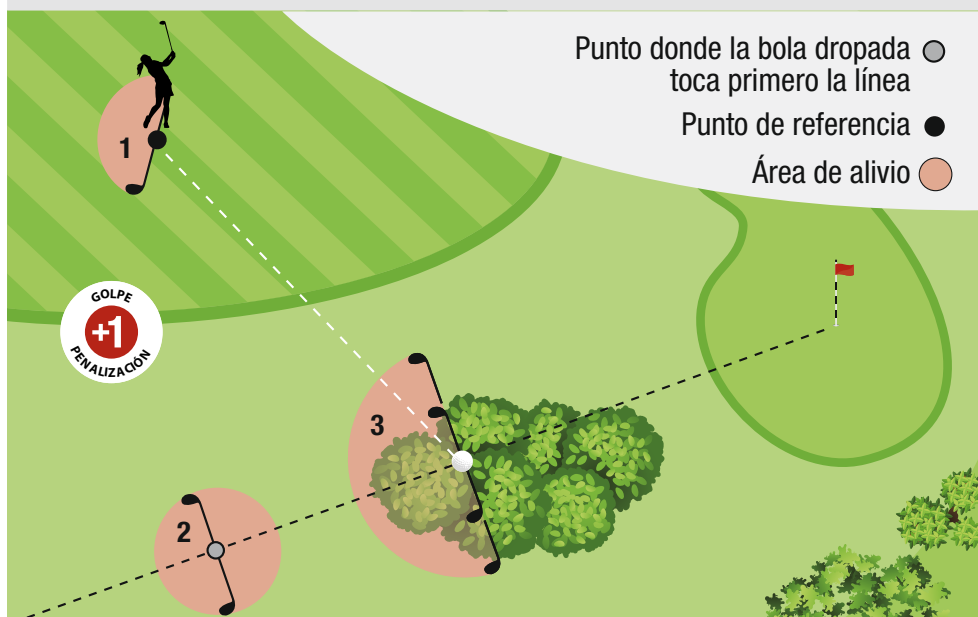
- Punto de Referencia: El punto de reposo de la bola original. Pero cuando la bola de un jugador reposa por encima del terreno, como en un árbol, el punto de referencia es el punto directamente debajo de la bola en el suelo.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de dos palos*, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones de la Situación 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 dentro del *área de alivio* y en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* en el *área de alivio*.

Ver Regla 25.4m (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, se modifica la Regla 19.2c para ampliar el *área de alivio lateral* a cuatro *palos de longitud*).

Regla 19

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. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio por golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el lugar donde se realizó el golpe anterior.
- (2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropando una bola detrás del punto de reposo de la bola original, manteniendo el punto de reposo de la bola original entre el hoyo y el punto donde se dropa la bola.
- (3) Tomar alivio lateral. El punto de referencia para tomar alivio es el punto de reposo de la bola original y una bola debe droparse y jugarse desde un área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto de referencia.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Búnker

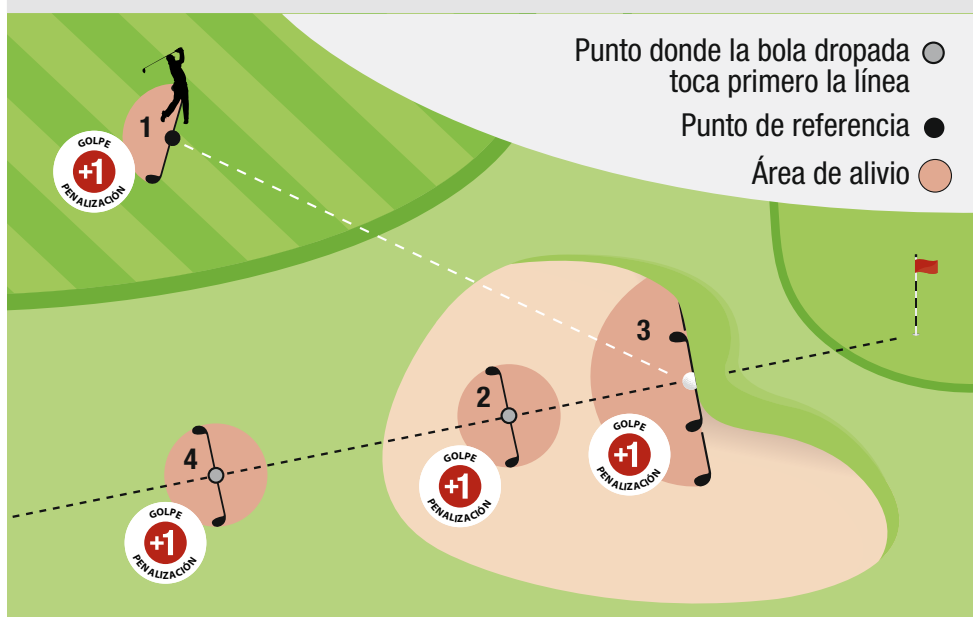
19.3a Opciones de Alivio Normales (Un Golpe de Penalización)

Cuando la bola de un jugador está en un *búnker*:

- El jugador puede tomar alivio por bola injugable con **un golpe de penalización** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:

- La bola debe de ser *dropada* en el *búnker* y quedar en reposo en el *búnker*, caso de que el jugador tome alivio en línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio lateral (Regla 19.2c).

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BÚNKER



Un jugador decide que su bola, que se encuentra en un búnker, esta 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 línea hacia atrás en el búnker.
- (3) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el búnker.
- (4) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del búnker.

19.3b Opción de Alivio Adicional (Dos Golpes de Penalización)

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador reposa en el *búnker*, con **un total de dos golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del *búnker* bajo la Regla 19.2b.

Ver Regla 25.4n (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad con ruedas, la opción de alivio en línea hacia atrás de la Regla 19.3b se reduce a un golpe de penalización).

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.3: Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Regla 19.2 Aclaraciones: Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en Green

19.2a/1 – El Jugador Puede Aliviarse Por Golpe y Distancia Incluso Cuando el Punto de Reposo del Golpe Anterior Está Más Cerca del Hoyo Que Donde Reposaba la Bola

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*.

Algunos 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 realizar el golpe con el putter su bola rueda fuera del *green*, quedando en reposo en una *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 Donde Se Realizó el Último Golpe

La opción de tomar alivio por *golpe y distancia* para una bola injugable solo es aplicable al punto de reposo donde se realizó el último *golpe*; un jugador no está autorizado a volver a ningún otro punto desde el cual se realizó un *golpe* con anterioridad.

Si la opción de alivio por *golpe y distancia* o la opción de 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 donde sea capaz de jugarla.

19.2/1 – No Se Garantiza Que la Bola Pueda Jugarse Después de Tomar Alivio por Bola Injugable

Al tomar alivio por bola injugable, el jugador debe aceptar el resultado incluso aunque este sea desfavorable, tal como cuando una bola *dropada* va a reposar a su situación original o a otro lugar con un *mal lie* dentro del *área de alivio*:

- Una vez que 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 desea) jugar la bola tal como reposa ahora, el jugador puede de nuevo volver a tomar alivio de bola injugable, con una penalización adicional, utilizando cualquier opción de alivio disponible bajo la Regla 19.

19.2/2 – La Bola Puede Ser Dropada en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable

Un jugador puede tomar alivio *dropando* una bola en un *área de alivio* en cualquier *área del campo* bajo las opciones de alivio por bola injugable. Esto incluye tomar alivio desde el *área general* y *dropar* directamente en un *búnker*, en un *área de penalización*, en un *green*, en una *zona de juego prohibido* o en un *green equivocado*.

Sin embargo, si el jugador elige *dropar* en una *zona de juego prohibido* o en un *green equivocado*, el jugador debe continuar tomando el alivio requerido por las Reglas para una *zona de juego prohibido* o para *green equivocado*.

Del mismo modo, si el jugador elige *dropar* en un *área de penalización* y no puede (o no desea) jugar la bola desde donde reposa, su única opción disponible es tomar alivio adicional bajo penalización por *golpe y distancia*, jugando desde donde realizó su anterior *golpe*, porque:

- El alivio por bola injugable no puede volverse a tomar, porque no está autorizado tomarlo cuando la bola está en un *área de penalización*.
- El alivio del *área de penalización* utilizando la opción de alivio en línea hacia atrás o el alivio lateral no son posibles, porque la bola no cruzó el margen 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 incurrirá en otro golpe de penalización (adicional al primer golpe de penalización por tomar alivio por bola injugable).

19.2/3 – El Punto de Referencia Para Golpe y Distancia No Cambia Hasta Que Se Realiza el Golpe

El punto de referencia utilizado para tomar alivio por *golpe y distancia* no cambia hasta que el jugador realiza otro *golpe* a su *bola en juego*, incluso si el jugador ha *dropado* una bola conforme a una Regla.

Por ejemplo, un jugador toma alivio por bola injugable y *dropa* una bola bajo la opción de alivio en línea hacia atrás o la opción de alivio lateral. La bola *dropada* permanece dentro del *área de alivio*, pero rueda quedando en reposo en un lugar que el jugador nuevamente decide que está injugable.

Con un golpe de penalización adicional, el jugador puede volver a utilizar la opción de alivio en línea hacia atrás o la opción de alivio lateral, o puede

elegir la opción de alivio de *golpe y distancia*, utilizando el punto, donde la bola se jugó por última vez antes declararse injugable por primera vez, como punto de referencia. Este punto de referencia para el alivio por *golpe y distancia* no cambia, ya que el jugador no ha realizado un *golpe* a la bola *dropada*.

La situación sería diferente si el jugador hubiera realizado 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 Tomar Alivio por Bola Injugable y Descubre Antes de Droparla que la Bola Estaba en Terreno en Reparación

Si un jugador levanta su bola para tomar alivio por bola injugable y en ese momento descubre que estaba en *terreno en reparación* u otra *condición anormal del campo*, el jugador aún puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1, siempre y cuando no haya puesto una *bola en juego* bajo la Regla 19 para tomar alivio por bola injugable.

19.2/5 – El Jugador Debe Encontrar la Bola para Utilizar las Opciones de Alivio en Línea Hacia Atrás o Alivio Lateral

Las opciones de alivio en línea hacia atrás y alivio lateral bajo las Reglas 19.2 y 19.3 no pueden utilizarse sin encontrar la bola original, ya que ambas opciones requieren determinar el punto de reposo original de la bola como punto de referencia para tomar alivio. Si se utiliza cualquiera de las opciones de alivio para tomar alivio por bola injugable con referencia a una bola que no es la bola del jugador, se considera que el jugador ha tomado alivio por *golpe y distancia*, ya que es la única Regla que se puede utilizar 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 su bola, el jugador decide tomar alivio lateral (Regla 19.2c), *sustituye* la bola y la juega. Mientras camina para realizar el siguiente *golpe*, el jugador encuentra su bola. Dado que el jugador no conocía el punto de reposo de la bola original en el momento en que fue *sustituida*, se considera que ha tomado alivio por *golpe y distancia* y lo hizo desde un *lugar equivocado* (Regla 14.7).

En *match play* (*juego por hoyos*), el jugador pierde el hoyo por jugar desde un *lugar equivocado*.

En *stroke play* (*juego por golpes*), el jugador incurre en un golpe de penalización por tomar alivio por *golpe y distancia* (Regla 18.1) y otros dos golpes de penalización por hacerlo desde un *lugar equivocado*. Si el

lugar equivocado fue una *grave infracción*, el error debe corregirse antes de realizar un *golpe* para comenzar otro hoyo, o para el caso del hoyo final de la *vuelta*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*.



VIII

Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas

Regla 20

REGLA
20

Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité

Propósito de la Regla:

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 Resolver 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 cuestión 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) **Resolver Cuestiones por Acuerdo.** Durante una *vuelta* los jugadores de un match pueden acordar como resolver una cuestión sobre Reglas:

- Dicho acuerdo es final, incluso aunque luego resulte ser incorrecto bajo las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden no aplicar cualquier Regla o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b(1)).

- **Pero** si un *árbitro* está asignado al match, el *árbitro* debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a su conocimiento a tiempo (ver Regla 20.1b(2)) 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) **Solicitud Decisión Hecha Antes que el Resultado del Match Es Final.** Cuando un jugador quiere que un *árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas a su juego o al juego del *contrario*, el jugador 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 decisión:
 - » 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 realice 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 hoyo(s) en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador solicita una decisión sobre un hoyo anterior, solo se dará una decisión si se cumplen las tres circunstancias siguientes:

- El *contrario* infringió la Regla 3.2d(1) (informar de un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d(2) (no comunicar al jugador una penalización),
- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera realizara un *golpe* para comenzar el hoyo que están jugando o, entre hoyos, el hoyo recién acabado, y

Regla 20

- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita una decisión a tiempo (según se establece anteriormente).

(3) **Solicitud Decisión Hecha Después que el Resultado del Match Es Final.** Cuando un jugador solicita una decisión después de que el resultado del match es final:

- El Comité 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
 - » El contrario infringió la Regla 3.2d(1) (informar un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d(2) (no comunicar 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 está autorizado a completar el hoyo con dos bolas. Ese procedimiento solo se aplica en *stroke play* (juego por golpes) (ver Regla 20.1c).

20.1c Cuestiones Sobre 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 cuestión 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 cuestión de Reglas con el Comité, antes de entregar su *tarjeta de resultados*.

(2) **Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores de 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 bajo la Regla 1.2a si considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

(3) **Jugar Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder.**

Un jugador que tiene dudas sobre como proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas después de que surge la duda y antes de realizar un *golpe*.
- El jugador debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para esa bola, anunciando la elección a su *marcador* o a otro jugador antes de realizar un *golpe*.
- Si el jugador no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- El jugador debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, incluso si tiene el mismo resultado con ambas bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.
- Si el jugador realiza 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 incurre en 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.

(4) **Decisión del Comité sobre el Resultado para el Hoyo.**

Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el *Comité* decidirá el resultado del jugador para el hoyo, de la siguiente manera:

- El resultado con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para esa bola.

Regla 20

- 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 esa otra bola.
- 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* realizados 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 fue jugada como reposaba y estaba permitido el juego desde allí, o (b) la bola que fue jugada se puso *en juego* bajo un procedimiento correcto, de la forma correcta y en el lugar correcto bajo las Reglas.

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas

20.2a Decisiones del Árbitro

Un árbitro es una persona designada por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. El árbitro puede buscar la ayuda del Comité antes de tomar una decisión.

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, pero después de dar una decisión, el árbitro puede:

- Obtener una segunda opinión de otro árbitro, o.
- Informar de la decisión al Comité para su revisión,

pero no está obligado a hacerlo.

La decisión de un *árbitro* es final y, por lo tanto, si un *árbitro* por error autoriza a un jugador a infringir una Regla, el jugador no será penalizado.

Pero para saber cuándo se corregirá una decisión incorrecta de un *árbitro* o del *Comité*, ver Regla 20.2d.

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 Aplicar 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 observados 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 Decisiones Incorrectas y Errores Administrativos

(1) **Decisiones Incorrectas.** Una decisión incorrecta ha tenido lugar cuando un *árbitro* o el *Comité* ha intentado aplicar las Reglas a una situación, pero lo ha hecho incorrectamente. Ejemplos de decisiones incorrectas incluyen:

- Aplicar una penalización incorrecta o no aplicar una penalización,
- Aplicar una Regla que no se aplica o que no existe, y
- Malinterpretar una Regla y aplicarla incorrectamente.

Si posteriormente se determina que la decisión de un *árbitro* o del *Comité* es incorrecta, la decisión deberá corregirse si es posible bajo las Reglas. Si es demasiado tarde, la decisión incorrecta se mantiene.

Regla 20

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 el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a (como levantar una *bola en juego* cuando no está permitido bajo las Reglas), no hay penalización y la instrucción se trata como una decisión incorrecta.

Véase los Procedimientos del Comité, Sección 6C (que debería hacer el *Comité* cuando ha habido una decisión incorrecta).

(2) **Errores Administrativos.** Un error administrativo es un error procedimental en relación con la administración de la competición, y no hay límite de tiempo para corregir tal error, incluso después de que el resultado de un match es final o una competición *stroke play* (*juego por golpes*) está cerrada. Un error administrativo es diferente de una decisión incorrecta. Ejemplos de errores administrativos incluyen:

- Calcular erróneamente el resultado de un empate en *stroke play* (*juego por golpes*),
- Calcular erróneamente un hándicap, lo que provoca que el jugador equivocado gane la competición, y
- Conceder un premio al jugador equivocado tras no publicar el resultado del ganador.

En estas situaciones, el error debería ser corregido y los resultados de la competición deberían ser modificados consecuentemente.

20.2e Descalificar 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 no aplicar una penalización, o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalización que saben se aplica).

Esto se puede hacer incluso después de que el resultado del match es final (ver Regla 3.2a(5)).

Para saber cuando el *Comité* dará una decisión cuando se solicite 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 las condiciones 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 realizado la salida en su primer match.

Pero, un jugador debe ser **descalificado**, incluso después de cerrarse la competición, si:

- Entregó un resultado para cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido. **Excepto** que el jugador no está descalificado si la razón de un resultado más bajo es la exclusión de uno o más golpes de penalización que no conocía antes de que se cerrara la competición (ver Regla 3.3b(3)),
- Sabía, antes de que se cerrara la competición, que estaba infringiendo cualquier otra Regla con la penalización de descalificación, o,
- Se puso de acuerdo con otro jugador para ignorar cualquier Regla o penalización que 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.

20.2f Jugador Inelegible

No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición en la que se descubre que un jugador que ha competido en la misma es inelegible de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Esto se aplica incluso después de que el resultado de un match es final o después de que una competición *stroke play* (juego por golpes) está cerrada.

En estas circunstancias, se considerará que el jugador no ha participado en la competición, que es diferente a ser descalificado, y los resultados se corregirán 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 bajo las Reglas.

Regla 20.1 Aclaraciones: Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

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

Un jugador tiene 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 aplicar penalizaciones más adelante en el match. Si se dará una decisión depende de en qué momento el jugador es conocedor de los hechos (no del momento en el cual se enteró de que algo suponía una penalización) y en qué momento se hizo la solicitud de una 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 bajo la Regla 4.2c(1), determina que está cortada y la *sustituye* por una nueva bola de acuerdo con 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 determinación hecha por el Jugador A. A pesar de eso, el Jugador B decide pasar por alto la posible infracción y no le dice nada al Jugador A. Ambos jugadores *embocan* y juegan desde la siguiente *área de salida*.

A la conclusión del hoyo final, 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* de la bola que el Jugador A hizo en el primer hoyo y que va a solicitar una decisión al *Comité*.

El *Comité* debería determinar que la solicitud de una decisión del Jugador B no se realizó a tiempo, ya que el Jugador B era conocedor de los hechos durante el juego del primer hoyo y, posteriormente, realizó un *golpe* en el segundo hoyo (Regla 20.1b(2)). Por lo tanto, el *Comité* debería decidir que no corresponde dar 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 de Que el Resultado del Match Sea Final Puede Dar Lugar a 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 regresar al *campo* para reanudar el partido.

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 solicita una decisión, y el Comité determina correctamente que la solicitud de la decisión efectuada por el Jugador A se hizo a tiempo. Los jugadores deben regresar 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 ahora está 3 arriba con 4 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 del *búnker* durante un swing de práctica en el hoyo 14. El jugador B había ganado el hoyo 14. El Jugador A solicita una decisión, y el Comité determina correctamente que la solicitud efectuada 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 regresar al hoyo 17 y reanudar el match. Como el resultado del match se ajusta cambiando que el Jugador B ganó el hoyo 14 en lugar de que lo perdió, el Jugador B ahora está 3 arriba con 2 hoyos por jugar.

20.1b(4)/I – Completar el Hoyo con Dos Bolas No Está Permitido en Match Play (Juego por Hoyos)

Jugar dos bolas está limitado a *stroke play* (*juego por golpes*), porque cuando se está jugando un match, cualquier incidente en ese match concierne solo a los jugadores involucrados en el 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 parte del jugador y solicita 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(3)/1 – No Hay Penalización por Jugar una Bola que Ya No Estaba en Juego Cuando Se Están Jugando Dos Bolas

En *stroke play* (juego por golpes), cuando un jugador no está seguro de lo que hacer y decide jugar dos bolas, no incurre en penalización si una de las bolas jugadas era su bola original que ya no está en juego.

Por ejemplo, la bola de un jugador después de buscarla durante tres minutos no se encuentra en un *área de penalización*, por lo que el jugador toma correctamente alivio del *área de penalización* bajo la Regla 17.1c y juega una *bola sustituida*. Posteriormente, la bola original se encuentra en el *área de penalización*. Al no estar seguro de lo que hacer, el jugador decide jugar la bola original como una segunda bola antes de ejecutar más golpes, y escoge el resultado con la bola original. El jugador completa el hoyo *embocando* con ambas bolas.

La bola jugada bajo la Regla 17.1c es la *bola en juego* y el resultado con esa bola es el resultado del jugador para el hoyo. El resultado con la bola original no cuenta, ya que dicha bola ya no estaba en juego. Sin embargo, el jugador no incurre en penalización por jugar la bola original como una segunda bola.

20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir Jugar Dos Bolas Antes de Realizar Otro Golpe

La Regla 20.1c(3) obliga al jugador a decidir si jugará dos bolas antes de realizar un golpe, de tal manera que la decisión de jugar dos bolas o la elección de la bola que contará no se vea influenciada por el resultado de la bola que acaba de jugar. *Dropar* una bola no equivale a realizar un golpe.

Algunos ejemplos de la aplicación de este requerimiento son:

- La bola de un jugador va a reposar sobre un camino de superficie artificial en el *área general*. Al tomar alivio, el jugador levanta la bola, la *dropa* fuera del área de alivio requerida y la juega. El *marcador* del jugador cuestiona el *dropaje* y le advierte al jugador que puede 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) ya que ya se ha realizado un golpe y el jugador debe añadir la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado* (Regla 14.7). Si el jugador cree que esto podría ser una grave infracción por jugar desde *lugar equivocado*, el jugador debería jugar una segunda bola de acuerdo con la Regla 14.7 para evitar una posible descalificación. Si el *marcador* del jugador hubiera cuestionado el *dropaje* antes de que el jugador realizara el golpe a la bola y no hubiera sabido que hacer, el jugador podría haber completado el hoyo con dos bolas de acuerdo con 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 está seguro si se le permite quitar la estaca. El jugador realiza su siguiente *golpe* sin quitar la estaca. En este momento, el jugador decide jugar una segunda bola con la estaca retirada y solicitar una decisión del *Comité*. 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 realizar un *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 como reposa. Habitualmente, la bola original se juega como reposa, y la segunda bola se pone *en juego* de acuerdo con la Regla que se esté aplicando. Sin embargo, también está permitido poner la bola original *en juego* bajo la Regla.

Por ejemplo, si un jugador no está seguro de si su bola reposa en una *condición anormal del campo* en el *área general*, el jugador puede decidir jugar dos bolas. El jugador puede entonces tomar alivio bajo 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 la bola original reposaba en el *área dudosa* y jugarla desde allí.

En tal caso, el jugador no necesita *marcar* el punto de reposo de la bola original antes de levantarla, aunque es recomendable hacerlo.

20.1c(3)/4 – El Jugador Está Obligado a Completar el Hoyo con la Segunda Bola Después de Anunciar su Intención de Hacerlo y Escoger Qué Bola Debería Contar

Después de que un jugador ha anunciado su intención de jugar dos bolas de acuerdo con la Regla 20.1c(3) y ha puesto una *bola en juego* o ha realizado 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*, una de las bolas y esa bola no jugada o 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 bola que no cuenta.

Por ejemplo, la bola de un 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 le gustaría

Regla 20

que contase la segunda bola. El jugador seguidamente realiza un *golpe* con bola original desde la rodada. Al ver los resultados de este golpe, el jugador decide no jugar la segunda bola. Una vez finalizada 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 no es *terreno en reparación*, cuenta el resultado con la bola original y no incurre en penalización por no jugar la segunda bola.

El resultado sería el mismo para un jugador que realizó un *golpe* o varios *golpes* con una segunda bola, pero la levantó antes de completar el hoyo.

20.1c(3)/5 – 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 de acuerdo con esta Regla no es lo mismo que una *bola provisional* bajo 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 está *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*, el jugador debe tratar la *bola provisional* como la segunda bola.

Algunos ejemplos de uso de una *bola provisional* como segunda bola son:

- El jugador no está seguro de si su bola original está *fuera de los límites*, por lo que completa el hoyo con la bola original y la *bola provisional*.
- Para el jugador es *conocido* o *virtualmente cierto* de que su bola original que no ha sido encontrada se encuentra en una *condición anormal del campo*, y no está seguro de como proceder, por lo que completa el hoyo con la *bola provisional* y una segunda bola tomando alivio bajo la Regla 16.1e.

20.1c(3)/6 – El Jugador Puede Jugar Una Bola de Acuerdo Con Dos Reglas Diferentes

Cuando un jugador no está seguro sobre el procedimiento correcto, se recomienda que juegue dos bolas bajo la Regla 20.1c(3). Sin embargo, no hay nada que prohíba al jugador jugar una bola de acuerdo con 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 lugar injugable, este está situado en un área que a su juicio debería estar marcada como *terreno en reparación*, pero que no está marcada como tal. No estando seguro de como proceder y estando dispuesto a aceptar la penalización de un golpe si no es *terreno en reparación*, el jugador decide usar una bola y droparla en el *área de alivio* permitida al tomar alivio de *terreno*

en *reparación* (Regla 16.1) y simultáneamente en parte del *área de alivio* permitida al tomar alivio por 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 tomar alivio de bola injugable. Si el *Comité* decide que el área no es *terreno en reparación*, el jugador incurre en un golpe de penalización por tomar alivio de bola injugable.

Si al emplear el procedimiento descrito anteriormente la bola del jugador queda en reposo en un punto donde hay interferencia de la condición (requerida por la Regla 16.1 pero no para la Regla 19.2), debería solicitar una decisión al *Comité* o jugar dos bolas bajo la Regla 20.1c(3).





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 de la Regla:

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 realizados 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 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, con las modificaciones de la Regla 24.

21.1b Anotar Resultados 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*, elige 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 de anotar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados*:

- Si el Hoyo Se Ha Finalizado 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 resultado que implique la obtención de cero puntos.

Regla 21

El **Comité** es responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada hoyo y, en una competición hándicap, de aplicar los golpes hándicap al resultado anotado para cada hoyo, antes de calcular el número de puntos.

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 STABLEFORD SCRATCH

Nombre: John Smith Fecha: 01/03/23

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

Todas las penalizaciones que se aplican en *stroke play* (juego por golpes), se aplican en *Stableford*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero** obtiene **cero puntos** en el hoyo donde ocurrió 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),
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b), o

- No corregir el error de realizar un *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, el jugador está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el resultado *Stableford* de un jugador para un hoyo no puede ser menor de cero puntos.

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 bajo la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o ya no puede obtener algún punto en ese hoyo.

21.2 Resultado Máximo

21.2a Resumen del Resultado Máximo

Resultado Máximo es una modalidad de *stroke play* (*juego por golpes*) en la que el resultado de un jugador o *bando* tiene establecido por el Comité, un número máximo de golpes, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas (1-20) para *stroke play* (*juego por golpes*), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competiciones *scratch*, pero se puede adaptar también para competiciones *hándicap*, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de la Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.2b Anotar 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 realizados 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*, elige 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 de anotar los resultados de los hoyos 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 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 igual o superior al máximo.

El Comité es 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 hándicap, aplicar los golpes hándicap.

21.2c Penalizaciones en Resultado Máximo

Todas las penalizaciones que se aplican en *stroke play* (juego por golpes), se aplica también al *Resultado Máximo*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero** se le asigna el **resultado máximo** en el hoyo donde 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).
- No corregir el error de realizar un *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con la penalización de descalificación, el jugador 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.

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 bajo 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).

Regla 21

Se aplican las Reglas (1-20) 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 Anotar 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 realizados 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 que 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 elige 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 de anotar los resultados de los hoyos 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 otro resultado con el cual se pierde 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 cual se pierde el hoyo.

El *Comité* es responsable de decidir si el jugador gana, pierde o empata cada hoyo y, en una competición hándicap, aplicar los golpes 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

Todas las penalizaciones que se aplican en *stroke play* (*juego por golpes*), se aplican en *Par/Bogey*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero pierde el hoyo** donde ocurrió 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),
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b), o
- No corregir el error de realizar un *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, el jugador está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el jugador no puede obtener un resultado peor que la pérdida del hoyo.

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

Regla 21

la bola en un momento en el 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 bajo la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o ya ha perdido el hoyo.

21.4 Three-Ball Match Play

21.4a Resumen de Three-Ball Match Play

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 al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.

Las Reglas de *match play* (juego por hoyos), contenidas en las Reglas (1-20, se aplican a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se utilizan en las dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas en un match, podría entrar en conflicto en el otro match.

21.4b Jugar 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.
- Esto significa que el jugador debe completar el hoyo jugando con una bola diferente en cada match.

21.4c Bola o Marcador de Bola Levantado o Movido 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 su match con el otro jugador.

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 otras muchas modalidades, tales 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 formas de juego frecuentes).

Regla 21.4 Aclaraciones: Three-Ball Match Play

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 afectan a un match, pero no al otro.

Por ejemplo, el jugador A concede el siguiente *golpe*, un hoyo o el match al jugador B. Esa concesión no tiene ninguna consecuencia en el match entre el jugador A y el jugador C o el match entre el jugador B y el jugador C.

Regla 21.5 Aclaraciones: Otras Modalidades de Jugar al Golf

21.5/1 – El Jugador Puede Competir en Múltiples Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) al Mismo Tiempo

Un jugador puede competir simultáneamente en múltiples 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 de la Regla:

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.

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

Puesto que ambos *compañeros* compiten como un *bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *bando* antes de que se realice el *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla, *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 (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 del *compañero* o *caddie* 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 Realizar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada *golpe* para el *bando* de forma alternada:

- Los *compañeros* deben alternar el orden en el cual juegan primero desde el *área de salida* de cada hoyo.
- 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, se repite 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 ser jugada por 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 Realizar 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 realizar un *golpe* desde donde el *bando* jugó el primer *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 14.6).
- El *golpe* realizado en orden incorrecto y cualquier otro *golpe* hasta corregir el error (incluyendo *golpes* realizados y cualquier *golpe* de penalización incurridos únicamente por jugar esa *bola*) no cuentan.

Regla 22

- Si el *bando* no corrige el error antes de realizar 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**.

22.4 Iniciar la Vuelta

22.4a Compañero Que Juega Primero

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* realiza un *golpe* para comenzar el primer hoyo del *bando*.

22.4b Hora de Salida y Lugar de Comienzo

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 lugar de comienzo 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 lugar de comienzo 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 esta forma, el *bando* infringe la Regla 5.3a.

22.5 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.

22.6 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4), un jugador no debe colocarse en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola mientras su *compañero* está realizando un *golpe* para obtener información para el siguiente *golpe* del *bando*.

Penalización por Infracción de la Regla 22.6: Penalización General.

Regla 22.3 Aclaraciones: El Bando Debe Alternarse Al Realizar los Golpes

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

En el juego de *Foursomes* mixtos donde se utilizan diferentes *áreas de salida* para damas y caballeros, por ejemplo, un jugador juega desde el *área de salida* con marcas amarillas y su *golpe* va *fuera de límites*, la jugadora debe jugar el siguiente *golpe* desde el *área de salida* con marcas amarillas.

22.3/2 – Determinando Qué Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en Foursomes Salen desde la Misma Área de Salida

Si tanto el jugador como su *compañero* equivocadamente salen desde la misma *área de salida*, es necesario determinar 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 realiza su *golpe* de salida, y a continuación, el Jugador B juega desde la misma *área de salida*:

- Si era el turno del Jugador A, la bola del Jugador B sería la *bola en juego* del *bando* bajo penalización de *golpe* y *distancia* (Regla 18.1). El *bando* llevaría tres golpes (incluyendo un golpe de penalización) y es el turno de juego del Jugador A.
- Si era el turno del Jugador B, el *bando* perdería el hoyo en *match play* (*juego por hoyos*) o incurriría en dos golpes de penalización en *stroke play* (*juego por golpes*) por jugar en orden incorrecto cuando el Jugador A jugó primero desde el *área de salida*. En *stroke play* (*juego por golpes*), la bola del Jugador B sería la *bola en juego* del *bando* el *bando* llevaría 3 golpes (incluidos dos golpes 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 intencionalmente un golpe a la bola. Un “golpe” es el movimiento del palo hacia delante realizado para golpear la bola. Por lo tanto, si un jugador ha fallado intencionalmente su golpe a la bola, no ha realizado un golpe y continúa 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 realizado un golpe ya que no tenía intención de golpear la bola. Si el Jugador B, seguidamente juega la bola, el *bando* A-B incurre en la *penalización general*, porque el jugador B jugó en orden incorrecto, ya que todavía era el turno de juego del Jugador A.

Sin embargo, si el Jugador A tiene la intención de golpear la bola y accidentalmente falla el golpe, el Jugador A ha realizado un golpe y es el turno de juego del 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 jugarla el *compañero* a quien le toca jugar el siguiente golpe para el *bando*.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* del Bando A-B. El jugador A juega su bola y hay duda de si la bola está *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*. Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, el Jugador B debe jugar la *bola provisional*. 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 la *bola en juego*.

Sin embargo, si la bola original está *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, ya que el Jugador A jugó la *bola provisional* en este ejemplo, el *bando* pierde el hoyo en *match play* (*juego por hoyos*) o incurre en una penalización de dos golpes en *stroke play* (*juego por golpes*) por jugar en orden incorrecto. En *stroke play* (*juego por golpes*), la *bola provisional* debe ser abandonada y el Jugador B debe regresar al lugar donde el Jugador A jugó su último golpe con la bola original y poner una *bola en juego* (Regla 18.2b).

REGLA

23

Four-Ball

Propósito de la Regla:

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 individualmente una bola. 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 Anotar 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 Bajo las Reglas. El resultado más bajo es el resultado del *bando* para el hoyo.

Regla 23

- Cuando Solo Un Compañero Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo Bajo 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 Bajo 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.

23.2b Tarjeta de Resultados del Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

- (1) **Responsabilidad del Bando.** Deben anotarse los resultados brutos del *bando* para cada hoyo en una sola *tarjeta de resultados*.

Para cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto 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 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 un hoyo:
 - » Si son diferentes, el resultado más bajo (bruto 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: 10/05/23

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

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y marcador

Firma del Marcador: [Firma] Firma del jugador: [Firma]

23.2c Cuándo la Regla 11.2 No Se Aplica 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 más 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* realiza un golpe para comenzar su primer hoyo.

23.3b Cuándo Termina la Vuelta

La vuelta de un *bando* finaliza:

- En *match play* (juego por hoyos) cuando:
 - » Cualquier *bando* ha ganado el match (ver Regla 3.2a(3)), o
 - » El match está empatado después del último hoyo cuando las Condiciones de la Competición dicen que el partido puede terminar en un empate (ver Regla 3.2a(4)).
- 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 han sido concedidos,
- Un *compañero* ha embocado o su próximo golpe ha sido concedido y el otro *compañero* elige no embocar o tiene un resultado que no puede contar para el *bando*, o
- El resultado del hoyo está decidido (como cuando el resultado del otro *bando* para el hoyo es inferior al que el *bando* podría obtener).

(2) **Stroke Play (Juego por Golpes).** Un *bando* ha completado un hoyo cuando uno de los *compañeros* ha embocado y el otro *compañero* ha embocado, elige no hacerlo o está descalificado para el hoyo.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

El *bando* puede estar representado por un *compañero* durante toda o una parte de una *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 posteriormente 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 ayudar 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 Realizar un Golpe Cuando No Está Permitido Jugar un Hoyo Infringiendo la Regla 23.4: Penalización General.

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 Este 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 llevar a cabo antes de realizar un *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y *levantar*, *reponer*, *dropar* y *colocar* la bola.
- Un jugador y el *caddie* del jugador pueden ayudar al *compañero* de la misma manera que el *caddie* del *compañero* tenga permitido ayudar (como dar y pedir *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.

Regla 23

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).

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 23.9a).
- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas por:
 - » *Mejorar las condiciones que afectan al golpe* a realizar por el *compañero*,
 - » Causar accidentalmente el *movimiento* de la bola del *compañero*, o
 - » No *marcar* el punto de reposo de la bola del *compañero* antes de levantarla.

Esto también se aplica a las acciones realizadas 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 del *caddie* del jugador afectan al juego, tanto de su bola como la bola de su *compañero*, ver Regla 23.9a(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 - Continuar el Juego del Hoyo Después de Conceder el Golpe en Match Play (Juego por Hoyos):

- Un jugador no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto ayudase a su *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*.

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.

23.8 Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4), un jugador no debe colocarse en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola mientras su *compañero* está realizando un *golpe* para obtener información para su (del jugador) siguiente *golpe*.

Penalización por Infracción de la Regla 23.8: Penalización General.

23.9 Cuándo 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:

23.9a 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).

- Cualquier golpe de penalización se añade al resultado del jugador y no al resultado del *compañero*.

Regla 23

- 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*.

(2) Tres Situaciones Donde la Penalización del Jugador También Se Aplica al Compañero.

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartir; Añadir o Sustituir Palos). 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 Realiza 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* pertenece al *compañero*, un *contrario* o cualquier otra persona

23.9b Penalizaciones de Descalificación

(1) Cuándo la Infracción de Un Jugador Significa que el Bando Está Descalificado. 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 Jugar de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Realizar 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 Cuando el Comité Suspende el Juego y lo Reanuda

- Regla 6.2b Reglas del Área de Salida

Match Play (Juego por Hoyos):

- Regla 3.2c Aplicar Hándicaps en un Match Hándicap

Stroke Play (Juego por Golpes):

- Regla 3.3b(2) Responsabilidades del Jugador: Certificar y Entregar la Tarjeta de Resultados
- Regla 3.3b(3) Resultado Incorrecto para un Hoyo
- Regla 5.2b Practicar 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 Comenzar y Terminar una Vuelta
- Regla 5.4 Jugar en Grupos
- Regla 5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Stroke Play (Juego por Golpes):

Un *bando* está **descalificado** si, en el mismo hoyo, ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquier combinación de las siguientes Reglas:

- Regla 3.3c No Embocar
- Regla 6.1b Jugar desde Fuera del Área de Salida Regla al Comenzar el Hoyo
- Regla 6.3c Bola Equivocada
- Regla 14.7 Jugar desde Lugar Equivocado
- Regla 20.1c(3) No Informar Que Se Han Jugado Dos Bolas

- (3) **Cuándo la Infracción de Un Jugador Significa Que Ese Jugador No Tiene Resultado Valido 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 23.2 Aclaraciones: Anotar Resultados en Four-Ball

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando No Se Completa el Hoyo Correctamente con Ninguna Bola

En *Four-Ball match play* (juego por hoyos), si ningún jugador completa un hoyo, el *bando* cuyo jugador es el último en levantar la bola o 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 seguidamente el Jugador C juega la bola del Jugador A y los dos *embocan* con dichas bolas. El Jugador B y el Jugador D fueron ambos a un *área de penalización* y levantan sus 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 hoyo anterior. Por lo tanto, si el Jugador B levantó su bola antes que el Jugador D, el Bando C-D ganó el hoyo y si el Jugador D levantó antes que el Jugador B, el Bando A-B ganó el hoyo. Si no puede determinarse qué jugador levantó su bola en primer lugar el *Comité* debería decidir que el hoyo se empató.

23.2b/1 – El Resultado del Hoyo Debe Ser Identificado Correctamente para Cada Compañero

En *Four-Ball stroke play* (juego por golpes), 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 recibía un punto de *hándicap* y el Jugador A no recibía ninguno. El *marcador* anotó un resultado bruto de 4 para el Jugador A, no anotando resultado bruto para el Jugador B, y un resultado neto para el bando de 3. La *tarjeta de resultados* fue entregada al *Comité*. La decisión es que el resultado del Jugador A de 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. No hay *penalización* ya que el resultado del

compañero que cuenta para el *bando* en ese hoyo 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 ningún 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 juego del hoyo.

23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Resultados Incorrecta

Las siguientes situaciones muestran cómo se debe 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 es descubierto después de que la *tarjeta de resultados* es 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 en un *búnker* con un palo durante el *backswing* (subida del palo) para un *golpe*, y es conocedor de la penalización por infringir la Regla 12.2b(1) (Restricciones al Tocar la Arena en el Búnker) antes de entregar la *tarjeta de resultados*, pero no incluye la penalización en el resultado del hoyo.
- La Excepción a la Regla 3.3b(3) no se aplica 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 realizar un *swing* de práctica en un *búnker*, pero ninguno de los dos *compañeros* era conocedor de la penalización antes de entregar la *tarjeta de resultados*. Se aplica la Excepción a la Regla 3.3b(3). 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 infringir la Regla 12.2b(1). Por lo tanto, el resultado del *bando* para el hoyo es 6. Las Reglas solo permiten al *bando* revertir al resultado del Jugador B si el resultado de ambos *compañeros* para el hoyo es el mismo (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 retirar un *impedimento* *suelto*, infringiendo la Regla 15.1b. El Jugador A *repuso* la bola pero no era conocedor de la penalización de un golpe. El Jugador B fue testigo de todo el incidente y era conocedor de la penalización. La *tarjeta de*

Regla 23

resultados fue entregada con un resultado de 4 para el Jugador A y 6 para el Jugador B. El resultado del Jugador A debería haber sido de 5 con el golpe de penalización incluido. La Excepción a la Regla 3.3b(3) no es aplicable dado que el Jugador B era conocedor del incidente y de la consiguiente penalización que debería haberse aplicado al Jugador A. El *bando* está descalificado bajo la Regla 23.2b.

- El Jugador A y el Jugador B entregan un resultado de 4. El Jugador A levantó su bola para identificarla en el área general, pero levantarla para identificar la bola no era razonablemente necesario. Ni el Jugador A ni el Jugador B eran conocedores, antes de entregar la *tarjeta de resultados*, de la penalización por infringir la Regla 7.3. Dado que ambos resultados en la *tarjeta de resultados* son los mismos, el *Comité* puede contar cualquiera de ellos. Si el *Comité* había seleccionado el resultado del Jugador A, que más tarde se determinó incorrecto, el *Comité* contará el resultado del Jugador B, el cual es correcto, y no hay penalización para el *bando*.

Regla 23.4 Aclaraciones: Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

23.4/1 – Estableciendo los Puntos de Hándicap en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir

Si, en un *Four-Ball match play* (*juego por hoyos*) jugando con hándicap, el jugador con el hándicap más bajo no puede jugar, el jugador ausente no se descarta, dado que puede comenzar a jugar para el *bando* entre el juego de dos hoyos, lo que en *match play* (*juego por hoyos*) significa solo antes de que cualquier jugador de cualquier *bando* ha comenzado 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, se aplica la Regla 3.2c(1) (Declarando Hándicaps).

Regla 23.6 Aclaraciones: Orden de Juego del Bando

23.6/1 – Abandonar el Derecho a Jugar en el Orden que el Bando Considere Mejor

En un *Four-Ball match play* (*juego por hoyos*), si un *bando* expresamente 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 esa decisión después de que el *contrario* haya jugado.

Por ejemplo, el Bando A-B está jugando contra el Bando C-D un *Four-Ball match play* (*juego por hoyos*). Las cuatro bolas están en *green* con los Jugadores A, B y D de dos golpes mientras que el Jugador C está de cuatro. Las bolas del Jugador A y el Jugador C están a unos tres metros del *hoyo*,

la bola del Jugador B está a medio metro de distancia y la bola del Jugador D está a un metro de distancia. El Jugador C levanta la bola. El jugador A sugiere que los Jugadores B y D deberían jugar.

Después de jugar el Jugador D, el Jugador A ha renunciado al derecho a jugar y su resultado no puede contar para el *bando* (por ejemplo, en el caso de 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 realiza el golpe de putt y lo falla, el Jugador A todavía tendría el derecho de completar el *hoyo* si lo hace antes de que el Jugador D juegue.

23.6/2 – Los Compañeros No Deben Demorar Irrazonablemente el Juego Cuando Juegan en un Orden Ventajoso

Ejemplos de situaciones donde los *compañeros* del Bando A-B juegan en un orden que ellos consideran el mejor, pero que les pueden suponer incurrir en penalización de acuerdo con la Regla 5.6a por demorar irrazonablemente el juego incluyen cuando:

- El golpe de salida del Jugador A en un par 3, que se juega sobrevolando un *área de penalización*, queda en reposo en el *área de penalización*, mientras que el golpe de salida del Jugador B queda en reposo en el *green*. El *bando* se dirige hacia el *green* sin que el Jugador A juegue una bola bajo la Regla de *área de penalización*. El Jugador B necesita realizar cuatro putts para completar el *hoyo*. El Jugador A, en ese momento, 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 metros del *hoyo* y la bola del Jugador B está a 240 metros del *hoyo*. El Jugador A realiza su segundo *golpe* antes de que lo haga el Jugador B. La bola del Jugador A queda en reposo a 30 metros del *hoyo* y el *bando* decide que el Jugador A se adelante para ejecutar su tercer *golpe*.

23.6/3 – En Qué Momento un Bando en Match Play (Juego por Hoyos) Puede Ser Obligado a Cancelar el Golpe por el Contrario

Cuando ambos jugadores de un *bando* juegan desde fuera del *área de salida* en un *Four-Ball match play (juego por hoyos)*, solo el último *golpe* realizado puede ser cancelado de acuerdo con la Regla 6.1b.

Por ejemplo, en un *Four-Ball match play (juego por hoyos)* en el que el Bando A-B está jugando 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 en primer lugar seguido del Jugador B, el Bando C-D puede cancelar el *golpe* del Jugador B, pero no el del Jugador A.

Regla 23

La Regla 6.1b requiere que la cancelación del *golpe* se realice inmediatamente. Esto también se aplica si tanto el Jugador A como el Jugador B jugaron cuando era el turno del Jugador C o del Jugador D durante el juego del hoyo.

Regla 23.7 Aclaraciones: Los Compañeros Pueden Compartir Palos

23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dando Consejo y Compartiendo Palos Después de Que un Match Concurrente Termine

Cuando se juega de manera simultánea un match *Four-Ball* y un match individual, los dos jugadores del *bando* dejan de ser *compañeros* una vez termina el match *Four-Ball*. Sin embargo, los dos jugadores que fueron *compañeros* están todavía autorizados a darse *consejo* mutuamente y compartir los palos durante el resto de ambos matches individuales.

Por ejemplo, el Bando A-B está jugando contra el Bando C-D un *Four-Ball match play (juego por hoyos)* y simultáneamente los partidos individuales del Jugador A contra el Jugador C y el Jugador B jugando contra el Jugador D, ambos matches de 18 hoyos. El Jugador A y el Jugador B están compartiendo los palos traídos por el Jugador A. Si el match *Four-Ball* termina en el hoyo 16, pero ambos matches individuales están empatados, el Jugador A y el Jugador B pueden continuar usando los palos que seleccionaron para jugar (los palos compartidos) y darse *consejos* mutuamente, a pesar de que los Jugadores A y B ya no son *compañeros*.

Regla 23.8 Aclaraciones: Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe

23.8/1 – Aplicación de la Penalización Cuando un Jugador se Coloca en o Cerca de una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero

En *Four-Ball*, cuando un jugador se coloca en o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de su *compañero* infringiendo la Regla 10.2b(4) o la 23.8, la aplicación de la penalización depende de la razón por la cual el jugador se colocó allí, y si existe una infracción, si el jugador o su *compañero* fue ayudado por esa infracción.

Algunos ejemplos son:

- El jugador incurre en la *penalización general* bajo la Regla 23.8 si se colocó en o cerca de una extensión de la *línea de juego* para ayudarse a sí mismo con su próximo *golpe* (como por ejemplo, para obtener información sobre cómo su próximo golpe de putt podría desviarse o

caer basándose en cómo la bola de su *compañero* se desvía o cae en el *green*).

- El *compañero* incurre en la *penalización general* bajo la Regla 10.2b(4) si el jugador se colocó en el área restringida para alinear a su *compañero* para su (el del *compañero*) próximo *golpe* y el *golpe* se realizó sin que tanto el jugador como su *compañero* se retiraran de la posición.
- Si el jugador se colocó en el área restringida para alinear a su *compañero* para su (del *compañero*) próximo *golpe*, y mientras lo hacía también vio cómo su (del jugador) próximo *golpe* podría desviarse o caer en el *green*, tanto el jugador como el *compañero* incurren en la *penalización general*. Esto se debe a que la infracción de la Regla 10.2b(4) por parte del *compañero* también ayudó al jugador, por lo que este incurriría en la misma penalización (ver Regla 23.9a(2)). (Nuevo)

Regla 23.9 Aclaraciones: Cuándo la Penalización Se Aplica Solo a Un Compañero o Se Aplica a Ambos Compañeros

23.9a(2)/I – Ejemplos de Cuándo la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero

Tanto en *Four-Ball match play* (juego por hoyos) como en *stroke play* (juego por golpes), 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 a apuntar su putt. El Jugador C le pide al Jugador B que marque y levante su bola. El Jugador B rechaza levantar su bola y el Jugador A realiza su golpe de putt con la bola del Jugador B ayudándole a 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*.
- 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 reposa la bola del Jugador B y realiza un golpe a *green* y, al hacerlo, con esa acción ayuda al Jugador B. Como el *hoyo* no se ha completado y el resultado aún no se ha decidido, el juego de la bola por parte del Jugador A se considera práctica e infringe 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 también incurre en la *penalización general*.

23.9a(2)/2 – Ejemplos de Cuándo la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario

En *Four-Ball match play* (juego por hoyos), si la infracción de una Regla perjudica el juego de un *contrario*, el *compañero* del jugador también incurre en la misma penalización.

Por ejemplo, el Bando A-B está jugando contra el Bando C-D en un *Four-Ball match play* (juego por hoyos). El Jugador A informa de un número incorrecto de golpes realizados al Jugador C o al Jugador D mientras los cuatro jugadores están en la disputa de un hoyo. El Bando C-D basa su estrategia de juego en esta información y uno de ellos realiza 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 informado del número correcto de golpes realizados. El Jugador B incurre en la misma penalización porque la infracción perjudicó el juego de un *contrario*. El Bando A-B por lo tanto pierde el hoyo.

23.9a(2)/3 – Dar Información Incorrecta 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 match play* (juego por hoyos) está fuera de la disputa de un hoyo y proporciona un número incorrecto de golpes realizados o no informa a un *contrario* sobre una penalización, nunca se considera que perjudique el juego del *contrario*, ya que el resultado del jugador en el hoyo no será relevante en el match.

Por ejemplo, el Bando A-B está jugando contra el Bando C-D un *Four-Ball match play* (juego por hoyos). El jugador A incurre en un golpe de penalización y no se lo comunica a los *contrarios*. Si el Jugador B posteriormente *emboca* antes de que el Jugador C o el Jugador D realicen otro golpe o realicen una acción similar y el resultado del Jugador B es inferior al que el Jugador A hubiera tenido sin la penalización incurrida, se considera que el jugador A está fuera de la disputa del hoyo y solo él está descalificado del hoyo bajo la Regla 3.2d.

REGLA

24

Competiciones por Equipos

Propósito de la Regla:

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), el número de 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 decidirá el desempate.

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 *vueltas* 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 10.2, a los jugadores del equipo durante una *vuelta* y a quien los 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).

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* y otra ayuda 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 Bajo la Regla 10.2a.

Regla 24.4 Aclaraciones: Consejo Permitido en Competición por Equipos

24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipo y a los Consejeros

El *Comité* puede adoptar una Regla Local limitando quién puede ejercer de capitán de equipo o de consejero y también limitando la conducta del capitán de equipo o del consejero.

Ejemplos de limitaciones incluyen:

- Permitir que solo un jugador de golf aficionado actúe como capitán del equipo y/o consejero.
- Establecer que los capitanes de equipo y/o consejeros no pueden entrar en los *greenes*.
- Que el *consejo* debe ser dado directamente en persona y no a través de equipos radio, teléfono u otros medios electrónicos.





Modificaciones para Jugadores con Discapacidad

Reglas 25

REGLA
25

Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

Propósito de la Regla:

La Regla 25 modifica algunas Reglas de Golf para permitir a jugadores con discapacidades específicas jugar en igualdad con jugadores no discapacitados, con la misma discapacidad o con diferente discapacidad.

25.1 General

La Regla 25 se aplica a cualquier competición, sea cual fuere la modalidad de juego. Es la categoría de discapacidad y la elegibilidad del jugador lo que determina si pueden utilizarse las Reglas específicamente modificadas en la Regla 25.

La Regla 25 modifica algunas Reglas para jugadores con las siguientes categorías de discapacidad:

- Jugadores ciegos (incluidos ciertos niveles de deficiencia visual),
- Jugadores amputados (incluidos tanto quienes presentan deficiencias en una extremidad, como los que la han perdido),
- Jugadores que usan dispositivos de asistencia a la movilidad,
- Jugadores con discapacidad intelectual.

Es sabido que existen jugadores con otras clases de discapacidad (como jugadores con problemas neurológicos, ortopédicos, baja estatura o sordera). Tales categorías de discapacidad no están cubiertas por la Regla 25 pues, hasta la fecha, no ha existido ninguna petición para modificar las Reglas de Golf para estos jugadores.

Las *Reglas de Equipamiento* se aplicarán sin modificaciones, excepto lo dispuesto en la Sección 7. Para información sobre el uso del *equipamiento* (que no sea un palo o una bola) por razones médicas, ver la Regla 4.3b.

Ver los Procedimientos del Comité, Sección 5D (para información sobre la elegibilidad del jugador y para información adicional sobre la Regla 25 y competiciones que afectan a jugadores con discapacidades)

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos

Propósito de la Regla

La Regla 25.2 permite a un jugador ciego (incluidos aquellos con un cierto grado de deficiencia visual) ser ayudado al mismo tiempo por un asistente y por un caddie, permitiéndole ser asistido al alinearse para el golpe, conceder al jugador una excepción limitada a la prohibición de tocar la arena en un bunker con el palo y permitirle ser ayudado al levantar, dropar, colocar o reponer una bola.

25.2a Ayuda por un Asistente

Un jugador ciego puede obtener ayuda de un asistente:

- Al tomar su *stance*
- Al alinearse antes del *golpe* y,
- Al pedir y recibir *consejo*.

El asistente tiene el mismo estatus bajo las Reglas que un *caddie* (Ver Regla 10.3), pero con las excepciones descritas en la Regla 25.2e.

En relación a la Regla 10.2a (Consejo), el jugador puede pedir y recibir *consejo* de tanto de su asistente como de su *caddie* al mismo tiempo.

25.2b El Jugador Sólo Puede Tener un Asistente a la Vez

Un jugador ciego solo puede tener un asistente a la vez.

Si el jugador tiene en algún momento más de un asistente, incurre en la **penalización general** por cada hoyo en que sucedió la infracción, tal como prevé la Regla 10.3a (1) (El jugador sólo puede tener un *caddie* a la vez)

25.2c Modificación de la Regla 10.2b(3) (Prohibición de Colocar un Objeto para Ayudar a Alinearse, Tomar el Stance o Ejecutar un Golpe)

La Regla 10.2b(3) se modifica en el sentido de que no hay penalización si el jugador, el *caddie* o el asistente coloca un objeto para ayudar a alinearse

o a tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutar (como colocar un palo en el suelo para mostrar dónde debería apuntar el jugador o colocar sus pies). **Pero** el objeto debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*. De lo contrario, el jugador incurre en la **penalización general** por infringir la Regla 10.2b(3).

25.2d Modificación de la Regla 10.2b(4) (Área Restringida para el Caddie antes de que el Jugador Ejecute un Golpe)

La Regla 10.2b (4) se modifica en el sentido de que no hay penalización si el asistente o el *caddie* se coloca sobre o cerca de una prolongación de la *línea de juego* detrás de la bola en cualquier momento antes o durante el *golpe*, siempre que el asistente o el *caddie* no ayuden al jugador en la ejecución del *golpe*.

25.2e Modificación de la Regla 10.3 (Caddies)

El asistente de un jugador ciego puede actuar también como el *caddie* del jugador, pero no está obligado a ello.

El jugador puede tener ambos, un asistente y un *caddie*, al mismo tiempo, en cuyo caso:

- El asistente no debe transportar o manipular los palos del jugador excepto cuando le esté guiando, le ayude a tomar el *stance* o a alinearse antes de ejecutar el *golpe*, o si ayuda al jugador de manera casual tal como prevé la definición de *caddie*.
- Si el asistente transporta o manipula los palos del jugador infringiendo esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo e incurre en la **penalización general** por cada hoyo en el que ocurrió la infracción. (ver Regla 10.3a(1)).

25.2f Modificación de la Regla 12.2b(1) (Cuando Tocar la Arena Conlleva una Penalización)

Antes de ejecutar un *golpe* a su bola en un *bunker*, un jugador ciego puede, sin penalización, tocar la arena del *bunker* con su palo:

- En el área justo delante o justo detrás de la bola, y
- En el backswing (movimiento hacia atrás del palo) para el *golpe*.

Pero al hacerlo, el jugador no debe *mejorar el lie* de la bola más de lo que resultaría al apoyar ligeramente el palo.

El jugador sigue sujeto a las prohibiciones de la Regla 12.2b (1) respecto a tocar intencionadamente la arena en el *bunker* para probar la condición de

la arena o con un palo al ejecutar un swing de práctica.

25.2g Modificación de la Regla 14.1b (Quién Puede Levantar la Bola)

Cuando la bola del jugador reposa en el *green*, la Regla 14.1b se modifica para que el asistente del jugador, además de su *caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.2h Ayuda al Dropar, Colocar y Reponer una Bola

- Para un jugador ciego, toda Regla que exija al jugador *dropar*, colocar o *reponer* una bola se modifica en el sentido de que el jugador también puede, sin limitación, autorizar a cualquier persona para *dropar*, colocar y *reponer* su bola.

25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados

Propósito de la Regla

La Regla 25.3 permite a un jugador amputado (incluidos tanto los que tienen deficiencias en las extremidades como los que han perdido alguna) usar una prótesis y ejecutar un golpe anclando el palo y ser ayudado al dropar, colocar o reponer una bola.

25.3a Estatus de los Dispositivos Protésicos

El uso de un brazo o una pierna artificiales no infringe la Regla 4.3a si el jugador tiene un motivo médico para utilizarlos y el *Comité* decide que su uso no proporciona al jugador una ventaja injusta sobre los otros jugadores (Ver Regla 4.3b). Los jugadores que tengan dudas respecto al uso de un dispositivo deberían consultar con el *Comité* tan pronto como sea posible.

Un jugador que utiliza un dispositivo protésico se encuentra sometido a las prohibiciones de la Regla 4.3a sobre el uso anormal del *equipamiento*.

25.3b Modificación de la Regla 10.1b (Anclar el Palo)

Si un jugador amputado es incapaz de sujetar y mover la mayoría de sus palos sin anclarlos debido a deficiencias en sus extremidades o por una pérdida de ella, el jugador puede ejecutar el *golpe* anclando el palo, sin penalización bajo la Regla 10.1b.

Regla 25

25.3c Ayuda al Dropar, Colocar y Reponer una Bola

Para un jugador amputado, toda Regla que exija al jugador *dropar*, colocar o *reponer* una bola se modifica en el sentido de que el jugador también puede, sin limitación, autorizar a cualquier persona para *dropar*, colocar y *reponer* su bola.

25.3d Modificación de la Definición de “Reponer”

Para un jugador amputado, la definición de *reponer* (y la Regla 14.2b(2)) se modifica para permitir al jugador *reponer* la bola tanto con la mano como usando cualquier otro objeto de su *equipamiento* (como haciendo rodar la bola con un palo).

25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad

Propósito de la Regla

La Regla 25.4 permite a un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad ser ayudado tanto por un asistente como por un caddie al mismo tiempo, explica cómo puede un jugador utilizar un dispositivo de asistencia a la movilidad (como una silla de ruedas o cualquier otro dispositivo con ruedas o un bastón o una muleta) para ayudarlo a tomar el stance y ejecutar un golpe, y modifica algunos procedimientos de alivio.

Las Reglas 25.4a a 25.4l se aplican a cualquier dispositivo de asistencia a la movilidad, incluidos bastones, muletas, sillas de ruedas y cualquier otro dispositivo con ruedas.

Las Reglas 25.4m y 25.4n se aplican únicamente a las sillas de ruedas y a cualquier otro dispositivo con ruedas.

25.4a Ayuda de un Asistente o de Cualquier Otra Persona

Un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede obtener ayuda de un asistente o de otra persona, incluido otro jugador, en la siguiente forma:

- Levantando la Bola en Green: Cuando la bola del jugador reposa en el *green*, la Regla 14.1b se modifica para que el asistente del jugador, además de su *caddie*, puedan levantar la bola sin la autorización del jugador.

- Dropar, Colocar y Reponer la bola: Todas las Reglas que exijan al jugador *dropar*, *colocar* o *reponer* un bola se modifican en el sentido de permitir también al jugador, sin limitación alguna, autorizar a cualquier otra persona a *dropar*, *colocar* y *reponer* la bola del jugador.
- Colocación del Jugador o del Dispositivo: Como se permite por la Regla 10.2b (5), antes de realizar un *golpe*, el jugador puede obtener ayuda física de cualquier persona para ayudarlo a colocarse o a colocar o retirar el dispositivo de asistencia a la movilidad.

25.4b Consejo de un Asistente

Un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede pedir y recibir *consejo* de su asistente de la misma manera que un jugador pide y recibe *consejo* de un *caddie* bajo la Regla 10.2a (Consejo).

Bajo las Reglas, un asistente tiene la misma condición que un *caddie*, (ver Regla 10.3) con las excepciones descritas en la Regla 25.4j.

A los efectos de la Regla 10.2a, un jugador puede pedir y recibir *consejo* de un asistente y de un *caddie* al mismo tiempo.

25.4c El Jugador Sólo Puede Tener un Asistente

Un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede tener solamente un asistente al mismo tiempo.

Si el jugador tiene más de un asistente al mismo tiempo, el jugador incurre en la **penalización general** por cada hoyo en el que sucedió la infracción, en la misma forma que se establece en la Regla 10.3a(l) (El Jugador Sólo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.4d Modificación de la Definición de “Stance”

El uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad por un jugador puede afectar a su *stance* a los efectos previstos en varias Reglas, como para establecer el área de *stance* pretendido bajo la Regla 8.1a y decidir si existe interferencia por una *condición anormal del campo* bajo la Regla 16.1.

Para solucionar esto, la definición de *stance* se modifica para que signifique “la posición de los pies y el cuerpo del jugador y, si se usa, la posición de un dispositivo de asistencia a la movilidad al prepararse para o ejecutar un *golpe*.”

25.4e Modificación de la Definición de “Reponer”

Para aquellos jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, la definición de *reponer* (y la Regla 14.2b (2)) se amplía para

permitir al jugador *reponer* la bola tanto con la mano como utilizando cualquier otro objeto de su *equipamiento* (como, por ejemplo, haciendo rodar la bola con un palo).

25.4f Aplicación de la Regla 4.3 (Uso de Equipamiento)

La Regla 4.3 se aplica al uso de dispositivos de asistencia a la movilidad:

- El jugador puede usar dispositivos de asistencia a la movilidad que le ayuden en su juego si ello está permitido bajo los criterios de la Regla 4.3b, y
- El jugador que usa un dispositivo de asistencia a la movilidad sigue estando sujeto a la prohibición de la Regla 4.3a respecto el uso del *equipamiento* de una manera anormal.

25.4g Modificación de la Regla 8.1b(5) para Permitir Utilizar un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad al Tomar el “Stance”

Bajo la Regla 8.1b (5), no hay penalización si un jugador *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* al asentar firmemente sus pies al tomar el *stance*, “incluyendo el excavar la arena o tierra suelta con los pies de forma razonable”.

Para un jugador que use un dispositivo de asistencia a la movilidad, la Regla 8.1b (5) se modifica para decir que “excavar la arena o tierra suelta con los pies de forma razonable” incluye:

- Excavar de forma razonable con un dispositivo de asistencia a la movilidad, o
- Adoptar acciones razonables para colocar un dispositivo de asistencia a la movilidad al tomar su *stance* y tratar de evitar resbalar.

Pero esta modificación no permite al jugador ir más allá, como construirse un *stance* para que el dispositivo de asistencia a la movilidad no se deslice durante el *swing*, como por ejemplo crear un montón de tierra o arena para frenar al dispositivo.

Si el jugador actúa así, incurre en la **penalización general** por alterar la superficie del terreno para construirse un *stance* infringiendo la Regla 8.1a(3).

25.4h Modificación de la Regla 10.1b (Anclar el Palo)

Si un jugador es incapaz de sujetar y mover la mayor parte de sus palos sin anclarlos debido al uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad, el jugador puede ejecutar un *golpe* anclando el palo, sin penalización bajo la Regla 10.1b.

25.4i Modificación de la Regla 10.1c (Ejecutar un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre la Línea de Juego)

Para contemplar el uso por un jugador de un dispositivo de asistencia a la movilidad, la Regla 10.1c se modifica en el sentido de que el jugador no debe ejecutar un *golpe* con cualquier parte de su dispositivo de asistencia a la movilidad intencionadamente colocado a cada lado de o tocando la *línea de juego* o una extensión de esta línea detrás de la bola.

25.4j Modificación de la Regla 10.3 (Caddies)

El asistente de un jugador que utiliza un dispositivo de asistencia a la movilidad puede actuar como *caddie* del jugador, pero no está obligado a hacerlo.

El jugador puede tener un asistente y un *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- El asistente no debe llevar o manejar los palos del jugador excepto para ayudarlo a tomar el *stance* o a alinearse antes de ejecutar el *golpe*, o para ayudar al jugador, como una cortesía, como contempla la definición de *caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b (3) (No Colocar Ningún Objeto para Alinearse, Tomar el *Stance* o Ejecutar un Golpe).
- Si ese asistente lleva o maneja los palos del jugador infringiendo esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo por lo que incurre en la **penalización general**, por cada hoyo donde haya sucedido dicha infracción (ver la regla 10.3a(1)).

25.4k Modificación de la Regla 11.1b(2)

Para los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, la Regla 11.1b(2) se modifica en el sentido de que si la bola en movimiento de un jugador jugada desde un *green* accidentalmente golpea el dispositivo de asistencia a la movilidad, la bola deberá jugarse como repose.

25.4l Aplicación de la Regla 12.2b(1) al Utilizar un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad para Probar las Condiciones de la Arena en el Bunker

Según la Regla 12.2b (1), un jugador no debe “tocar deliberadamente la arena en un *bunker* con la mano, palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena y obtener información para el próximo *golpe*”.

Esto se aplica al uso de un dispositivo de asistencia a la movilidad al probar intencionadamente la condición de la arena.

Regla 25

Pero el jugador puede tocar la arena con su dispositivo de asistencia a la movilidad por cualquier otro motivo, sin penalización.

25.4m Modificación del Alivio Lateral de un Área de Penalización Roja o por Bola Injugable para un Jugador que Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Cuando un jugador con un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas toma alivio lateral para una bola en una *área de penalización roja* o por bola injugable, las Reglas 17.1d (3) y 19.2c se modifican para ampliar el tamaño del *área de alivio* permitida de dos *palos de longitud* a cuatro *palos de longitud*.

25.4n Modificación de la Penalización bajo la Regla 19.3b (Alivio de Bola Injugable en Bunker) para un Jugador que Utiliza un Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas

Cuando un jugador con un dispositivo de asistencia a la movilidad con ruedas toma alivio por bola injugable en un *bunker*, la Regla 19.3b se modifica para permitir al jugador tomar alivio en-línea-hacia-atrás fuera del *bunker* con **un golpe de penalización**.

25.5 Modificaciones para Jugadores con Discapacidad Intelectual

Propósito de la Regla

La Regla 25.5 permite a un jugador con una discapacidad intelectual ser ayudado tanto por un asistente como por un caddie al mismo tiempo, y aclara el papel de un supervisor, que no está asignado a un jugador determinado y que no puede dar consejo.

25.5a Ayuda de un Asistente o de un Supervisor

El alcance de la ayuda que los jugadores con discapacidad intelectual pueden necesitar es diferente para cada persona.

El *Comité* puede facilitar o permitir un asistente o supervisor para ayudar a los jugadores con discapacidad intelectual:

- Un asistente ayuda a un jugador concreto en su juego y en la aplicación de las Reglas:
 - » Un asistente tiene el mismo estatus bajo las Reglas que un *caddie* (ver Regla 10.3) pero con las restricciones descritas en la Regla 25.5c.
 - » A los efectos de la Regla 10.2a (Consejo), un jugador puede pedir y recibir *consejo* tanto de su asistente como de su *caddie*, al mismo tiempo.
- Un supervisor es alguien designado por el *Comité* para ayudar a los jugadores con discapacidades intelectuales durante la competición:
 - » El supervisor no está asignado a un jugador concreto, y su función consiste en ayudar a cualquier jugador con una discapacidad intelectual que lo necesite.
 - » Un supervisor es una *influencia* externa, a los efectos de las Reglas.
 - » Un jugador no puede pedir o recibir *consejo* de un supervisor.

25.5b El Jugador Sólo Puede Tener un Asistente a la Vez

Un jugador con una discapacidad intelectual solo puede tener un asistente a la vez.

Si un jugador tiene más de un asistente a la vez, el jugador incurre en la **penalización general** por cada hoyo en el que haya ocurrido la infracción, de la misma forma prevista en la Regla 10.3a (I) (El Jugador Sólo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.5c Modificación de la Regla 10.3 (Caddies)

El asistente de un jugador con una discapacidad intelectual puede actuar como *caddie* del jugador, pero no está obligado a hacerlo.

El jugador puede tener un asistente y un *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- El asistente no debe llevar o manejar los palos del jugador excepto para ayudarle a tomar el *stance* o a alinearse antes de ejecutar el *golpe* (si así lo autoriza el *Comité*), o para ayudar al jugador, como una cortesía, como se contempla en la definición de *caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b (3) (No Colocar Ningún Objeto para Alinearse, Tomar el Stance o Ejecutar un Golpe).
- Si ese asistente lleva o maneja los palos del jugador infringiendo esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo por lo que incurre

Regla 25

en la **penalización general**, por cada hoyo donde haya sucedido dicha infracción (ver la regla 10.3a(l)).

25.5d Modificación de la Regla 14.1b (Quién Puede Levantar la Bola)

Cuando la bola del jugador está en el *green*, la Regla 14.1b se modifica para que el asistente del jugador, además de su *caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.5e Jugadores con Discapacidades Intelectuales y Físicas

Para aquellos jugadores que tienen una discapacidad intelectual y física, se recomienda que el *Comité* adopte una combinación de las normas contenidas en la Regla 25 de manera que sean tratados ambos tipos de discapacidad.

25.6 Normas Generales para todas las Clases de Discapacidad

25.6a Demora Irrazonable

Al aplicar la Regla 5.6a respecto a la prohibición de demora irrazonable respecto de jugadores con discapacidades:

- Cada *Comité* debería actuar con discrecionalidad y establecer unos estándares razonables, teniendo en cuenta la dificultad del *campo*, las condiciones climatológicas (debido a cómo pueden afectar en el uso de dispositivos de asistencia a la movilidad), la naturaleza de la competición y el grado de discapacidad de los jugadores participantes.
- Teniendo estos factores en cuenta, puede ser conveniente que los *Comités* adopten una interpretación más laxa sobre lo que constituye una demora irrazonable.

25.6b Dropar

Al aplicar la Regla 14.3b (La Bola Debe Droparse Correctamente), dado que las limitaciones físicas pueden hacer difícil o imposible que los jugadores con ciertas discapacidades sepan si han *dropado* desde la altura de la rodilla, el *Comité* debería aceptar el juicio razonable de los jugadores de que han actuado correctamente. Además, el *Comité* debería aceptar todo esfuerzo razonable para *dropar* la bola desde la altura de la rodilla, teniendo en cuenta las limitaciones físicas del jugador.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5D (proporcionando más directrices sobre la Regla 25 y las competiciones que afectan a jugadores con discapacidad).

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 una masa de agua) que:

- No está en un *área de penalización*, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador adopte 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 sueltos* o, cuando están en el suelo, *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 sueltos* (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.

Un *agujero de animal* no incluye huellas de *animal* que no formen parte de un camino o sendero que conduzca a un *agujero de animal*.

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.

En *match play* (juego por hoyos), las funciones y la autoridad de un árbitro dependen del rol asignado:

- Cuando un árbitro está asignado a un match durante toda la vuelta, el árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que observe o sobre la que sea informado (ver Regla 20.1b(1)).
- Cuando un árbitro está asignado a múltiples matches o a ciertos hoyos o partes del campo, no tiene autoridad para intervenir en un match a menos que:
 - » Un jugador en un match le pida ayuda con las Reglas o solicite una decisión (ver Regla 20.1b(2)).
 - » Un jugador o jugadores en un match puedan estar infringiendo la Regla 1.2 (Código de Conducta), la Regla 1.3b(1) (Dos o Más Jugadores Se Ponen de Acuerdo Para Ignorar Cualquier Regla o Penalización que Sabe Se Aplica), la Regla 5.6a (Demora Irrazonable) o la Regla 5.6b (Buen Ritmo de Juego).
 - » Un jugador llega tarde a su lugar de partida (ver Regla 5.3), o
 - » La búsqueda de la bola de un jugador alcanza los tres minutos (ver Regla 5.6a y la definición de bola perdida).

En *stroke play* (juego por golpes), un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que vea o se le comunique. Esto se aplica si el árbitro está asignado a un grupo para toda la vuelta o para controlar múltiples grupos o ciertos hoyos o partes del campo. Las funciones de un árbitro pueden ser limitadas por el Comité en *match play* (juego por hoyos) y en *stroke play* (juego por golpes).

Área de Alivio

El área donde un jugador debe *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. A excepción del alivio en línea hacia atrás (ver Reglas 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3, cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y situación dependerá de estos tres factores:

Definiciones

- **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 Situación del Área de Alivio:** La situación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
 - » Está solo en ciertas áreas del *campo* definidas, como solo en el *área general*, o no en un *búnker* 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 *búnker*, 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.

Para el alivio en línea hacia atrás, el jugador debe *dropar* en la línea en un lugar permitido por la Regla que se está utilizando y el punto donde la bola toca por primera vez el terreno al *dropar*, crea un *área de alivio* que tiene la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto. Cuando un jugador tiene que volver a *dropar* de nuevo o por segunda vez usando el alivio en línea hacia atrás, el jugador puede:

- Cambiar el punto en el que se *dropa* la bola (por ejemplo, dropándola más cerca o más lejos del hoyo), y el *área de alivio* cambia en función de ese punto, y
- *Dropar* en un *área del campo* diferente.

Pero esto no cambia como se aplica la Regla 14.3c. 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 2I (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).

Área de Alivio/ I - Determinar Si la Bola Está En el Área de Alivio

Generalmente, una bola está en un *área de alivio* si cualquier parte de la bola está dentro de la medida de uno o dos *palos de longitud*.

Pero cuando se toma alivio bajo una Regla que tiene un punto de referencia (como cuando se toma alivio de una *obstrucción inamovible*), una bola no está en el *área de alivio* si cualquier parte de la bola está más cerca del hoyo que el punto de referencia. Cuando se toma alivio en línea hacia atrás o si se utiliza una zona de dropaje como un *área de alivio*, al no haber un punto de referencia, la bola está en el *área de alivio* cuando cualquier parte de la bola toca o sobrepasa el *área de alivio*. Esto es cierto incluso si parte de la bola está más cerca del hoyo que el borde delantero del *área del alivio*. (Nuevo)

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 (Reglas 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.

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

Definiciones

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 de dos *palos de longitud* 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

El *área del campo* 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 *búncers*, 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 *greenes equivocados*.

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 jugar,
- Todas las *áreas de penalización*,
- Todos los *búncers*, y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando.

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.

Cuando un objeto artificial o natural, como un palo o una varilla, se usa para marcar la posición del hoyo, dicho objeto tiene el mismo tratamiento que el *asta de la bandera* a efectos de aplicación de las Reglas.

Los requisitos del *asta de la bandera* están contenidos en las *Reglas del Equipamiento*.

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 está en el *campo* y está siendo utilizada en el juego de un *hoyo*:

- Una bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un *hoyo*:
 - » Cuando el jugador realiza un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o
 - » En *match play* (*juego por hoyos*), cuando se realiza 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 queda en reposo *fuera de límites*, o
 - » Cuando ha sido *sustituida* por otra bola, aunque no esté 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 una *bola en juego*.

Cuando un *marcador de bola* está colocado para marcar el punto de reposo de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada, está todavía 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 del jugador:

- 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 una *bola equivocada* son:

- La *bola en juego* de otro jugador,

- Una bola abandonada, y
- 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 Sigue Siendo una Bola Equivocada

Si un jugador realiza un *golpe* a una parte de una bola abandonada, que pensó incorrectamente que era su *bola en juego*, ha realizado 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 - Cuando una Bola en Reposo 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* solamente si se ha movido en relación a una parte específica de la condición u objeto más grande en el que está en reposo, a menos que el objeto en su totalidad, en el cual se encuentra en reposo la bola, se haya movido en relación al suelo.

Un ejemplo de cuando una bola no se ha movido incluye cuando:

- Una bola está en reposo en la horquilla de una rama de 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 incluyen:

- Una bola se encuentra en reposo sobre un vaso de plástico inmóvil, y el vaso se mueve en relación con el suelo, porque es empujado por el viento.
- Una bola en reposo en o sobre un carro de golf motorizado parado que se pone en movimiento.

Bola Movida/2 - Imágenes de Televisión Muestran Una Bola en Reposo que Cambia de Posición, pero una Distancia Que No Es Razonablemente Perceptible a Simple Vista

Al determinar si una bola en reposo se ha *movido* o no, un jugador debe hacer ese juicio basado en toda la información razonablemente disponible en ese momento, para poder determinar si la bola debe ser repuesta de acuerdo con las Reglas. Cuando la bola del jugador ha abandonado su posición original y va a reposar a otro lugar, una distancia que no era razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, la determinación de un jugador de que la bola no se ha *movido* es concluyente, incluso si esa determinación se demuestra posteriormente que es incorrecta mediante el uso de tecnología sofisticada.

Por otro lado, si el *Comité* decide, basado en todas las pruebas disponibles, que la bola cambió su lugar de reposo, una cantidad que era razonablemente perceptible a simple vista en ese momento, la bola se considerará que se *movido*, a pesar de que nadie realmente la vio moverse.

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 la *bola en juego* bajo la Regla 18.3c

Búnker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado la hierba o la tierra.

No son parte de un *búnker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, hierba, piezas de césped apiladas o materiales artificiales,
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes de un área preparada (tales como hierba, arbustos o árboles),
- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y

- Todas las otras 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 *búncers* 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 *búnker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *búnker*.

Cuando un *búnker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *búnker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *búnker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *búnker* (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:

- Llevar, Transportar o Manipular 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 cuando recupera un palo olvidado por el jugador).
- Dar 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.

Comité

La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *campo*.

Comité/I - Limitar las Funciones y Responsabilidades de un Miembro del Comité

Un *Comité* puede optar por limitar el papel de algunos miembros, requerir que ciertas decisiones cuenten con el acuerdo de determinados miembros o delegar algunas responsabilidades en personas ajenas al *Comité*.

Algunos ejemplos son:

- Limitar las funciones de un *árbitro* en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes).
- Especificar que solo ciertos *árbitros* o miembros del *Comité* pueden hacer cumplir una Política de Ritmo de Juego.
- Establecer que se requiere un mínimo de tres miembros del *Comité* para decidir que un jugador debe ser descalificado por una grave falta de conducta de acuerdo con la Regla 1.2.
- Dar autoridad al profesional del *campo*, al gerente u otra persona designada para poder tomar decisiones en nombre del *Comité*.
- Autorizar al jefe del personal de mantenimiento del *campo* a suspender el juego en nombre del *Comité*.
- Limitar qué *árbitros* tienen la autoridad para definir un área sin marcar como *terreno en reparación* durante una competición. (Nuevo)

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 Inamovable*, o
- *Agua Temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe

El *lie* de la bola del jugador 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 realizar el *golpe* que pretende.
- 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 realizar.
- 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 que 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 conoce y toda otra información que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una *demora irrazonable*.

Durante la búsqueda de una bola, al objeto de determinar si es *conocido o virtualmente cierto* solo se tendrá en cuenta la información descubierta dentro del tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Conocido o Virtualmente Cierto/ I - Aplicar el Estándar “Conocido o Virtualmente Cierto” Cuando la Bola Se Mueve

Cuando no es “conocido” lo que causó que la bola se moviese, debe considerarse toda la información razonablemente disponible y debe evaluarse la evidencia para determinar si es “virtualmente cierto” que el

jugador, *contrario* o *influencia externa* causó 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 llevada a cabo cerca de la bola (como el movimiento de *impedimentos sueltos*, swings de práctica, apoyar el palo en el suelo y adoptar un *stance*),
- El tiempo transcurrido entre tales acciones y el movimiento de la bola,
- El lie de la bola antes de que se moviera (como en el fairway (calle), reposando sobre hierba alta, 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
- La velocidad y dirección del viento, lluvia y otras condiciones meteorológicas.

Conocido o Virtualmente Cierto/2 - Virtualmente Cierto Es Irrelevante Si Sale a la Luz Después de Finalizar los Tres Minutos del Tiempo de Búsqueda

Cuando se busca una bola bajo una Regla que utiliza el estándar de *conocido o virtualmente cierto* (como la Regla 17.1d), determinar si es *conocido o virtualmente cierto* debe basarse en la evidencia conocida por el jugador en el momento que concluya el tiempo de búsqueda de los tres minutos.

Ejemplos de cuándo los conocimientos tardíos del jugador son irrelevantes incluyen cuando:

- El golpe de salida de un jugador queda en reposo en un área de rough denso y alto y donde hay un *agujero de animal* de gran tamaño. Después de buscar durante tres minutos, se determina que no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola está en el *agujero de animal*. Cuando el jugador regresa al *área de salida*, la bola es encontrada dentro del *agujero de animal*. Aunque el jugador aún no ha puesto otra *bola en juego*, debe tomar alivio por *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 finalizó 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 finalizar el tiempo de búsqueda de los tres minutos, se descubre que un espectador tiene la bola del jugador. El jugador debe tomar

alivio por *golpe y distancia* por *bola perdida* (Regla 18.2b), dado que el movimiento de la bola por la *influencia externa* fue conocido después de finalizado el tiempo de búsqueda.

Conocido o Virtualmente Cierto/3 - Jugador Desconoce que su Bola Ha Sido 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* (juego por golpes), el Jugador A y el Jugador B enviaron sus golpes de salida hacia la misma área. El Jugador A encuentra una bola y la juega. El Jugador B se adelanta para buscar su bola, sin llegar a encontrarla. Después de tres minutos, el Jugador B se dirige de nuevo hacia el *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 de que el Jugador A, por error, ha jugado su bola. El Jugador A incurre en la *penalización general* por jugar una *bola equivocada* y debe jugar su propia bola (Regla 6.3c). La bola del Jugador A no está *perdida*, a pesar de que ambos jugadores buscaron durante más de tres minutos, porque el jugador A no había comenzado 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 por *golpe y distancia* (Regla 18.2b), porque no era *conocido o virtualmente cierto*, cuando finalizó 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 qué palo acaba de ser utilizado para realizar un *golpe*), cuya intención es influir en un jugador a la hora de:

- Elegir un palo,
- Realizar un *golpe*, o
- Decidir cómo jugar durante un *hoyo* o una *vuelta*.

Pero *consejo* no incluye información pública, tal como:

- La situación de cosas en el campo tales como el *hoyo*, el *green*, el *fairway* (calle), *áreas de penalización*, *búncers*, o la bola de otro jugador,
- La distancia de un punto a otro,

- Dirección del viento, o
- Las Reglas.

Consejo/1 - 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 al palo seleccionado, pretendiendo que sea escuchado por otro jugador que tiene un golpe similar.
- En *stroke play* (juego por golpes) individual, el Jugador A, que acaba de embocar en el hoyo 7, muestra al Jugador B, cuya bola reposa justo fuera del *green*, como realizar 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 tanto el Jugador A como el Jugador B hubieran completado el hoyo 7, el Jugador A sería penalizado en el hoyo 8.
- La bola de un jugador se encuentra en reposo en un mal *lie* y el jugador está deliberando sobre qué acción tomar. Otro jugador comenta: “No tienes ninguna posibilidad de poder golpear la bola. Si yo fuera tú, me aliviaría declarándola injugable.” Este comentario es *consejo*, porque podría haber influido en el jugador a la hora de tomar la decisión de cómo jugar el *hoyo*.

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 qué palo usó en el hoyo 4, que es un par 3 de una longitud similar.
- Un jugador realiza su segundo *golpe* que va a parar al *green*. Otro jugador hace lo mismo. El primer jugador, seguidamente, le pregunta al segundo jugador qué palo usó para su segundo *golpe*.
- Después de realizar un *golpe*, un jugador dice, “Debería haber usado un hierro 5” a otro jugador en el grupo que todavía tiene que jugar hacia *green*, pero no lo hace con la intención de influir en su juego.
- Un jugador mira en el bolsa de otro jugador para saber qué palo utilizó para su último *golpe*, sin tocar ni mover nada.
- Mientras se está alineando para realizar un *golpe* con el putter, un jugador por error pide *consejo* al *caddie* de otro jugador, creyendo que ese *caddie* era su *caddie*. El jugador inmediatamente se da cuenta del error y le dice al otro *caddie* que no le responda.

Consejo/3 - Cuándo las Afirmaciones Que Incluyen Información Pública Son Consejo

Las afirmaciones sobre información pública pueden darse sin penalización. Pero es *consejo* cuando la afirmación también contiene información destinada a influir en un jugador a la hora de elegir un palo, realizar un *golpe* o decidir cómo jugar durante un *hoyo* o una *vuelta*.

Ejemplos de afirmaciones que no son *consejo* incluyen:

- “El *área de penalización* está a 5 metros de la entrada del *green*.”
- “El viento está soplando del oeste, lo que significa que en este hoyo el viento viene de la derecha.”

Ejemplos de afirmaciones que son *consejo* incluyen:

- “El *área de penalización* está a 5 metros de la entrada del *green*, por lo que es posible que quieras utilizar suficiente palo para asegurarte poner la bola en el centro del *green*.”
- “El viento lo tenemos a favor en este *hoyo*, así que asegúrate de botar la bola al principio del *green*.”

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 ponerla *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 situación 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 Reglas 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 Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Embocada/1 - Toda la Bola Debe Estar por Debajo de la Superficie para Estar Embocada Cuando la Bola 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* se utilizan para aclarar que, si una bola cae en el *hoyo* y rebota hacia fuera del mismo, no está *embocada*.

Sin embargo, si un jugador saca del *hoyo* una bola que aún se está moviendo (como dando vueltas o botando en la parte inferior 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 hierba 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*. Los objetos, que no sean palos, llevados por otra persona para el jugador no son *equipamiento*, aunque pertenezcan al jugador.

Four-Ball

Una modalidad de juego en la que compiten bandos de dos compañeros, jugando cada jugador su propia bola. El resultado de un *bando* para un hoyo es el resultado más bajo de los dos compañeros para 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 de límites.

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 de límites, 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*.

Cuando las estacas se utilizan para definir o identificar el fuera de límites, son objetos de límites. 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 realizado 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 realiza un swing de práctica o mientras se está preparando para realizar un *golpe*.

Cuando las Reglas se refieren a “jugar una bola”, significa lo mismo que realizar un *golpe*. 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* realizados y cualquier *golpe* de penalización (ver Regla 3.1c).

Golpe/ I - Determinar Si un Golpe Fue Realizado

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 downswing (bajada del palo) y continúa el downswing 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, la cabeza del palo cae y golpea la bola.

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 del jugador se separa de la varilla. El jugador detiene el downswing cerca de la bola, pero la cabeza del palo cae, golpea y mueve la bola.
- Durante el backswing (subida del palo), la cabeza del palo del jugador 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 la Regla 17, 18 o 19, jugando una bola desde donde jugó el golpe anterior (ver Regla 14.6).

El término *golpe y distancia* significa que el jugador:

- Incurre en un golpe de penalización, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el hoyo desde el punto desde el cual el golpe anterior fue realizado.

Grave Infracción

En *stroke play* (juego por golpes), cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría dar al jugador una significativa ventaja comparado con el golpe a ser realizado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo una *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* ha declarado como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un hoyo contiene el hoyo hacia el cual el jugador trata de jugar una bola. El *green* es una de las cinco *áreas del campo* definidas. Los *greenes* de los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greenes equivocados* y parte del área general. El margen de un *green* se identifica por el lugar donde se puede ver que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde la hierba ha sido cortada 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 considerada como el *green* cuando se juegan ambos *hoyos*.
- **Pero** el *Comité* puede establecer un margen que divida el *green* doble en dos *greenes* 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*.

Green Equivocado

Cualquier *green* en el *campo* que no sea el *green* del *hoyo* que el jugador está jugando. *Greenes 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 *greenes* de práctica para practicar los golpes con el putter, chips o golpes de aproximación, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una Regla Local.

Los *greenes 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). El forro 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 las Reglas para referirse a la parte del campo asociada con una particular *área de salida*, *green* y *hoyo*. El juego de 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* (esto no incluye un montículo construido por un gusano, insecto o animal similar).
- 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.
- Un insecto vivo en una pelota es un *impedimento suelto*.

Impedimento Suelto/1 - Condición de la Fruta

La fruta que cae de su árbol o arbusto es un *impedimento suelto*, incluso si el fruto es de un arbusto o árbol que no se encuentra en el *campo*.

Por ejemplo, fruta que ha sido parcialmente comida o cortada en pedazos, así como la piel que ha sido pelada de una fruta son *impedimentos sueltos*. Pero, cuando es llevada por un jugador, es parte de su *equipamiento*.

Impedimento Suelto/2 - Cuándo un Impedimento Suelto Se Transforma en Obstrucción

Los *impedimentos sueltos* pueden ser transformados en *obstrucciones* mediante los procesos de construcción o fabricación.

Por ejemplo, un tronco (*impedimento suelto*) que ha sido partido y al cual se le han añadido patas, ha cambiado su condición , a través de la construcción, en un banco (*obstrucción*).

Impedimento Suelto/3 - Condición de la Saliva

La saliva puede ser considerada como *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 los *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 carretera o camino de superficie artificial, convirtiéndolo en 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.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la bola del jugador, o equipamiento o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie*, o el compañero del jugador o el *contrario* o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*,

- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las fuerzas naturales, y
- El aire y agua propulsados artificialmente, como los procedentes de un ventilador o un sistema de riego.

Lie

El punto en el cual una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *obstrucción inamovible*, *objeto integrante* u objeto de límites toca la bola o está justo al lado de ella.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de una 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.

Una *longitud del palo* es una unidad de medida usada 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. A los efectos de medir estas áreas, se utiliza la *longitud del palo* completo, comenzando en la punta de la cabeza y terminando en el extremo de la empuñadura. **Pero** cualquier accesorio en el extremo de la empuñadura no forma parte de la *longitud del palo*.

Longitud del Palo/1 - Cómo Medir Cuando el Palo Más Largo Se Rompe

Si el palo más largo que tiene un jugador durante una *vuelta* se rompe, la longitud original del palo roto sigue utilizándose para determinar el tamaño de sus *áreas de alivio*. Sin embargo, si el palo más largo se rompe y el jugador está autorizado a sustituirlo por otro palo (Regla 4.1a(2)) y lo hace, el palo roto deja de considerarse su palo más largo.

Si el jugador comienza una *vuelta* con menos de 14 palos y decide añadir otro palo, que es más largo que los palos con los que comenzó, el palo añadido es 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 un *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,
- Tomar alivio bajo una Regla equivocada, de forma que la bola se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas, y
- Jugar una bola desde una *zona de juego prohibido* o cuando una *zona de juego prohibido* interfiere con el área del *stance* o swing pretendido por el jugador.

Un jugador no ha jugado desde un *lugar equivocado* en las siguientes situaciones:

- Cuando una bola ha sido jugada desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir ese error (ver Regla 6.1b), o
- Cuando una bola se ha jugado desde donde quedó en reposo después de que el jugador no haya repetido un *golpe* cuando estaba requerido a hacerlo.

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 esa 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 el punto 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 el punto de reposo de una bola que ha sido levantada y aún no ha sido repuesta.

Marcar

Identificar 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 identificar 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 *golpes* realizados 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.

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 posible ventaja al realizar 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 incluye:

- Soportes en ángulo o cables de retención que están unidos a una pared o valla, o

- Cualquier puerta, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear o pasar a través de la pared o valla.

Los *objetos de límites* se consideran *inamovibles*, incluso si son *movibles* o si una parte de ellos es *movible* (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límites* no son *obstrucciones* u *objetos integrantes*.

Objeto de Límites/I - Condición de los Objetos Unidos a un Objeto de Límites

Los objetos que están unidos a un *objeto de límites*, pero que están excluidos de la definición de *objeto de límites*, son *obstrucciones* y un jugador puede aliviarse de los mismos sin penalización.

Si el *Comité* no desea conceder alivio sin penalización de una *obstrucción* unida a un *objeto de límites*, puede adoptar una Regla Local que disponga 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 a los jugadores alivio sin penalización de los *objetos de límites*, el *Comité* puede optar por declarar los soportes *objetos integrantes*.

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 un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción movible*, esa parte se trata como una *obstrucción movible*. 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, muros, 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,
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos, y
- Equipamiento del jugador, *astas de banderas* y rastrillos.

Una *obstrucción* es una *obstrucción movable* o una *obstrucción inamovable*. Si parte de una *obstrucción inamovable* (como un portón o puerta o un cable fijo) cumple con la definición de *movible*, esa parte se trata como una *obstrucción movable*.

Los puntos y líneas de pintura, tales como las empleadas para definir los *fuera de límites* y *áreas de penalización*, no son *obstrucciones*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (El Comité puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *obstrucciones* como *obstrucciones* temporales inamovibles, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio).

Obstrucción Inamovable

Cualquier *obstrucción* que:

- No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y
- Por otra parte, no cumple con la definición de *obstrucción movable*.

El *Comité* puede definir cualquier *obstrucción* como una *obstrucción inamovable*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción movable*.

Obstrucción Inamovable/ I - Hierba Alrededor de la Obstrucción No Es Parte de la Obstrucción

La hierba que está alrededor de una *obstrucción inamovable* o que está cubriendo la *obstrucción inamovable*, no es parte de la *obstrucción*.

Por ejemplo, una tubería de agua está parcialmente bajo tierra y parcialmente sobre el terreno. Si la tubería que es subterránea provoca que la hierba se eleve, esta hierba levantada no es parte de la *obstrucción inamovable*.

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 inamovable* 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 inamovable* 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 cuando una *obstrucción* es *movible*, el *Comité* la puede declarar ser una *obstrucción inamovable*.

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), donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes (incluyendo golpes realizados y cualquier golpe de penalización) 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).

Penalización General

Pérdida del hoyo en *match play* (juego por hoyos) o dos golpes de penalización en *stroke play* (juego por golpes).

Perdida

El estatus de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* (o su compañero o el *caddie* del compañero) comienza a buscarla. Una bola no se convierte en *perdida* por el hecho de que el jugador la declare perdida.

Si un jugador retrasa deliberadamente el comienzo de la búsqueda para permitir que otras personas busquen en su nombre, el tiempo de búsqueda comienza a contar cuando el jugador podría haber estado en el área de búsqueda si no hubiera retrasado deliberadamente su llegada al área. Si la búsqueda comienza y posteriormente 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.

Perdida/1 - El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuando el Jugador Regresa a Jugar una Bola Provisional

Si un jugador ha comenzado a buscar su bola y regresa al lugar donde jugó su golpe anterior para jugar una *bola provisional*, el tiempo de búsqueda de tres minutos continúa tanto cuando haya alguien continuando la búsqueda de la bola del jugador como cuando no.

Perdida/2 - Tiempo de Búsqueda Cuando Se Están Buscando Dos Bolas

Cuando un jugador ha jugado dos bolas (como la *bola en juego* y una *bola provisional*) y se están buscando ambas bolas, se le permiten al jugador dos tiempos de búsqueda independientes de tres minutos, en función de lo cerca que se encuentre 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 buscar ambas bolas. Pero si lo más probable es que las situaciones de las bolas estén demasiado alejadas como para buscarlas al mismo tiempo, se permite al jugador un tiempo de búsqueda de tres minutos para cada bola. Además, aunque las bolas estén en la misma área, puede haber otros factores que hagan que el jugador disponga de tres minutos para buscar cada una de las bolas. Ejemplos de esto incluyen cuando:

- Se ha visto ir la bola original en dirección a unos arbustos mientras que la *bola provisional* está en el rough cercano, pero claramente no está en los arbustos.
- La bola original ha botado en la calle y se sabe que apenas ha llegado al rough, mientras que la *bola provisional* ha caído mucho más lejos en el rough que donde la bola original podría haber quedado en reposo.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *búnker* (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 que no está más cerca del hoyo que ese punto,
- En el *área del campo* requerida, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere para el *golpe* que el jugador habría realizado desde el punto de reposo original si la condición no estuviera allí.

Definiciones

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 tomado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe*, adoptando el *stance* y realizando 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 basado en la *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo menos profundo o más corto 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), un *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 cercano al punto de reposo original de la bola, pero no más cerca del hoyo que ese punto,
- En el *área del campo* requerida, y
- Donde no hay interferencia (bajo la Regla que se está usando) de la condición de la cual se está aliviando por 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 ese *golpe* tomando el *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una estimación precisa).

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:

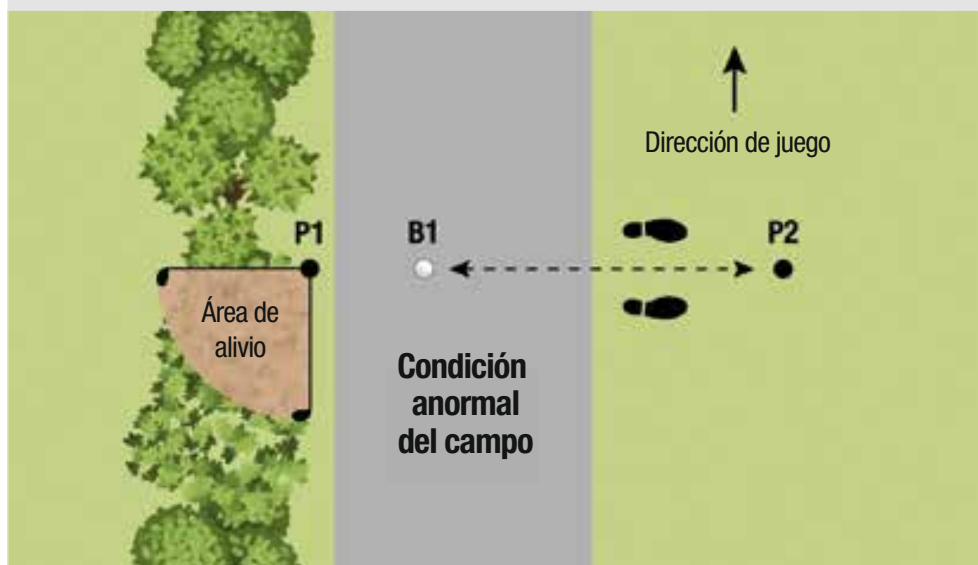
- Si el jugador toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, excepto que 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 de 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 Anormales del Campo), para alivio de la interferencia por *obstrucción inamovible*, se ilustra para un jugador diestro.

El *punto más cercano de alivio total* debe interpretarse rigurosamente. Un jugador no tiene permitido elegir en qué lado del *obstrucción inamovible* va a *dropar* la bola, a menos que haya dos puntos más cercanos de alivio total equidistantes. Incluso si un lado del *obstrucción inamovible* está en el fairway (calle) y el otro está en los arbustos, si el *punto más cercano de alivio total* está en los arbustos, ese será el *punto más cercano de alivio total* del jugador.

DIAGRAMA PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO TOTAL/1



- El diagrama asume que el jugador es diestro.
- El jugador tiene interferencia de una condición anormal del campo (CAC) y está autorizado el alivio sin penalización.
- Cuando la bola reposa en el punto B1, el punto más cercano de alivio total es el punto P1 aunque este se encuentre en los arbustos donde la bola puede estar no jugable.
- Esto es porque el punto al otro lado del camino, donde el jugador tendría alivio total de la CAC, es el punto P2 y ese punto está más lejos de B1 que el punto P1.

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 del 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 el *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*, solo tiene alivio por la interferencia con el *stance*, área de swing y la *línea de juego* con el palo que habría utilizado para jugar la bola desde ese punto de reposo. Después de que el jugador ha tomado alivio y no haber interferencia para el *golpe* que el jugador habría ejecutado, cualquier interferencia nueva es una nueva situación.

Por ejemplo, la bola del jugador reposa en una zona de rough alto en el *área general* a aproximadamente 200 metros de *green*. El jugador selecciona un wedge para ejecutar el siguiente *golpe*, advirtiéndole que en su *stance* pisa la línea que define el *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 Condiciones Anormales del Campo). La bola rueda a un buen *lie* dentro del *área de alivio*, desde donde el jugador cree que podría jugar su siguiente *golpe* usando la madera 3. Si el jugador utiliza un wedge para el siguiente *golpe* no habría 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.

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 o bien la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o el jugador es incapaz de realizar el backswing (subida del palo) para el *golpe* pretendido debido a un arbusto, esto no cambia el hecho de que el punto identificado es el *punto más cercano de alivio total*. Una vez que la bola está *en juego*, el jugador debe decidir qué tipo de *golpe* realizará. Este *golpe*, que incluye la elección del palo, puede ser diferente

del que habría hecho desde el punto de reposo original de la bola si la condición no hubiera estado allí. Si no es físicamente posible dropar la bola en cualquier parte de *área de alivio* determinada, el jugador no tiene permitido el 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* se basa 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 adopte 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, el 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 identifica un punto específico donde la bola debe ser *repuesta*.

Ver Reglas 25.3d y 25.4e (para los jugadores amputados o que utilizan un dispositivo de movilidad asistida, la definición se modifica para permitir reponer la bola usando equipamiento).

Resultado Máximo

Una modalidad de *stroke play* (juego por golpes) en la que el resultado de un jugador o *bando* para un hoyo está limitado a un número máximo de golpes (incluyendo golpes realizados 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:

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar los golpes del jugador o *bando* en el hoyo (incluyendo golpes realizados y cualquier golpe de penalización) 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.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al preparar y realizar un golpe.

Ver Regla 25.4d (para los jugadores que utilizan un dispositivo de movilidad asistida, la definición se modifica para incluir la posición del dispositivo de movilidad asistida al preparar y realizar 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 modalidad 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 (incluyendo los golpes realizados y cualquier golpe de penalización) para embocar en cada hoyo, y
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las vueltas 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 *Par/Bogey* (ver Regla 21).

Todas las modalidades 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*.

Definiciones

Otra bola es una *bola sustituta* cuando esa bola ha sido puesta *en juego* de cualquier manera (ver Regla 14.4) en lugar de la bola original, sin importar que la bola original estuviera:

- 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*, y
- Al marcador y al jugador certificar los resultados, 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 las *Reglas del 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:

- 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 la bola de un 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 de 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*. Cuando se usan estacas para definir o mostrar el margen del *terreno en reparación*, las mismas son *obstrucciones*.

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* incluso cuando no esté marcado como *terreno en reparación*. Sin embargo, no todos los daños causados por el personal de mantenimiento son *terreno en reparación*, por defecto.

Ejemplos de daños que no son *terreno en reparación* por defecto, incluyen:

- Una rodada hecha por un tractor (pero el *Comité* tendría justificado el declarar una rodada profunda como *terreno en reparación*).
- Un tapón de *hoyo* antiguo que está hundido por debajo de la superficie del *green*, pero ver la Regla 13.1c (Mejoras Permitidas en *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*, incluso si 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. Pero, si el punto en el suelo directamente debajo de donde la bola reposa en el árbol está en *terreno en reparación* (o en ese punto existe otra interferencia como si el jugador fuera a pararse en la condición) ese punto debería ser usado como referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio total*.

Terreno en Reparación/3 - Un Árbol Caído o un Tocón de Árbol No Es Siempre Terreno en Reparación

Un árbol caído o 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 al tocón no es *terreno en reparación*. Sin embargo, un jugador podría solicitar alivio al *Comité* y el *Comité* tendría justificado el declarar el área cubierta por el árbol caído como *terreno en reparación*.

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 al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos 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 cualquier motivo, como:

- Proteger la vida silvestre, hábitats de animales y zonas ambientalmente sensibles,
- Evitar que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros de césped, zonas sembradas 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 y 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

Definiciones

zona de juego prohibido, en cuyo caso el jugador está obligado a tomar alivio.

Por ejemplo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como un *área de penalización* (donde los márgenes se extienden hacia arriba y hacia abajo del terreno), cualquier parte de cualquier objeto en crecimiento que se extienda más allá de los márgenes de la *zona de juego prohibido* no es parte de la *zona de juego prohibido*. Sin embargo, si una *zona de juego prohibido* se ha definido como *terreno en reparación* (el cual incluye todo el terreno dentro del área definida y cualquier cosa en crecimiento que se extienda por encima del suelo y fuera de los márgenes), cualquier cosa que sobrepase 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 402

IA Juego en General 402

IB Competiciones 402

II Juego en General (Secciones 2–4)

Sección 2 Marcaje del Campo para Juego en General .. 406

2A Fuera de Límites 406

(1) Guía General Para Determinar y Marcar Límites 406

(2) Marcar Fuera de Límites Interno 408

2B Áreas de Salida 409

2C Áreas de Penalización 409

(1) Decidir Cuándo Marcar Áreas que No Contienen Agua como Áreas de Penalización 410

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de un Área de Penalización 411

(3) Determinar Donde Marcar el Margen de un Área de Penalización 411

(4) Si Marcar un Área de Penalización Como Roja o Amarilla 412

(5) Cambio de Condición de un Área de Penalización entre Rojo y Amarillo . 412

(6) Definir Área de Penalización como Zona de Juego Prohibido 414

(7) Cuerpo de Agua Contiguo al Campo 414

2D Bunkers 414

2E Greenes 415

2F Condiciones Anormales del Campo 415

(1) Decidir Qué Áreas Marcar como Terreno en Reparación 415

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación 416

Contenido

2G Zonas de Juego Prohibido	417
(1) Qué Puede Ser Marcado como una Zona de Juego Prohibido	417
(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido	418
2H Objetos Integrantes	418
2I Zonas de Dropaje	419
(1) Cuanto Utilizar Zonas de Dropaje	419
(2) Dónde Situar las Zonas de Dropaje	420
Sección 3 Reglas Locales para Juego en General	420
Sección 4 Consideraciones Adicionales para Juego en General	421
4A Ritmo de Juego y Código de Conducta	421
(1) Intervalos de Salida	421
(2) Política de Ritmo de juego	422
(3) Política de Código de Conducta	422
4B Suspender del Juego	422
4C Proporcionar Asistencia en Reglas	423
III Competiciones (Secciones 5-7)	
Sección 5 Antes de la Competición	426
5A Establecer las Condiciones de la Competición	426
(1) Elegibilidad	426
(2) Requisitos de Inscripción y Fechas	427
(3) Formato, Incluyendo Asignación de Hándicap	428
(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego	429
(5) Cuándo Se Ha Entregado una Tarjeta de Resultados	431
(6) Cómo Se Resolverán los Empates	432
(7) Cuándo Es Final el Resultado de una Competición	434
(8) Cambiando las Condiciones de la Competición una Vez Que Ha Comenzado	435
(9) Anti-Doping	436

5B	Marcar el Campo	436
(1)	Fuera de Límites	436
(2)	Áreas de Penalización	437
(3)	Bunkers	438
(4)	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	438
(5)	Zonas de Juego Prohibido	438
(6)	Obstrucciones Temporales	438
5C	Reglas Locales	439
5D	Requisitos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades con respecto al Uso de la Regla 25	440
5E	Definir Áreas de Práctica	440
5F	Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos	441
(1)	Seleccionar Áreas de Salida	441
(2)	Seleccionar las Posiciones de los Hoyos	442
5G	Draw, Grupos y Horarios de Salida	443
(1)	El Draw	443
(2)	Horarios de Salida y Grupos de Juego	445
(3)	Marcadores	446
(4)	Zonas de Salida	446
5H	Política de Ritmo de Juego	446
5I	Política de Código de Conducta	447
(1)	Establecer un Código de Conducta	448
(2)	Contenidos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta	448
(3)	Determinar Penalizaciones por Infracciones al Código	449
(4)	Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta	450
(5)	Espíritu del Juego y Grave Falta de Conducta	451
5J	Información para Jugadores y Árbitros	451
(1)	Reglas Locales	451
(2)	Hojas de Grupos o Draw	451
(3)	Hojas de Posiciones de Hoyos	452

Contenido

(4) Tarjetas de Resultados Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap	452
(5) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta	452
(6) Plan de Evacuación	453
(7) Guía y Explicación de las Mejores Prácticas para Ayudar a Prevenir el “Backstopping”	453

Sección 6 Durante la Competición..... 454

6A Comienzo del Juego..... 454

6B El Campo..... 455

(1) Mantenimiento del Campo Durante la Vuelta	455
(2) Establecer la Posición de los Hoyos y las Áreas de Salida.....	455

6C Proporcionar Asistencia de Reglas a los Jugadores..... 457

(1) Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité.....	457
(2) Árbitro Autoriza a Jugador a Infringir una Regla	457
(3) Árbitro Advierte a Jugador Sobre una Infracción de una Regla	457
(4) Disconformidad con la Decisión del Árbitro	458
(5) El Jugador es Responsable de Proporcionar Información Correcta al Árbitro	458
(6) Cómo Resolver Cuestiones de Hecho	459
(7) Estado Real del Match No Puede Ser Determinado	460
(8) Tratamiento de Jugador que Procedió Según una Regla Inaplicable	461
(9) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Match Play (Juego por Hoyos) ..	461
(10) Tratamiento de Decisiones Erróneas en Stroke Play (Juego por Golpes) ..	463
(11) Combinando Match Play y Stroke Play	468

6D Hacer Cumplir el Ritmo de Juego..... 468

6E Suspensiones y Reanudaciones..... 469

(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales	469
(2) Decidiendo Cuándo Suspender y Reanudar el Juego	469
(3) Reanudación del Juego.....	470
(4) Sobre Si Cancelar una Vuelta	471

(5) Jugador se Niega a Comenzar o Interrumpe el Juego Debido a las Condiciones Meteorológicas	472
(6) Quitar Agua Temporal o Impedimentos Suelos del Green	472
(7) Match Iniciado Desconociendo que el Campo Está Cerrado	472
6F Resultados	473
(1) Match Play (Juego por Hoyos)	473
(2) Stroke Play (Juego por Golpes)	473
6G Hacer los Cortes; Establecer el Draw; Crear Nuevos Grupos	473
(1) Hacer los Cortes y Crear Nuevos Grupos.....	473
(2) Tratamiento de los Abandonos o las Descalificaciones en Match Play (Juego por Hoyos)	474
(3) Tratamiento de los Abandonos o las Descalificaciones en Stroke Play (Juego por Golpes).	475
(4) Clasificación para Match Play (Juego por Hoyos).	475
(5) Aplicación Incorrecta del Hándicap Afecta el sorteo Match	475
Sección 7 Después de la Competición	476
7A Resolver Empates en Juego por Golpes	476
(1) Descalificación o Concesión del Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes)	476
(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes).	476
7B Cuándo los Resultados son Finales	476
7C Entregar Premios	477
7D Problemas de Reglas o de Resultados que Surgen Después de la Competición	477

IV Reglas Locales Modelo y Otras Formas de Juego

Sección 8 Reglas Locales Modelo	486
8A Fuera de Límites y Límites del campo	488
8B Áreas de Penalización	491
8C Bunkers	497

Contenido

8D	Greenes	499
8E	Procedimientos de Alivio Especiales	502
8F	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	518
8G	Restricciones al Uso de Equipamiento Específico	540
8H	Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores	549
8I	Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar	551
8J	Procedimientos para Mal Tiempo y Suspensiones de Juego	553
8K	Políticas de Ritmo de Juego	554
8L	Responsabilidades en la Tarjeta de Resultados	559
8M	Reglas Locales Modelo para Jugadores con Discapacidades	560
Sección 9 Otras Formas de Juego		562
9A	Stableford Modificado	563
9B	Greensomes	563
9C	Scramble	563
9D	Cuentan los Dos Mejores de Cuatro Resultados	564



El Comité

I La Función del Comité

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

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

IA Juego en General

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

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

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

IB Competiciones

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

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

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

- Establecer las Condiciones de la Competición (Sección 5A),
- Revisar y ajustar el Marcaje del campo (Sección 5B),
- Revisar las Reglas Locales y establecer cualquier Regla Local adicional (Sección 5C),
- Determinar los requisitos de elegibilidad para que los jugadores con discapacidades utilicen la Regla 25 (Sección 5D),
- Definir si y cuándo los jugadores pueden practicar el campo (Sección 5E),
- Determinar las áreas de salida y posiciones de los hoyos que se utilizarán (Sección 5F),
- 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 5G),
- Definir el Ritmo de Juego y el Código de Conducta (Sección 5H y 5I), y
- Preparar el material para los jugadores y árbitros (Sección 5J).

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),
- Suspende el juego debido a las condiciones meteorológicas u otras condiciones y luego determinar cuándo se debe reanudarlo (Sección 6E),

La Función del Comité

- 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),
- 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. Por ejemplo, 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:

a. 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

b. 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.

c. 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-6).
- 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

d. 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-6).

e. 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 para que haya suficiente hierba a la altura del tee detrás de las marcas para permitir a los jugadores utilizar la totalidad de la longitud de dos palos permitida del área de salida.

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.

Ambas marcas de salida deberían ser colocadas de tal manera que el borde frontal del área de salida apunte al centro del área de caída de la bola.

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 libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

(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 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

- Cuando áreas de penalización son añadidas o quitadas, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones que se encuentran dentro del Sistema de Hándicap de la RFEG para determinar si el cambio tendría impacto en la Valoración del Campo.

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

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

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

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

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

- Líneas y estacas definiendo el margen de un área de penalización se deberían colocar lo más cerca posible a lo largo de los límites naturales de un área de penalización, por ejemplo, donde el terreno rompe hacia abajo formando la depresión que contiene el agua. Esto asegurará que los jugadores no estén forzados a estar de pie con la bola significativamente por arriba o por debajo de sus pies, o en el agua después de tomar alivio. Se debería considerar tanto a los jugadores diestros como a los zurdos.

Marcaje del Campo para Juego en General

- 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 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. (Ver Regla Local Modelo E-1)

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

Marcaje del Campo para Juego en General

que una bola entre a un área de penalización amarilla, el jugador siempre pueda dropar en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2).

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

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

a. 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. Pero esto no se recomienda cuando se utilizan varios tees para la misma competición.

b. 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).

c. 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

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

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

(7) Masa de Agua Contigua al Campo

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

- Cuando es posible que una bola finalice en el terreno al otro lado de un cuerpo de agua, pero es impracticable para el Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local estableciendo que cuando un área de penalización está marcada de un solo lado es tratada como si se extendiera al infinito. En consecuencia, todo el terreno y agua más allá del margen definido del área de penalización se encuentra en el área de penalización (ver Regla Local Modelo B-1).
- Cuando un área de penalización tiene una forma o ubicación tal que no habría una opción razonable para que un jugador pueda dropar en un lado del área de penalización (por ejemplo, cuando un área de penalización roja está justo al lado de un límite del campo), 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). Cuando un área de penalización está justo al lado de un límite, se puede precisar 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

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 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 Greenes

Normalmente no es necesario marcar el margen de los greenes, 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.

Marcaje del Campo para Juego en General

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.
 - » 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).

Marcaje del Campo para Juego en General

- 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 definir 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)
 - » 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 parte del campo donde el Comité desea prohibir el juego. Las zonas de juego prohibido deben definirse como una condición anormal del campo o como un área de penalización y pueden abarcar toda el área o solo una parte de ella.

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

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

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

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

- Si el área contiene un área de agua tal como un arroyo, un lago o un pantano debería ser marcada como área de penalización.
- Sería apropiado marcar una pequeña zona de plantas no comunes cercana a un green como una condición anormal del campo.

Marcaje del Campo para Juego en General

- 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. Si se quiere prohibir que un jugador se coloque en un área situada fuera 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, la penalización aplicable a 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

Marcaje del Campo para Juego en General

obstrucción está disponible, también resulta en que el jugador puede dropar alejándose del límite u otra situación cuanto esto no es deseado. Por ejemplo, designando cables adheridos a árboles como objetos integrantes se asegura que un jugador incidentalmente no obtenga alivio del árbol porque tiene interferencia debida al cable.

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

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

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

21 Zonas de Dropaje

(1) Cuándo Utilizar Zonas de Dropaje

Una zona de dropaje es un área de alivio especial 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. – Condición de Animal Peligroso,
- Regla 17. – Área de Penalización,
- Regla 19. – Bola Injugable,
- Regla Local Modelo E-5 – Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Fuera de Límites.

Reglas Locales para Juego en General

- Regla Local Modelo 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 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 Situar 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 situar 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:

Consideraciones Adicionales para Juego en General

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

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 greenes.
- Recomendar a los jugadores jugar desde áreas de salida que se ajusten a sus habilidades.
- Adoptar una política de ritmo de juego y un código de conducta.

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

(1) Intervalos de Salida

Una alta ocupación del campo es una causa común de que las vueltas tomen más tiempo del necesario. Cuanto mayor sea la diferencia en los tiempos de salida, mejor fluirá el juego. Pero el Comité a menudo necesitará equilibrar esto con el intento de permitir que tantos jugadores como sea posible tengan la oportunidad de jugar el campo o la competición.

Cuando el juego es de dos bolas, se recomienda un intervalo de al menos 8 minutos. Cuando el juego es de tres bolas, el intervalo debe incrementarse al menos a 10 minutos. Para cuatro bolas, se deben considerar intervalos de 11 o 12 minutos.

Consideraciones Adicionales para Juego en General

Incluso con intervalos de salida adecuados, pueden surgir retrasos en el campo debido a una serie de factores, como la búsqueda de bolas o un hoyo que se está jugando particularmente difícil o fácil. El impacto de tales retrasos se puede minimizar al tener intervalos de salida vacíos, a veces denominados “gaps de salida”.

Si, por ejemplo, los intervalos de salida son de 10 minutos y el Comité tiene un tiempo de salida vacío después de cada 10 grupos, habrá una pausa de 10 minutos en el juego del primer tee de salida cada 90 minutos. Si se ha acumulado una demora en un lugar de salida en particular al principio de la vuelta, el hueco en la salida debería ayudar a minimizar el impacto de la demora. Sin el intervalo de inicio vacío, la probabilidad es que la espera en ese hoyo aumente a medida que avanza el día.

(2) 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.
- 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.

(3) 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.

Consideraciones Adicionales para Juego en General

4C Proporcionar Asistencia en Reglas

Los jugadores pueden tener preguntas sobre cómo resolver las cuestiones de Reglas que surjan durante el juego general. Cada campo debería identificar a una o más personas para que se encarguen de contestar o tratar dichas cuestiones sobre las Reglas. En muchos casos esa persona puede ser el profesional o el gerente del campo. Si esa persona no está segura de la respuesta correcta, puede remitir la pregunta a la Real Federación Española de Golf - Comité de Reglas 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.

(1) Elegibilidad

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

a. Requisitos de Género

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

b. Límites de Edad

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

- Para una competición de menores en la cual los jugadores no deben ser mayores de 18 años, las condiciones de la Competición podrían

establecer que un jugador debe tener 18 años o menos el primer día del año u otra fecha como el día final programado de la competición.

- Para una competición senior en la cual los jugadores deben tener al menos 50 años, las condiciones de la Competición podrían establecer que el jugador debe haber cumplido 50 años en o antes del día de inicio de la competición.

c. Condición de Aficionado

Una competición puede estar limitada solo a jugadores aficionados, solo a profesionales o puede permitir que todos los jugadores compitan entre sí. Cuando una competición está abierta a todos los jugadores, el Comité debería pedir a los jugadores que identifiquen su estado (por ejemplo, “aficionado”) antes de la competición, tal como en el formulario de inscripción.

d. 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 de varias vueltas jugada durante un día o días consecutivos, especificando si cada jugador jugará toda la competición con un hándicap a partir de la primera vuelta, o si el jugador usará su hándicap revisado para cada vuelta. Se recomienda que los hándicaps del jugador permanezcan sin cambios entre tales vueltas.

e. Residencia y Condición 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. Para competiciones hándicap, el Comité puede especificar qué tees de salida deben usar todos los jugadores o que los tees de salida que se usarán dependerán del hándicap, el género y/o la edad del jugador. Alternativamente, el Comité puede permitir que cada jugador elija desde que tees de salida desea jugar.
- 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 5G(1).

- Qué premios se otorgarán (incluyendo cualquier restricción de elegibilidad). Para competiciones que involucren 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.

(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego

a. 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.

b. 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 o 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.

c. 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.

Antes de la Competición

- 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.

d. 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).

e. 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.

f. 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):
 - » El orden en que jugarán los integrantes del equipo, por ejemplo, si debe ser por orden de hándicap, o si lo decide el capitán del equipo.
 - » 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.
 - » En competiciones con varios equipos, cómo se debe determinar el ganador si dos o más equipos están empatados al final de la competición.
 - » 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.
- » Especificar cuál será el resultado de un match individual si uno o más jugadores no pueden comenzar o terminar un match por algún motivo (como una enfermedad). Por ejemplo, el Comité podría establecer que el resultado de dicho match será empatado o una victoria para el contrario. Si se tienen en cuenta los hoyos arriba y abajo a efectos de clasificación, el Comité también puede decidir especificar un resultado para el match, por ejemplo, 6/5.
- En stroke play (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 (Ver Sección 5A(6)) o considerando los resultados 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.

a. 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.

Antes de la Competición

- 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).

b. Solicitar a los Jugadores Otra Información en la Tarjeta de Resultados

El Comité puede requerir que los jugadores anoten su hándicap en la tarjeta de resultados (Regla Local Modelo L-2).

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:

- 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 petición.

(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.

a. 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.

b. 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.

c. 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 y el orden en el que deben ser jugados.
- 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 el libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por la RFEG.

Antes de la Competición

- 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.

d. 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).

Consideraciones adicionales:

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

(7) *Cuándo es Final el Resultado de una Competición*

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

a. 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 tablón 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.

b. 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 vuelta 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 vuelta

Antes de la Competición

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 con certeza 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 sea menos probable que procedan incorrectamente.

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

(1) Fuera de Límites

El Comité es responsable de asegurar que todos los límites estén marcados correctamente. Es una buena práctica pintar un pequeño círculo blanco alrededor de la base de cualquier estaca u objeto de límites que podría ser

movido durante el juego para poder colocarlo en su posición original. Si líneas o puntos de pintura son utilizados para marcar un límite, deberían ser repasadas para que se vean fácilmente. Las Reglas Locales deberían aclarar cualquier límite que esté definido de otra manera que no sea estacas o vallas (ver Regla Local Modelo A-1).

(2) Áreas de Penalización

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

- Áreas de penalización que contienen cuerpos de agua no deberían formar parte del área general, pero sus márgenes se pueden ajustar.
- Otras áreas de penalización pueden ser quitadas o añadidas, o sus márgenes alterados para cambiar la dificultad de un hoyo, tal como donde se considera adecuado proporcionar una penalización más severa para un golpe fallado. Por ejemplo, el Comité puede decidir marcar áreas de árboles y arbustos frondosos como áreas de penalización para el juego en general, pero no para competiciones. De hacerlo, se debe ser cuidadoso en comunicarlo claramente a los jugadores que juegan el campo regularmente, para que no se confundan y procedan incorrectamente.
- Cuando áreas de penalización son añadidas o quitadas, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones en el libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por la RFEG 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 rodado 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.

Antes de 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.

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

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

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

- Las Reglas Locales tienen el mismo rango que una Regla de Golf para esa competición o ese campo, y
- El uso de Reglas Locales se debería limitar lo más posible y ser usadas solamente para tratar los tipos de situaciones y políticas cubiertas en la Sección 8.
- No se recomienda cambiar las Reglas Locales para una competición de juego por golpes (Stroke Play) una vez que ha comenzado la vuelta, a menos que el cambio se realice antes de que cualquier jugador pueda haberse visto afectado por el cambio.

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

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

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

Antes de la Competición

- Políticas de Ritmo de Juego (Sección 8K),
- Responsabilidades en la Tarjeta de Resultados (Sección 8 L), y
- Reglas Locales Modelo para Jugadores con Discapacidades (Sección 8 M).

5D Requisitos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades con respecto al Uso de la Regla 25

Según establece la Regla 25.1, las modificaciones para los jugadores con discapacidades se aplican a todas las competiciones, y es la categoría de discapacidad y elegibilidad de un jugador la que determina si pueden usar Reglas específicas de la Regla 25.

No es necesariamente la función de un Comité hacer evaluaciones sobre la elegibilidad de los jugadores. Determinar la elegibilidad de un jugador para usar reglas específicas de la Regla 25 puede ser sencillo, pero en algunos casos es menos obvio. La elegibilidad para la Regla 25 se basa en el impacto que las discapacidades de un jugador tienen en su habilidad para jugar golf, en lugar de ser una determinación de si alguien está discapacitado.

Un Comité puede solicitar una prueba de la discapacidad de un jugador para confirmar la elegibilidad de un jugador para usar la Regla 25. Dicha evidencia podría ser un certificado médico, la confirmación de un organismo rector nacional, un pase o certificado emitido por una autoridad médica, o algo similar.

Alternativamente, un Comité puede especificar que solo los jugadores que posean un pase o certificado específico sean elegibles para competir en una competición (los jugadores que sean elegibles usarán las Reglas aplicables a su categoría de discapacidad).

Ejemplos de pases o certificados que un Comité puede optar por exigir como evidencia de una categoría de discapacidad o puede requerir para que los jugadores sean elegibles para competiciones específicas son EDGA WR4GD Player Pass y EDGA Acces Pass. Estos pases son administrados y emitidos por el EDGA Eligibility Team y el proceso de solicitud para que los golfistas obtengan un EDGA Pass es gratuito. Se puede encontrar más información en: www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Definir Áreas de Práctica

Muchos campos tienen áreas de práctica específicas, tales como un campo de práctica y greenes 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 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).

5F 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.

Antes de la Competición

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

Idealmente, los hoyos nuevos deberían hacerse el día en que comienza una competición y en cualquier otro momento que el Comité considere necesario, siempre que todos los jugadores en la misma vuelta jueguen con cada hoyo colocado en el mismo lugar.

Pero cuando se va a jugar una sola vuelta en más de un día (como cuando los jugadores pueden elegir qué día jugar en una competición), el Comité puede informar a los jugadores en las Condiciones de la Competición que los hoyos y las áreas de salida se ubicarán de forma diferente en cada día de la competición. Pero en cualquier día, todos los jugadores deben jugar con cada hoyo y cada área de salida en el mismo lugar.

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.

5G 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 vuelta. 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 vuelta, 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.

Cuando se utilicen resultados de una clasificación para determinar el draw, 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

Antes de la Competición

25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

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

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

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 vuelta, según sea necesario. No hay obligación de que los distintos draws tengan el mismo número de jugadores. Por ejemplo, el primer draw o campeonato puede tener 32 jugadores, mientras los otros podrían tener 16.

(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego

El Comité puede establecer los horarios de salida y los grupos o permitir que los jugadores lo hagan por sí mismos.

Cuando el Comité permite que los jugadores establezcan sus horarios de salida, estos tienen la misma condición que los horarios establecidos por el Comité (ver Regla 5.3a).

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

Cuando el Comité elige comenzar en múltiples hoyos (tales como hoyo 1 y hoyo 10), es importante asegurar que los jugadores no tengan una espera excesiva si llegan a la otra área de salida antes que haya comenzado el último grupo. (Ver Sección 4 A(1) para recomendaciones sobre intervalos de salidas).

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.
- El Comité debería especificar cómo se decidirá el resultado del partido en caso de que los jugadores no completen el partido en la fecha señalada, como descalificar a ambos jugadores o poner al jugador nombrado primero o segundo en el sorteo en la siguiente vuelta.

Antes de la Competición

- El Comité también puede decidir permitir que se extienda la fecha de finalización de una eliminatoria si hay buenas razones para hacerlo. Si deciden hacerlo, corresponde al Comité determinar las autorizaciones en torno a dicha extensión e interpretar esas autorizaciones.

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.

5H 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:
 - » Procedimientos de organización tales como reducir el tamaño de los grupos, incrementar los intervalos de salida y colocar huecos de tiempo entre algunas salidas y el uso de un procedimiento de “cortesía” en caso de que haya retrasos en los pares 3 largos, pares 4 alcanzables o pares 5 alcanzables de dos golpes.
 - » 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 libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por la RFEG, para evaluar el impacto en la Valoración del Campo (Course Rating) otorgada y seguir los procedimientos para hacer cualquier ajuste necesario.

5I 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). El propósito de dicho Código es describir las normas de conducta que el Comité espera de los jugadores mientras juegan al golf y las sanciones que pueden aplicarse por infracciones de ese Código.

Antes de la Competición

Pero las Reglas de Golf determinan qué acciones puede y no puede tomar un jugador durante el juego y un Comité no tiene la autoridad para cambiar esos permisos y restricciones mediante la aplicación de sanciones diferentes a través de un Código de Conducta.

Si no se ha establecido un Código de Conducta, el Comité queda limitado a penalizar a los jugadores por conducta inapropiada utilizando la Regla 1.2a. La única sanción disponible para un acto que es contrario al espíritu del juego bajo esa Regla es la descalificación (ver Sección 5I (5) 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 5I(4) 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.

(2) Contenidos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta

a. Permitido

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

- 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.
- Prohibición para que los jugadores no entren en todas o en específicas zonas de juego prohibido

- Limitaciones en el uso de las redes sociales
- Un código de vestimenta.

b. No Permitido

El Comité no podrá utilizar un Código de Conducta para:

- Cambiar las penalizaciones existentes en las Reglas de Golf, como por ejemplo aumentando la penalización para un jugador que no marca su bola antes de levantarla en el green, de un golpe a dos golpes.
- Introducir nuevas penalizaciones por acciones no relacionadas con el comportamiento del jugador, por ejemplo, un Comité no puede usar un Código de Conducta para introducir una Regla Local no autorizada, como penalizar a un jugador por golpear una bola sobre propiedades ubicadas fuera de límites, o introducir una penalización para un jugador que no anuncia a otro jugador que va a levantar una bola para identificarla.
- Aplicar penalizaciones de golpes por comportamiento inapropiado del jugador antes o entre vueltas. Pero el Comité podrá aplicar otras sanciones, tales como retirar al jugador de la competición o no permitir la participación del jugador en futuras competiciones.
- Penalizar a un jugador en virtud de un Código de conducta por incumplimiento de un código para espectadores por parte de la familia o los seguidores del jugador, como sancionar a un jugador cuando un miembro de la familia camina por la calle en una competición juvenil cuando no está permitido hacerlo.

(3) 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 sanciones de golpes u otras sanciones en virtud de las Reglas. Las sanciones disciplinarias que un Comité puede imponer incluyen no permitir que el jugador participe en una o más competiciones futuras organizadas por el Comité o exigir que el jugador juegue a una hora determinada del día. Tales sanciones son independientes de las Reglas de Golf y es un asunto del Comité publicar e interpretar tales sanciones.
- Si la penalización por cada infracción será de un golpe de penalización, la penalización general, o si la penalización irá en aumento, tal como un golpe de penalización por la primera infracción y la penalización

Antes de la Competición

general por la segunda. El Comité no debería usar ningún otro tipo de penalización que se aplique al resultado del jugador.

- 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.
- Si las infracciones de un Código de Conducta se trasladarán a vueltas posteriores en competiciones de múltiples vueltas donde hay sanciones crecientes por múltiples infracciones. Por ejemplo, en una competición de 36 hoyos, en la que una primera infracción da lugar a una advertencia y una segunda infracción da lugar a un golpe de penalización, el Comité puede disponer que cualquier infracción de la primera vuelta se acumule en la segunda.
- Si distintas penalizaciones se aplicarán por infracciones a diferentes aspectos del Código.
- Si el Código de Conducta se va a aplicar al caddie de un jugador. Un Código de Conducta se aplica automáticamente al caddie de un jugador a través de la Regla 10.3c, por lo tanto, si el Comité no quiere que ningún aspecto de un Código de Conducta se aplique al caddie de un jugador, este aspecto debe establecerse en el Código de Conducta.

(4) 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 1

- 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.

Modelo de Estructura de Penalización 2

- Primera infracción del Código de Conducta – un golpe de penalización
- Segunda infracción – penalización general

- Tercera infracción – o cualquier infracción grave – descalificación

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

(5) *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 conducta del jugador se alejó tanto de la norma esperada en el golf que la sanción más severa de eliminar a un jugador de la competición estaría justificada.

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

5J 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 por medios de comunicación digital.

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. Si bien frecuentemente se envía a los jugadores su hora de salida y grupos 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 vinculado con el resultado neto del jugador) y competiciones Par/Bogey. Para una guía en cuanto a cómo determinar el orden, consultar el libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por 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 asignará un hándicap y cual será este.
- 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.

Cuando 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 libro del Sistema de Hándicap Mundial u otra publicación editada por la RFEG.

(5) Políticas de Ritmo de Juego y 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.

(7) Guía y Explicación de las Mejores Prácticas para Ayudar a Prevenir el “Backstopping”

“Backstopping” es el término común utilizado para describir la siguiente situación en el juego por golpes (stroke play):

Un jugador, sin acuerdo con ningún otro jugador, deja su bola en el green cerca del hoyo en una posición de la que otro jugador, que está a punto de jugar desde fuera del green, podría beneficiarse si su bola golpea la bola en reposo.

Como no ha habido acuerdo para dejar la bola en ese lugar para ayudar a cualquier jugador, no hay infracción de las Reglas (ver Regla 15.3a).

Sin embargo, la R&A y la USGA opinan que el “backstopping” no tiene en cuenta a todos los demás jugadores de la competición y tiene el potencial de otorgar al jugador con el “backstopping” una ventaja sobre esos otros jugadores.

Como resultado, la siguiente guía y explicación de las mejores prácticas está disponible para que los Comités las proporcionen a los jugadores para ayudar a prevenir el backstopping:

- En el juego por golpes, la competición involucra a todos los jugadores y, debido a que cada jugador en la competición no puede estar presente para proteger sus propios intereses, proteger al resto de competidores es una responsabilidad importante que comparten todos los jugadores en la competición.
- Por lo tanto, en el juego por golpes, si existe una posibilidad razonable de que la bola de un jugador cerca del hoyo pueda ayudar a otro jugador que está a punto de jugar desde fuera del green, ambos jugadores deben asegurarse de que el jugador cuya bola está cerca del hoyo marque y levante esa bola antes de que juegue el otro jugador.
- Si todos los jugadores siguen esta mejor práctica, se asegura la protección de los intereses de todos en la competición.

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 por métodos de comunicación digital. 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.

a. 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.

b. 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.

c. 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.

d. 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. El Comité puede entonces evaluar si es necesario mover el hoyo antes de que el siguiente grupo juegue el hoyo, por ejemplo, cuando es probable que el daño empeore durante el juego. Si es necesario moverlo, se debe mover a una ubicación cercana similar que presente la misma dificultad que donde se ubicó originalmente el hoyo, e idealmente moviéndolo a la distancia más corta posible de la ubicación original.

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 el hoyo no puede repararse en la medida necesaria para permitir que ese grupo complete el hoyo y reubicarlo es necesario para garantizar el juego adecuado. Si esto se hace antes de que 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) Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité

Como se detalla en la definición de “árbitro”, los deberes y la autoridad de un árbitro en match play (juego por hoyos) dependen de su función asignada, mientras que en stroke play (juego por golpes), un árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción de las Reglas que vea o de la que se le informe.

Ya sea asignado o no un árbitro a un match, no puede actuar sobre una solicitud de decisión si el contrario conocía los hechos en ese momento y no se realizó la solicitud a tiempo.

Ver Aclaración Comité/I para conocer las limitaciones que se pueden imponer al papel de algunos árbitros o algunos miembros del Comité.

(2) El Árbitro Autoriza al Jugador a Infringir una Regla

Si un árbitro autoriza a un jugador a infringir una Regla por error, el jugador no será penalizado. Pero ver la Regla 20.2d y la Sección 6C(9) o 6C(10) para situaciones en las que se puede corregir el error.

(3) El Árbitro Advierte al Jugador Sobre una Infracción de una Regla

Si bien un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está a punto de infringir una Regla, para evitar que un jugador reciba una penalización se recomienda encarecidamente que el árbitro lo haga en el juego por golpes (Stroke Play), siempre que sea posible, y en el juego por hoyos (Match Play), cuando el árbitro ha sido asignado a un match para toda la vuelta. Un árbitro que actúe de acuerdo con esta recomendación, ofreciendo voluntariamente información sobre las Reglas para evitar infracciones de

Durante la Competición

las reglas está actuando de manera justa, ya que trataría de hacerlo de manera uniforme para todos los jugadores.

Pero, en el juego por hoyos (Match Play) donde el árbitro no ha sido asignado a un partido durante toda la vuelta, no tiene autoridad para intervenir. El árbitro no debe advertir al jugador a menos que se lo solicite, y si el jugador incumple la Regla, el árbitro no debe aplicar la penalización sin que el contrario solicite una decisión.

(4) Disconformidad con la Decisión del Árbitro

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un árbitro en el juego por hoyos (Match Play) o en el juego por golpes (Stroke Play), normalmente el jugador no tiene derecho a una segunda opinión, ya sea de otro árbitro o del Comité (ver Regla 20.2a), pero el árbitro cuya decisión es cuestionada puede aceptar obtener una segunda opinión.

El Comité puede adoptar una política de permitir siempre a todos los jugadores una segunda opinión cuando no estén de acuerdo con la decisión de un árbitro.

(5) El Jugador es Responsable de Proporcionar Información Correcta al Árbitro

Un árbitro a menudo dependerá de la asistencia de un jugador para determinar los hechos de una situación antes de tomar una decisión. En estas situaciones, el jugador debe hacer todo lo posible para proporcionar la información correcta al árbitro para que el árbitro pueda tomar una decisión.

Si la decisión dada resulta haber sido incorrecta, cuando se aporta información adicional al Comité (por ejemplo, mediante la revisión de video), la actuación del Comité debe basarse en si el jugador hizo todo lo posible para proporcionar la información correcta al árbitro.

Si el jugador no hizo todo lo posible (por ejemplo, dando deliberadamente al árbitro comentarios engañosos o reteniendo información deliberadamente) y esto dio como resultado que el árbitro ordenara al jugador que jugara desde un lugar equivocado, el Comité debe corregir la decisión y que el jugador infringió la Regla 14.7 en el hoyo en cuestión. Lo mismo sería cierto si un árbitro no penalizara al jugador cuando se debería haber aplicado una penalización (como cuando el jugador mejoró sus condiciones que afectaban al golpe). El Comité debería considerar si el jugador debe ser descalificado por falta grave de conducta en virtud de la Regla 1.2a.

Sin embargo, si el jugador hizo todo lo posible para proporcionar la información correcta y el árbitro tomó una decisión basada total o parcialmente en la información proporcionada por el jugador, el

jugador no debe ser penalizado retrospectivamente por jugar desde un lugar equivocado. Sin embargo, el jugador aún puede ser penalizado retrospectivamente si sus acciones antes de hablar con el árbitro infringieron las Reglas.

Por ejemplo, un jugador ve que su bola en reposo se mueve en el rough antes de un golpe y cree que él no ha sido la causa del movimiento. Posteriormente habla con un árbitro y afirma que no cree que haya tocado la hierba cerca de la bola antes de que ésta se moviera. Con base en esa información, el árbitro dictamina que la bola se jugará como reposa sin penalización. Más adelante en la vuelta, una evidencia de video muestra que el jugador tocó la hierba muy cerca de la bola haciendo que se moviera. Al haberlo hecho, el jugador debería recibir un golpe de penalización y reponer la bola antes de ejecutar el siguiente golpe. En esta situación, el Comité debería añadir retrospectivamente un golpe de penalización al resultado del jugador en ese hoyo por hacer que su bola se moviera. Pero, debido a que el jugador hizo todo lo posible para ayudar al árbitro con la decisión, el jugador no sería penalizado por jugar desde un lugar equivocado.

Un ejemplo similar sería cuando un jugador mejora las condiciones que afectan su golpe mientras se prepara para jugar (por ejemplo, caminando a través del antegreen y, sin saberlo, pisar y presionar un pequeño montoncito de arena en su línea de juego). Un árbitro cercano con una visión incompleta de las acciones del jugador duda sobre si el jugador ha mejorado el reposo de la bola. Al preguntarle al jugador qué hizo, el jugador dice que creyó haber pasado por fuera de la línea de juego. Con base en esta información, el árbitro determina que no hay penalización. Más tarde se descubre que el jugador caminó sobre su línea y, al hacerlo, presionó arena que mejoró su línea de juego. Aunque el jugador hizo todo lo posible para facilitar al árbitro la información correcta, la acción ya había ocurrido en el momento de la conversación, por lo que el Comité debe corregir la decisión y dictaminar retrospectivamente que el jugador incurre en la penalización general en ese hoyo.

(6) *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 e información disponible en ese momento. 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.

Durante la Competición

- El testimonio de los jugadores involucrados es importante y debe ser debidamente considerado. No existe un proceso establecido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el peso que se le debe dar a dichos testimonios y cada situación debe tratarse por su importancia. La acción adecuada depende de las circunstancias de cada caso y debe dejarse al juicio del árbitro o del Comité. Cuando haya una cuestión relacionada con las Reglas en una situación en la que sea la palabra de un jugador contra la de otro y el peso de la evidencia no favorezca a ninguno de los jugadores, se debe otorgar el beneficio de la duda al jugador que ejecutó el golpe o cuyo resultado está involucrado.
- El testimonio de aquellos que no forman parte de la competición, incluidos los espectadores, debe ser considerado y evaluado. También es apropiado utilizar imágenes de televisión y similares para ayudar a resolver dudas, aunque el uso del “A Simple Vista” debe aplicarse cuando se utilicen esas pruebas (véase la Regla 20.2c).
- 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)).
- Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta tan pronto como sea posible, por lo tanto, un árbitro puede limitarse a evaluar la evidencia disponible en ese momento. Pero cualquier decisión de este tipo puede ser revisada más a fondo por el árbitro, o el Comité, si se dispone de evidencias adicionales 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 aclaración 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.

(7) 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.

(8) 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.
- 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.

(9) 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,

Durante la Competición

de ser posible, según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando una decisión incorrecta debería ser corregida en match play.

a. 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. Pero si un jugador debería haber sido descalificado y no lo fue, esa decisión puede corregirse en cualquier momento antes del inicio del próximo partido del jugador, o antes de que el resultado de la competición sea definitivo (pero no hay límite de tiempo para descalificar a un jugador bajo las Reglas 1.2 o 1.3b(1)).
- 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 ninguno de los puntos anteriores se aplica, se debería corregir una decisión incorrecta de un árbitro.
- 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.

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

Cuando un árbitro da una decisión incorrecta en el hoyo final de un match, y no se han jugado más golpes esta 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.

c. 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 ejecutar un golpe desde un lugar equivocado y el Comité entonces se entera de la decisión incorrecta, se aplican los siguientes principios:

- Si no se trata de una grave infracción y el jugador no se ha visto seriamente perjudicado por jugar desde un 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 se trata de una grave infracción o el jugador se ha visto seriamente perjudicado por jugar desde un lugar equivocado:
 - » Si el contrario aún no ha ejecutado su próximo golpe en el hoyo en cuestión, el Comité debería corregir la decisión.
 - » Si el contrario no ha ejecutado un golpe en el hoyo después de que se dio la decisión, el Comité debe corregirla si ninguno de los jugadores ha ejecutado un golpe desde el siguiente área de salida, o en el caso del último hoyo del match, si el resultado del partido aún no es final.
 - » En otro caso, es demasiado tarde para corregir la decisión, y los golpes realizados después de la decisión incorrecta se mantienen sin penalización.

(10) 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.

a. 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).

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

En juego por golpes (stroke play), un árbitro incorrectamente notifica a un jugador que su golpe no cuenta y que juegue nuevamente sin penalización.

Durante la Competición

Una vez que el jugador ha vuelto a jugar el golpe, la decisión se mantiene (incluida la cancelación del golpe por parte del árbitro) y el resultado del jugador con el golpe jugado nuevamente es el resultado del jugador para el hoyo.

c. 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 jugar un golpe desde lugar equivocado y el Comité posteriormente tiene conocimiento de la decisión incorrecta del árbitro, se aplican los siguientes principios:

- Si se trata de una grave infracción, o el jugador ha sido seriamente perjudicado por jugar desde un lugar equivocado:
- Si el jugador no ha ejecutado un golpe para comenzar otro hoyo o, para el hoyo final de la vuelta, antes de devolver su tarjeta de resultados, el Comité debe corregir la decisión. El Comité debe ordenar al jugador que cancele el golpe realizado desde el lugar equivocado y cualquier golpe posterior, y proceda correctamente. El jugador no recibe ninguna penalización por jugar desde un lugar equivocado.
- De lo contrario, es demasiado tarde para corregir la decisión y los golpes realizados después de la decisión incorrecta no tienen penalización.

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

Si un árbitro proporciona a un jugador información incorrecta sobre las Reglas, el jugador tiene derecho a aplicar dicha información en su juego posterior.

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.

Por ejemplo, un jugador le pregunta a un árbitro, para una referencia futura, si se le permite quitar la arena que está alrededor de su bola en el área general. El árbitro informa incorrectamente al jugador que puede hacerlo. Debido a que la pregunta no se relacionaba con una situación específica, el jugador no estaría exento de penalización si infringiera esa Regla más adelante en la vuelta.

- **Decisión específica**

Cuando un árbitro da una decisión errónea, el jugador está exento de penalización. El Comité debe extender esta exención durante la duración de la competición en circunstancias en las que el jugador proceda incorrectamente por su cuenta exactamente de la misma manera que le aconsejó el árbitro con anterioridad. Sin embargo, esta exención cesa si, en esa competición, el jugador tiene conocimiento 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 más tarde durante la vuelta o durante la vuelta siguiente de la misma competición, 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 en 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 un árbitro le dice al jugador que los dispositivos de medición de distancia están permitidos a pesar de que la Regla Local que prohíbe su uso está en vigor, ese jugador no incurre en una penalización por usar el dispositivo durante la competición. Sin embargo, si el Comité se entera de la decisión equivocada, el jugador debe ser informado del error lo antes posible.

Durante la Competición

- 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.

e. 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.

f. 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. Aunque la bola provisional era una bola equivocada que el jugador estaba obligado a abandonar según la Regla 18.3c, el jugador no incurre en penalización por jugar la bola provisional.

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.

g. 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.

h. 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.

i. 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.

Durante la Competición

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.

(11) Combinando Match Play y Stroke Play

Se desaconseja combinar el juego por hoyos y el juego de golpes, ya que ciertas reglas son sustancialmente diferentes entre las dos formas de juego. Pero si los jugadores solicitan combinar las dos formas de juego o, después de haberlo hecho por su cuenta, solicitan una decisión, el Comité debe hacer sus mejores esfuerzos para ayudar a los jugadores:

a. 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.

b. 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, si es posible. Por ejemplo, si un jugador no completó un hoyo por cualquier motivo, queda descalificado de la competición por golpes por infracción de la Regla 3.3c. Pero para Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey ver Reglas 21.1c, 21.2c y 21.3c, 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:

a. 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 Aclaración 5.7c/I para qué hacer si un jugador se niega a comenzar porque siente que todavía hay peligro por rayos.

Durante la Competición

b. 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.

c. Agua Temporal

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 temporal no puede ser quitada, el Comité puede suspender el juego o reubicar el hoyo.

d. 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.

- 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 la Vuelta

a. 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.

b. 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, sería razonable cancelar una vuelta si un pequeño número de jugadores comienza la vuelta en condiciones climáticas extremadamente malas, posteriormente las condiciones empeoran y el juego durante el resto de ese día es imposible, pero cuando el juego se reanuda al día siguiente, es probable que el clima sea manifiestamente mejor.

Durante la Competición

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 Interrumpe el Juego 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 interrumpe el juego 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.

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, las firmas requeridas y los resultados correctos de cada hoyo. El Comité debería sumar resultados, así como calcular y aplicar los golpes 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.

Durante la Competición

- 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 este orden.

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.

Los detalles de cómo la aplicación de penalizaciones bajo la excepción a la Regla 3.3b(3) pueden afectar en una línea de corte o en un cuadro de match después de que se hayan realizado están disponibles en RandA.org.

(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 vuelta:
 - » 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.

(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 vuelta 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 prueba clasificatoria donde un número fijo de jugadores accederán 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:

- Cuándo 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 Entrega de Premios

Si la competición involucra a jugadores aficionados, el Comité solo debe otorgar a los jugadores aficionados premios que estén permitidos bajo las Reglas del Estatus del Jugador Aficionado. Los Comités deben consultar las Reglas del Estatus de Jugador Aficionado y las Notas de Orientación adjuntas que están disponibles en RandA.org.

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 participen jugadores inelegibles.
- Error al calcular el resultado total de un jugador.
- Aplicar incorrectamente el hándicap.
- Dejar a un jugador fuera de los resultados finales.
- Aplicar un método erróneo para decidir empates.





Reglas Locales Modelo y Otras Modalidades de Juego



Contenido

8 Reglas Locales Modelo

(1) Directrices para Establecer Reglas Locales. 486

(2) Comunicación de las Reglas Locales. 488

8A Fuera de Límites y Límites del Campo 488

A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Fuera de Límites. 488

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa un Muro, Camino u Otros Objetos. 488

A-3 Valla de Límites que se Tratará de Manera Diferente. 489

A-4 Fuera de Límites Interno 489

A-5 Fuera de Límites Cuando un Camino Público Pasa a Través del Campo 490

A-6 Estacas Identificando Fuera de Límites. 490

8B Áreas de Penalización 491

B-1 Definir Áreas de Penalización 491

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja. 492

B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalización 495

B-4 Definir un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General . . . 496

B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalización Está al Lado de un Bunker. 497

8C Bunkers. 497

C-1 Aclarar el Margen del Bunker 497

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena. 498

C-3 Aclarar la Condición de Material Similar a la Arena. 498

C-4 Declarar Bunkers de Práctica Como Parte del Área General 499

Contenido

8D	Greenes	499
D-1	Aclarar el Margen del Green	499
D-2	Condición del Green Cuando se Usa un Green Provisional	499
D-3	Prohibir Alivio de un Green Equivocado por Interferencia Sólo en el stance	500
D-4	Prohibir el Juego Desde el Antegreen de un Green Equivocado	500
D-5	Condición de Green de Práctica o Green Provisional	501
D-6	Dividir un Green Doble en Dos Greenes Separados	502
8E	Procedimientos de Alivio Especiales	502
E-1	Zonas de Dropaje	502
E-2	Limpiando la Bola	505
E-3	Lie Preferido – Colocación de bola	505
E-4	Alivio de Agujeros de Aireación	507
E-5	Alternativa a Golpe y Distancia Para Bola Perdida o Fuera de Límites	507
E-6	Alivio en Línea de Juego por Vallas de Protección	513
E-7	Alivio de Valla Eléctrica de Límites	514
E-8	Definir Zonas de Juego Prohibido	514
E-9	Definir un Área Fuera de Límites Como Zona de Juego Prohibido	515
E-10	Protección de Plantaciones Jóvenes	515
E-11	Bola Desviada por Cables Eléctricos de Alta Tensión	516
E-12	Uso Obligatorio de Esterillas en el Fairway (Calle)	517
8F	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	518
F-1	Definir Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes	518
F-2	Alivio Limitado para Bola Empotrada	519
F-3	Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana	520
F-4	Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico	521
F-5	Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green	521

F-6	Prohibir Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance	522
F-7	Alivio por Juntas de Tepes.....	523
F-8	Alivio de Grietas en el Terreno.....	524
F-9	Alivio de Raíces de Árbol en o Cercanas a la Calle	524
F-10	Daño por Animales	525
F-11	Hormigueros.....	525
F-12	Desecho de Animal	526
F-13	Daño por Pezuña de Animal	526
F-14	Acumulaciones de Impedimentos Suelos	527
F-15	Hongos en el Green	527
F-16	Bunker Lleno de Agua Temporal.....	528
F-17	Todos los Caminos y Senderos son Tratados Como Obstrucciones ..	528
F-18	Tratar Objetos Movibles Como Inamovibles	529
F-19	Surcos en los Bordes Cerca del Green.....	529
F-20	Canales de Drenaje de Hormigón	530
F-21	Líneas Pintadas o Puntos	530
F-22	Líneas y Cables Temporales	531
F-23	Obstrucciones Temporales Inamovibles	532
F-24	Alivio sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización	538
F-25	Determinar Punto Más Cercano de Alivio Total sin Cruzar por Encima, a Través o por Debajo de Condición Anormal del Campo ...	539
F-26	Puertas en Vallas y Muros de Límites.....	539
8G	Restricciones al Uso de Equipamiento Específico.....	540
G-1	Lista de Cabezas de Drivers Aprobadas	540
G-2	Especificaciones sobre Estrías y perforaciones	540
G-3	Lista de Bolas de Golf Aprobadas.....	541
G-4	Regla de Una Bola	542
G-5	Prohibir el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia	543

Contenido

G-6	Prohibir el Uso de Transporte Motorizado	543
G-7	Prohibir el Uso de Cierta Tipo de Zapatos	544
G-8	Prohibir o Restringir el Uso de Dispositivos de Audio y Video	544
G-9	Sustitución de Palo Roto o Significativamente Dañado	545
G-10	Prohibición del Uso de Palos de Más de 46 Pulgadas de Longitud	546
G-11	Restricción del Uso de Materiales de Lectura de Greenes	546
G-12	Prohibición del Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green.	548
8H	Definir Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores ..	549
H-1	Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie.	549
H-2	Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos	550
H-3	Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo.	550
H-4	Tratando Consejero como Parte del Bando del Jugador.	551
H-5	Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo	551
8I	Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar.	551
I-1	Práctica Antes de las Vueltas	551
I-2	Prohibir la Práctica En o Cerca del Green Anterior.	553
8J	Procedimientos para Malas Condiciones Meteorológicas y Suspensiones del Juego.	553
J-1	Métodos Para Suspensión y Reanudación del Juego	553
J-2	Retirada de Agua Temporal.	554
8K	Políticas de Ritmo de Juego	554
K-1	Máximo Tiempo para Toda o una Parte de la Vuelta.	554
K-2	Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe.	555
K-3	Modificación en la Estructura de Penalizaciones en la Política de Ritmo de Juego	558

8L Responsabilidades en la Tarjeta de Resultados..... 559

L-1 Modificación de la Penalización bajo la Regla 3.3b(2) por Falta de
Certificación de Jugador o Marcador 559

L-2 Hacer que el Jugador sea Responsable del Hándicap en la Tarjeta
de Resultados 559

8M Reglas Locales Modelo para Jugadores con Discapacidades.... 560

M-1 Colocación de la Bola para Jugadores que Usan Dispositivos de
Movilidad con Ruedas 560

M-2 Alivio sin Penalización de Bunkers Específicos para Jugadores que
Usan Dispositivos de Movilidad con Ruedas 561

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) para
Jugadores con Ataxia o Atetosis 562

9 Otras Formas de Juego

9A Stableford Modificado..... 563

9B Greensomes 563

9C Scramble..... 563

9D Mejores Dos de Cuatro Resultados 564

8 Reglas Locales Modelo

Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego general o para una competición en particular. El Comité es responsable de decidir si adopta o no las Reglas Locales y debe asegurarse de que sean coherentes con las directrices previstas en la Sección 8(1).

Las Reglas Locales que sean inconsistentes con estas pautas no están autorizadas, y una vuelta jugada con dicha Regla Local no se considera jugada de acuerdo con las Reglas de Golf.

Si un Comité adopta una Regla Local que es inconsistente con el propósito declarado de las Reglas Locales Modelo, debe consultar a la autoridad de hándicap sobre si los jugadores pueden presentar resultados válidos de esa competición para fines de hándicap.

(1) Directrices para Establecer Reglas Locales

Antes de establecer una Regla Local, el Comité debería considerar las siguientes directrices:

- a. Las Reglas Locales tienen la misma condición que una Regla de Golf para esa competición o campo.
- b. Si bien un Comité tiene una autoridad significativa bajo las Reglas de Golf para adoptar Reglas Locales que se adapten a las necesidades particulares de un campo o una competición, los Comités solo deberían usar Reglas Locales para tratar los tipos de situaciones cubiertas por las declaraciones de propósito en la Sección 8.
- c. Una Regla Local Modelo puede ser adoptada en su totalidad o puede servir como un ejemplo de cómo escribir un tipo particular de Regla Local. Pero si un Comité cambia la redacción de una Regla Local Modelo para adaptarla a las necesidades particulares del campo o competición, debe asegurarse de que los cambios sean consistentes con el propósito declarado.

Ejemplos de cambios en las Reglas Locales Modelo que encajarían con este requisito incluyen:

- Extender el uso de la Regla Local Modelo E-4 (Alivio de Agujeros de Aireación) para ser utilizada para cortes verticales.
 - Extender el uso de la Regla Local Modelo F-10 (Daño por Animales) a los búnkers
- d. A menos que se indique lo contrario, la penalización por la infracción de una Regla Local debe ser la penalización general.

- e. Un Comité no debe usar una Regla Local para anular o modificar una Regla de Golf simplemente porque preferiría que una Regla fuera diferente.

Ejemplos de Reglas Locales que no están autorizadas incluyen:

- Permitir el uso de palos no conformes.
- Ampliar el tiempo de búsqueda de tres minutos a cinco minutos.
- Permitir que un jugador tenga más de un caddie a la vez

- f. La Regla 1.3c(3) establece que el Comité no tiene autoridad para aplicar penalizaciones de una manera diferente a la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto, un Comité no debe utilizar una Regla Local para omitir, modificar o aplicar una penalización.

Ejemplos de Reglas Locales que no estarían autorizadas incluyen:

- Omitir la penalización por jugar desde un área de salida equivocada si el jugador corrige el error dentro de un minuto después de ejecutar el golpe.
- Reducir la penalización por realizar un golpe con un palo no conforme de la descalificación a la penalización general.
- Aplicar una penalización de un golpe a un jugador que no notifica a otro jugador que va a levantar una bola para identificarla

- g. Cuando una Regla Local se basa en las Reglas Locales Modelo, el Comité puede buscar ayuda de la RFEG para interpretar la Regla Local. Pero cuando el Comité ha editado su propia Regla Local, es una cuestión del Comité interpretar esa Regla Local.

- h. Si se introduce una Regla Local debido a una situación temporal, debe eliminarse tan pronto como la situación ya no requiera su uso.

- i. Las Reglas Locales Modelo de la Sección 8 cubren las situaciones y problemas que surgen con suficiente frecuencia para justificar tener un modelo. Ocasionalmente, se puede justificar una Regla Local cuando no se ha proporcionado un lenguaje estándar. Cuando este sea el caso, el Comité debe redactar la Regla Local en términos claros y simples. Pero lo más importante es que la Regla Local debe estar alineada con el propósito de las Reglas de Golf y las Reglas Locales Modelo.

Por ejemplo, permitir el alivio sin penalización de las chuletas en la calle no está alineado con el principio central de jugar el campo tal como se encuentra y la bola como reposa, como se establece en el Propósito de la Regla I.

Reglas Locales Modelo

Si el Comité cree que una Regla Local no cubierta por estas consideraciones puede ser necesaria debido a condiciones anormales locales que interfieren con el juego justo, debe consultar con la RFEG

(2) *Comunicación de las Reglas Locales*

El Comité debe asegurarse de que las Reglas Locales estén a disposición de los jugadores, ya sea en la tarjeta de resultados, a través de un Aviso a los Jugadores o mediante métodos digitales de comunicación.

Cuando se proporcione una versión abreviada del texto completo de la Regla Local Modelo, por ejemplo, en el reverso de la tarjeta de resultados, el Comité debe asegurarse de que el texto completo esté disponible, por ejemplo, en un tablón de anuncios o en una página web.

8A Fuera de Límites y Límites del Campo

A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Fuera de Límites

Propósito. Hay muchas formas en que un Comité puede definir los límites del campo y no es apropiado o posible proporcionar una lista completa de las Reglas Locales que se pueden utilizar para este propósito.

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

El método más común para definir los límites es mediante el uso de estacas, líneas pintadas y vallas existentes. No es necesario describir todos los límites en las reglas locales, pero es útil describir los métodos utilizados para definir los límites. Se recomienda que se proporcionen detalles específicos cuando el límite no sea visualmente obvio y donde el método utilizado para definir el límite sea menos común. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- “El *fuera de límites* está definido por [insertar métodos para definir *fuera de límites*, por ejemplo, estacas blancas, líneas y vallas]”.
- “El límite a la izquierda del *campo* [especificar el hoyo] está definido por la línea de pintura blanca [líneas | puntos] [especificar la ubicación, como el suelo]”.
- “El área de mantenimiento entre [especificar los números de los hoyos] está *fuera de límites* según lo definido por la valla que rodea el área”.

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

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa un Muro, Camino u Otros Objetos

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.

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* [identificar objeto, por ejemplo, un muro o una carretera] define el límite del *campo*.”

Regla Local Modelo A-2.2

“Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá de [identificar objeto, por ejemplo, un muro o una carretera] que define el límite del *campo*.”

Regla Local Modelo A-2.3

“El límite en [especificar el hoyo] se define por [insertar la descripción del objeto o la característica]”.

A-3 Valla de Límites Que se Tratará de Manera Diferente

Propósito. Cuando se define por una valla, el límite está definido por la línea entre los puntos más cercanos al campo de los postes a nivel del suelo (excluyendo los soportes en ángulo), por tanto, esos postes de la valla están fuera de límites. Pero el Comité puede optar por tratar una valla de límites de una manera diferente, debido a la naturaleza de la valla o la vegetación que la rodea.

El Comité no puede cambiar la forma en que se define el límite en relación con una línea o estaca.

Regla Local Modelo A-3

“Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá de la valla [especificar el hoyo] a nivel del suelo (excluyendo los soportes en ángulo)”.

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, porque una bola solamente está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.

Reglas Locales Modelo

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 móviles/inamovibles*.”

A-5 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 desde 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-5

“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-6 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. Si el Comité está definiendo las estacas como

obstrucciones, puede definir las estacas como obstrucciones inamovibles u obstrucciones movibles.

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-6

“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-I 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.

Si bien es una buena práctica marcar los bordes de las áreas de penalización utilizando estacas y líneas, hay ocasiones en que el borde del área de penalización se puede definir mediante una característica física y mediante el uso del lenguaje en la tarjeta de resultados o en la hoja de reglas locales. Esto solo debe hacerse cuando no haya confusión sobre dónde comienza el borde del área de penalización.

A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- “El *área de penalización roja* en [especificar el número de hoyo] se extiende y coincide con el *fuera de límites*”.
- “El *área de penalización roja* en [especificar el número de hoyo] definida en un solo lado se extiende hasta el infinito”.
- “Todas las áreas desérticas son *áreas de penalización roja* y el borde del *área de penalización* es donde la hierba y el desierto se encuentran.”
- “Todas las áreas de lava son *áreas de penalización roja*”.
- “Cuando una pared artificial rodea el borde de un lago u otro cauce de agua, el *área de penalización* está definida por el borde exterior de la pared”.

Cuando un área de penalización está potencialmente en juego para más de un hoyo, el Comité puede optar por definirla como área de penalización amarilla durante el juego de un hoyo para mantener el desafío de ese hoyo. Sin embargo, se puede introducir una Regla Local para definir el área de penalización como roja para el juego de todos los demás hoyos, donde sea apropiado el alivio lateral.

- “Cuando se juega el [especificar número de hoyo], el *área de penalización amarilla* en [especificar otro número de hoyo] debe jugarse como un *área de penalización roja*”.
- “El *área de penalización amarilla* en [especificar número de hoyo] debe jugarse como un *área de penalización roja* al jugar todos los demás hoyos”.

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, con **un golpe de penalización** cada vez.

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 de tal manera que una línea recta entre estos dos puntos estimados no se cruce fuera del *área de penalización*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de dos palos*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- 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*.

Reglas Locales Modelo

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

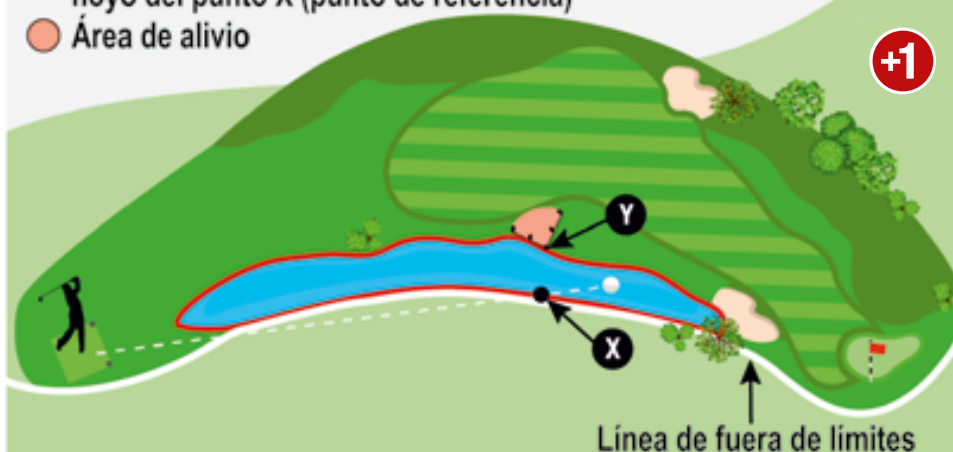
Regla Local Modelo B-2.2

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

“O, si la bola cruzó por última vez el borde de un *área de penalización* roja que coincide con los límites del *campo*, como una opción de alivio adicional, con **un golpe de penalización**, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola en el lado opuesto del *área de penalización*”

RLM B-2.1 Y 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 es conocido 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 la 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 penalización.

Punto de Referencia	Medida del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto estimado (punto Y) en el borde opuesto 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 para 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.
- 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, u otra opción de acuerdo con la Regla 17, 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:

Reglas Locales Modelo

- 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 definirse como una condición anormal del campo.

Regla Local Modelo B-4.1

“El [describir el cauce de agua específico y situación, por ejemplo zanja en el hoyo 6] 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 área general.

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*, aunque no fue encontrada [si es aplicable]
- [describir por dónde debe cruzar la bola el borde del área de penalización, como por ejemplo dos estacas especialmente marcadas].

En ese caso, el jugador puede con un **golpe de penalización**:

- Aliviarse según una de las opciones de la Regla 17.1d, o
- Como una opción adicional, 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* y que no esté más cerca del *hoyo* que ese punto. 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.”

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 o en un área de penalización, el Comité puede necesitar definir el margen del bunker. A continuación, se citan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- El borde del *búnker* [especificar la ubicación y el número de hoyo, por ejemplo, a la izquierda del green 15] está definido por el borde exterior de las estacas [insertar el color] a nivel del suelo, y las estacas mismas están dentro del *búnker*. Las estacas son *obstrucciones movibles*”.

Reglas Locales Modelo

- “El borde del *búnker* [especificar la ubicación y el número de hoyo] está definido por la línea [identificar color] pintada en la arena”.
- “El borde del *búnker* a la derecha de [especificar la ubicación y el número de hoyo] está definido por el surco que se ha excavado en la arena”.
- “Cualquier área de arena que haya sido preparada (por ejemplo, rastrillada) se considera parte de un *búnker*”.

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 Comité puede definir un área especialmente preparada de arena como parte del área general o un área no preparada con arena como bunker mediante una Regla Local.

Regla Local Modelo C-2.1

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

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

Regla Local Modelo C-2.2

Definir un área no preparada de arena como un bunker:

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

C-3 Aclarar la Condición de Material Similar a la Arena Cuando No Está en el Bunker

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

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

Regla Local Modelo C-3

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

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

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

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

Regla Local Modelo C-4

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

8D Greenes

D-1 Aclarar el Margen del Green

Propósito. Puede haber ocasiones en las que a un jugador le resulte difícil determinar si su bola está en el green porque no hay una diferencia perceptible en la altura del césped del green en comparación con la altura del antegreen. En casos como este, el Comité puede optar por definir los márgenes de los greenes con una línea o puntos pintados.

Regla Local Modelo D-1

“Los márgenes del *green* están definidos por [insertar color] líneas o puntos. Los puntos/líneas 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 Provisional

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 provisional 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 provisional automáticamente se convierte en un green equivocado porque ya no es el green del hoyo que el jugador está jugando.

Regla Local Modelo D-2

“*Greenes provisionales* 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* provisional 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 el antegreen o en el borde al lado de 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 E-1).

Regla Local Modelo D-4.1

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

- Para encontrar el *área de alivio* a ser usada al aliviarse, el green del [especificar número de hoyo] está definido incluyendo el área de calle dentro de [especificar distancia, por ejemplo, la *longitud de dos palos*] desde el margen del green.
- Esto significa que el *punto más cercano de alivio total* debe evitar la interferencia de esta área además de la del green.

Regla local modelo D-4.2

“Los *greenes equivocados* se considera que incluyen [especificar la distancia desde el borde del green equivocado/área alrededor del *green equivocado*]. Cuando un jugador tiene interferencia de un *green equivocado* según la Regla 13.1f, incluida esta área ampliada, el jugador debe tomar alivio sin penalización.

[La interferencia no existe cuando el área solo interfiere con la *colocación* del jugador.

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 Provisional

Propósito. Greenes equivocados incluyen greenes de práctica para jugar con el putt o el pitch, por definición, 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 provisional 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 provisional 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.”

Reglas Locales Modelo

Regla Local Modelo D-5.2

“El green provisional 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 Greenes 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 modificarse de tal manera que no exista interferencia cuando el green equivocado solo interfiere con la colocación del jugador, para los casos en que la bola del jugador está en la parte correcta del green pero su colocación está en la otra parte.

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

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.
- Regla Local Modelo E-5 – Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Regla Local Modelo 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.

El Comité puede proporcionar más de una zona de dropaje para determinadas situaciones, como puede suceder para un área de penalización grande. En este caso, el Comité debe especificar qué zona de dropaje usar, la zona de dropaje más cercana o la zona de dropaje más cercana que no esté más cerca del hoyo.

Ver la Sección 21 para obtener información adicional sobre las zonas de dropaje.

Se han establecido Reglas Locales Modelo para dos de los usos más comunes de las zonas de dropaje, sin embargo, éstas pueden adaptarse según proceda a las otras Reglas anteriormente mencionadas.

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.

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

- Tomar alivio según la Regla 17.1, o

Reglas Locales Modelo

- 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.

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

- Tomar el alivio de golpe y distancia según la Regla 17.1d(1), 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 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 mayor. La Regla Local puede ser implementada una vez que un match ha comenzado, entre el juego de dos hoyos, ya que los oponentes tendrán igual beneficio.

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

Regla Local Modelo E-2

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

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

E-3 Lie Preferido (Colocación de bola)

Propósito. Cuando condiciones anormales temporales puedan interferir con 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” 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.

Reglas Locales Modelo

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).

Cuando condiciones tales como suelo húmedo en partes del campo pueden causar que el barro se adhiera a la bola, en lugar de usar una Regla Local para “lie preferido”, el Comité puede optar por permitir que el jugador marque, levante, limpie y reponga la bola en el área general (ver Regla Local Modelo E-2).

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 bajo esta Regla Local, el jugador debe elegir un punto para colocar la bola y usar los procedimientos para *reponer* una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e. **Pero** a los efectos de aplicar la Regla 14.2e, el jugador solo ha elegido el punto en el que situar la bola una vez que la bola ha sido colocada, y el jugador la ha soltado con la intención de que esté en *juego*.

Después de que una bola ha sido colocada y está *en juego* bajo esta Regla Local, si el jugador luego procede bajo otra Regla que proporciona alivio, esta Regla Local puede ser utilizada nuevamente.

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 o “daños en el green” de la Regla 13.1. Por lo tanto, a los jugadores no se les permite arreglarlos en el green o tomar alivio sin penalización de ellos en el área general o en el green, 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 para una bola que se encuentra o toca un orificio de aireación. Esta regla local debe retirarse cuando los orificios de aireación se hayan recuperado lo suficiente como para evitar interferencias significativas.

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, el área del swing que pretende realizar o en el *green*, en la *línea de juego* del jugador.

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

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

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

Reglas Locales Modelo

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 Mundial o la normativa 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).

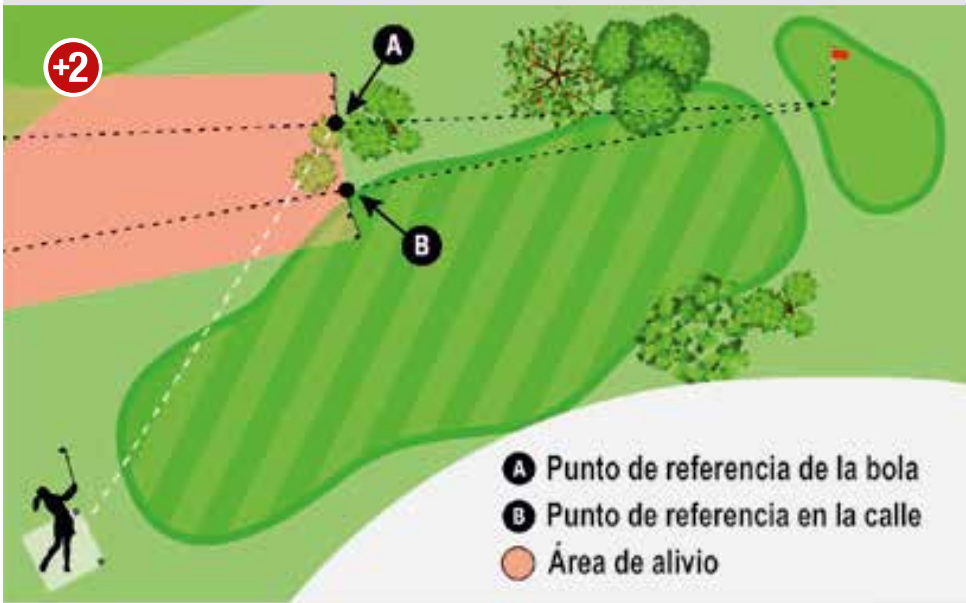
Esta opción permite al jugador dropar en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió fuera de límites y el borde de la calle del hoyo en juego, no más cerca del hoyo.

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.

RLM 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 penalización:

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)	Cualquier lugar entre: - Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) y dentro de dos palos de distancia hacia fuera de esta línea, y - Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en la calle (punto B) (y dentro de dos palos de longitud en la calle de esta línea)	El área de alivio: - No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia y - Debe estar en el área general
B. Punto de Referencia en el fairway (calle): El punto en el fairway del hoyo que se está jugando (punto B) situado más próximo al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola		

Nota a los Jugadores:
Como el área de alivio puede ser muy extensa, 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

RLM 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 penalización:

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 extensa, la bola puede rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpeo el suelo y no se necesita volver a dropar.

RLM 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 penalización:

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

Regla Local Modelo E-5

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

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

Dos Puntos de Referencia Estimados:

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

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

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

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

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

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

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

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regla Local Modelo E-6

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], si la valla de protección en el [especificar número de hoyo] está en la *línea de juego* del jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalización *dropando* una bola y jugándola desde la zona de dropaje [describir ubicación].

- **Pero** este alivio está permitido sólo si la bola está *en juego* más cerca del hoyo que la ubicación de la zona de 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, pero usando este 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 sembradas 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 rojas / amarillas con el tope verde], a la derecha de la calle del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido*. que es tratada como un *área de penalización*, Debiéndose tomar alivio de la interferencia de la *zona de juego prohibido* bajo 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.

Asimismo, el Comité puede marcar una zona de árboles jóvenes como una única zona de juego prohibido.

Alternativamente, el Comité puede optar por definir los árboles jóvenes como condiciones anormales del campo para que el jugador no esté obligado a tomar alivio.

En cualquier caso, tales árboles deben identificarse por estacas, cinta o de alguna otra forma visible.

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-10.1

“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.”

Regla Local Modelo E-10.2

“Los árboles jóvenes identificados por [identificar marcas] son *condiciones anormales del campo*. El jugador puede aliviarse 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.”

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 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 {describir la estructura, por ejemplo cables eléctricos, [torres o un alambre o postes que los sostienen] durante el juego del [especificar número de hoyo], el jugador debe volver a jugar el golpe con su bola original u otra bola desde donde se jugó el golpe anterior (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el golpe pero lo hace desde un *lugar equivocado*, incurre en la **penalización general** según la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el golpe, tiene la **penalización general** y el golpe cuenta, pero el jugador no ha jugado desde un *lugar equivocado*”.

E-12 Uso Obligatorio de Esterillas en el Fairway (Calle)

Propósito. Puede ser necesario proteger partes del campo de daños durante el juego, como cuando períodos prolongados de clima frío están limitando la cantidad de crecimiento de la hierba. Cuando este sea el caso, un Comité podrá decidir exigir el uso de esterillas en partes del área general cortadas a la altura de la calle o inferior, cuando no se esté utilizando un putter para el golpe.

No se recomienda el uso de esta Regla Local fuera de la calle en el área general y no está autorizado limitar el uso de putters en áreas determinadas.

Para obtener orientación sobre cuándo y cómo se puede usar esta Regla local para que se presenten resultados validos a efectos de hándicap, se deben consultar las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema Mundial de Hándicap™ u otra orientación proporcionada por la RFEG.

Regla Local Modelo E-12

“Cuando la bola de un jugador se encuentra en una parte del *área general* cortada a la altura de la calle o menor y no se está utilizando un putter para el golpe, el jugador debe tomar alivio sin penalización levantando la bola original y colocando esa u otra bola en una alfombra artificial y jugarla desde allí. La esterilla debe colocarse encima del lugar donde la bola fue a reposar.

Reglas Locales Modelo

Si al colocar la bola rueda fuera de la esterilla, el jugador debe tratar de colocarla por segunda vez. Si la bola nuevamente no permanece sobre ella, la esterilla debe moverse al lugar más cercano, que no esté más cerca del hoyo, donde la bola quede en la esterilla cuando sea colocada.

Si la bola en la esterilla se mueve accidentalmente antes de que se ejecute un golpe, no hay penalización y la bola debe colocarse nuevamente en la esterilla.

Si se utiliza un tee para asegurar la esterilla en el suelo, la bola no debe colocarse sobre el tee.

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:

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

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

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

F-2 Alivio Limitado para Bola Empotrada

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

Pero un Comité puede elegir:

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

Regla Local Modelo F-2.1

“La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

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

Reglas Locales Modelo

[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.

Aunque la definición de “punto más cercano de alivio total” contempla esta circunstancia, el Comité puede optar por tratar ambas condiciones como una sola condición anormal del campo para permitir que el jugador tome alivio en un solo paso. Cuando se hace esto, las áreas de terreno en reparación deben ser conectadas a la obstrucción inamovible mediante líneas blancas o deben definirse de alguna otra manera clara.

Esta Regla Local Modelo da ejemplos de cómo encarar situaciones de este tipo:

Regla Local Modelo F-3.1

Cuando las líneas blancas se usan para marcar terreno en reparación:

“Áreas de *terreno en reparación* y el [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada] enmarcadas por líneas blancas son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

Regla Local Modelo F-3.2

Cuando las líneas blancas no se usan para marcar terreno en reparación:

“Donde áreas de terreno dañado están junto a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada], ellas son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

Regla Local Modelo F-3.3

Para áreas de plantaciones decorativas tal como zonas de flores rodeadas por una *obstrucción inamovible* como un camino de coches de golf motorizados:

“[Describir área, tal como áreas de plantaciones decorativas] que están rodeadas por un camino o sendero de superficie artificial (incluyendo todo lo que está en crecimiento dentro de esa área) y el camino o sendero son tratados como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1.”

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico

Propósito. Cuando lluvia intensa ha dado como resultado muchas áreas de daño inusual al campo (como profundos surcos causados por vehículos o huellas profundas causadas por espectadores) y no es viable definir las con estacas o líneas, el Comité tiene la autoridad de declarar ese daño inusual como terreno en reparación.

Regla Local Modelo F-4

“*Terreno en reparación* puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se combinaron con condiciones de humedad para alterar materialmente la superficie del terreno, pero sólo cuando son así declaradas por un *árbitro* autorizado o un miembro del *Comité*.”

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

F-5 Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier lugar que no sea el green, una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador no es, por sí misma, interferencia según la Regla 16.1. El alivio sin penalización no está normalmente permitido.

Pero si los collares o antegreens de los greens están cortados lo suficientemente bajos, que jugar con el putter desde fuera del green sea probablemente una elección común del tipo de golpe, las obstrucciones inamovibles que están cercanas al green pueden interferir con tales golpes.

Reglas Locales Modelo

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-5.1

“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.”

Regla Local Modelo F-5.2

Se aplica la Regla Local Modelo F-5.1, añadiendo lo siguiente al segundo párrafo:

“Esta regla local solo se aplica cuando tanto la bola como la *obstrucción* están en parte del *área general* cortada a la altura de la calle o inferior”.

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:

- 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 ciertas condiciones, algunas partes del campo 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 [especificar áreas del *campo*, tal como partes del *área general* cortadas a la altura de la calle o inferior 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

“Si la bola de un jugador reposa en el *área general* y hay interferencia de las raíces de los árboles [especificar el área del *campo*, como en una parte del *área general* cortada a la altura de la calle o inferior o en el rough dentro de un cierto número de *longitudes de palo* desde el borde del área cortada hasta la altura de la calle o inferior], las raíces de los árboles se tratarán como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio sin penalización bajo la Regla 16.1b.

[**Pero**, la interferencia no existe si las raíces de árbol solamente interfieren con el stance del jugador.]

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

F-10 Daño por Animales

Propósito. Puede haber veces en las que animales causan daño al campo de forma tan dispersa que no es práctico marcar todas las áreas dañadas como terreno en reparación. También ciertos tipos de daño por animales pueden no estar cubiertos por la Regla 16.1.

Estos Modelos de Reglas Locales muestran como el Comité puede elegir afrontar estos problemas.

Si animales, incluyendo insectos, hacen daño en el campo, el Comité puede elegir tratar ese daño como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en vez de intentar marcar todas las áreas dañadas.

Un Comité puede elegir limitar el alivio solamente por el daño que interfiere con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-10

“Las áreas dañadas en [especificar las áreas del campo, tal como ,el área general producidas 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 [describir el tipo de hormiguero] 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. Este daño puede repararse en el green (ver Regla 13.1), pero el alivio sin penalización no está permitido en ninguna otra parte del campo. Un Comité puede querer permitir a los jugadores tomar alivio de este daño como terreno en reparación sin tener que marcar todas esas áreas.

Dado que el daño causado por animales en el green puede ser reparado, el Comité puede declarar tal daño como terreno en reparación o permitir que los jugadores lo reparen.

Regla Local Modelo F-13

“El daño que es claramente identificable como causado por pezuñas de *animal* es *terreno en reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la regla 16.1.

[**Pero**, en el green, la Regla 16.1 no se aplica ya que tal daño puede ser reparado según la Regla 13.1.]

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

F-14 Acumulación de Impedimentos Suelos

Propósito. En ciertas épocas del año, las acumulaciones de impedimentos sueltos tales como hojas, semillas o bellotas pueden hacer dificultoso para el jugador encontrar o jugar su bola. Un Comité puede elegir tratar dichos montones de impedimentos sueltos en el área general o en el bunker como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Esta Regla Local no puede ser usada para áreas de penalización ya que el alivio no está disponible para condiciones anormales del campo en áreas de penalización.

La Regla Local debería estar limitada al hoyo(s) donde los problemas son creados por tales impedimentos sueltos y debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Regla Local Modelo F-14

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], cualquier terreno con acumulaciones temporales de [identificar tipos de *impedimentos sueltos*] en el *área general* o en un *bunker* es tratado como *terreno en reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

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

F-15 Hongos en el Green

Propósito. Si los hongos que crecen en el green pueden interferir con un juego justo, el Comité puede tratarlos como terreno en reparación de manera tal que un jugador pueda tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Regla Local Modelo F-15

“Los hongos que están adheridos en el green son *terreno en reparación* de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1d.

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

F-16 Bunker Lleno de Agua Temporal

Propósito. Si uno o varios bunkers están inundados por agua temporal, el alivio sin penalización según la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir un juego justo, ya que los jugadores pueden estar limitados a tomar el máximo alivio disponible o aliviarse fuera del búnker con un golpe de penalización. Un Comité puede elegir tratar estos bunkers como terreno en reparación en el área general del cual está permitido el alivio sin penalización fuera del bunker.

El Comité solo debe usar esta Regla Local para búnkers específicamente identificados y no está autorizado a hacer una Regla Local que establezca en general que todos los búnkers llenos de agua temporal son terreno en reparación. La razón de esto es que algunos bunkers pueden pasar de estar completamente inundados a parcialmente inundados durante la vuelta, y sería inapropiado que algunos jugadores obtengan alivio sin penalización de un búnker tratado como terreno en reparación en el área general, mientras que otros jugadores tienen que tratarlo como un búnker ya que no está completamente inundado en el momento en que su bola está en él.

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.

El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

Todos los otros *bunkers* en el *campo*, contengan *agua temporal* o no, siguen siendo *bunkers* para todos los fines de acuerdo con las Reglas.

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

F-17 Todos los Caminos y Senderos son Tratados Como Obstrucciones

Propósito. Donde caminos y senderos no cubiertos artificialmente pueden interferir con el juego justo, el Comité puede elegir designar tales caminos y senderos como obstrucciones inamovibles de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Regla Local Modelo F-17

“Todos los caminos y senderos en el *campo* [o identificar tipos particulares o ubicaciones], aunque no estén recubiertos artificialmente, son tratados como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

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

F-18 Tratar Objetos Movibles Como Inamovibles

Propósito. El Comité puede elegir tratar ciertos objetos movibles en el campo, tales como todas las estacas (salvo las estacas de límites), papeleras y postes con indicaciones, como inamovibles para evitar que los jugadores las muevan.

Las implicaciones de esta Regla Local deberían ser seriamente consideradas por el Comité previamente ya que puede resultar que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una obstrucción que es tratada como inamovible.

Regla Local Modelo F-18

“Todas las estacas [o identificar las *obstrucciones movibles* que serán considerados *inamovibles*] en el *campo* son tratadas como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio según la Regla 15.2.

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

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del Green

Propósito. A veces se hacen surcos en los bordes del collar del green o en el antegreen para impedir el traspaso de césped de estos al green. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un Comité puede elegir tratarlos como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

El alivio debería estar permitido solamente por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Regla Local Modelo F-19

“Los surcos en los bordes alrededor de collares o antegreens de los greens son *terreno en reparación*. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido:

- (a) Bola en el Área General: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

(b) Bola en el Green: El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes solamente interfieren con el *stance* del jugador.

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

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

Propósito. A veces se encuentran estrechos canales de cemento para drenaje en campos donde las inundaciones son comunes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son áreas de penalización tal como se define en las Reglas.
- Pero muchas veces están junto a caminos de coches y se parecen más a una obstrucción inamovible que a un área de penalización.

El Comité puede elegir tratar estos canales para drenaje como obstrucciones inamovibles en el área general en lugar de áreas de penalización.

Ver Regla Local Modelo B-4 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como parte del área general.

Regla Local Modelo F-20

“Los canales para drenaje hechos de materiales artificiales y ubicados junto a caminos de coches son tratados como obstrucciones inamovibles en el área general y son parte del camino de coches. Un jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

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

F-21 Líneas Pintadas o Puntos

Propósito. Si el Comité pone líneas pintadas o puntos en el green o en una parte del área general cortada a la altura de la calle o menor (por ejemplo, para marcar distancias), puede tratar dichas áreas como condiciones anormales del campo de las cuales el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1.

Cuando dichas líneas pintadas o puntos solamente interfieren con el *stance* del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Alternativamente, el Comité puede elegir aclarar que no hay alivio disponible de tales líneas o puntos.

Regla Local Modelo F-21.1

“Las líneas pintadas o los puntos en el green o en una parte del *área general* cortada a la altura de la calle o menor deben ser tratados como *terreno en reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Pero la interferencia no existe si las líneas pintadas o los puntos solamente interfieren con el *stance* del jugador.

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

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 14.7a.”

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 con un esfuerzo razonable y sin dañarlas o dañar el *campo* son *obstrucciones movibles* y un jugador puede quitarlos sin penalización según la Regla 15.2.
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 16.1.
 - (b) Bola en Área de Penalización. La Regla 16.1b 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*.

Reglas Locales Modelo

- 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 es *conocido o virtualmente cierto* que la bola de un jugador golpea una línea o cable elevado temporal, el jugador debe volver a jugar el *golpe* con la bola original u otra bola desde el lugar donde se realizó ese *golpe* (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, recibe la **penalización general** según la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe*, recibe la **penalización general** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde un *lugar equivocado*.

4. Las zanjas cubiertas de césped para líneas o cables temporales en el *área general* son *terreno en reparación*, aunque no estén marcadas. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1.

Pero existen dos excepciones:

- **Excepción 1 – Bola Golpes una Sección Elevada:** Si una bola golpea la sección de un nudo elevado de un cable ascendente desde el terreno, el *golpe* cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.
- **Excepción 2 – Bola Golpea Cables que Soportan una Obstrucción Temporal Inamovible:** Cables y alambres que soportan una obstrucción temporal inamovible (OTI) son parte de la OTI y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el *Comité* declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporales elevados según esta Regla Local.

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

F-23 Obstrucciones Temporales Inamovibles

Propósito. Cuando se colocan obstrucciones temporalmente en o cerca del campo, el *Comité* debería especificar si son obstrucciones móviles (ver Regla 15), obstrucciones inamovibles (ver Regla 16) u obstrucciones temporales inamovibles (“OTIs”).

Las OTIs (como una tribuna o una carpa) normalmente no están presentes y no son consideradas como una parte del desafío de jugar el campo.

Debido a su naturaleza temporal, esta Regla Local da una opción de alivio adicional que no está permitido para obstrucciones inamovibles, aunque el jugador todavía puede elegir tratar la OTI como si fuera una obstrucción inamovible y usar el procedimiento de alivio disponible en la Regla 16.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad para un jugador de tomar alivio cuando la OTI está ubicada en una línea recta entre su bola y el hoyo (conocido como “alivio en la línea de visión”) moviéndose hacia un lado, manteniendo la misma distancia desde el hoyo, de manera que la OTI no esté más entre la bola del jugador y el hoyo (también conocido como moverse a lo largo del “arco equidistante”).

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 cumple con la definición de *obstrucción 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* o como líneas elevadas temporales o cables utilizando la Regla Local Modelo F-22.

El borde más externo de la OTI se usa para determinar si una bola está debajo de la OTI o si la OTI está en la línea de visión del jugador entre la bola y el hoyo.

Se pueden usar líneas o estacas para definir los bordes de la OTI o para unir múltiples OTIs en una única OTI más grande.

Una OTI es diferente de una *obstrucción inamovible* y esta Regla Local proporciona alivio adicional de la interferencia de la OTI. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16, como si la OTI fuera una *obstrucción inamovible* (este alivio está también disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OTI está *fuera de límites*), o
- La opción de alivio adicional disponible según esta Regla Local.

a. Cuando el Alivio Está Permitido

El alivio de una OTI normalmente está permitido cuando hay interferencia física o interferencia en la línea de visión por parte de la OTI.

La interferencia según esta Regla Local significa que el jugador tiene:

- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias, física y en línea de visión.

(1) Significado de Interferencia Física por una Obstrucción Inamovible Temporal. La interferencia física existe cuando:

- La bola del jugador toca la OTI o reposa en o sobre la misma, o
- La OTI interfiere con el área del stance o swing pretendidos.

(2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por una Obstrucción Inamovible Temporal. La interferencia en la línea de visión existe cuando:

- La bola del jugador toca la OTI o reposa en, sobre o debajo de la misma, o
- La OTI está en la línea de visión al *hoyo* (esto significa que la OTI está ubicada en la línea recta entre la bola y el *hoyo*), o
- La bola está dentro de la *longitud de un palo*, medida sobre un arco equidistante desde el *hoyo*, de un sitio donde la OTI estaría en la línea de visión directa del jugador al *hoyo* (el área del ancho de la *longitud de un palo* es comúnmente llamada “el corredor”).

(3) Cuando el Alivio no Está Disponible A Pesar de Haber Interferencia.

Si la bola toca la OTI o está en o sobre la misma, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola no toca, ni está en o sobre la OTI, **no** hay alivio según esta Regla Local si aplica alguna de las siguientes:

- Ya sea por interferencia física o en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a alguna cosa además de la OTI (como cuando el jugador no es capaz de hacer un *golpe* por el lugar en el que la bola reposa en un arbusto que está fuera de la OTI), y
 - » No hay alivio cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o swing, o una dirección de juego que es claramente irrazonable de acuerdo con las circunstancias; y
- Por interferencia en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando es claramente irrazonable que un jugador pueda jugar la bola desde tan lejos y que la bola llegue a la OTI, y

- » No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un *golpe* que razonablemente pueda jugar que tanto (a) tuviera a la OTI (incluyendo el corredor) en la línea de ese *golpe*, como (b) resultara en que la bola vaya en una línea directa al *hoyo*.

b. Alivio por Interferencia para Bola en el Área General

Si la bola del jugador está en el *área general* y hay interferencia por una OTI (incluyendo una OTI ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio sin penalización *dropando* la bola original u otra bola y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* donde no exista más ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión.
- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área general*,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OTI.

Si el jugador tiene interferencia física por la OTI, en vez de usar este procedimiento de alivio puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1b, tratando a la OTI como si fuera una *obstrucción inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OTI está *fuera de límites*. Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo puede proceder el jugador bajo otras Reglas.

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*.

Reglas Locales Modelo

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 16.1c, 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*. Si una bola se encuentra en un *área de penalización*, el punto de referencia y el *área de alivio* deben estar en esa *área de penalización*.

Ver la Cláusula f de esta Regla Local para cómo tomar alivio bajo otra Regla aplicable.

d. Alivio Cuando una Bola en la OTI No Es Encontrada

Si la bola del jugador no ha sido encontrada, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en una OTI:

- El jugador puede tomar alivio según esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la OTI en el *campo*, como el sitio de la bola para el propósito de encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez que el jugador pone otra bola en *juego* para tomar alivio de esta manera:

- » La bola original no está en *juego* y no debe ser jugada.
- » Esto es así aunque después la encuentre en el *campo* antes del fin del período de búsqueda de tres minutos. (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar en la OTI, el jugador debe jugar de acuerdo con la penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.2).

e. Autoridad del Comité para Modificar Procedimientos de Alivio de una OTI

Al adoptar esta Regla Local el *Comité* puede modificar los procedimientos de alivio en las Cláusulas b y c, en una o ambas de las siguientes formas:

(1) Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de Dropaje. El *Comité* puede permitir o requerir que un jugador use una zona de dropaje como 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.

Reglas Locales Modelo

- 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.”

F-24 Alivio sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización

Propósito. Cuando la bola de un jugador está en un área de penalización y el jugador tiene interferencia de una obstrucción inamovible, el alivio sin penalización no está disponible (ver Regla 16.1a(2)). Sin embargo, puede haber casos en que un Comité desee proporcionar alivio sin penalización de ciertas obstrucciones dentro del área de penalización.

Al utilizar esta Regla Local, el Comité debe especificar a qué obstrucción inamovible se aplica (en lugar de permitir el alivio sin penalización de todas las obstrucciones inamovibles) y en qué hoyo se aplica, si no se aplica a todos los hoyos.

Regla Local Modelo F-24

“El alivio de la interferencia [especificar qué *obstrucción(es) inamovible(s)*] situada(s)] en el *área de penalización* en [especificar el número de hoyo] está permitido según la Regla 16.1b, con las siguientes modificaciones:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* debe estar dentro del *área de penalización*.
- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: dentro de la *longitud de un palo*, pero con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área de penalización* en que la bola reposa,
 - » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio total de toda la interferencia causada por la *obstrucción inamovible*.

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

F-25 Determinar Punto Más Cercano de Alivio Total sin Cruzar por Encima, a Través o por Debajo de Condición Anormal del Campo

Propósito. Hay situaciones en las que un jugador puede tener interferencia de una condición anormal del campo, como una cerca o un muro estrecho, y su punto más cercano de alivio total puede estar al otro lado de la condición, lo que puede tener un impacto significativo e indeseable en el resultado del alivio.

Aunque el jugador puede medir la longitud de su palo a través de los objetos o cruzándolos, el Comité tal vez desee que se determine el punto más cercano de alivio total sin cruzar, atravesar o por debajo de la condición anormal del campo.

El Comité tal vez desee también utilizar esta Regla Local Modelo para evitar que los jugadores puedan medir a través de un objeto.

Regla Local Modelo F-25.1

“Al tomar alivio de acuerdo con la Regla 16.1, el *punto más cercano de alivio total* debe determinarse sin cruzar, atravesar o por debajo de [especificar la *condición anormal del campo* y el número de hoyo].

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

Regla Local Modelo F-25.2

“Al tomar alivio de [especifique la *condición anormal del campo* y el número de hoyo], el *área de alivio* debe estar en el mismo lado de la *condición anormal del campo* que el punto de referencia.

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

F-26 Puertas en Vallas y Muros de Límites

Propósito. Si un Comité quiere prohibir a los jugadores obtener alivio sin penalización de las puertas cerradas en las vallas o muros que marcan el fuera de límites (como cuando se trata de una entrada a una propiedad privada), pueden tratar dicha puerta como parte del objeto de límites cuando está cerrada.

Las implicaciones de esta Regla Local deben ser consideradas por el Comité de antemano, ya que puede resultar en que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover la puerta.

Regla Local Modelo F-26

“Todas las puertas cerradas que están unidas a muros y vallas del *fuera de límites* son parte del mismo. No se permite el alivio de dicha puerta bajo las Reglas 15.2 o 16.1.

Pero una puerta abierta no se trata como parte del *objeto de límites* y puede cerrarse o moverse a una posición diferente”.

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 A probadas (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).

Incluso si esta Regla Local no está en vigor, cualquier driver que se utilice debe cumplir con los requisitos de las Reglas de Equipamiento.

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 que se notifique dentro de cuatro años, los palos fabricados antes de 2010 no están obligados a cumplir con estas especificaciones.

Pero un Comité puede elegir adoptar una Regla Local requiriendo a los jugadores usar sólo palos que cumplan todas las especificaciones incluidas en las Reglas de Equipamiento vigente. Esto se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Una Base de Datos de Equipamiento puede ser encontrada en RandA.org para ayudar a encontrar que palos pueden ser usados.

Regla Local Modelo G-2

“Al ejecutar un *golpe*, el jugador debe usar palos que sean conformes con las especificaciones sobre estrías y perforaciones en las Reglas de Equipamiento que están en vigencia desde el 1 de enero de 2010.

Una Base de Datos de Equipamiento de maderas de calle, híbridos, hierros y wedges que han sido verificados conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento vigentes se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un palo que no es conforme con estas especificaciones de estrías y perforaciones.”

G-3 Lista de Bolas de Golf Aprobadas

Propósito. Para evitar cualquier duda sobre si las bolas usadas en una competición son conformes, un Comité puede elegir requerir que el jugador use sólo bolas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento.

Una Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) se encuentra en RandA.org y se actualiza mensualmente.

Aun cuando esta Regla Local no esté en efecto, cualquier bola utilizada debe ser conforme con los requisitos de las Reglas de Equipamiento.

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.

Reglas Locales Modelo

Si una bola que no está en la Lista de bolas de Golf Conformes es *dropada*, *repuesta* o *colocada* pero aún no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error, sin penalización, bajo la Regla 14.5.

Penalización por Ejecutar un Golpe a una Bola que No Está en la Lista Actual en Infracción de esta Regla Local: Descalificación.”

G-4 Regla de Bola Única

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con características de juego diferentes, dependiendo de la naturaleza del hoyo o del golpe a jugar durante una vuelta, el Comité puede elegir requerir que un jugador utilice sólo un único tipo de bola que esté en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas es considerada una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcaciones idénticas son consideradas bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda sólo para competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Regla Local Modelo G-4

“Durante toda una *vuelta* cada bola a la cual el jugador ejecuta un *golpe* debe ser de la misma marca y modelo tal como se encuentra en un acceso único en la actual Lista de Bolas Aprobadas.

Si una bola de diferente marca y/o modelo es *dropada*, *repuesta* o *colocada* pero todavía no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error dejando de usar esa bola, sin penalización, según la Regla 14.5. El jugador debe *dropar*, *reponer* o *colocar* una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la *vuelta*.

Si un jugador descubre que ha jugado una bola infringiendo esta Regla Local, debe volver a usar una bola de la misma marca y modelo que usó al comienzo de la vuelta cuando juegue desde el siguiente *área de salida*; de lo contrario, el jugador está **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 **un golpe de penalización** 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 penalización en la Regla 4.3.”

G-6 Prohibir el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un Comité puede elegir prohibir que los jugadores utilicen cualquier tipo de transporte motorizado tal como un coche de golf durante una vuelta. Esto es apropiado cuando el Comité considera que caminar es una parte integral del juego en la competición o cuando cree que el uso de transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el campo.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité puede permitir transporte motorizado de manera limitada, tal como llevar a los jugadores de un hoyo a otro cuando esos hoyos están alejados, o permitiendo que miembros del Comité transporten a un jugador cuando va a jugar o ha jugado nuevamente bajo penalización de golpe y distancia.

Si un jugador acepta transporte sin el permiso del Comité, el Comité puede no aplicar la penalización si hubiera autorizado al jugador a usarlo en esa 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.

Reglas Locales Modelo

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 **penalización 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 ejecutar un *golpe* mientras calce 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 penalización en la 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 penalización en la Regla 4.3.”

G-9 Sustitución de Palo Roto o Significativamente Dañado

Propósito. La regla 4.1a(2) permite a un jugador reparar o sustituir un palo dañado durante la *vuelta*, excepto en casos de abuso. Pero un Comité puede adoptar una Regla Local para limitar la sustitución de un palo a los casos en que este roto o dañado significativamente, lo que no incluye un palo que este agrietado.

Regla Local Modelo G-9

“La Regla 4.1a.2) se modifica de esta forma:

Se aplica la Regla 4.1a(2), excepto que un palo que sea dañado por el jugador o su *caddie* durante la *vuelta* (incluso mientras el juego está detenido bajo la Regla 5.7a) solo puede ser sustituido si está “roto o significativamente dañado”.

A los efectos de esta Regla Local:

Un palo está “roto o significativamente dañado” cuando:

- La varilla se rompe en pedazos, se astilla o se dobla (pero no cuando está solo abollada),
- El área de impacto de la cara del palo está visiblemente deformada (pero no cuando la cara del palo solo está rayada o agrietada),
- La cabeza del palo está visible y significativamente deformada (pero no cuando la cabeza del palo solo está agrietada),
- La cabeza del palo está separada o suelta de la varilla, o
- El grip está suelto.

Excepción: La cara o la cabeza de un palo no está “rota o significativamente dañada” únicamente porque esté agrietada.

Penalización por incumplimiento de la Regla local – Ver Regla 4.1b”.

G-10 Prohibición del Uso de Palos de Más de 46 Pulgadas de Longitud

Propósito. Para limitar la longitud máxima permitida del palo, un Comité puede optar por adoptar una Regla Local que restrinja la longitud máxima de los palos, que no sean putters, a 46 pulgadas (116,84 cm). Se permite una tolerancia de medición de 0.20 pulgadas (0,508 cm) por encima.

Para una explicación de la medición de un palo, consultar la Figura 3 en la Parte 2.1c de las Reglas de Equipamiento

Esta regla local se recomienda para su uso solo en competiciones limitadas a jugadores de alta competición (es decir, competiciones profesionales y amateurs de élite).

Para evitar dudas, cuando esta Regla Local Modelo está en vigor, la aplicación de la excepción de necesidad física que permite a un jugador usar palos de más de 46 pulgadas no está disponible.

Regla Local Modelo G-10

“Al realizar un *golpe*, el jugador no debe usar un palo, a excepción de un putter, que exceda de 46 pulgadas (116,84 cm) de largo.

Penalización por ejecutar un Golpe con un Palo Infringiendo esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización bajo esta Regla Local por llevar pero no efectuar un *golpe* con un palo que no se ajuste a la longitud mencionada”.

G-11 Restricción del Uso de Materiales para Lectura de Greenes

Propósito. La Regla 4.3, y específicamente la Aclaración 4.3a/1, impone limitaciones al tamaño y la escala de los materiales detallados para lectura del green. Pero para garantizar que los jugadores y caddies usen solo la vista y sus sensaciones para ayudarles a leer la línea de juego en el green, el Comité puede restringir aún más el uso de materiales de lectura de green, al exigir que los jugadores se limiten durante toda su vuelta a usar solo el libro de medidas aprobado para su uso en la competición.

Esta Regla Local está destinada solo a los niveles más altos de golf competitivo e, incluso entonces, solo a competiciones en las que es razonable que el Comité estime la aprobación de un libro de medidas.

Al introducir esta Regla Local, el Comité es responsable de aprobar el libro de medidas que los jugadores pueden usar, y el libro de medidas aprobado debe contener diagramas de greenes con un detalle mínimo (como pendientes significativas, niveles o bordes falsos que indiquen secciones del green).

Los jugadores y caddies pueden agregar notas manuscritas al libro de medidas para ayudarles a leer la línea de juego en un green, siempre y cuando esas notas estén permitidas bajo esta Regla Local.

Regla Local Modelo G-11

“La Regla 4.3a se modifica de esta manera:

Durante una *vuelta*, el jugador puede usar solo el (los) libro (s) de medidas aprobado por el *Comité*. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del *campo*, incluidas los gráficos de situación de hoyos.

Se aplican restricciones adicionales a las notas manuscritas y cualquier otro material utilizado por el jugador que pueda ayudar a leer la *línea de juego* en el *green*:

- El jugador o el *caddie* del jugador pueden añadir notas escritas a mano a un libro de medidas aprobado o a un gráfico de posición de banderas aprobado antes o durante la *vuelta* y están limitadas únicamente a la información recopilada por el jugador o el *caddie*.
- Las notas manuscritas pueden contener información obtenida solo a través de experiencias personales del jugador o del *caddie* del jugador en el *campo* o viendo una transmisión televisada, pero se limitan a la información obtenida:
 - » Mientras observaba una bola rodada o jugada (ya sea por el jugador, el *caddie* u otra persona), o
 - » A través de la sensación del jugador o del *caddie* o de las observaciones generales del *green*.

Estas restricciones adicionales sobre notas manuscritas u otros materiales no se aplican a dicha información cuando no pueden ayudar al jugador a leer la *línea de juego* en el *green* (como información escrita a mano o impresa que contiene pensamientos de swing o enumera las distancias que alcanzan con los palos del jugador) .

Durante una *vuelta*, si un jugador usa:

- Un libro de distancias, otros mapas del *campo* o un gráfico de posición de hoyos que no haya sido aprobada por el *Comité*,
- Un libro de medidas aprobado o una hoja de posición de hoyos aprobada que contenga una nota escrita a mano o información obtenida de una manera no permitida, o
- Cualquier otro material que pueda ayudar con la lectura de la *línea de juego* en el *green* (ya sea un *green* específico o *greenes* en general), el jugador está infringiendo esta Regla Local.

Reglas Locales Modelo

“Usar” significa mirar:

- Cualquier página de un libro de medidas u otros mapas del *campo* o un gráfico de posición de hoyos que no haya sido aprobado por el Comité, o
- Cualquiera de los siguientes al hacerlo podría ayudar al jugador o al *caddie* a leer la *línea de juego* en el *green*:
 - » Una página en un libro de medidas aprobado o un gráfico de posición de banderas aprobado que contiene una nota escrita a mano o información obtenida de una manera no permitida, o
 - » Cualquier otro material.

Penalización por Infracción de esta Regla Local:

- Penalización para la primera infracción: **Penalización General**
- Penalización para la segunda infracción: **Descalificación.”**

G-12 Prohibición del Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green

Propósito. La Aclaración 4.3a/1 limita el tamaño y la escala de detalle de los mapas de *green* y cualquier material electrónico o digital similar que un jugador pueda usar durante una vuelta para ayudar a leer su *línea de juego* en el *green*, para que la capacidad de un jugador para leer un *green* siga siendo una parte esencial de la habilidad de patear. Pero un Comité puede optar por poner un énfasis aún mayor en el análisis, las habilidades y las capacidades del jugador para leer su *línea de juego* en el *green* al prohibir el uso de cualquier material para tal fin.

Regla Local Modelo G-12

“La regla 4.3a se modifica de esta manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe usar ningún material escrito, impreso, electrónico o digital para ayudar a leer su *línea de juego* para ejecutar cualquier *golpe* desde el *green*.

Penalización por Infracción de esta Regla Local:

- Penalización para primera infracción: **Penalización General**
- Penalización para segunda infracción: **Descalificación.”**

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

H-1 Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie

Propósito. Un Comité puede elegir modificar la Regla 10.3 para:

- Prohibir el uso de caddies,
- Requerir a los jugadores el uso de caddie, o
- Limitar la elección de caddie del jugador (como no permitir que un caddie sea un profesional, un padre o pariente, otro jugador en la competición, etc.).

Regla Local Modelo H-1.1

Si los caddies están prohibidos:

“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*:

“El 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, incluso cuando haya competiciones tanto por equipos como individuales, 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 greenes).
- 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*.]”

Penalización por Infracción de la Regla Local: Penalización General bajo la Regla 10.2

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]” (como que el jugador reciba una penalización en virtud de la Regla 9.4 si el consejero causa que la bola del jugador se mueva).

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador

Propósito. El Comité puede establecer que el consejero tiene la misma condición que un miembro del bando para garantizar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona.

Regla Local Modelo H-4

“El consejero tiene la misma condición que un miembro del bando en relación a cada miembro de su equipo”

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

Propósito. Según la Regla 24.4c, en juego por golpes donde el resultado de un jugador cuenta sólo como parte del resultado del equipo, el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo que miembros de un equipo jugando en el mismo grupo se den uno al otro consejo aunque no sean compañeros.

Regla Local Modelo H-5

“La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde dos jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden pedir *consejo* y recibir *consejo* uno del otro durante la *vuelta*.”

8I Definir Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

I-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.

Reglas Locales Modelo

- Match Play y Stroke Play (Regla 5.5b). Después de completar un hoyo y antes de comenzar el siguiente hoyo, un jugador puede hacer golpes de putt o chip en o cerca del green del hoyo recién completado, el área de salida del siguiente hoyo o en cualquier green de prácticas.

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-I.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 al ritmo de juego o por otras razones (como impedir que los jugadores practiquen el putt en futuras ubicaciones de hoyos), el Comité puede optar por prohibir dicha práctica. El Comité también puede prohibir a los jugadores patear o chipear en o cerca de cualquier green de práctica entre el juego de dos hoyos.

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.
- [Hacer cualquier golpe de práctica en o cerca de cualquier green de prácticas]

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”

Reglas Locales Modelo

J-2 Retirada de Agua Temporal

Propósito. Un Comité puede adoptar una política que aclare qué acciones son apropiadas para un miembro del Comité, o alguien designado por el Comité (por ejemplo, un miembro del personal de mantenimiento), o jugador, para eliminar el 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*.
- [Hacer que el green sea escurrido cuando una bola se encuentre cercana al green en cualquier *área del campo*, pero solo cuando lo autorice el Comité.]

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

Para alentar y hacer cumplir el juego rápido, el Comité debe adoptar una Regla Local que establezca una Política de Ritmo de Juego. Las siguientes Reglas Locales Modelo dan algunos ejemplos de cómo el Comité puede optar por abordar esta cuestión. El Comité puede adoptar otras Reglas Locales para adaptarse a los recursos disponibles y por lo tanto, no son 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-3.

Opciones Estando Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando ha superado el tiempo asignado para los hoyos que se han jugado y no está en posición con el grupo de delante. Al definir cuándo un grupo está fuera de posición, la política debe especificar cuándo el grupo se considera fuera de posición por referencia al grupo que les precede.

La política prevista en la Regla Local Modelo K-2 define el fuera de posición como cuando el grupo tarda más que el intervalo inicial que el grupo que les precede.

Alternativamente, la definición de fuera de posición podría basarse en la posición de un grupo en el campo en relación con el grupo de delante, por ejemplo:

- Todos los jugadores del grupo de delante han jugado sus golpes desde el área de salida del siguiente hoyo antes de que el grupo haya llegado al tee de salida de un par 3, o
- Un hoyo par 4 o par 5 queda libre antes de que todos los jugadores del grupo hayan jugado sus golpes desde el área de salida.

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.

Malos Tiempos en Competiciones de Más de una Vuelta en Juego por Golpes.

Para las competiciones de juego por golpes de más de una vuelta, el Comité puede decidir acumular los malos tiempos a lo largo de toda la competición. Por ejemplo, si un jugador tiene un mal tiempo durante la primera vuelta, el siguiente mal tiempo en una vuelta posterior sería el segundo mal tiempo y se aplicaría la penalización por un segundo mal tiempo.

No sería apropiado traspasar los malos tiempos del juego por golpes a mach-play, o de un match a otro en una competición de juego por hoyos.

Regla Local Modelo K-2

“Tiempo Máximo Permitido

El tiempo máximo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su *vuelta*. Esto está expresado en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para decisiones y tiempo para caminar entre hoyos.

El tiempo máximo asignado para completar 18 hoyos en [insertar el nombre del campo] es [insertar tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está “fuera de posición”

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo en comenzar será considerado “fuera de posición” si en algún momento durante la *vuelta*, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición respecto al grupo delante de ellos (ver ejemplos más arriba)] y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1. Los *árbitros* controlarán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de una decisión, una bola *perdida*, una bola injugable, etc.

Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un *árbitro* informará a cada jugador de que están “fuera de posición” y que se les controlará el tiempo.

En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

2. El máximo tiempo asignado por *golpe* es [especificar un tiempo límite tal como 40 segundos].

[Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar:
a) un golpe de salida en un hoyo par 3; b) un golpe de approach al green y
c) un chip o un putt.]

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

En el *green*, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y *reponer* la bola, reparar daños que interfieren con la *línea de juego* y mover *impedimentos* sueltos en la *línea de juego*. El tiempo utilizado para mirar la *línea de juego* desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el *árbitro* que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por el primer mal tiempo :Advertencia Verbal.
- Penalización por el segundo mal tiempo: **Un golpe de penalización.**
- Penalización por el tercer mal tiempo : **Penalización General** que se aplica sumada a la penalización por la segunda infracción.
- Penalización por el cuarto mal tiempo: **Descalificación”**

Un jugador será considerado que ha tenido un mal tiempo en infracción de esta Regla Local solo cuando haya excedido el tiempo máximo asignado por golpe mientras es cronometrado. Hasta que un jugador no haya sido advertido de un mal tiempo, no puede incurrir en otro 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

Reglas Locales Modelo

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.”

Opciones Adicionales para su Inclusión en la Regla Local Modelo K-2

Las siguientes son opciones adicionales que no se han incluido en la Regla Local Modelo K-2, pero que pueden ser incorporadas por un Comité según sea necesario:

- La definición de fuera de posición puede modificarse para indicar que los jugadores deben recibir una advertencia oficial antes de ser cronometrados, por ejemplo, para dar a los jugadores al menos un hoyo para mejorar su posición.
- El procedimiento para cuando un grupo está fuera de posición puede modificarse para proporcionar que los jugadores tengan un tiempo razonable para calcular su ritmo antes de que se inicie el reloj.
- El procedimiento cuando vuelva a estar fuera de posición durante la misma vuelta puede modificarse para disponer que los malos tiempos se mantengan al final de las vueltas en una competición de juego por golpes (Stroke Play).
- La política puede establecer que, en cualquier momento, si un árbitro observa que un jugador tarda más de un tiempo especificado en jugar un golpe (por ejemplo, 120 segundos), se le notificará del exceso de tiempo y se le cronometrará, incluso aunque el grupo esté en posición.

K-3 Modificación en la Estructura de Penalizaciones en la Política de Ritmo de Juego

Propósito. Un Comité puede modificar la penalización por un incumplimiento de cualquier política de ritmo de juego de tal manera que la sanción por un primer mal tiempo sea un golpe de penalización.

El Comité puede optar por aplicar la penalización general para el primer mal tiempo, en lugar de la penalización de un golpe.

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 primer mal tiempo: **Un golpe.**
- Penalización por segundo mal tiempo: **Penalización general** acumulando la penalización por segundo mal tiempo.
- Penalización por tercer mal tiempo – **Descalificación.”**

8L Responsabilidades en la Tarjeta de Resultados

L-1 Modificación de la Penalización bajo la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación de Jugador o Marcador

Propósito. La regla 3.3b(2) impone una sanción de descalificación cuando los resultados de los hoyos en la tarjeta de resultados no han sido certificados por el jugador, el marcador o por ambos.

Pero en situaciones en las que el Comité considere más apropiado modificar la penalización a dos golpes, puede optar por hacerlo.

Regla Local Modelo L-1

“La regla 3.3b (2) se modifica de esta manera:

Si un jugador devuelve una *tarjeta de resultados* sin que los resultados de los hoyos sean certificados por el jugador, el *marcador* o ambos, el jugador incurre en la **penalización general (dos golpes)**.

La penalización se aplica al último hoyo de la *vuelta*”.

L-2 Responsabilizar al Jugador del Hándicap en la Tarjeta de Resultados

Propósito. La Regla 3.3b(4) establece que no hay ningún requisito para que el hándicap de un jugador se muestre en la tarjeta de resultados, siendo responsabilidad del Comité calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición con el fin de calcular el resultado neto del jugador.

Pero en algunas circunstancias, puede ser difícil para el Comité calcular los hándicaps de los jugadores, por ejemplo, cuando el Comité no tiene un sistema informático para ayudarlo con la administración de la competición o cuando no tiene acceso a una base de datos de los hándicaps de los jugadores.

En tales situaciones, el Comité podrá optar por modificar la Regla 3.3b.4) para exigir que los jugadores indiquen su hándicap en la tarjeta de resultados. Dependiendo del sistema de hándicap que se utilice en la jurisdicción local, el Comité puede necesitar especificar qué hándicap debe constar en la tarjeta de resultados.

Regla Local Modelo L-2

“La Regla 3.3b.4) se modifica de esta manera:

El jugador es responsable de anotar su hándicap [especifique qué hándicap se anotará, por ejemplo, hándicap exacto, Hándicap del campo, Hándicap de juego] en la *tarjeta de resultados*.

Reglas Locales Modelo

Una vez que el *Comité* recibe la *tarjeta de resultados* del jugador al final de su *vuelta*, el *Comité* es responsable de:

- Sumar los resultados del jugador, y
- Aplicar los golpes de *hándicap* del jugador para calcular el resultado neto del jugador.

Si el jugador devuelve una *tarjeta de resultados* sin el *hándicap* correcto:

- Hándicap en la Tarjeta de Resultados Demasiado Alto o No se Indica Hándicap. Si esto afecta el número de golpes que recibe el jugador, el jugador está **descalificado** de la competición *hándicap*. En otro caso, no hay penalización.
- Hándicap en la Tarjeta de Resultados Demasiado Bajo. No hay penalización y el resultado neto del jugador se mantiene utilizando el *hándicap* más bajo tal y como fue anotado.

8M Reglas Locales Modelo para Jugadores con Discapacidades

M-I Colocación de la Bola para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad con Ruedas

Propósito. La función de algunos dispositivos de movilidad con ruedas crea una situación en la que la colocación del jugador (basada en dónde se coloca el dispositivo por primera vez) no se puede tomar de manera rápida y consistente en relación con el lugar donde reposa la bola.

Esta Regla Local puede ser adoptada por el *Comité* para ayudar a un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas para que no tenga que reposicionar el dispositivo varias veces para lograr la colocación en la forma deseada.

Esta Regla Local se puede aplicar en cualquier lugar del campo, incluyendo el *green*, el área general, las áreas de penalización y los *bunkers*.

No es el propósito de esta Regla Local influir en la decisión que debe tomar un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas en relación con la seguridad (como colocar el dispositivo en un terreno con pendiente pronunciada). En tales situaciones, podrán aplicarse otras Reglas (tal como un alivio por bola injugable en virtud de la Regla 19 o el alivio en áreas de penalización en virtud de la Regla 17).

Regla Local Modelo M-I

“Antes de ejecutar un *golpe*, un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas puede tomar alivio sin penalización colocando la bola original u otra bola y jugándola desde este *área de alivio*:

- Punto de Referencia: Punto de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medida desde el Punto de Referencia: 6 pulgadas (15,24 cm) desde el *punto de referencia*, que puede estar más cerca del *hoyo*, **pero** con estos límites:
- Límites en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en la misma *área del campo*, y
 - » No debe estar en un área de césped cortada a la altura de la calle o inferior a menos que la bola original repose en el *área general* cortada a la altura de la calle o menor (esto significa, por ejemplo, que una bola en el rough no puede colocarse en la calle).

Al tomar alivio bajo esta Regla Local, el jugador puede colocar una bola más de una vez (como cuando el primer intento de colocar una bola está un poco demasiado atrás en su *stance*).

Excepción: No hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola. El alivio no está disponible bajo esta Regla Local cuando jugar la bola tal como reposa sería claramente irrazonable (como cuando la bola reposa en arbusto y está en una posición en la que el jugador no podría ejecutar un *golpe*).

Penalización por Jugar Desde un Lugar Equivocado Infrigiendo la Regla Local: Penalización General bajo la Regla 14.7a”.

M-2 Alivio sin Penalización en Bunkers Específicos para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad con Ruedas

Propósito. El diseño y la forma de ciertos bunkers crean una situación en la que es muy difícil o prácticamente imposible para un jugador en un dispositivo de movilidad con ruedas entrar y / o salir del búnker para jugar su bola.

La Regla 25.4n modifica la Regla 19.3 para que cuando un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas tome alivio por una bola injugable en un búnker, el jugador pueda tomar alivio en línea hacia atrás fuera de ese búnker con un golpe de penalización. Pero, particularmente en las competiciones en las que solo participan jugadores que utilizan dispositivos de movilidad con ruedas, si un Comité considera que sería apropiado dar alivio sin penalización de ciertos bunkers o de todos los bunkers de un campo, puede hacerlo.

Regla Local Modelo M-2

“Para los jugadores que usan dispositivos de movilidad con ruedas, [identifique los *bunkers* específicos o todos los *bunkers* en el campo] son *terreno en reparación* en el *área general*. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b”.

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis

Propósito. Los jugadores con ataxia o atetosis que tienen movimientos severos de sacudidas y / o temblores pueden encontrar casi imposible ejecutar un putt sin poder anclar el palo de alguna forma. Estas condiciones tienen un impacto particular en la colocación debido al movimiento mínimo involucrado en realizar el golpe cuando se combina con los movimientos corporales extremos que son un síntoma de dichas condiciones.

Esta Regla Local permite a un Comité eximir a dichos jugadores de penalización bajo la Regla 10.1b (Anclaje del Palo) **siempre que se cumplan los siguientes tres requisitos:**

- El jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access,
- El jugador tiene ataxia o atetosis, y
- El Comité determina que hay evidencia clara de que la condición afecta significativa y negativamente la capacidad del jugador para patear (por ejemplo, el jugador hace, regularmente, 50 o más putts por vuelta).

Regla Local Modelo M-3

“Cuando el *Comité* ha determinado que hay evidencia clara de que la capacidad de un jugador para jugar un golpe de putt se ve afectada significativa y negativamente por la ataxia o la atetosis, y el jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access, ese jugador está exento de penalización bajo la Regla 10.1b (Anclaje del Palo)”.

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 1-25. Esta sección detalla varias formas de juego alternativas. Las modificaciones detalladas de las Reglas 1-25 que se necesitan para estos formatos se encuentran en RandA.org.

Cualquier situación que no esté cubierta ni por las Reglas de Golf ni por las modificaciones adicionales para la modalidad que se está jugando, debe ser decidida por el Comité:

- Teniendo en cuenta todas las circunstancias, y
- Tratar la situación de una manera que sea razonable, justa y coherente con la forma en que se tratan situaciones similares según las Reglas y las Reglas modificadas para esa modalidad.

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 o superior.

9B Greensomes

Greensomes es una variación de Foursomes donde ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los golpes de salida. El compañero cuyo golpe no fue elegido juega entonces el siguiente golpe y cada golpe subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea embocada. Por ejemplo, Si el golpe de salida del Jugador A es elegido en el primer hoyo, el Jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación juega el Jugador A y así hasta que la bola sea embocada.

Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite.

Otras variaciones de Greensomes incluyen:

- Greensome Chapman donde ambos jugadores juegan del área de salida, luego cambian bolas de forma que el Jugador A juega la bola del Jugador B, y el Jugador B juega la bola del Jugador A. Luego de los segundos tiros, eligen entonces con que bola continuarán el juego, y a partir de allí esa bola se juega con tiros alternados hasta embocarla.
- Greensomes Chino o St. Andrews donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer hoyo de la vuelta, qué jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos impares y el otro jugador juega el segundo golpe en todos los hoyos pares. Esta selección de jugador se aplica independientemente de que golpe de salida es usado en ese hoyo. Cada golpe subsiguiente en un hoyo se hace en orden alterno.

9C Scramble

Un scramble es jugado con equipos de dos, tres o cuatro jugadores. Cada jugador juega desde el área de salida, se selecciona uno de los golpes y todos los jugadores juegan sus segundos golpes desde ese sitio. Entonces se selecciona uno de los segundos golpes, y todos los jugadores hacen sus terceros golpes desde ese sitio, y así sucesivamente hasta embocar la bola.

Hay muchas variantes del formato scramble básico. Algunas de ellas incluyen:

- Texas Scramble es un equipo de cuatro personas y normalmente requiere un número mínimo de golpes de salida de cada miembro del equipo a ser usados durante la vuelta. Algunas formas de Texas Scramble

Otras Formas de Juego

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.