



Reglas de Golf

En vigor desde Enero 2023



Juntos, el R&A, con sede en St Andrews, Escocia y la USGA, con sede en Liberty Corner, New Jersey, regulan el juego en todo el mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas del Golf.

A pesar de que colaboramos para promulgar un único conjunto de Reglas, el R&A y la USGA operan en jurisdicciones de trabajo separadas. La USGA es responsable de administrar las Reglas en los Estados Unidos, sus territorios y México, y el R&A, actuando con el consentimiento de sus organismos de golf afiliados, tiene las mismas responsabilidades para todas las demás partes del mundo.

El R&A y la USGA se reservan el derecho de modificar tanto las Reglas como sus interpretaciones en cualquier momento.

www.RandA.org

www.USGA.org

Contenido

Prólogo a la Edición 2023 de las Reglas de Golf	8
Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023	15
Como Utilizar el libro de las Reglas de Golf	17
I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)	19
Regla 1 – El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas	20
1.1 El Juego del Golf	20
1.2 Normas de Conducta del Jugador	20
1.3 Jugar de Acuerdo con las Reglas	21
Regla 2 – El Campo	25
2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites	25
2.2 Áreas Definidas del Campo	25
2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego	27
2.4 Zonas de Juego Prohibido	28
Regla 3 – La Competición	28
3.1 Elementos Fundamentales de Todas las Competiciones	28
3.2 Match Play (Juego por Hoyos)	29
3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)	35
Regla 4 – El Equipamiento del Jugador	39
4.1 Palos	39
4.2 Bolas	44
4.3 Uso del Equipamiento	45
II. Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6)	51
Regla 5 – Jugar la Vuelta	52
5.1 Significado de Vuelta	52
5.2 Practicar en el Campo Antes o Entre Vueltas	52
5.3 Comenzar y Terminar una Vuelta	53
5.4 Jugar en Grupos	54
5.5 Practicar Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido	55
5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego	56
5.7 Interrumpir el Juego; Reanudar el Juego	57

Regla 6 – Jugar un Hoyo	61
6.1 Comenzar el Juego de un Hoyo	61
6.2 Jugar la Bola desde el Área de Salida	62
6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo	65
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo	68
6.5 Completar el Juego de un Hoyo	71
III. Jugar la Bola (Reglas 7-11)	73
Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola	74
7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente	74
7.2 Cómo Identificar la Bola	75
7.3 Levantar la Bola para Identificarla	75
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla	76
Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra	77
8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe	77
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	81
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	82
Regla 9 – Bola Jugada como Reposo. Bola en Reposo Levantada o Movida	84
9.1 Bola Jugada como Reposo	84
9.2 Decidir Si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento	85
9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales	86
9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador	86
9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	88
9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa	89
9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado	89
Regla 10 – Preparar y Realizar un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies	91
10.1 Realizar un Golpe	91
10.2 Consejo y Otra Ayuda	93
10.3 Caddies	97
Regla 11 – Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar Bola en Movimiento	100
11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa	100
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona	102
11.3 Quitar Deliberadamente Objetos o Alterar las Condiciones para Afectar Bola en Movimiento	104

IV. Reglas Especiales para Búncers y Greenes (Reglas 12-13)	107
Regla 12 – Búncers	108
12.1 Cuándo la Bola Está en Búnker	108
12.2 Jugar Bola en Búnker	109
12.3 Reglas Específicas Alivio para una Bola en Búnker	111
Regla 13 – Greenes	112
13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en Green	112
13.2 El Asta de la Bandera	116
13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo	120
V. Levantar y Volver a Poner una Bola en Juego (Regla 14)	124
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	124
14.1 Marcar, Levantar y Limpiar la Bola	124
14.2 Reponer la Bola en un Punto de Reposo	126
14.3 Dropar la Bola en Área de Alivio	128
14.4 Cuándo la Bola del Jugador Está Nuevamente en Juego Después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego	135
14.5 Corregir Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola	136
14.6 Jugar el Golpe Siguiente desde Donde se Jugó el Golpe Anterior	138
14.7 Jugar desde Lugar Equivocado	139
VI. Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16)	143
Regla 15 – Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego)	144
15.1 Impedimentos Suelos	144
15.2 Obstrucciones Movibles	145
15.3 Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego	148
Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada	151
16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)	151
16.2 Condición de Animal Peligroso	158
16.3 Bola Empotrada	159
16.4 Levantar la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio	162

VII. Alivio con Penalización (Reglas 17-19)	163
Regla 17 – Áreas de Penalización	164
17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización	164
17.2 Opciones Después de Jugar una Bola desde un Área de Penalización	169
17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización	172
Regla 18 – Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional	173
18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	173
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio por Golpe y Distancia	174
18.3 Bola Provisional	176
Regla 19 – Bola Injugable	180
19.1 El Jugador Puede Decidir Tomar Alivio por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización	180
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en Green	180
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Búnker	182
VIII. Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)	185
Regla 20 – Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité	186
20.1 Resolver Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta	186
20.2 Decisiones sobre Cuestiones Bajo las Reglas	190
20.3 Situaciones No Cubiertas Bajo las Reglas	193
IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)	195
Regla 21 – Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales	196
21.1 Stableford	196
21.2 Resultado Máximo	199
21.3 Par/Bogey	201
21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)	203
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf	204
Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)	205
22.1 Resumen de Foursomes	205
22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando	205
22.3 El Bando Debe Alternarse al Realizar los Golpes	206
22.4 Iniciar la Vuelta	206

22.5	Los Compañeros Pueden Compartir Palos	207
22.6	Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe	207
Regla 23 – Four-Ball		208
23.1	Resumen de Four-Ball	208
23.2	Anotar Resultados en Four-Ball	208
23.3	Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo Está Completado el Hoyo	210
23.4	Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	211
23.5	Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero	212
23.6	Orden de Juego del Bando	213
23.7	Los Compañeros Pueden Compartir Palos	213
23.8	Restricción de que el Jugador Se Coloque Detrás de Su Compañero Cuando Realiza el Golpe	213
23.9	Cuándo la Penalización Se Aplica Solo a Un Compañero o Se Aplica a Ambos Compañeros	213
Regla 24 – Competiciones por Equipos		217
24.1	Resumen de Competiciones por Equipos	217
24.2	Condiciones de la Competición por Equipos	217
24.3	Capitán del Equipo	217
24.4	Consejo Permitido en Competición por Equipos	218
X. Modificaciones para los Jugadores con Discapacidades (Regla 25)		219
Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades		220
25.1	General	220
25.2	Modificaciones para Jugadores Ciegos	221
25.3	Modificaciones para Jugadores Amputados	223
25.4	Modificaciones para Jugadores Que Usan Dispositivos de Asistencia a la Movilidad	224
25.5	Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales	228
25.6	Condiciones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad	229
XI. Definiciones		231
Índice		269
Otras Publicaciones		288

Prólogo a la Edición 2023 de las Reglas de Golf

Bienvenidos a las Reglas de Golf vigentes a partir de enero de 2023 para los jugadores de golf de todo el mundo. Esta nueva edición, a la vez que se adhiere a los principios que siempre han guiado al R&A y a la USGA en el gobierno del juego, continúa el proceso de modernización que comenzó hace una década al proporcionar un lenguaje sencillo, un enfoque práctico y respuestas intuitivas. Nuestra estrategia actual sigue siendo hacer que las Reglas sean más coherentes, sencillas, accesibles y, en la medida de lo posible, menos penalizadoras.

Los principales cambios se enumeran en las páginas xx y xx. Verá que las Reglas de Golf Modificadas para Jugadores Discapacitados se incorporan ahora al cuerpo principal de las Reglas como Regla 25.

Este importante avance refleja nuestro compromiso de garantizar que el juego acoja a todos los que deseen participar y competir.

Varias de las últimas revisiones están diseñadas para ayudar a los árbitros y a los comités en la aplicación de las Reglas, manteniendo al mismo tiempo al jugador como foco principal. Hemos aumentado el uso de diagramas para ilustrar su aplicación y hemos simplificado muchas de las declaraciones de penalización.

También se ha transferido información útil de las Aclaraciones a la Regla correspondiente. Las Aclaraciones que se han conservado siguen estando en la Guía Oficial de las Reglas de Golf y su número se ha reducido considerablemente. Las actualizaciones de las mismas seguirán publicándose trimestralmente en las páginas web del R&A y de la USGA.

La información que se proporcionaba en la Edición del Jugador de las Reglas de Golf, que se introdujo hace cuatro años como una publicación separada, ahora se ofrece en formato digital, lo que refleja la forma en que obtenemos la información y ayuda a reducir nuestra huella de carbono global mediante la reducción de la impresión y distribución de copias impresas. Nuestra oferta digital contiene numerosos videos explicativos y diagramas, junto con y respuestas a las preguntas más frecuentes. Todo ello tiene por objeto ayudar a aplicar las Reglas en las situaciones más comunes a las que se enfrentan los jugadores de todo el mundo. La localización de la información necesaria es más fácil gracias a las nuevas funciones de búsqueda.

Expresamos nuestro agradecimiento por el amplio y riguroso trabajo realizado por nuestros respectivos comités y personal en la elaboración de esta nueva edición de las Reglas de Golf y a todos los demás que han contribuido durante las extraordinarias y difíciles circunstancias creadas por la pandemia mundial.

Doug Norval
Chair
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Kendra B. Graham
Chair
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



ATEMPORALIDAD

Las Reglas de Golf existen desde hace más de 270 años. La evolución constante de las Reglas es un principio central del golf, pero su última edición supone un importante y encomiable cambio: un cambio que aspira a crear un deporte más inclusivo, accesible y con cabida para todos.



ROLEX



PASIÓN.

Los jugadores de golf de cualquier nivel son universalmente apasionados del juego. Los cambios significativos contenidos en las Reglas de Golf de este año reflejan e incluyen esa pasión por parte de todos los jugadores, en todos los rincones del mundo.



PRECISIÓN.

El golf es un juego que requiere de una cierta mentalidad. Un juego en el que la precisión encuentra la recompensa. Las Reglas de Golf reflejan esta mentalidad - un conjunto de normas precisas ante las cuales todos los jugadores de golf son responsables ante ellos mismos. Un código de honor e integridad, pensado para ser fácilmente accesible de forma que cada jugador pueda ser su propia Autoridad de Reglas.





CONEXIÓN.

La modernización de las Reglas de Golf es el producto de escuchar las voces de quienes juegan al golf. Como un conjunto único de Reglas, encarnan y refuerzan la especial conexión que existen entre la comunidad del golf en general



EVOLUCIÓN.

Las tradiciones más grandes del golf siempre reinarán, y las Reglas siempre evolucionarán. Modernizar las Reglas es esencial para conducir el juego del golf al futuro.





GOLF PARA SIEMPRE.

Un juego universalmente querido por su elegancia y esplendor, el golf será siempre un juego de honor. Junto al R&A y USGA, Rolex se enorgullece de ser parte de él y respaldar las nuevas Reglas del Golf y todo lo que representan para el futuro del juego y para aquellos que lo aman y lo juegan.

R&A **USGA**


ROLEX

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023

1. 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.

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.

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.

Como Utilizar el Libro de las Reglas de Golf

Las Reglas de Golf pretenden ser exhaustivas y dar respuesta a las numerosas cuestiones que se plantean en un juego que se practica en todo el mundo en muchos tipos de campos y por jugadores de todos los niveles.

Este libro de Reglas de Golf está dirigido a aquellos que administran el juego, y que necesitan responder a la variedad de preguntas que pueden surgir en relación con las competiciones de golf.

Cuando se trata de responder a una pregunta o resolver una cuestión de Reglas en el campo, la página de Contenidos (al principio del libro) puede ser una herramienta útil para permitirle encontrar la Regla que es relevante para la situación.

El índice (al final del libro) también puede ayudarle a identificar rápidamente la regla que es relevante para la situación. Por ejemplo:

- Si un jugador ha movido accidentalmente su bola en el green, identifique las palabras clave de la pregunta, como “bola movida” o “green”.
- Las Reglas pertinentes (Regla 9.4 y Regla 13.1d) se pueden encontrar bajo los títulos “Bola movida” y “Green” en el Índice.
- La lectura de estas reglas confirmará la respuesta correcta.

Además de utilizar el Contenido y el Índice de las Reglas de Golf, los siguientes puntos le ayudarán a utilizar este libro de Reglas de forma eficiente y precisa:

Conozca las definiciones

Hay más de 70 términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, etc.) y éstos forman la base en torno a la cual están escritas las Reglas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que aparecen en cursiva en todo el libro y que se encuentran en una sección cerca de la parte posterior del libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Disponer de todos los datos de lo ocurrido

Para responder a cualquier pregunta sobre las Reglas, debe considerar los datos de lo ocurrido detalladamente.

Debería identificar:

- La forma de juego (¿está jugando match play o stroke play, es una competición individual, Foursomes, o Four-Ball, etc.)

- Quién está involucrado (la pregunta es sobre el jugador, su compañero o su caddie, el contrario, o su caddie o una influencia externa)
- ¿En qué parte del campo ocurrió el incidente (fue en un búnker, en un área de penalización, en el green, etc.)?
- Qué ocurrió realmente.
- Cuáles eran las intenciones del jugador (qué fue lo que el jugador estaba haciendo y qué quería hacer).
- En que momento ocurrió el incidente (¿estaba el jugador aún en el campo?, ¿había entregado la tarjeta de resultados?, ¿la competición estaba cerrada?, etc.).

Consulte el Libro

Como se indicó anteriormente, la consulta al libro de Reglas de Golf debe proporcionar la respuesta a la mayoría de las preguntas que pueden surgir en el campo. Pero, para ayudar a los árbitros, comités y otros que deseen más detalles, vamos a publicar una Guía Oficial que contiene Aclaraciones sobre las Reglas del Golf, así como los Procedimientos del Comité, con recomendaciones sobre cómo organizar el juego general y competiciones.



I

Fundamentos
del Juego

REGLAS 1-4



REGLA

1

El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito de la Regla:

La Regla 1 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).

1.1 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.

1.2 Normas de Conducta del Jugador

1.2a 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 *búnkers*, 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:

- 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 *vuelas* 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).

1.3b 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 14.5).

1.3c 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 10.3c).

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 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

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 *rugh* y los árboles.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



El **área general** cubre todo el área del campo, excepto lo siguiente:

- 1 El área de salida
- 2 Áreas de penalización
- 3 Búncers
- 4 El green

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 *búncers* (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, búnker, green*.

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*).

(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:

- 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 Siguiete 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 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:

- 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 *vuelatas* 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.

- (1) **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*.

Regla 3

- 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.

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

Responsabilidades

 Comité

 Jugador

 Jugador y Marcador

Firma del Marcador:



Firma del Jugador:



- (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-1 (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 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

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.

- (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.
- 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).

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.

- 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 *vueltas* 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).

- 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*).

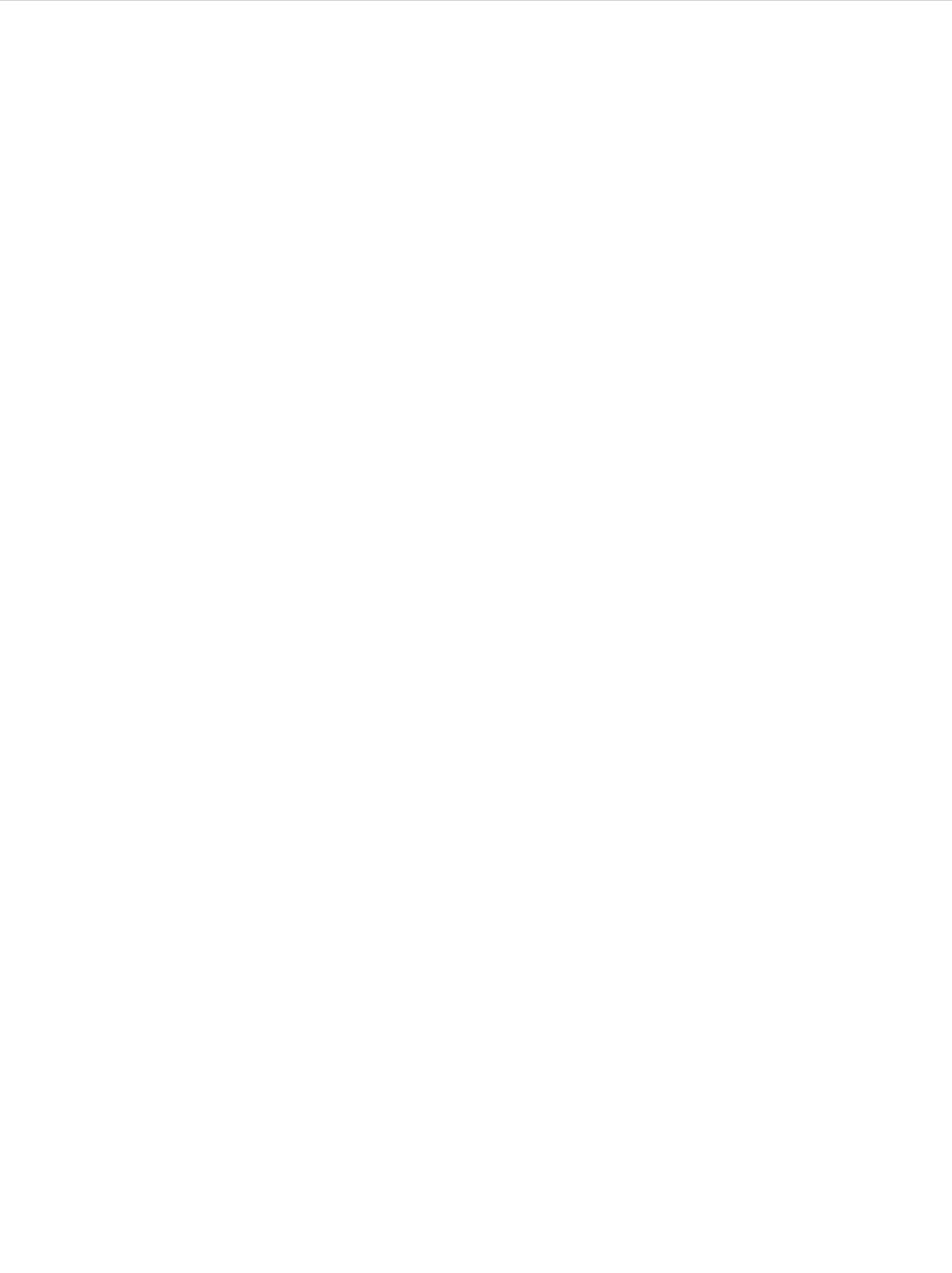
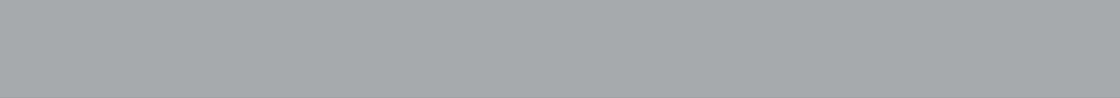
(2) **Cinta Adhesiva o Protección Similar.** Un jugador puede usar cinta adhesiva o una protección similar por cualquier motivo médico (como para evitar una lesión o para proteger una lesión existente), **pero** la cinta o protección no debe

- 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)).





II

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
- 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.

Ver Regla 25.6a (aplicación de la Regla 5.6a a jugadores discapacitados).

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).

(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* reanuda el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será penalizado con la **penalización general (pérdida del hoyo)**.

- » 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.

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

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*.

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 para 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*.

(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 1), 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)).

(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 (perdida 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:

- 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
- 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 jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

Pero si el jugador al que le toca jugar según (1) está listo para jugar y manifiesta que quiere jugar primero, los otros jugadores, generalmente, deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

Un jugador no debería jugar fuera de turno para obtener una ventaja sobre otros jugadores.

6.4c Cuando un Jugador Jugará Bola Provisional u Otra Bola desde el Área de Salida

En este caso, el orden de juego sería que todos los demás jugadores del grupo jueguen su primer *golpe* en el *hoyo*, antes de que el jugador juegue la *bola provisional* u otra bola desde el *área de salida*.

Si más de un jugador va a jugar *bola provisional* u otra bola desde el *área de salida*, el orden de juego es 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 Reposo.**

- 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).

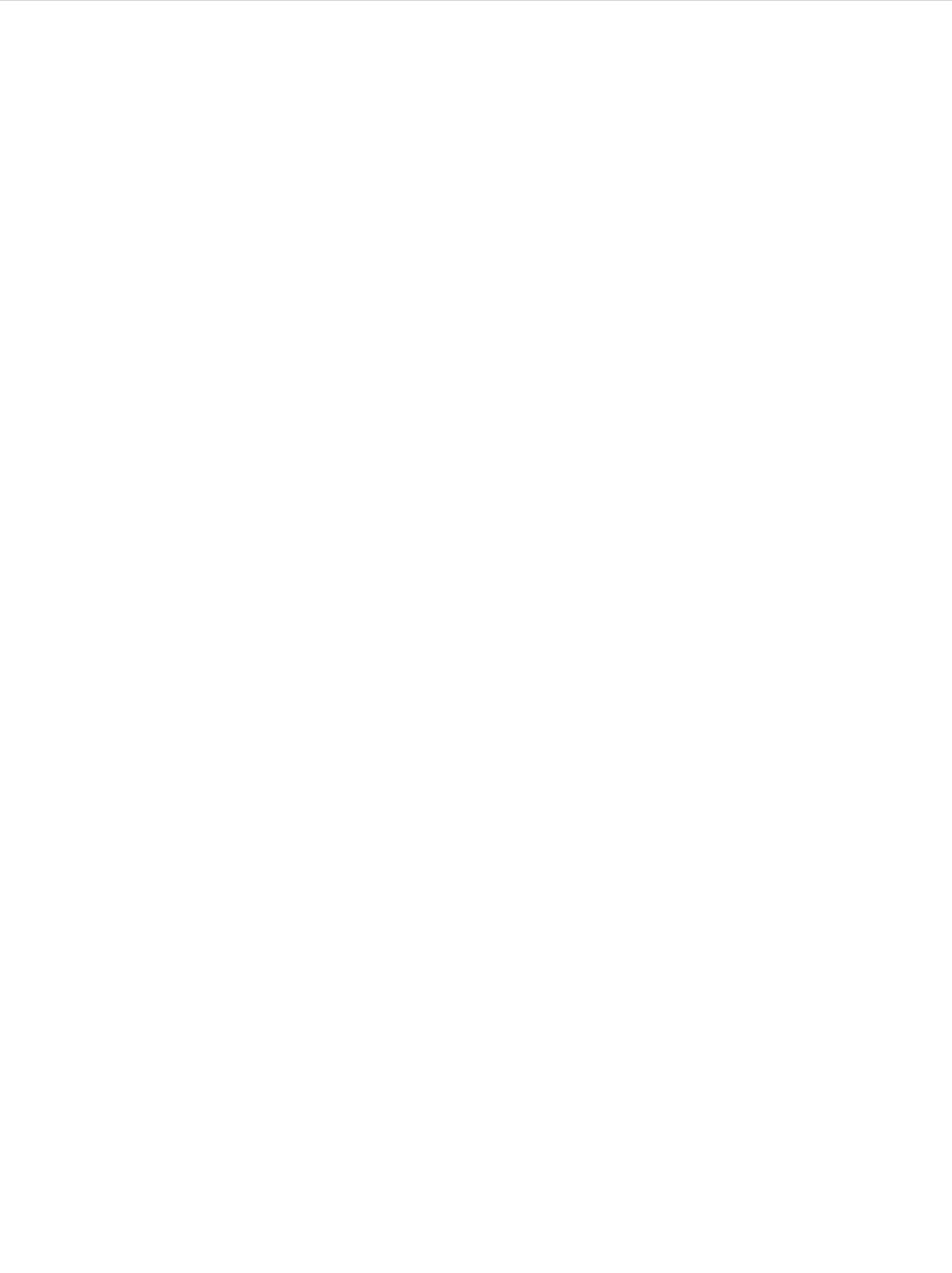
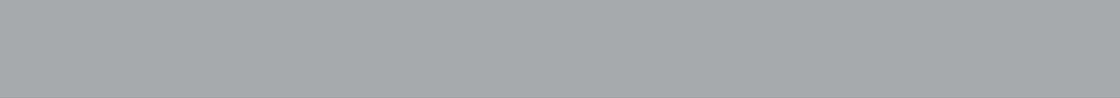
6.5 Completar el Juego de un Hoyo

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*).



A photograph of a golf course green with a white flag on a sand trap. The background shows a body of water and a cloudy sky. The text is overlaid on the top half of the image.

III

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).

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.

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

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 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.
- (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
 - » 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 Regla 8.1c(1), 8.1c(2) y la Regla 13.1c) que hayan sido empeoradas por:

- El jugador, incluyendo al *caddie* del jugador,
- Otra persona (que no sea un *árbitro*) que realice una acción autorizada por el jugador, o
- *Fuerzas naturales* como el viento o el agua.

Si el jugador mejora las *condiciones* empeoradas cuando no está autorizado a hacerlo, el jugador incurren la **penalización general** bajo la Regla 8.1a.

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 realizar.

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).

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
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*.
- 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 *mueva* 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 Excepto 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 total*), 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 Movida 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.

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.

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

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
- 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.

Regla 10

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



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.

Ver Regla 25.4i(para los jugadores que utilizan un dispositivo de asistencia a la movilidad, se modificala Regla 10.1c en el sentido de que el *stance* adoptado incluye cualquier parte del dispositivo de asistencia a la movilidad).

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 *vueltas* 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.

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:

- 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* incurrir 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 *búncers* 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).

(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

11

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* (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:
 - » 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.
- 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
- 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.

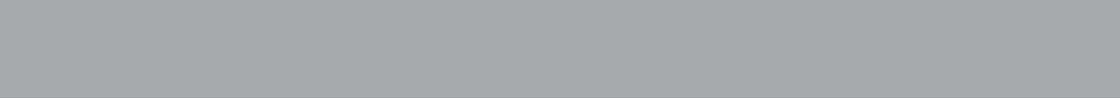
Excepción – Mover Asta de la Bandera, Bola en Reposo en Green y Otro Equipamiento de Jugador: Esta Regla no prohíbe a un jugador levantar o mover:

- 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).





IV

Reglas Especiales para
Búncers y Greenes

REGLAS 12-13

REGLA

12

Búnkers

Propósito de la Regla:

La Regla 12 es una Regla específica para búnkers, 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

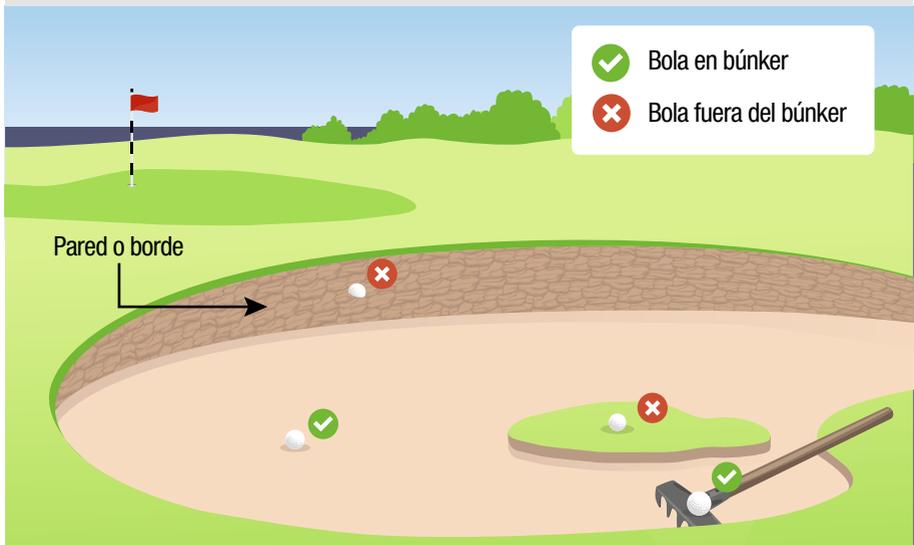
Una bola está en un *búnker* cuando cualquier parte de la misma:

- 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 movible, 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 Mviles

Antes de jugar una bola en un *búnker*, un jugador puede quitar *impedimentos suelos* bajo la Regla 15.1 y *obstrucciones mviles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto o movimiento razonable de la arena en el *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

- 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

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
- Reposas 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 Reposo 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):

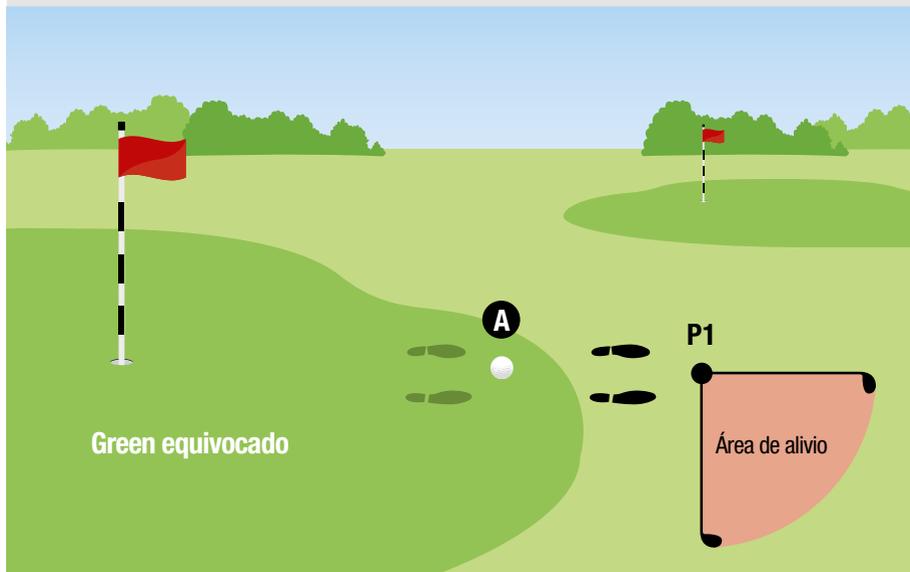
- **Punto de Referencia:** El *punto más cercano de alivio total* en la misma *área del campo* donde la bola original quedó en reposo.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- **Limitaciones de la Ubicación 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:
 - » Sustener 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 atendiendo (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*:
 - » 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*.

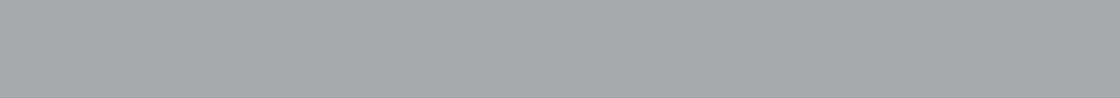
13.3b Qué Hacer Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo es Levantada o Movida Antes de Finalizar el Tiempo de Espera

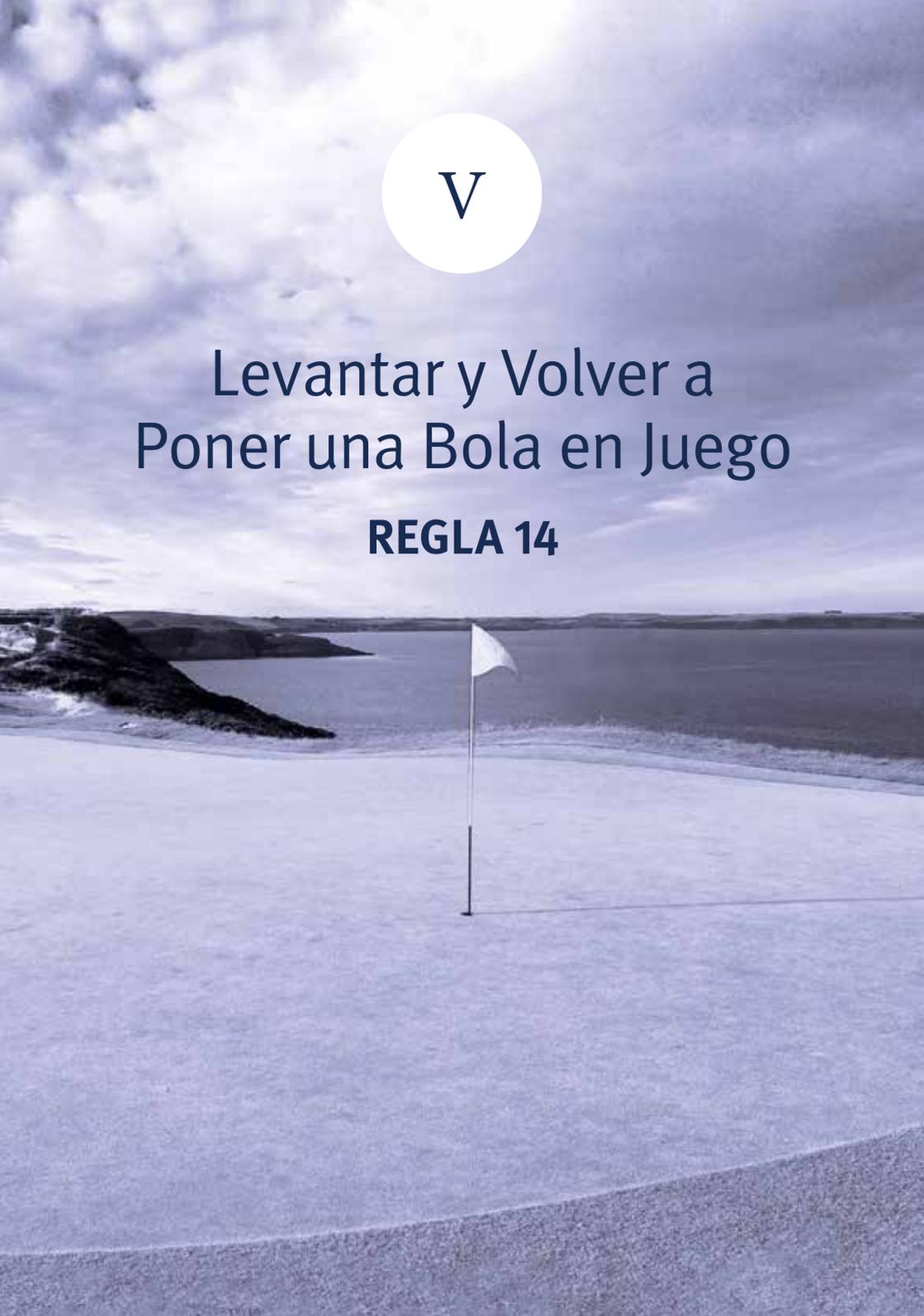
Si una bola que sobrepasa el *borde* del *hoyo* es levantada o movida, que no sea por *fuerzas naturales*, antes de finalizar el tiempo de espera bajo la Regla 13.3a, se considera que estaba en reposo:

- 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).





V

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.

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

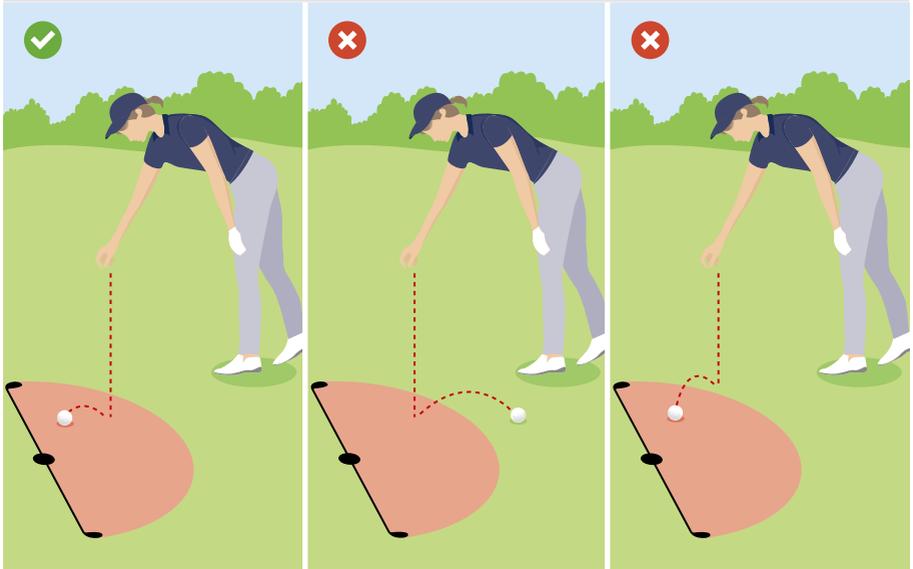
Desviada o Detenida por Cualquier Persona: Para saber qué hacer cuando una bola *dropada* es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona antes de quedar en reposo, ver Regla 14.3d.

(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

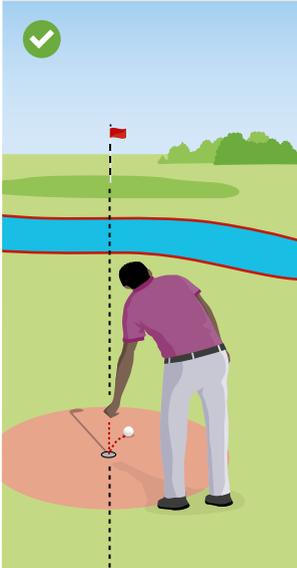


La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b y la bola queda en reposo dentro del área de alivio, por lo tanto el procedimiento de alivio esta completo.

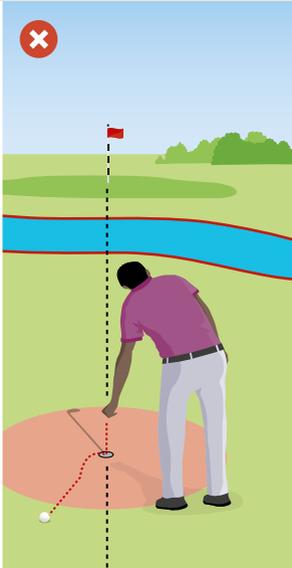
La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b, pero la bola queda en reposo fuera del área de alivio, por lo tanto la bola debe ser dropada correctamente una segunda vez.

La bola es dropada incorrectamente, ya que es dropada fuera del área de alivio, por lo tanto la bola debe ser dropada de nuevo correctamente.

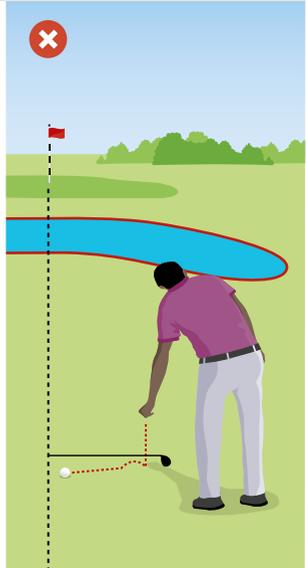
DIAGRAMA #2 14.3c: DROPAR AL TOMAR ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS



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*.

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 tomo alivio de bola injugable en un *área de penalización* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error *reponiendo* la bola (si 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.

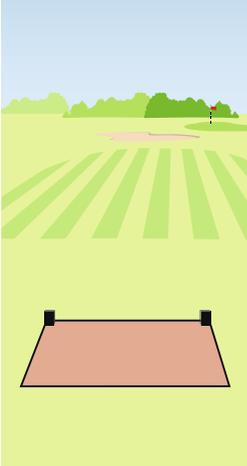
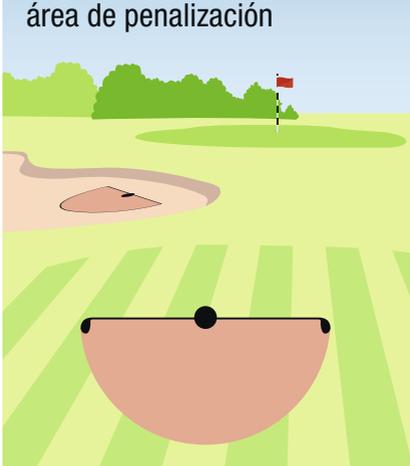
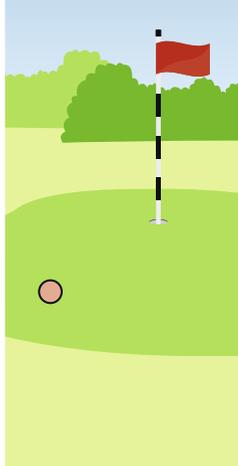
14.6c Golpe Anterior Realizado desde Green

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
		
<p>El golpe anterior se jugó desde el área de salida, por lo tanto una bola debe jugarse desde cualquier lugar del área de salida.</p>	<p>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.</p>	<p>El golpe anterior se jugó desde el green, por lo tanto una bola debe colocarse en el punto donde se jugó el golpe anterior.</p>

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).

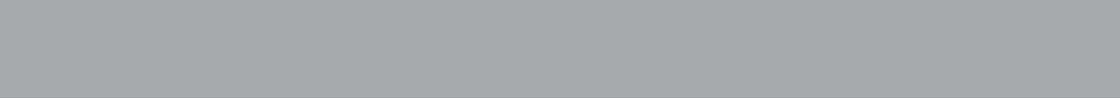
- Un jugador no debe jugar su *bola en juego* desde un *lugar equivocado*.

Penalización por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.7a: Penalización General.

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**.





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)

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 Movidada 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 *movidada* 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 9.4 (no hay penalización para una bola *movidada* 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 Movidadas

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, de objetos artificiales que cumplen con la definición de *obstrucción movidada*.

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 Movidada

(1) **Quitar Obstrucción Movidada.** Sin penalización, un jugador puede quitar una *obstrucción movidada*, 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 Movidadas 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 Movidada para Influir en una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Si la bola de un jugador se *mueve* mientras se quita una *obstrucción movidada*:

- 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)

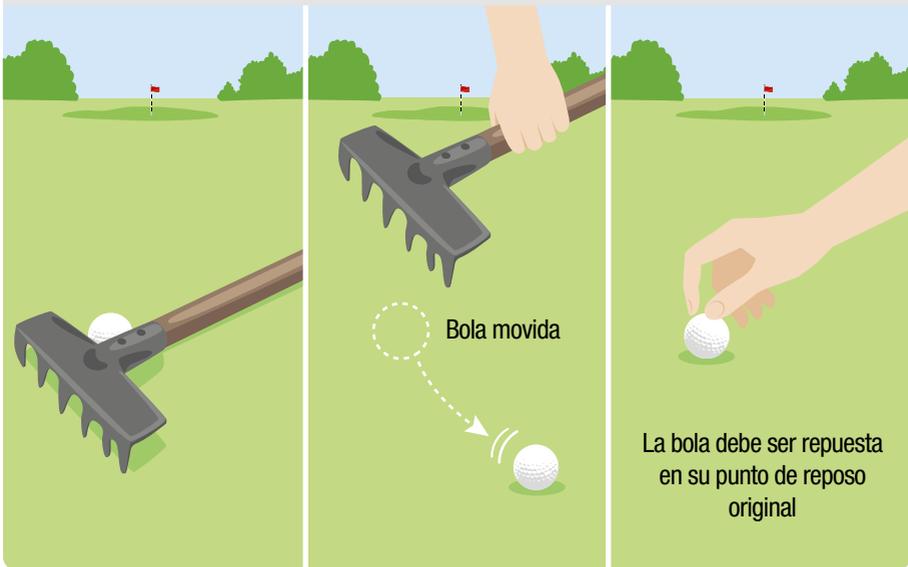
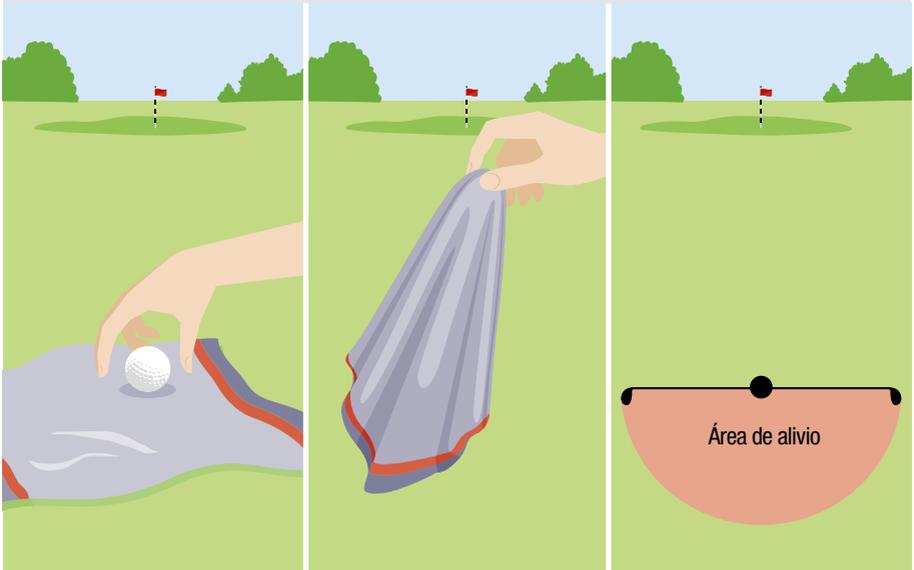


DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA EN O SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE

- Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción móvil (como una toalla) en cualquier parte del campo, está permitido aliviarse sin penalización, levantando la bola, quitando la obstrucción móvil 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 móvil.
- 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 Móvil en el Green. El jugador puede, sin penalización, tomar alivio:

- Levantando la bola y quitando la *obstrucción móvil*, y
- Colocando la bola original u otra bola en el punto estimado, justo debajo de donde la bola estaba en reposo dentro o sobre la *obstrucción móvil*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola 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*:

- 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

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 móviles* (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:

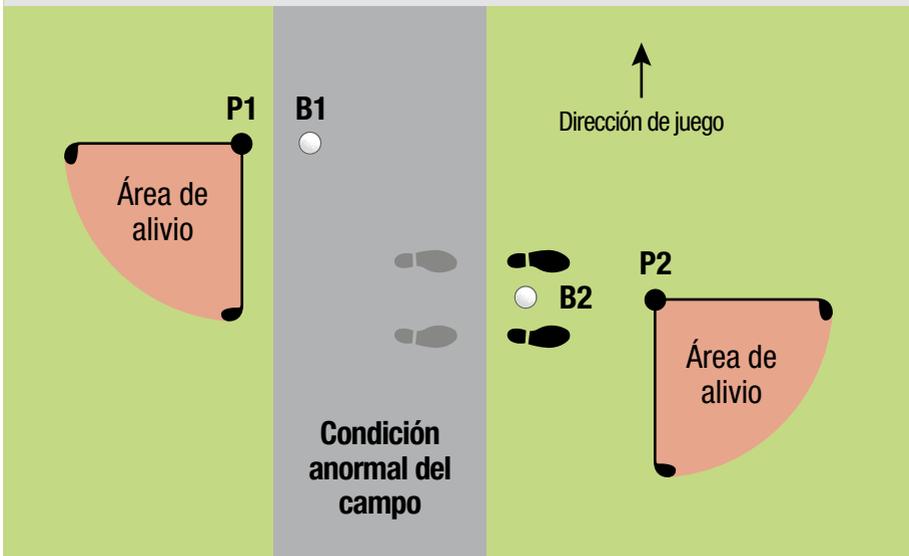
- La bola del jugador toca o está dentro o sobre una *condición anormal del campo*,
- Una *condición anormal del campo* físicamente interfiere con el área de *stance* pretendido o área de *swing* pretendido, o

- 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.

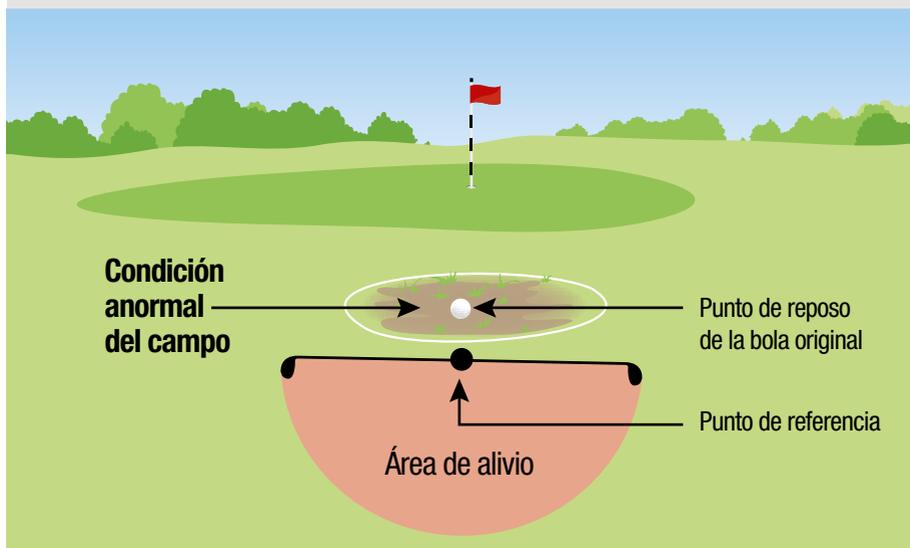
Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por obstrucciones temporales inamovibles dentro o fuera del *campo*).

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



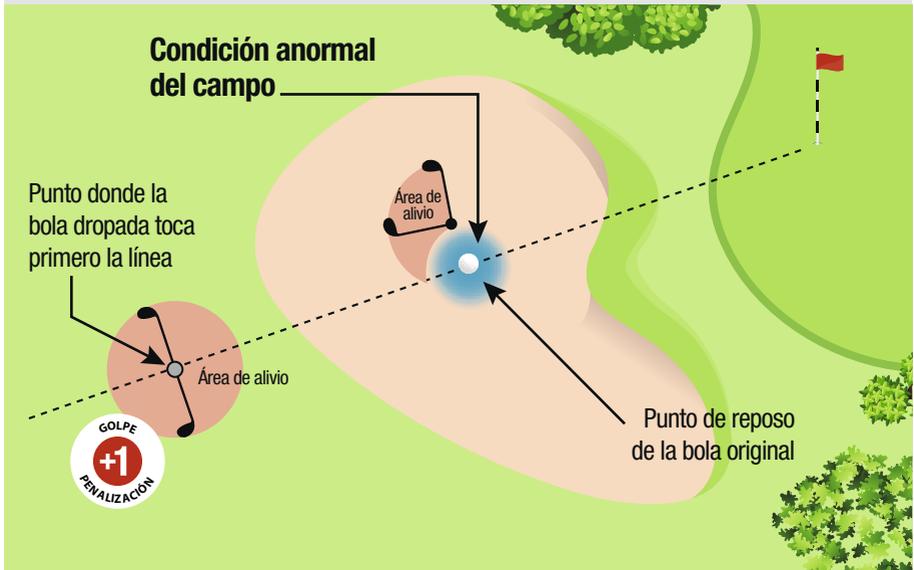
- El alivio sin penalización está permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia de una condición anormal del campo.
- El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser dropada dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.
- El 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

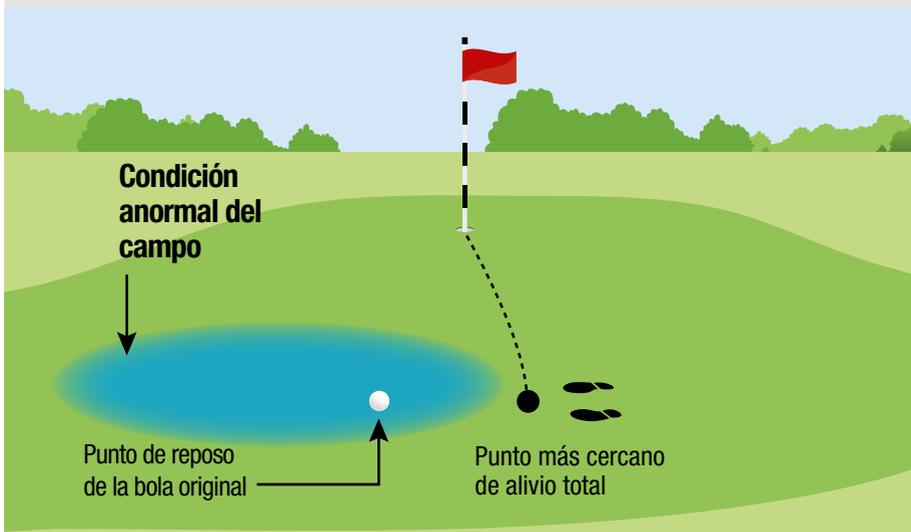
- » Puede estar en cualquier *área del campo excepto en el mismo búnker, pero*
- » Debe estar en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando fue *dropada*.

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.
- (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.

Esta Regla no se aplica a otras situaciones en el *campo* que puedan causar daños físicos (como un cactus).

16.2b Alivio Por Condición de Animal Peligroso

Cuando hay interferencia por una condición de *animal* peligroso:

- (1) Cuando La Bola Reposo 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:

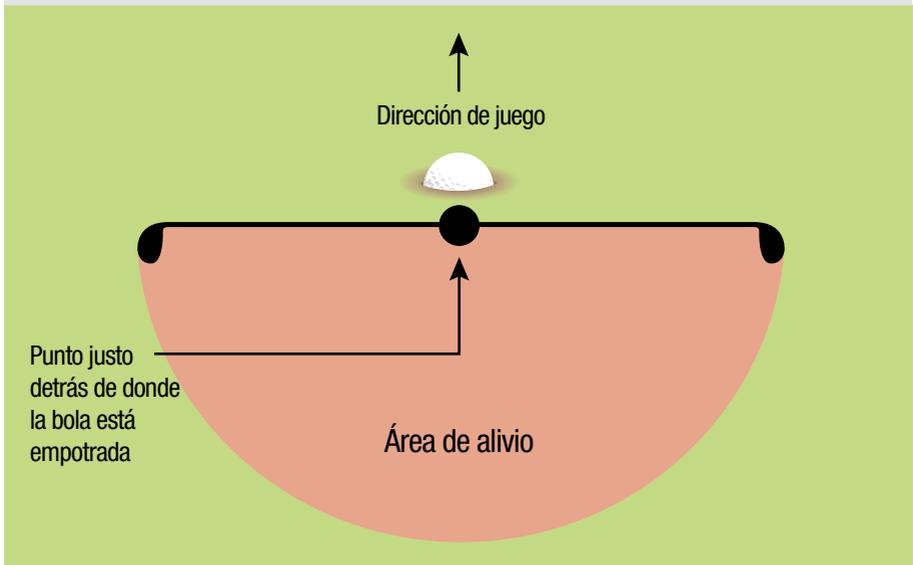
- Limitaciones de la Situación del Área de Alivio:

- » 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 Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

Si un jugador cree razonablemente que su bola está en una condición de la que se puede aliviar sin penalización bajo la Reglas 15.2, 16.1 o 16.3, pero no lo puede decidir sin levantar la bola:

- El jugador puede levantar la bola para ver si el alivio está permitido, **pero**:
- 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.

VII

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:

- Reposo 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 reposo 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:

- 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

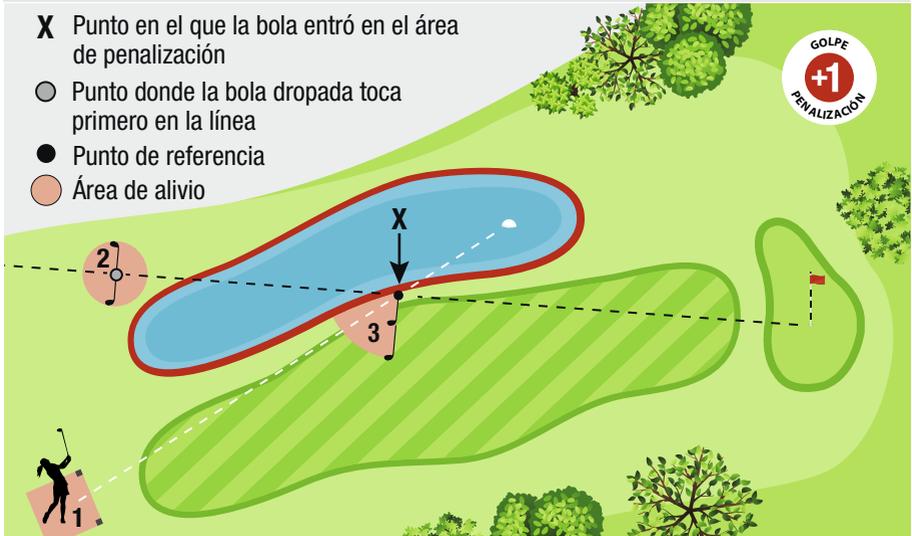


- X** Punto en el que la bola entró en el área de penalización
- Punto donde la bola dropada toca primero la línea
- Punto de referencia
- Área de alivio

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



- 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

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).

Bajo la Regla 17.1d(2) o (3), el punto estimado usado para determinar el *área de alivio* es donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* en la que reposa ahora la bola.

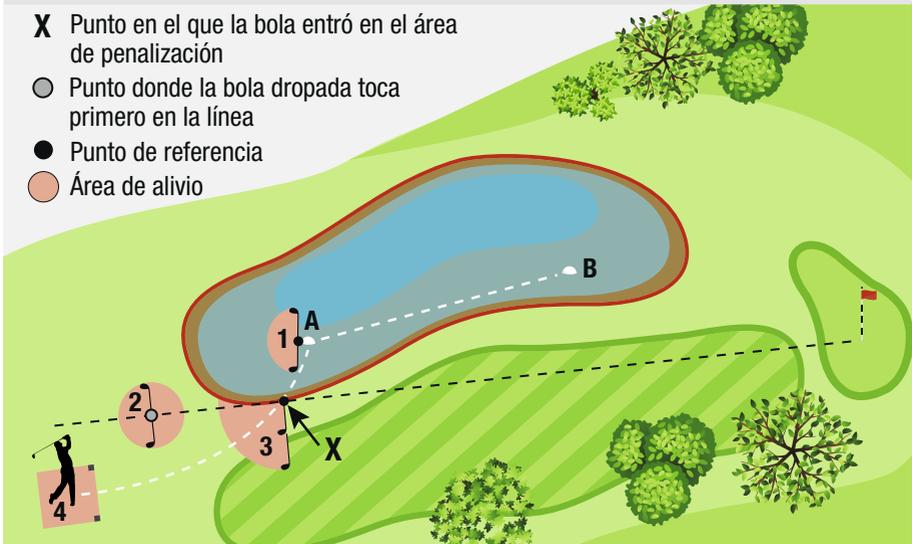
Si el jugador opta por aliviarse por *golpe y distancia* *dropando* una bola en el *área de penalización* (ver Regla 14.6) y, después de *dropar* la bola, decide no jugarla desde donde reposa:

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d(2) o, (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo la Regla 17.2a(2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización**: un golpe por aliviarse por *golpe y 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

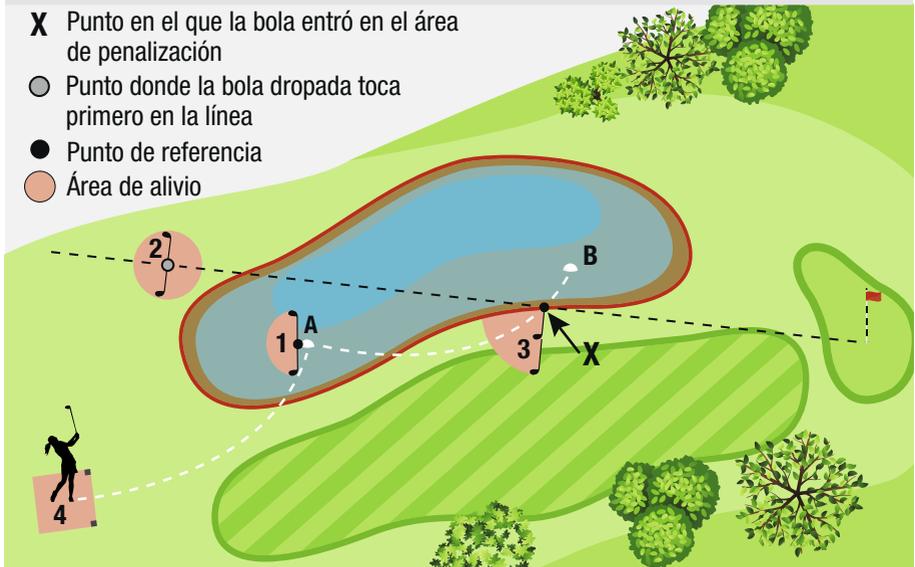


Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro** opciones. El jugador puede:

- (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.

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

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 movible* (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*.

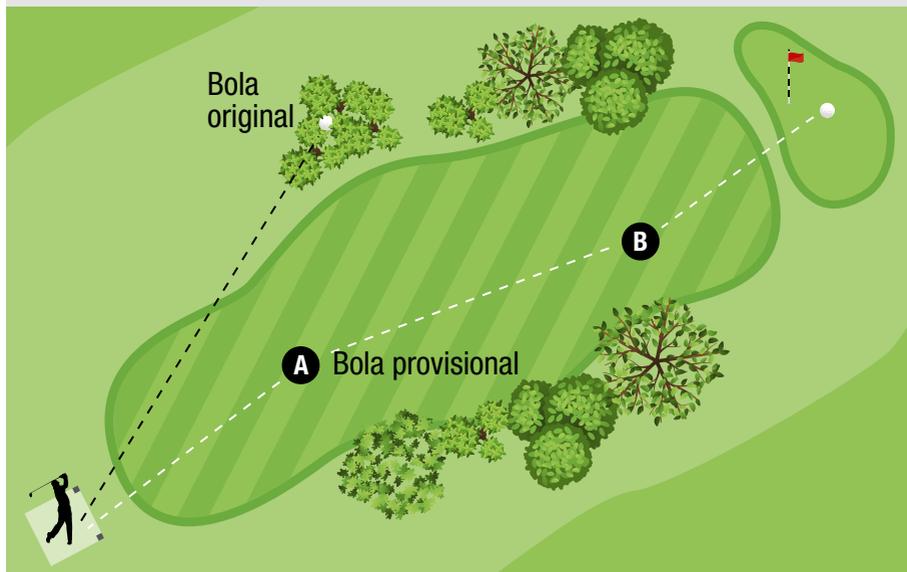
- (2) **Cuándo la Bola Provisional Se Convierte en la Bola en Juego.** La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo penalización por *golpe y distancia*, en cualquiera de estos dos casos:

- 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

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

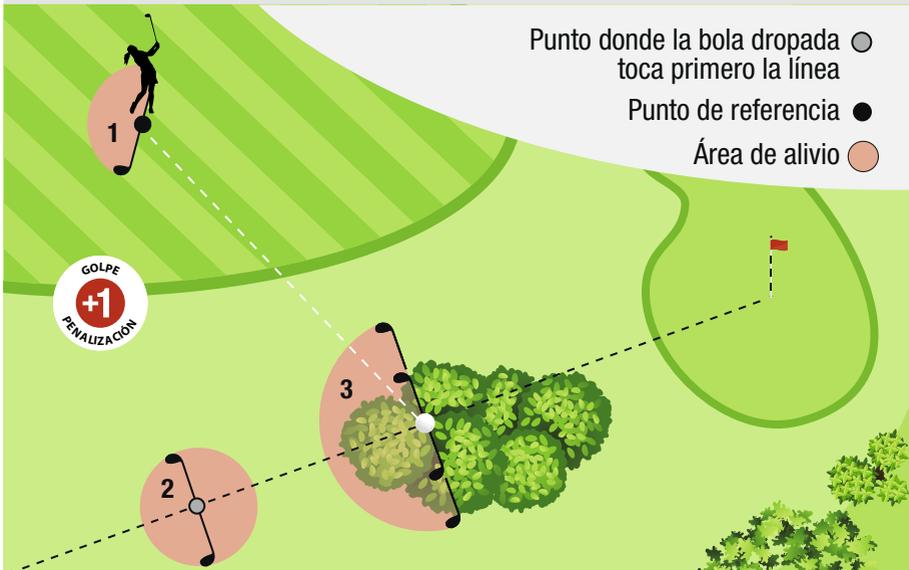
El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola en esta *área de alivio lateral* (ver Regla 14.3):

- **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*).

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.

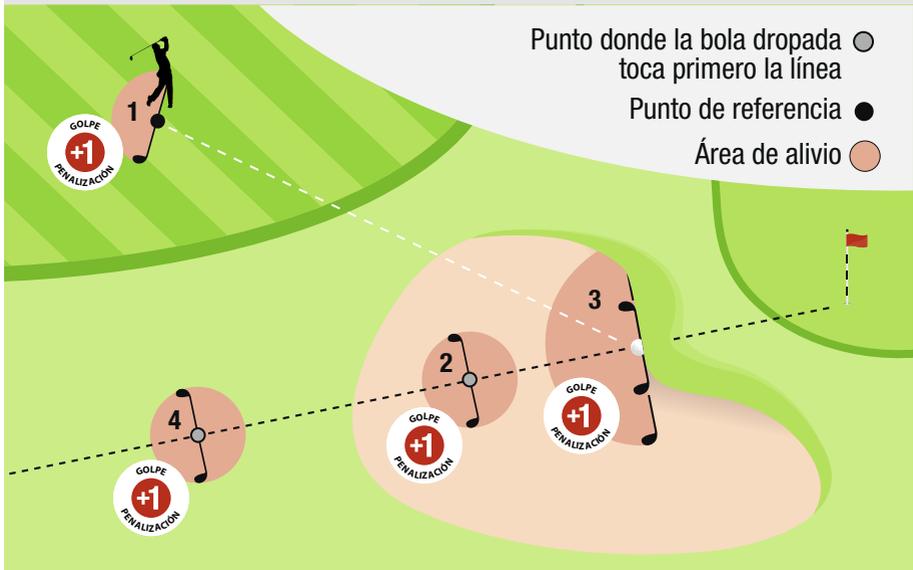
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Búnker

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:

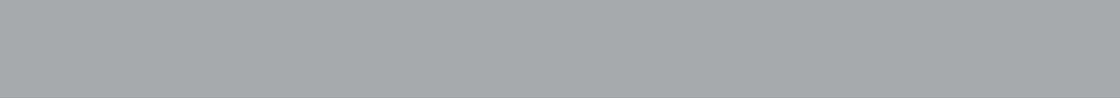
- (1) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio de golpe y distancia.
- (2) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás en el búnker.
- (3) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el búnker.
- (4) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás fuera del búnker.

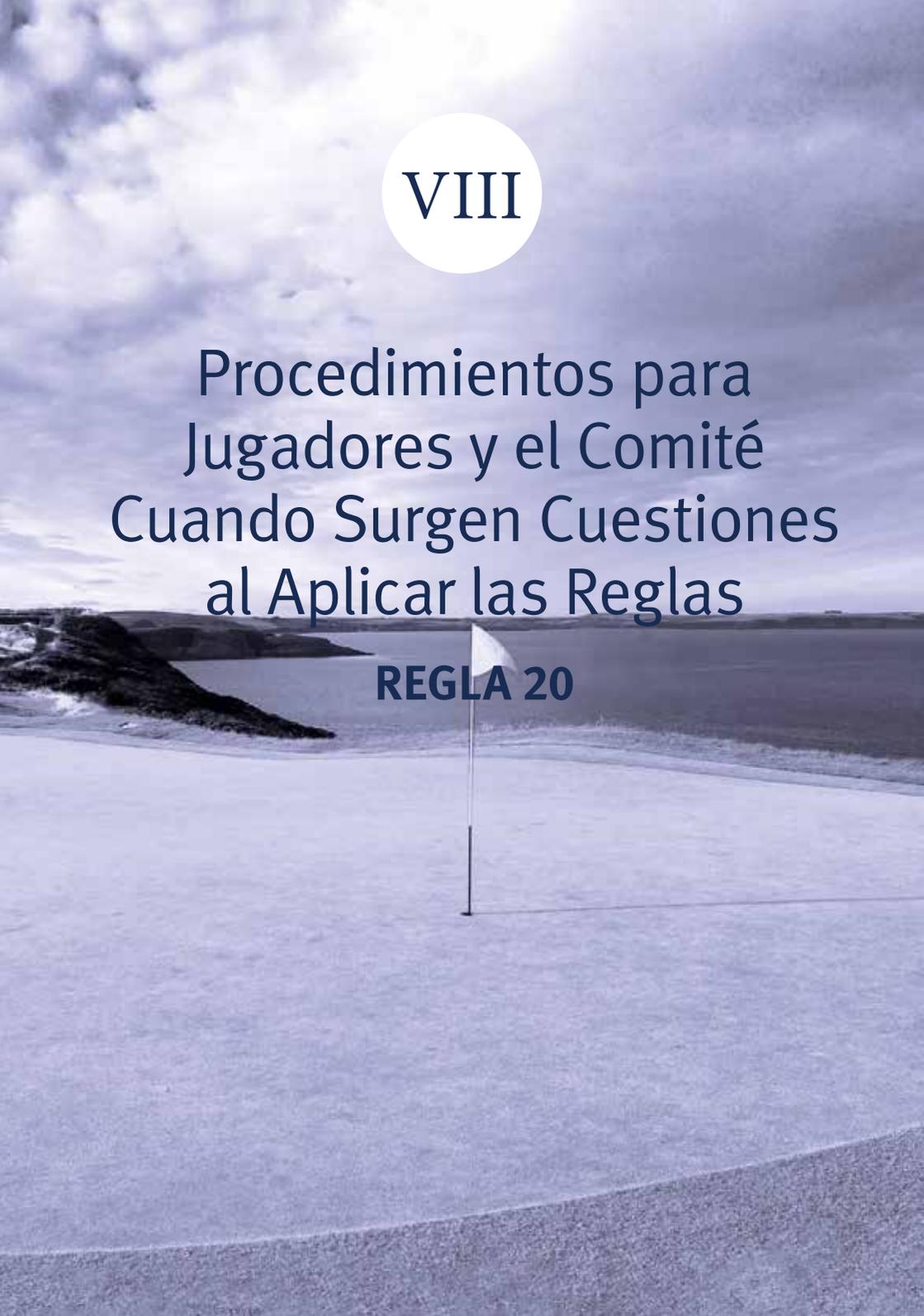
19.3b Opción de Alivio Adicional (Dos Golpes de Penalización)

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.





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
- 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.
- 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 *búnker*, 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.

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

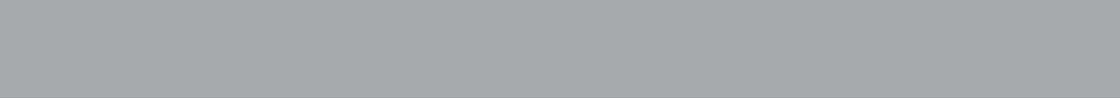
No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición en la que se descubre que un jugador que ha competido en la misma es inelegible de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Esto se aplica incluso después de que el resultado de un match es final o después de que una competición *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.





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

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 *vuelatas* 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.

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 del jugador: 

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 **ceros 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 Regla 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).

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 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 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.
- 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

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.
- 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 del jugador: 

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.

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*.
- 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 Suspended 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

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.



X

Modificaciones para los Jugadores con Discapacidades

REGLA 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(l)).

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 pierna artificial no constituye una infracción de la Regla 4.3 siempre que el jugador tenga una razón médica para usarlo y el *Comité* decida que su uso no le proporciona al jugador ninguna ventaja injusta sobre los otros jugadores (ver Regla 4.3b). Los jugadores que tengan dudas respecto al uso de un dispositivo deberían consultar la cuestión lo antes posible con el *Comité*.

El jugador que usa un dispositivo protésico está todavía sujeto a las prohibiciones de la Regla 4.3a en contra del uso del *equipamiento* de una manera anormal.

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.

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(l)).

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.

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 ayudarlo 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 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).

XI

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:

- 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/1 - 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 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 a 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 a 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/1 - 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/1 - Cuándo 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 cambio 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 *búnkers* 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/1 - 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 Inamovible, 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/1 - 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*, *bunkers*, 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/1 - 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 Movidada 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:

- Incorre 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 greens de los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son greens equivocados y parte del área general. El margen de un *green* se identifica por 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 greens diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del *green* doble para el otro hoyo sea un *green equivocado*.

Green Equivocado

Cualquier *green* en el *campo* que no sea el *green* del *hoyo* que el jugador está jugando. *Greens equivocados* incluyen:

- El *green* de todos los demás hoyos, que el jugador no está jugando en ese momento,
- El *green* normal para un hoyo donde se está usando un *green* temporal, y
- Todos los greens de práctica para practicar los golpes con el putter, chips o golpes de aproximación, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una Regla Local.

Los *greens equivocados* son parte del *área general*.

Honor

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4).

Hoyo

El punto final en el *green* del *hoyo* que se está jugando:

- El hoyo tendrá 108 mm (4 1/4 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 1/4 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 construidos 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/1 - 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 movable*, esa parte se trata como una *obstrucción movable*. Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *objetos integrantes* no son *obstrucciones* u *objetos de límites*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial, **excepto** los *objetos integrantes* y los *objetos de límites*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales,
- Edificios y refugios para lluvia,
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control,
- Estacas, 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 Inamovible

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 inamovible*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción movable*.

Obstrucción Inamovible/1 - Hierba Alrededor de la Obstrucción No Es Parte de la Obstrucción

La hierba que está alrededor de una *obstrucción inamovible* o que está cubriendo la *obstrucción inamovible*, 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 inamovible*.

Obstrucción Movable

Una *obstrucción* que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *obstrucción* o el *campo*.

Si parte de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, esa parte se considera como una *obstrucción movable*.

Pero esto no se aplica si la parte movable de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está creada o diseñada para ser movida (como una piedra suelta que forma parte de un muro o pared de piedra). Aunque cuando una *obstrucción* es *movible*, el *Comité* la puede declarar ser una *obstrucción inamovible*.

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.

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:

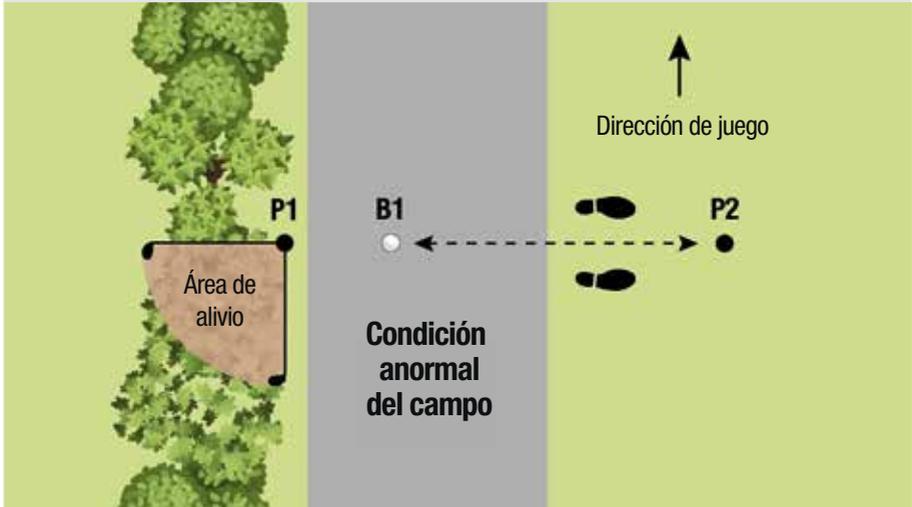
- Si el jugador toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, excepto que 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/1 - 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*, advirtiendo 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 una 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 *repuستا* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Siempre que una Regla requiera que una bola sea *repuستا*, la Regla identifica un punto específico donde la bola debe ser *repuستا*.

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*.

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 resembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

El *Comité* debería definir el margen de una *zona de juego prohibido* con una línea o estacas, y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían identificar la *zona de juego prohibido* de una manera diferente a una *condición anormal del campo* o *área de penalización* que no contiene una *zona de juego prohibido*.

Zona de Juego Prohibido/1 - 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 *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*.

Índice



Índice

	Regla	Página
Agua Temporal	Ver Condiciones Anormales del Campo	232
Agujeros de Animal	Ver Condiciones Anormales del Campo	232
Alivio Por Golpe y Distancia	18.1	173
Animal Peligroso		
- Cómo Tomar Alivio	16.2b	158
- Cuándo el Alivio Está Permitido	16.2a	158
Área de Penalización	17	164
- Bola No Encontrada	17.1c	165
- Bola Jugada desde Área de Penalización Quedan en Reposo en Área de Penalización	17.2a	164
- Bola Jugada desde Área de Penalización Está Perdida, Fuera de Límites o Injugable	17.2b	172
- Cómo Tomar Alivio	17.1d	165
- Zona de Juego de Prohibido	17.1e	168
- No Hay Alivio Bajo Otras Reglas	17.3	172
- Jugar la Bola Como Reposo	17.1b	164
- Opciones de Alivio para un Área de Penalización Roja	17.1d	165
- Opciones de Alivio para un Área de Penalización Roja para un Jugador que Usa Dispositivo de Asistencia a la Movilidad con Ruedas	25.4m	227
- Opciones de Alivio para un Área de Penalización Amarilla	17.1d	165
- Cuándo una Bola Está en un Área de Penalización	17.1a	164
Área de Salida	6.2	62
- La Bola Puede Ser Acomodada	6.2b(2)	63
- Mejoras Permitidas	6.2b(3)	63
- Mover las Marcas de Salida	6.2b(4)	64
- Cuándo Está la Bola en el Área de Salida	6.2b(1)	62
- Cuándo Se Aplican las Reglas del Área de Salida	6.2a	62
Área General	2.2a	25
Asistente		
- Ayuda de un Asistente, Otra Persona o Supervisor – Jugadores Discapacitados	25.2a, 25.4a, 25.5a	221-224-228
- Jugador Autorizado a Tener Solo Un Asistente – Jugadores Discapacitados	25.2b, 25.4c, 25.5b	221-225-228

	Regla	Página
Asta de la Bandera	13.2	116
- Bola que Golpea el Asta de la Bandera o a la Persona Cuando el Asta de la Bandera Está Atendida	13.2b(2)	119
- Bola Reposando Contra el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo	13.2c	120
- Dejando el Asta de la Bandera en el Hoyo	13.2a	117
- Bandera Quitada del Hoyo	13.2b(1)	118
Bola		44
- Rota en Pedazos	4.2b, 4.2c	44
- Bola Conforme	4.2a	44
- Cortada o Agrietada	4.2c	44
- Ayudar al Juego – En el Green	15.3a	148
- Interferir con el Juego – En Cualquier Lugar	15.3b	149
- Bola Sustituta	4.2c(2), 14.2	45,126
Bola Empotrada		
- Cómo Tomar Alivio	16.3b	160
- Cuándo Está Permitido Tomar Alivio	16.3a	159
Bola en Juego	14.4	135
Bola en Movimiento	14.4	135
- Alterar Deliberadamente las Condiciones para Afectar la Bola en Movimiento	11.3	104
- Deliberadamente Desviada o Parada por una Persona	11.2	102
- Golpeas Dispositivo de Asistencia a la Movilidad	25.4k	
- Golpea Influencia Externa	11.1	100
- Golpea a una Persona	11.1	100
- Levantando la Bola de Green	11.3	104
- Mover el Asta de la Bandera	11.3	104
Bola Equivocada		
- Realizar un Golpe a una Bola Equivocada	6.3c(1)	66
- Bola del Jugador Jugada por Otro Jugador	6.3c(2)	67
Bola Injugable		
- Alivio en Línea Hacia Atrás	19.2b	180
- Búnker – Alivio en Búnker	19.3a	182
- Búnker – Alivio Fuera del Búnker	19.3b	183
- Búnker – Alivio Fuera del Búnker para Jugadores que Usan Dispositivo Movilidad con Ruedas	25.4n	227
- Área General	19.2	180
- Alivio Lateral	19.2c	181

	Regla	Página
- Alivio Lateral para Jugadores que Usan Dispositivo Movilidad con Ruedas	25.4n	227
- Área de Penalización	19.1	180
- Green	19.2	180
- Alivio por Golpe y Distancia	19.2a	180
- Cuándo se Puede Tomar alivio	19.1	180
Bola Jugada Como Reposa	9.1a	84
Bola Movida		
- Por Animal	9.6	89
- Por Otra Persona en Stroke Play (Juego por Golpes)	9.6	89
- Por Cualquier Otra Persona	9.6	89
- Por el Caddie	9.4	86
- Por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	9.5	88
- Por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos), Cuándo se Incurre en Penalización	9.5b	88
- Por el Caddie del Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	9.5	88
- Por Influencia Externa	9.6	89
- Por el Compañero	22.2, 23.5b	205,212
- Por el Jugador	9.4	86
- Por el Jugador, Cuándo se Incurre en Penalización	9.4b	87
- Por el Viento, Agua u Otras Fuerza Naturales	9.3	86
- Decidiendo Que Causo el Movimiento de la Bola	9.2b	85
- Decidiendo Si la Bola Se Ha Movido	9.2a	85
- Durante el Backswing (Subida del Palo) o Golpe	9.1b	84
- Ayudando al Juego – En el Green	15.3a	148
Bola Perdida		
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida	18.2b	175
- Cuándo una Bola Está Perdida	18.2a(1)	174
Bola Provisional		
- Anunciando el Juego de Bola Provisional	18.3b	176
- Jugar la Bola Provisional Mas de Una Vez	18.3c(1)	177
- Cuándo Está Permitido	18.3a	176
- Cuándo la Bola Provisional Debe Ser Abandonada	18.3c(3)	179
- Cuándo la Bola Provisional se Convierte en la Bola en Juego	18.3c(2)	177
Bola Sustituta	6.3b	65

	Regla	Página
Búnker		
- Condición Anormal del Campo	16.1c	154
- Condición de Animal Peligroso	16.2	158
- Impedimentos Suelos	12.2a, 15.1	109,144
- Obstrucciones Movibles	12.2a, 15.2	109,145
- Bola Injugable	19.3	182
- Bola Injugable para Jugadores que Usan Dispositivo Movilidad con Ruedas	25.4n	227
- Cuándo la Bola está en Búnker	12.1	108
- Cuando al Tocar la Arena No Se Incurre en Penalización	12.2b(2)	110
- Cuando al Tocar la Arena No Se Incurre en Penalización - Jugadores Discapacitados	25.4n	227
- Cuando al Tocar la Arena Se Incurre en Penalización	12.2b(1)	109
Buscando la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida Durante la Búsqueda	7.4	74
- Buscar la Bola Adecuadamente	7.1a	74
- Arena Movida Durante la Búsqueda	7.1d,7.1b	75
Caddie		
- Acciones Permitidas con la Autorización del Jugador	10.3b(2)	98
- Acciones Siempre Permitidas	10.3b(1)	98
- Acciones No Permitidas	10.3b(3)	99
- Infracción de las Reglas	10.3c	99
- Modificación para Jugadores Discapacitados	25.2e, 25.4j, 25.5d	222,226,229
- Solo se Permite Un Caddie a la Vez	10.3a(1)	97
- Área Restringida para el Caddie Antes de que el Jugador Realice el Golpe	10.2b(4)	9
- Área Restringida para el Caddie para Jugadores Ciegos	25.2d	222
- Compartir Caddie	10.3a(2)	97
Caminos Artificiales	Ver Condiciones Anormales del Campo	232
Campo		
- Áreas Específicas	2.2b	26
- Cuando la Bola Toca Dos Áreas	2.2c	26
Comenzar una Vuelta	5.3a	53
Comenzar un Hoyo		
- Jugar desde Dentro del Área de Salida –Match Play	6.1b(1)	61
- Jugar desde Dentro del Área de Salida –Stroke Play	6.1b(2)	61
- Cuándo Comienza el Hoyo	6.1a	61

	Regla	Página
Competiciones por Equipo	24.1	217
- Consejo	24.4	218
- Capitán del Equipo	24.3	217
- Condiciones de la Competición	24.2	217
Completar un Hoyo	6.5	71
Condiciones Anormales del Campo		
- Bola No Encontrada	16.1e	157
- Búnker	16.1c	155
- Área General	16.1b	153
- Terreno en Reparación	16.1	151
- Levantando la Bola para Determinar Si Está Alivio Permitido	16.4	162
- Zona de Juego Prohibido	16.1f	157
- Área de Penalización	16.1a(2)	153
- Green	16.1d	156
- Golpe Claramente Irrazonable	16.1a(3)	153
- Cuándo el Alivio Está Permitido	16.1a(1)	152
Condiciones Deliberadamente Alteradas		
- Afectando la Bola de Otro Jugador	8.3	82
- Afectando Otras Condiciones Físicas	8.2	81
- Afectando el Lie de la Bola	8.2, 22.2, 23.5b	81
- Acciones Prohibidas	8.3b	83
Condiciones Empeoradas	8.1d	80
Conducta		
- Código de Conducta	1.2b	21
- Conducta Esperada del Jugador	1.2a	20
Consejo y Otra Ayuda		
- Consejo	10.2a	93
- Ayuda de un Asistente, Otra Persona o Supervisor – Jugadores Discapacitados	25.a, 25.4a, 25.5a	224,224,228
- Línea de Juego	10.2b	94
- Objetos para Ayudan a Alinearse	10.2b(3)	95
- Objetos para Ayudan a Alinearse a los Jugadores Ciegos	25.2c	221
- Ayuda Física y Protección Contra los Elementos	10.2b(5)	96
Corregir un Error		
- Cuándo Está Permitido Cambiar de Opción	14.5b	136
- Cuándo Se Puede Corregir	14.5a	136
- Cuándo Se Incurre en Penalización	14.5c	137

	Regla	Página
Cuestiones de Reglas	20.1	186
- Errores Administrativos	20.2d	191
- Aplicando el Estándar de “A Simple Vista” Cuando se Usa la Evidencia del Video	20.2c	190
- Evitando la Demora Irrazonable	20.a, 20.1a	186
- Corrigiendo Decisiones Incorrectas	21.d, 20.2d	191
- Descalificando Jugadores después de que el Resultado del Match es Final	20.2e	192
- Descalificando Jugadores después de que una Competición Stroke Play Está Cerrada	20.2e(2)	192
- Jugador Ilegible	20.2f	192
- Match Play	20.b, 20.1b	186
- Decisiones del Comité	21.b, 20.2b	190
- Decisiones del Árbitro	20.2a	190
- Situaciones No Cubiertas por las Reglas	20.3	193
- Stroke Play	20.1c	188
Dropar la Bola		
- Accidentalmente Desviada Después de Tocar el Suelo	14.3c	131
- Bola Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio	14.3c(2)	132
- Bola Debe Ser Dropada Dentro del Área de Alivio y Debe de Quedar en Reposo Dentro del Área de Alivio	14.3c(1)	131
- Deliberadamente Desviada	14.3d	134
- Cómo Debe Ser Dropada la Bola	14.3b	128
- Cómo Debe Ser Dropada la Bola – Jugadores Discapacitados	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	223,223,224, 230
- La Bola Original u Otra Bola Debe Ser Usada	14.3a	128
Realizar Un Golpe		
- Anclar el Palo	10.1b	91
- Anclar el Palo – Jugadores Discapacitados	25.3b, 25.4h	223,226
- Bola Que Cae del Tee	10.1d	93
- Bola Movida Después de Comenzar el Backswing (Subida del Palo)	10.1d	93
- Bola Moviéndose en Agua	10.1d	93
- Golpeando Adecuadamente la Bola	10.1a	91
- Colocarse a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego	10.1c	92
- Colocarse a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego para Jugadores que Usan Dispositivo Movilidad con Ruedas	25.4i	226
El Juego del Golf	1.1	20

	Regla	Página
Equipamiento		39
- Equipos de Asistencia a la Movilidad	25.4f	225
- Audio y Video	4.3a(4)	47
- Distancia e Información de Direccional	4.3a(1)	46
- Guantes y Agentes de Sujeción	4.3a(5)	47
- Información Conseguida Antes o Durante la Vuelta	4.3a(3)	46
- Información sobre el Viento y Otras Condiciones Meteorológicas	4.3a(2)	46
- Exenciones Médica	4.3b(1)	48
- Estatus de las Prótesis	25.3a	223
- Dispositivos de Elongación o Estiramiento y Ayudas para Entrenamiento	4.3a(6)	47
- Cinta Adhesiva o Protección Similar	4.3b(2)	48
Four-Ball	23.1	208
- Orden de Juego	23.6	
- Bola Deliberadamente Desviada	23.2c	210
- Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4	211
- Compañeros Compartiendo Palos	23.7	213
- Penalizaciones	23.8	213
- Jugador Responsable de las Acciones del Compañero	23.5b	212
- Acciones del Jugador Afectan al Juego del Compañero	23.5a	212
- Tarjeta de Resultados en Stroke Play	23.2b	209
- Resultado del Bando – Match Play y Stroke Play	23.a, 23.2a	
- Cuándo el Compañero Ausente Puede Incorporarse al Grupo	23.4	211
- Cuándo Finaliza la Vuelta	24.b, 23.3b	
- Cuando Comienza la Vuelta	23.3a	210
- Si el Golpe Concedido Puede Ser Jugado	23.6	213
Foursomes	22.1	205
- Cualquier Compañero Puede Actuar para el Bando	22.2	205
- Compañero Que Juega Primero	22.4a	206
- Compañeros que Comparten Palos	22.5	207
- Compañero Colocado Detrás del Jugador Durante el Golpe	22.6	207
- El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes	22.3	206
- Hora de Salida y Punto de Salida	22.4b	207
- Cuando Juega el Compañero Incorrecto	22.3	206

	Regla	Página
Fuera de Límites	2.1	25
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Fuera de Límites	18.2b	175
- Cuándo una Bola Está Fuera de Límites	18.2a(2)	174
Golpe Alternado	Ver Foursomes	
Golpe Cancelado	14.6	138
Golpe y Distancia		
- Jugar de Nuevo Desde el Área General, Área Penalización o Búnker	14.6b	138
- Jugando de Nuevo Desde el Green	14.6c	138
- Jugando de Nuevo Desde el Área de Salida	14.6a	138
Green	13	112
- Bola o Marcador de Bola Movido - Accidentalmente	13.1d(1)	114
- Bola o Marcador de Bola Movido – Por Fuerzas Naturales	13.1d(2)	114
- Bola que Sobrepasa el Borde del Agujero	13.3	120
- Probar de Forma Deliberada	13.1e	114
- Marcar, Levantar y Limpiar	13.1b	112
- Quitando Arena y Tierra Suelta	13.1c(1)	113
- Reparar Daños	13.1c(2)	113
- Cuándo la Bola Está en Green	13.1a	112
- Green Equivocado	13.1f	115
Grupos		
- Match Play	5.4a	54
- Stroke Play	5.4b	54
Identificar la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Identificarla	7.4	76
- Cómo Identificar una Bola	7.2	75
- Levantando la Bola para Identificarla	7.3	75
Impedimentos Sueltos	15.1	144
- Bola Movida al Quitar Impedimentos Sueltos	15.1b	145
- Quitar Impedimentos Sueltos	15.1a	144
Interrumpiendo el Juego		
- Bola o Marcador de Bola Movido Mientras el Juego Está Interrumpido	5.7d(2)	60
- Por Acuerdo en Match Play	5.7a	57
- Suspensión Inmediata por el Comité	5.7b(1)	58
- Levantar la Bola	5.7d(1)	60
- Rayos	5.7a	57
- Suspensión Normal por el Comité	5.7b(2)	58

	Regla	Página
- Reanudar el Juego	5.7c	59
- Suspensión por el Comité	5.7a	57
- Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Parar el Juego	5.7a	57
Juicio Razonable	1.3b(2)	22
Levantando la Bola	14.1b	125
Levantar y Reponer la Bola	Ver También Reponiendo la Bola	
- Limpiar la Bola	14.c, 14.1c	125
- Cómo Reponer la Bola	15.b, 14.2b	126
- Cómo Reponer la Bola – Jugadores Discapacitados	25.3d, 25.4e	223,225
- La Bola Original Debe Ser Usada	14.2a	126
- Punto de Reposo Debe Ser Marcado	14.1a	124
- Quién Puede Levantar la Bola	14.1b	
- Quién Puede Levantar la Bola – Jugadores Discapacitados	25.2g, 25.3c, 25.4a	222,223,224
- Quién Debe Reponerla	14.b, 14.2b	126
- Quién Debe Reponerla – Jugadores Discapacitados	25.2h, 25.3c, 25.4a	222,223,224
Limpiar la Bola	14.1c	125
Lugar Equivocado		
- Corrigiendo o No	14.7b(1)	140
- No Hay Grave Infracción	14.7b	140
- Lugar Desde Donde la Bola Debe Ser Jugada	14.7a	139
- Grave Infracción	14.7b	140
Marcador de Bola		
- Ayudar o Interfiriendo en el Juego	15.3c	149
- Levantado o Movido	9.7	89
- Penalización para el Contrario por Levantarlo o Moverlo	9.7b	90
Match Play (Juego por Hoyos)		
- Aplicando Handicaps	3.2c	32
- Concesiones	3.2b	31
- Continuando un Match Empatado	3.2a(4)	30
- Sabiendo el Resultado del Match	3.2d(3)	34
- Protegiendo los Propios Derechos e Intereses	3.2d(4)	34
- Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva	3.2d(1)	32
- Comunicar al Contrario las Penalizaciones	3.2d(2)	33
- Empatando un Hoyo	3.2a(2)	30
- Cuándo el Resultado es Final	3.2a(5)	31
- Ganando un Hoyo	3.2a(1)	30
- Ganando un Match	3.2a(3)	30

	Regla	Página
Mejorar las Condiciones		
- Acciones Permitidas	8.1b	78
- Acciones No Permitidas	8.1a	78
- Condiciones que Afectan Al Golpe	8.1	77
- Restaurando las Condiciones Mejoradas	8.1c	79
Modalidades de Juego: Match Play (Juego por Hoyos) o Stroke Play (Juego por Golpes)	3.1a	28
Modalidades de Juego: Otras	21.5	204
Modificaciones para Jugadores Discapacitados	25	220
- Anclar el palo	25.3b, 25.4h	223,226
- Dropar la Bola	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	223,223,224
- Jugadores Amputados	25.3	230
- Jugadores Ciegos	25.2	223
- Jugadores con Discapacidades Intelectuales	25.5	221
- Jugadores que Usan Dispositivo de Asistencia a la Movilidad	25.4	228
- General para Todas las Categorías de Discapacidad	25.6	224
- Ayuda de Solo Un Asistente	25.2b, 25.4c, 25.5b	229
- Ayuda de un Asistente, Otra Persona o Supervisor	25.2a, 5.4a, 25.5a	221,225,228
- Opción de Alivio Lateral para Jugadores que Usan un Dispositivo de Movilidad con Ruedas	25.4m	221,227
- Levantar y Reponer la Bola	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	221,225
- Jugadores Discapacitados Física e Intelectualmente	25.5e	229
- Área Restringida para el Caddie de Un Jugador Ciego	25.2d	222
- Colocar Objeto para Ayudar a Alinearse a los Jugadores Ciegos	25.c, 25.3a	221
- Estatus de las Prótesis	26	223
- Cuándo al Tocar la Arena No Se Incurre en Penalización	25.2f, 25.4i	222,226
Obstrucciones Inamovibles	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Obstrucciones Movibles	15.2	145
- Bola No Encontrada	15.2b	148
- Alivio en Todas Partes Excepto en Green	15.2a(2)	146
- Alivio en Green	15.2a(3)	147
- Quitar Obstrucciones Movibles	15.2a(1)	145

	Regla	Página
Orden de Juego		
- Four-Ball	23.6	213
- Foursomes	22.3, 22.4	206,206
- Match Play	6.4a(1)	68
- Match Play – Jugar Fuera de Turno	6.4a(2)	69
- Jugar de Nuevo Desde El Área de Salida	6.4c	70
- Jugar Bola Provisional Desde Cualquier Lugar Excepto desde el Área de Salida	6.4d(2)	71
- Jugar Bola Provisional desde El Área de Salida	6.4c	70
- Listos para Jugar (Ready Golf)	6.4b(2)	70
- Stroke Play	6.4b(1)	69
- Cuando Toma Alivio	6.4d(1)	70
Palos		
- Añadir o Sustituir Palos	4.1b(3), (4)	42,42
- Cambiar las Características de Juego	4.1a(3)	40
- Palos Conformes	4.1a(1)	39
- Limite de 14 Palos	4.1b(1)	41
- Compartir Palos	4.1b(2), 22.5, 23.7	42,207,213
- Declarar Palos Fuera de Juego	4.1c	43
- Uso o Reparación de un Palo Dañado Durante la Vuelta	4.1a(2)	40
Par/Bogey		
	21.3	201
- Bola Deliberadamente Desviada	21.3d	203
- Penalizaciones	21.3c	202
- Resultados	21.3b	201
- Cuándo Termina la Vuelta	21.3e	203
Penalizaciones		
	1.3c	23
Práctica		
- Antes o Entre Vueltas – Match Play	5.2a	53
- Antes o Entre Vueltas – Stroke Play	5.2b	53
- Practicar Entre Dos Hoyos	5.5b	55
- Practicar Cuando el Juego Está Suspendido	5.5c	55
- Practicar Durante el Juego del Hoyo	5.5a	55
Reglas		
- Aplicar las Reglas	1.3b(1)	22
- Significado de Reglas	1.3a	21
Reponer la Bola		
- Cómo Debe la Bola Debe Ser Repuesta	14.2b(2)	126
- Lie Original Alterado Excepto en Arena	14.2d(2)	127

	Regla	Página
- Lie Original Alterado en Arena	14.2d(1)	127
- Bola Respuesta No Permanece en el Punto de Reposo Original	14.2e	128
- Punto Donde la Bola es Repuesta	14.2c	126
- Quién Puede Reponer una Bola	14.2b(1)	126
- Quién Puede Reponer una Bola – Jugadores Discapacitados	25.2h, 25.3c, 25.4a	223,223,224
Resultado Máximo	21.2	199
- Bola Deliberadamente Desviada	21.2d	200
- Penalizaciones	21.2c	200
- Resultados	21.2b	199
- Cuándo Termina la Vuelta	21.2e	201
Resultados Brutos (Gross)	3.1c(1)	29
Resultados Netos	3.1c(2)	29
Ritmo de Juego		
- Política de Ritmo de Juego	5.6b(3)	57
- Jugar Fuera de Turno	5.6b(2)	57
- Ready Golf (Listos para Jugar)	5.6b, 6.4	56
- Recomendaciones	5.6b(1)	56
- Demora Irrazonable en el Juego	5.6a	56
- Demora Irrazonable del Juego – Jugadores Discapacitados	25.6a	229
Stableford		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.1d	199
- Penalizaciones	21.1c	198
- Resultados	21.1b	196
- Cuándo Finaliza la Vuelta	21.1e	199
Stroke Play		
- Determinar Ganador	3.3a	35
- Embocar	3.3c	38
- Tarjeta de Resultados – Handicap en la Tarjeta de Resultados	3.3b(4)	38
-Tarjeta de Resultados – Responsabilidades del Marcador	3.3b(1)	35
-Tarjeta de Resultados – Responsabilidades del Jugador	3.3b(2)	36
-Tarjeta de Resultados – Resultado Equivocado para un Hoyo	3.3b(3)	37

	Regla	Página
Three-Ball Match Play	21.4	203
- Bola o Marcador de Bola Levantado o Movida por el Contrario	21.4c	204
- Jugar Fuera de Turno	21.4b	204
Terminar una Vuelta	5.3b	54
Terreno en Reparación	Ver Condiciones Anormales del Campo	265
Zonas de Juego Prohibido	16.1f, 17.1e	168

Reglas del Jugador Aficionado

El golf del jugador de golf aficionado tiene una tradición bien establecida en el juego, incluyendo una historia de competiciones limitadas a los jugadores de golf aficionados. Las Reglas del Jugador Aficionado definen quién es elegible para competir como jugador aficionado. El golf se autorregula en gran medida, y para ayudar a proteger la integridad del juego minimizando la presión sobre las Reglas de Golf y las Reglas del Sistema Hándicap, las Reglas del Jugador Aficionado limitan la forma y el valor de los premios que un jugador de golf aficionado puede aceptar en función de su rendimiento en la competición. Es importante que los jugadores y los administradores de las competiciones entiendan las Reglas del Estatus de Aficionado, que se pueden encontrar en RandA.org

Reglas del Equipamiento

Las Reglas del Equipamiento contienen las reglas, especificaciones y directrices completas para ayudar a los fabricantes y diseñadores de equipos, a los árbitros de los torneos y a los jugadores a comprender y aplicar las Reglas relativas al diseño y la fabricación de los palos de golf, las bolas y otros equipos. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que el equipo que utiliza se ajusta a las Reglas. Se puede acceder a una versión interactiva de las Reglas de Equipamiento en RandA.org, que incluye enlaces a protocolos de pruebas oficiales y/o demostraciones en vídeo relacionadas con la Regla específica, la especificación o la técnica de medición en cuestión.

Guía Oficial de las Reglas de Golf

El R&A y la USGA han elaborado la Guía Oficial de las Reglas de Golf como un libro de referencia diseñado para aquellos que están involucrados en la administración del golf en todos los niveles del juego. La Guía Oficial es un documento completo de Reglas que contiene todas las Reglas, las Aclaraciones de las Reglas, los Procedimientos del Comité y las Reglas Locales Modelo. También incluye muchos diagramas que explican las Reglas en situaciones prácticas. El contenido de la Guía Oficial se puede encontrar en RandA.org