Guía Oficial
a las
Reglas de Golf

Vigentes a partir de Enero 2023

Derechos de autor de texto © 2022 R&A Reglas Limited

Derechos de Diseño © 2022 Octopus Publishing Group Limited

Ilustración de tapa © 2022 R&A Reglas Limited

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido o utilizado de ninguna forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiándolo, grabándolo o por cualquier información, sistema de almacenamiento y recuperación, sin el consentimiento previo por escrito del editor. R&A Reglas Limited ha hecho valer su derecho bajo el Copyright, Ley de Diseños y Patentes de 1988 para ser identificado como el autor del texto.

Traducción del Comité de Reglas de la Federación Sudamericana de Golf

En caso de discordancia entre la versión en inglés y la traducción al castellano, prevalecerá la versión en inglés

Contenidos Generales

Explicación de la Guia Oficial a las Reglas de Golf iv

Las Reglas de Golf con Clarificaciones. 1

Contenidos 3

Procedimientos del Comité. 391

Contenidos 393

Modelo de Reglas Locales y Otras Formas de Juego 477

Contenidos 479

Explicación de la Guía Oficial a las Reglas de Golf

The R&A y la USGA han producido la Guía Oficial a las Reglas de Golf como un libro de referencia diseñado para aquellos involucrados en la administración del golf en todos los niveles del juego.

Las Reglas de Golf con Clarificaciones

La primera sección de la Guía Oficial se centra en las Reglas de Golf vigentes desde enero de 2023. Las Reglas de Golf se reproducen en su totalidad en la Guía Oficial y se presentan en un fondo sombreado para facilitar la referencia.

Las Reglas se complementan con Clarificaciones, que se ubican al final de cada Regla con la que se relacionan, y aparecen sobre un fondo blanco para que se distingan fácilmente de las Reglas.

La gran mayoría de las preguntas que surgen en el campo serán respondidas únicamente por referencia a las Reglas de Golf. Se recomienda encarecidamente que se lleve a cabo una revisión exhaustiva de la Regla pertinente, antes de consultar las Clarificaciones para obtener orientación sobre un punto especifico. Las Clarificaciones son provistas solo para aspectos de las Reglas que se considera requieren una aclaración adicional, que se proporciona luego a modo de explicación y, en muchos casos, utilizando ejemplos.

Procedimientos del Comité

La segunda sección, titulada “Procedimientos del Comité”, contiene una guía práctica para aquellos involucrados en la administración del juego diario en campos de golf o competiciones en todos los niveles

del juego. Se divide en orientación para “juego general” (cuando el Comité no está administrando una competición) y orientación para “competiciones”, al tiempo que reconoce que los dos a menudo se superponen.

Las funciones del Comité, como marcar y preparar el campo, establecer las Condiciones de la Competición y las Reglas Locales, inicio del juego, scoring, las políticas de ritmo de juego y establecer un código de conducta, son solo algunos de los temas que se tratan en los Procedimientos del Comité. La Sección 8 en los Procedimientos del Comité proporciona Modelos de Reglas Locales que los Comités pueden adoptar para satisfacer las necesidades locales, y también proporciona una guía importante relacionada con la introducción de Reglas Locales que difieren de dichos Modelos.

Hay una página de Contenidos muy detallada para los Procedimientos del Comité (ver página 391), que debería permitir al lector ubicar los ítems específicos.

Principales Cambios Introducidos en las Reglas de Golf 2023

Reglas Específicas

Regla 1.3c(4) Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones a las Reglas
La Regla ha sido modificada para que determinar si las infracciones han sido relacionadas o no relacionadas ya no sea parte de su aplicación, lo que significa que habrá menos casos donde se apliquen penalizaciones múltiples.

Regla 3.3b(4) El Jugador No es Responsable de Mostrar su Hándicap en la Tarjeta de Score o Sumar los Scores
La Regla ha sido modificada, por lo que al jugador no se le requiere más mostrar su hándicap en su tarjeta de score. El Comité es responsable de calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición, y usarlo para calcular el score 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 a sustituir un palo dañado, siempre que el palo no se haya dañado por abuso.

Regla 6.3b(3) Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo
La penalización por jugar una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida fue reducida 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 luego de ser dropeada, 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 se ha reescrito para mayor claridad, y para incorporar los principios clave de las aclaraciones emitidas en abril de 2019, para respaldar la Regla del 2019.

Las Reglas 10.2b(1) y (2) han sido modificadas para establecer que ni el caddie ni cualquier otra persona tiene permitido colocar 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 astabandera), y el jugador no puede evitar la penalización por quitar el objeto antes de que el golpe sea ejecutado.

Regla 11.1b Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa. Lugar Desde Donde Debe Jugarse la Bola
La Regla 11.1b fue reescrita para mayor claridad.

La Regla 11.1b(2) ha sido modificada para establecer que si una bola jugada desde el green golpea a un insecto, al jugador o al palo usado para ejecutar el golpe, la bola es jugada como reposa – el golpe no se repite.

Regla 21.1c Penalizaciones en Stableford
La Regla es modificada para establecer que las penalizaciones relacionadas con palos, hora de salida y demora irrazonable, serán ahora aplicadas al hoyo del mismo modo que en el juego por golpes regular. La misma modificación se realiza a la Regla 21.3.c (Penalizaciones en Par/Bogey).

Regla 25. Modificaciones para Jugadores con Discapacidades
La introducción de la nueva Regla 25 significa que las modificaciones establecidas en la Regla se aplican a todas las competiciones, incluyendo todas las formas de juego.

Cambios Generales

Procedimiento de Alivio en Línea Hacia Atrás
El procedimiento de alivio en línea hacia atrás es modificado, para establecer que el jugador debe dropear en la línea. El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al dropearse, crea un área de alivio de la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto. Esta modificación se ve reflejada en cambios a las Reglas 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3 y en la definición de área de alivio.

Como Proceder Cuando Debe Repetirse el Golpe
Varias Reglas que usan la frase “el golpe no cuenta” (como la Regla 11.1b) han sido modificadas para que el no repetir el golpe cuando se requiere hacerlo, si bien sigue siendo una infracción a la Regla aplicable, ya no conlleva la potencial penalización de descalificación.

Modificaciones a las Clarificaciones y Procedimientos del Comité para el 2023

Para ayudar al lector a localizar las revisiones a las Clarificaciones desde la edición 2019 de la Guía Oficial de Reglas de Golf, a continuación, hay un listado de las Nuevas Clarificaciones, las Clarificaciones que han sido retiradas y aquellas que han sido movidas. Donde corresponda, se provee la razón fundamental para el cambio.

Para facilitar la referencia, también se provee una lista de modificaciones significativas a los Procedimientos del Comité, junto con la lista de los Modelos de Reglas Locales nuevos y revisados.

CLARIFICACIONES NUEVAS

1.3c(4)/1	**El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio**
1.3c(4)/2	**Jugador Quebranta Regla y Luego Infringe Otra Regla como Parte de Su Próximo Golpe**
3.2b(1)/2	**La Concesión No es Válida Cuando el Resultado del Hoyo Ya Ha Sido Decidido**
3.2c(1)/2	**Jugador Da al Contario Información Incorrecta sobre el Hándicap Antes de un Match con Hándicap**
3.2d(4)/1	**Significado de "Acuerdan" en la Regla 3.2d(4)**
3.3b(4)/1	**Penalización para Jugador que Deliberadamente No Advierte al Comité de un Error Administrativo**
4.3a/1	**Limitaciones en el Uso de los Materiales de Lectura de Greens**
4.3a/2	**Cuándo el Uso de un Dispositivo de Alineación Es Infracción**
5.2/1	**Significado de "Campo" en la Regla 5.2**
6.4b(1)/1	**Significado de "Mismo Orden" en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Jugaron Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior**

9.2b/1 **Determinando Si las Acciones del Jugador Causaron que la Bola se Mueva Cuando el Equipamiento está Involucrado**

10.2b/1 **El Uso de Self-Standing Putter (Putter que se Sostiene Erguido por Si Mismo) para Ayuda en Alineamiento No Está Permitido**

11.1b/3 **Que Hacer Cuando una Bola Jugada Desde Cualquier Lugar Excepto el Green es Desviada o Levantada por un Animal**

14.1c/2 **Cuando Puede Limpiarse una Bola Movida**

14.2c/3 **La Bola no Debe Presionarse Contra el Suelo al Reponerla**

15.3/1 **Métodos para Mover una Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego**

16.3b/1 **Aliviándose por Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General**

Consejo/3 **Cuándo las Declaraciones que Incluyen Información Pública son Consejo**

Comité/1 **Limitando los Deberes y Responsabilidades de Miembros del Comité**

Área de Alivio/1
Determinando Si la Bola Está en el Área de Alivio

CLARIFICACIONES RETIRADAS

1.3c(4)/1 **Evento Intermedio Entre Infracciones da por Resultado Múltiples Penalizaciones**
Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada.

1.3c(4)/2 **Múltiples Infracciones por un Solo Acto dan por Resultado una Sola Penalización**
Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada.

1.3c(4)/3 **Significado de Actos No Relacionados**
Concepto eliminado de la Regla revisada.

1.3c(4)/4 **No Reponer la Bola Puede Ser Considerado un Acto Separado y No Relacionado**
Ahora cubierta por la Regla 1.3c(4) revisada y su Excepción

3.2c(2)/1 Golpe de Hándicap No Aplicado Durante un Match es Descubierto Luego Durante el Match
Ahora cubierta por la Regla 3.2c(2).

3.2d(1)/1 Número de Golpes que Lleva Durante el Juego de un Hoyo No Necesitan Ser Dados por el Jugador si es Su Turno de Juego
Se considera que ya está cubierta por la Regla 3.2d(1).

3.2d(3)/2 Acuerdo Sobre un Resultado Erróneo del Match en un Hoyo Anterior, se Descubre Luego Durante el Match
Se considera que ya está cubierta por la Regla 3.2d(3).

3.3b(1)/1 Un Marcador Debería Ser Descalificado si Certifica a Sabiendas un Score Equivocado a Otro Jugador
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(1).

3.3b(1)/2 El Marcador Puede Negarse a Certificar el Score del Jugador Basado en un Desacuerdo
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(1).

3.3b(2)/2 No Se Requiere una Nueva Certificación Cuando se Hacen Cambios en la Tarjeta de Score
Ahora cubierta por la Regla 3.3b(2).

3.3b(4)/1 Significado de "Hándicap" que el Jugador Debe Mostrar en la Tarjeta de Score
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

3.3b(4)/2 Jugador no Exento de Penalización Cuando el Comité Provee una Tarjeta de Score Con un Hándicap Incorrecto
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

3.3b(4)/3 No hay Penalización Cuando un Hándicap Más Alto No Tiene Consecuencias
El jugador ya no es responsable de mostrar su Handicap en la tarjeta.

4.1b(1)/1 Cabeza de Palo y Vara Separadas No Son un Palo
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.1b(1)/2 Palo Roto en Pedazos No Cuenta Para el Límite de 14 Palos
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.1b(1)/4 Palo Se Considera Añadido Cuando el Próximo Golpe es Ejecutado
Ahora cubierta por la Regla 4.1b(1).

4.3/1 Jugador Quebranta la Regla 4.3 Entre Hoyos. Cómo Aplicar la Penalización
Ahora cubierta por la declaración de penalización de la Regla 4.3.

4.3a(2)/1 No Está Permitido Usar Objetos Artificiales para Obtener Información Relacionada con el Viento
Ahora cubierta por la Regla 4.3a(2).

4.3a(4)/1 Mirando Video que Está Siendo Mostrado en el Campo
Ahora cubierta por la Regla 4.3a(4).

5.2b/2 Está Permitido Golpe de Práctica Luego de Terminado un Hoyo Entre Vueltas
Ahora cubierta por la Regla 5.2b.

5.7d(1)/2 Quitar Impedimento Suelto Antes de Reponer la Bola Cuándo el Juego se Reanuda
Ahora cubierta por la Excepción a la Regla 15.1a.

6.1/1 Qué Hacer Cuando Faltan una o Ambas Marcas de Salida
Ahora cubierta por la Regla 6.2b(4).

6.2b(6)/1 Bola Que Va a Reposar en el Área de Salida No Tiene que Ser Jugada como Reposa
Se considera que ya está cubierta por la Regla 6.2b(6).

6.5/1 Otra Bola Jugada Desconociendo que el Hoyo Había Sido Completado
Ahora cubierta por la Regla 6.5.

8.1b/1 Significado de "Apoyar Ligeramente" el Palo
Ahora cubierta por la Regla 8.1b.

9.4b/2 Significado de "Tratando de Encontrar"
Ahora cubierta por la Regla 7.4.

10.1a/2 El Jugador Puede Usar Cualquier Parte de la Cabeza del Palo para Golpear Adecuadamente la Bola
Ahora cubierta por la Regla 10.1a.

11.2c(1)/1 Opciones Cuando la Bola Hubiera Ido a Reposar a un Área de Penalización
Ahora cubierta por la nueva Excepción a la Regla 11.2c.

12.2b(3)/1 El Jugador Tiene Permitido Alisar Arena en un Bunker para cuidado del Campo Luego de Aliviarse Afuera del Bunker
Ahora cubierta por la Regla 12.2b(3).

13.1c(2)/1 La Línea de Juego en el Green Dañada Accidentalmente Puede Ser Reparada
Ahora cubierta por el significado de "daño en el green" en la Regla 13.1c(2).

13.1d(1)/1 No Hay Penalización por Movimiento Accidental de la Bola o Marcador de Bola en el green
Se considera que ya está cubierta por la Regla 13.1d y la Excepción 3 de la Regla 9.4b.

13.2b(1)/1 Quien Atiende el Astabandera Puede Pararse en Cualquier Lugar
Se considera que ya está cubierta por la Regla 13.2b.

14.1a/1 La Bola Puede Ser Levantada de Cualquier Manera
Ahora cubierta por el significado de "levantar" en la Regla 14.1

14.2/1 No se Necesita Reponer la Bola en su Posición Original Cuando el Jugador Jugará Desde Otro Lugar
Ahora cubierta por la Regla 14.2c.

14.3c(2)/1 Bola Dropeada Dos Veces de Forma Correcta Que Va a Reposar Fuera del Área de Alivio Es Posible Que Sea Colocada Fuera del Área de Alivio
Ahora cubierta por la Regla 14.3c(2).

15.1a/1 Quitando un Impedimento Suelto, Incluyendo Asistencia de Otros
Ahora cubierta por la Regla 15.1a.

15.1a/2 El Jugador Está Autorizado a Romper Parte del Impedimento Suelto
Ahora cubierta por la Regla 15.1a.

16.2a/1 No Hay Alivio Sin Penalización de Condiciones Peligrosas del Campo
Ahora cubierta por la Regla 16.2a.

17.1a/1 La Bola Está en Área de Penalización Aún si el Área de Penalización Está Marcada Incorrectamente
Ahora cubierta por la definición de área de penalización.

17.1d(2)/1 Recomendación de que El Jugador Marque Físicamente el Punto de Referencia en la Línea de Referencia
Se eliminó este concepto de los nuevos procedimientos de línea hacia atrás, ya que no hay más punto de referencia.

18.3b/1 Qué Es Considerado Anuncio de Bola Provisional
Ahora cubierta por la Regla 18.3b.

18.3c(2)/2 Jugador Puede Pedir a Otros que No Busquen Su Bola Original
Ahora cubierta por la Regla 18.3c(3).

18.3c(3)/1 Bola Provisional No Puede Servir como Bola en Juego Si la Original Está Injugable o en un Área de Penalización
Se considera que ya está cubierta por la Regla 18.3 y la definición de Bola Provisional.

19.2c/1 Punto de Referencia para Alivio Lateral Cuando la Bola No Está en el Suelo
Ahora cubierta por la Regla 19.2c.

19.3b/1 Aliviándose por Bola Injugable Afuera del Bunker Luego de Haberse Aliviado Primeramente en el Bunker por Bola Injugable
Se considera que ya está cubierta por la Regla 19.2 y la Clarificación 19.2/1.

20.1c(3)/4 El Orden de Juego de la Bola Original y la Segunda es Intercambiable
Se considera que ya está cubierta por la Regla 20.1c(3).

20.2d/1a Un Fallo Equivocado es Diferente a un Error Administrativo
Ahora cubierta por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).

20.2d/2 Errores Administrativos Deberían Corregirse Siempre
Ahora cubierta por las Reglas revisadas 20.1d(1) y 20.1d(2).

20.2e/1 Jugador que se Descubrió No era Elegible Durante la Competición o Luego que el Resultado del Match o la Competición Es Final
Ahora cubierta por la nueva Regla 20.2f.

22.1/1 Hándicaps Individuales Deben ser Anotados en la Tarjeta de Score
El jugador ya no es responsable de mostrar el handicap en la tarjeta de juego.

23.5a/1 Acciones de un Caddie Compartido Puede Resultar en Penalización para ambos Compañeros
Ahora cubierta por la Regla 10.3a(2).

24.2/1 La Descalificación Puede Aplicarse a Una o Todas las Vueltas en Competición por Equipos
Ahora cubierta por la Clarificación 1.3c/1.

Agujero de Animal/1 Huella o Marca de Pezuña Aislada No Es Agujero de Animal
Ahora cubierta por la definición de Agujero de Animal.

Astabandera/1 Objetos son Tratados como Astabandera Cuando se los Usa como Astabandera
Ahora cubierta por la definición de Astabandera.

Bola Perdida/1 La Bola No Puede Ser Declarada Perdida
Ahora cubierta por la definición de Bola Perdida

Bola Perdida/2 El Jugador No Puede Demorar el Inicio del Periodo de Búsqueda para Ganar una Ventaja
Ahora cubierta por la definición de Bola Perdida

Equipamiento/1 Condición de Artículos Llevador por Alguien Más para el Jugador
Ahora cubierta por la definición de equipamiento.

Impedimento Suelto/5 Un Insecto Vivo Nunca Está Adherido a una Bola
Ahora cubierta por la definición de Impedimento Suelto

Influencia Externa/1 Condición del Aire o Agua Propalados Artificialmente
Ahora cubierta por la definición de Influencia Externa.

Longitud del Palo/1 Significado de "Longitud del Palo" al Medir
Ahora cubierta por la definición de Longitud de Palo

Objeto de Límites/2 Condición de Puerta Unida a Objeto de Límites
Ahora cubierta por la definición de Objeto de Límites.

Objeto de Límites/3 Objeto de Límites Movible o Parte Movible de un Objeto de Límites No Debe Moverse
Se considera que ya está cubierta por la definición de Objeto de Límite.

Obstrucción/1 Condición de Puntos y Líneas Pintadas
Ahora cubierta por la definición de obstrucción

Obstrucción Movible/1 Bolas Abandonadas Son Obstrucciones Movibles
Se considera que ya está cubierta por las definiciones de obstrucción y obstrucción movible.

Reponer/1 La Bola No Puede Reponerse con un Palo
Ahora cubierta por la definición de Reponer

Donde se han retirado las Clarificaciones, las restantes clarificaciones se han renumerado para mantener la secuencia. Esto se debe a la cantidad de retiros y el deseo de mantener una numeración lógica.

Aquí solo están listadas las Clarificaciones que han sido movidas de una Regla a otra.

CLARIFICACIONES MOVIDAS

6.5/1 Cuando un Jugador o Bando Ha Completado un Hoyo (Anteriormente 5.5b/1)
Clarificación movida sobre la base que la Regla 6.5 es la Regla más relevante.

7.4/3 Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente (Anteriormente 9.4b/3)
Clarificación movida sobre la base que la Regla 7.4 es la Regla más relevante.

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

Secciones nuevas

4A(1)	**Intervalos de Salidas**
5D	**Requerimientos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades para usar la Regla 25**
5J(7)	**Orientación y Explicación de las Mejores Prácticas para Prevenir "Backstopping" ("Ayuda a Detener la Bola")**
6C(1)	**Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité**
6C(5)	**Jugador Responsable de Informar los Hechos al Árbitro de Forma Correcta**

Secciones Retiradas

6C(1)	**Árbitros en Match Play** *La Información fue movida a la definición de árbitro*
6C(2)	**Árbitros en Juego por Golpes** *La Información fue movida a la definición de árbitro*
6C(3)	**Limitando el Rol de Miembros del Comité y Árbitros** *La Información fue movida a la Clarificación Comité/1.*

Cambios Sustanciales

5A(2)c	**Condición de Aficionado**
5F(2)	**Seleccionando las Posiciones de los Hoyos**
5I	**Política de Código de Conducta**

6C(9)a	**Tratamiento de Fallos Equivocados por un Árbitro en Match Play**
6C(10)d	**Árbitro Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa en Base a esa Información en el Juego Posterior**
7C	**Entregando Premios**

Modificaciones a los Modelos de Reglas Locales para el 2023

Nuevos Modelos de Reglas Locales para el 2023	
A-3	Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente
D-4.2	Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado
E-10.2	Protección de Plantaciones Jóvenes
E-12	Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway
F-5.2	Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green
F-24	Alivio Sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización
F-25.1 & F-25.2	Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo
F-26	Puertas en Cercos y Paredes de Límites
G-9	Reemplazando Palo que está Roto o Dañado Significativamente
G-10	Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros. (46 pulgadas)
G-11	Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green
G-12	Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green
L-1	Modificación de la Penalización Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Marcador
L-2	Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score
M-1	Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

M-2 **Alivio sin Penalización de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas**

M-3 **Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis**

Modelos de Reglas Locales Retiradas para el 2023

A-3 **Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo**
Se combinó con Modelo de Regla Local A-2

F-9.2 **Alivio de Raíces de Árbol en el Fairway**
Se combinó con Modelo de Regla Local F-9.1

K-3 **Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Stableford**
Se retiró sobre la base de la revisión de la aplicación de penalizaciones en la Regla 21.1c.

K-4 **Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe para Competiciones Par/Bogey**
Se retiró sobre la base de la revisión de la aplicación de penalizaciones en la Regla 21.3c.

Sección 8L **Reglas Locales No Autorizadas**
La información de la Sección 8L, ha sido incorporada a la sección introductoria actualizada de la Sección 8.

Las Reglas de Golf

con Clarificaciones

Contenidos

I Fundamentos del Juego (Reglas 1–4)

Regla 1 - El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas..... 24

1.1 El Juego de Golf 24

1.2 Estándares de Conducta del Jugador 24

1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas.....26

Clarificaciones 29

1.2a/1 - Determinando si el Jugador Ha Cometido una Grave Falta de Conducta.....29

1.3b(1)/1 - Descalificando Jugadores que Conocen una Regla pero Acuerdan Ignorarla 30

1.3b(1)/2 - Para Acordar Ignorar una Regla o Penalización, los Jugadores Deben Saber que la Regla Existe 31

1.3c/1 - Un Jugador No es Descalificado de una Competición Cuando Esa Vuelta No Cuenta.....32

1.3c/2 - Aplicando Penalidades de Descalificación, Concesiones y Número Incorrecto de Golpes en un Desempate de Juego por Golpes 32

1.3c(1)/1 - Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador....33

1.3c(4)/1 - El Jugador Recibe Dos Penalizaciones de Un Golpe Cuando Hay un Evento Intermedio.....33

1.3c(4)/2 - Jugador Quebranta Regla y Luego Infringe Otra Regla como Parte de Su Próximo Golpe.....34

Regla 2 - El Campo.....35

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites 35

2.2 Áreas Definidas del Campo.....35

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego.....37

2.4 Zonas de Juego Prohibido.....37

Regla 3 - La Competición 38

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones. 38

3.2 Match Play 39

3.3 Juego por Golpes 45

Clarificaciones. 49

3.2b(1)/1 – Los Jugadores No Deben Concederse Hoyos para Acortar el Match. 49

3.2b(1)/2 – Una Concesión No es Válida Cuado el Resultado del Hoyo ya se ha Decidido. 49

3.2b(2)/1 – Una Concesión es No Válida cuando un Caddie Intenta Hacerla 49

3.2c(1)/1 – Declarar Hándicap Superior al que le Corresponde es Infracción Aunque el Hoyo Afectado no Haya Sido Jugado. 50

3.2c(1)/2 Jugador Da al Contrario Información Incorrecta sobre el Hándicap Antes de un Match con Hándicap 50

3.2d(1)/1 – Significado de la Excepción - “No hay Penalización si No Afecta el Resultado del Hoyo”. 50

3.2d(1)/2 – Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde 51

3.2d(1)/3 –Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Después de que el Resultado del Match es Final 51

3.2d(1)/4 – Cambiar de Idea Sobre Obtener Alivio con Penalización No es Dar Número Incorrecto de los Golpes que Lleva 52

3.2d(2)/1 – “Tan Pronto como sea Razonablemente Posible” No Siempre es Antes del Próximo Golpe del Contrario 52

3.2d(3)/1 – Dar Deliberadamente un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contrario sobre el Resultado del Match Puede Llevar a la Descalificación. 52

3.2d(4)/1- Significado de “Acuerdan” en la Regla 3.2d(4) 53

3.3b/1 – Jugadores Deben estar Acompañados por un Marcador Durante Toda la Vuelta 54

3.3b/2 – Información Puesta en Ubicación Equivocada en Tarjeta de Score Aun Puede Ser Aceptable 54

3.3b/3 – Otra Tarjeta de Score Puede Ser Usada si la Oficial Está Dañada o Perdida 55

3.3b(2)/1 – Los Jugadores Sólo Están Obligados a Registrar Scores en una Tarjeta de Score 55

3.3b(2)/2 – Aplicación de la Excepción por Marcador que No Cumple con sus Responsabilidades 56

3.3b(3)/1 – Los Scores en la Tarjeta de Score Deben Estar Identificados en el Hoyo Correcto 56

3.3b(4)/1 – Penalización para Jugador que Deliberadamente No Advierte al Comité de un Error Administrativo 56

Regla 4 - El Equipamiento del Jugador. 58

4.1 Palos 58

4.2 Bolas 63

4.3 Uso del Equipamiento 65

Clarificaciones. 69

4.1a(1)/1 – Desgaste Debido Al Uso Normal No Cambia la Conformidad . . 69

4.1a(1)/2 – No Hay Penalización por un Golpe con un Palo No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta. 69

4.1a(2)/1 – Significado de “Reparar”. 69

4.1b/1 – Como Aplicar la Penalización Ajustando el Resultado del Match Una Vez que Cualquier Jugador Inició un Hoyo Durante un Match. . 70

4.1b(1)/1 – Palos Llevados para el Jugador Cuentan Para el Límite de 14 Palos 70

4.1b(2)/1 – Varios Jugadores Pueden Llevar Palos en Una Bolsa 70

4.1b(2)/2 – Compartir Palos No Está Permitido para Golpes Que Cuentan en el Score de un Jugador 70

4.1b(4)/1 – Componentes de Palo Pueden Ser Ensamblados Cuando No Son Llevados Por o Para el Jugador. 71

4.2a(1)/1 – Condición de Bola Que No Está en la Lista de Bolas de Golf Conformes 71

4.2a(1)/2 – Condición de Bolas ‘X-Out’, “Reacondicionada” o “Practice”. . 71

4.2a(1)/3 – No Hay Penalización por Jugar una Bola No Conforme Cuando el Golpe No Cuenta. 72

4.3a/1 – Limitación en Uso de Materiales de Lectura de Green 72

4.3a/2 – Cuando el Uso de un Dispositivo de Alineación Deviene en Infracción. 73

4.3a(1)/1 – Restricciones en el Uso de Equipamiento Para Medir Pendientes. 74

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

Regla 5 - Jugando la Vuelta. 76

5.1 Significado de Vuelta 76

5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Vueltas 77

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta 78

5.4 Jugando en Grupos 79

5.5 Práctica Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido 79

5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido 80

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego 82

Clarificaciones. 86

5.2/1 – Significado de Campo en la Regla 5.2 86

5.2b/1 – Significado de “Terminar el Juego de Su Vuelta Final para Ese Dia” en Juego por Golpes 86

5.2b/2 – Practicar el Campo Puede Estar Permitido Antes de Una Ronda en una Competición de Días Consecutivos. 87

5.3a/1 – Circunstancias Excepcionales Que Justifican Dejar sin Efecto la Penalización por No Comenzar en Horario 87

5.3a/2 – Significado de “Lugar de Comienzo”. 88

5.3a/3 – Significado de “Preparado para Jugar”. 88

5.3a/4 – Jugador en el Lugar de Comienzo Pero Luego lo Deja. 88

5.3a/5 – Match Comienza en el Segundo Hoyo Cuando Ambos Jugadores Llegan Tarde 89

5.5a/1 – Golpe de Práctica con una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme es Infracción 89

5.5c/1 – Permisos de Práctica Adicional No se Aplican Cuando se Reanuda una Vuelta Juego por Golpes. 89

5.6a/1 – Ejemplos de Demoras Que Son Considerados Razonables o Irrazonables. 90

5.6a/2 – Jugador que se Enferma o Lesiona Repentinamente Normalmente Tiene Permitidos 15 Minutos para Recuperarse 90

5.7a/1 – Cuándo un Jugador ha Interrumpido el Juego 91

5.7b/1 – Dropear una Bola Luego que el Juego Ha Sido Suspendido No es Dejar de Discontinuar el Juego 91

5.7b(1)/1 – Circunstancias que Justifican que un Jugador no Interrumpa el Juego 91

5.7c/1 – Los Jugadores Deben Reanudar el Juego Cuando el Comité Concluye que No hay Peligro de Rayos 92

5.7d(1)/1 – Si el Jugador Debe Aceptar un Lie Mejorado o Empeorado en un Bunker Durante una Suspensión 92

Regla 6 - Jugando un Hoyo. 94

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo 94

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida. 95

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo. 98

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo 101

6.5 Completando el Juego del Hoyo 105

Clarificaciones. 105

6.1b(1)/1 – Bola Jugada desde Afuera del Área de Salida en Match Play y el Contrario No Cancela el Golpe 105

6.2b(4)/1 – Marca de Salida Movida Sin Mejorar. 9. 106

6.3a/1 – Qué Hacer Cuando las Bolas se Intercambian en Lugar Desconocido 106

6.3c(1)/1 – Significado de “Golpes de Penalización Cometidos Solo por Jugar Esa Bola” 107

6.4b(1)/1 – Significado de “Mismo Orden” en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Jugaron Fuera de Orden en el Área de Salida Anterior 107

6.4c/1 – Golpe No Puede ser Cancelado Cuando se Jugó Bola Provisional Fuera de Turno desde el Área de Salida 107

6.5/1 – Cuando un Jugador o Bando ha Completado un Hoyo 108

III Jugando la Bola (Reglas 7–11)

Regla 7 - Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola 110

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente 110

7.2 Cómo Identificar la Bola 111

7.3 Levantando la Bola para Identificarla 111

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla 112

Clarificaciones 113

7.1a/1 – Ejemplos de Acciones que Probablemente No Sean Parte de una Búsqueda Razonable 113

7.2/1 – Identificando Bola Que No Puede ser Recuperada. 113

7.4/1 – Estimando Posición Original Donde Reponer una Bola Movida Durante la Búsqueda 113

7.4/2 – Significado de “Tratando de Encontrar”. 114

7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente 114

Regla 8 - El Campo se Juega Como se Encuentra 116

8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe. 116

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a Ejecutar 121

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo o al Golpe que va a Ejecutar Otro Jugador. 122

Clarificaciones. 123

8.1a/1 – Ejemplos de Acciones Que Probablemente Creen una Potencial Ventaja 123

8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que Improbablemente Creen una Potencial Ventaja 123

8.1a/3 – Jugador Que Mejora Condiciones para el Golpe a Intentar Está en Infracción Aun Si Luego Hace un Golpe Diferente 124

8.1a/4 – Ejemplo de Mover, Doblar o Romper una Obstrucción Inamovible. 124

8.1a/5 – Construir un Stance Posicionando un Objeto Como una Toalla No Está Permitido 125

8.1a/6 – Alterar la Superficie del Suelo para Construir un Stance No Está Permitido 125

8.1a/7 – Un Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar si Debajo de la Superficie del Suelo Hay Raíces de Árbol, Rocas u Obstrucciones, Pero Sólo Si Eso No Mejora las Condiciones 126

8.1a/8 – No Está Permitido Alterar las Condiciones del Suelo en un Área de Alivio 126

8.1a/9 – Cuando un Divot Está Repuesto y No Debe Ser Quitado o Aplastado 126

8.1b/1 – Jugador Puede Cavar Firmemente Con Sus Pies Más de Una vez al Tomar el Stance 127

8.1b/2 – Ejemplos de “Tomar Adecuadamente un Stance” 127

8.1b/3 – Ejemplos de No “Tomar Adecuadamente un Stance 127

8.1b/4 – Mejorar Condiciones en el Área de Salida Está Limitado al Suelo . 128

8.1b/5 – Jugador Alisa Bunker para “Cuidado del Campo” Luego de Jugar y Sacar la Bola del Bunker 128

8.1b/6 – Cuándo Se Puede Reparar Daño que Está Parcialmente Dentro y Fuera del Green 128

8.1d(1)/1 – Ejemplos Donde un Jugador Está Autorizado a Restaurar Condiciones Alteradas por Acciones de Otra Persona o Influencia Externa 129

8.1d(1)/2 – Jugador Tiene Derecho a Dejar los Impedimentos Sueltos o las Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando la Bola fue a Reposar 129

8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o Fuerzas Naturales Donde el Jugador No Tiene Permitido Restaurar las Condiciones Empeoradas 130

8.1d(2)/2 – Jugador No Tiene Permitido Restaurar Condiciones Que Afectan el Golpe Cuando Fueron Empeoradas por el Caddie u Otra Persona a Pedido del Jugador 130

8.1d(2)/3 – Si el Jugador Ingresa al Bunker por la Línea de Juego No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas 131

8.2b/1 – Ejemplos de Acciones Deliberadas del Jugador para Mejorar Otras Condiciones Físicas que Afectan Su Juego 131

8.3/1 – Ambos Jugadores son Penalizados si las Condiciones Físicas son Mejoradas con el Conocimiento del Otro Jugador 132

Regla 9 - Bola Jugada como Reposa;Bola en Reposo Levantada o Movida 133

9.1 Bola Jugada como Reposa. 133

9.2 Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento. 134

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales. 135

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador 136

9.5 Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play 138

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa 139

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido 139

Clarificaciones. 140

9.2a/1 – Cuándo una Bola Es Tratada Como Movida 140

9.2a/2 – Jugador Responsable de Acciones que Causan que la Bola se Mueva Aún Sin Conocimiento de que se Movió 141

9.2b/1 – Determinando si las Acciones del Jugador Causaron que la Bola se Mueva Cuando el Equipamiento está Involucrado. 141

9.4a/1 – Procedimiento Cuando la Bola del Jugador es Desalojada De un Árbol 142

9.4b/1 – Bola Deliberadamente Tocada pero No Movida Deviene en Penalización para el Jugador 143

9.4b/2 – Significado de “Mientras” en la Regla 9.4b Excepción 4 144

9.4b/3 – Significado de “Acciones Razonables” en la Regla 9.4b Excepción 4 144

9.4b/4 – Jugador Levanta Bola Según la Regla 16.1b Que Otorga Alivio Sin Penalización y Luego Decide No Aliviarse 145

9.5b/1 – Jugador Declara que la Bola Encontrada es la Suya y Eso Causa que el Contrario Levante Otra Bola Que Era la del Jugador 146

9.6/1 – Influencia Externa Movida por el Viento Causa que la Bola se Mueva. 147

9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida de una Posición Desconocida 147

9.6/3 – Jugador se Entera que la Bola Había Sido Movida Luego de Ejecutar el Golpe 148

9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Luego se Descubre que fue Movida por Influencia Externa La Bola Resulta Ser Bola Equivocada. 148

Regla 10 - Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies 149

10.1 Ejecutando un Golpe 149

10.2 Consejo y Otra Ayuda 152

10.3 Caddies 155

Clarificaciones 158

10.1a/1 – Ejemplos de Empujada, Arrastrada o Cuchareada 158

10.1a/2 – Otro Material Puede Interponerse Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe 159

10.1b/1 – El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo 159

10.1b/2 – Contacto Deliberado con la Ropa Durante el Golpe es una Infracción 159

10.1b/3 – Contacto Inadvertido con la Ropa Durante el Golpe No Es una Infracción 160

10.2a/1 – El Jugador Puede Obtener Información de un Caddie Compartido 160

10.2a/2 – El Jugador Debe Intentar Interrumpir Continuo Consejo Que es Dado Voluntariamente 160

10.2b/1 – El Uso de Self-Standing Putter (Putter que se Sostiene Erguido por Si Mismo) para Ayuda en Alineamiento No Está Permitido . . 160

10.2b(3)/1 – Está Permitido Encuadrar la Cabeza del Palo en el Suelo para Ayudar al Jugador a Tomar un Stance 161

10.2b(4)/1 – Caddie en el Área Restringida Brinda Ayuda Antes de que el Jugador Comience a Tomar su Stance 161

10.2b(5)/1 – El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Fue Deliberadamente Posicionada Que se Mueva o Que Permanezca en Su Lugar 161

10.2b(5)/2 – El Jugador Puede Usar Ropa Que lo Proteja 162

10.3a/1 – Jugador Cuyos Palos Son Transportados en un Carro Motorizado Contrata a un Individuo para que Desempeñe Todas las Otras Funciones de un Caddie 162

10.3a/2 – Un Jugador Puede Hacer de Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta 162

Regla 11 - Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a Una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas Para Afectar a Una Bola en Movimiento 163

11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa 163

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona 165

11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento 167

Clarificaciones 168

11.1b/1 – Jugar desde Donde la Bola Fue a Reposar Cuando el Golpe No Cuenta No Es Jugar desde Lugar Equivocado 168

11.1b/2 – Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Desviada o Detenida Accidentalmente 169

11.1b/3 – Qué Hacer Cuando una Bola Jugada Desde Cualquier Lugar Excepto el Green es Desviada o Levantada por un Animal 170

11.2a/1 – Equipamiento Dejado en Posición Luego que el Jugador Advierte que Podría ser una Ayuda si la Bola Fuera a Golpearlo. 170

11.3/1 – El Resultado de las Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento Es Irrelevante 171

IV Reglas Específicas para Bunkers y Green (Reglas 12–13)

Regla 12 - Bunkers 174

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker 174

12.2 Jugando una Bola en el Bunker 175

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker 177

Clarificaciones 177

12.2a/1 – Mejora Resulta de Quitar Impedimentos Sueltos u Obstrucciones Movibles en un Bunker 177

12.2b/1 – La Regla 12.2b se Aplica a un Montículo de Arena de un Agujero de Animal en un Bunker. 177

12.2b/2 – Si el Jugador Puede Sondear en un Bunker. 178

12.2b/3 – La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado su Bola de un Bunker para Aliviarse pero No Ha Decidido Aun Si se Alivia Dentro o Fuera del Bunker. 178

Regla 13 - Greens 179

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green. 179

13.2 El Astabandera. 184

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo. 188

Clarificaciones 189

13.1c(2)/1 – Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green 189

13.1c(2)/2 – El Jugador Puede Pedir Ayuda del Comité Cuando No Puede Reparar Daño en el Green 189

13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta si se Mueve Luego de Colocar Una Bola Al Aliviarse. 189

13.1e/1 – No Está Permitido Probar Deliberadamente Cualquier Green . . 190

13.2a(1)/1 – Un Jugador Tiene Derecho a Dejar el Astabandera en la Posición que la Dejó el Grupo que lo Precede 190

13.2a(4)/1 – Astabandera No Atendida Quitada Sin Autorización del Jugador Puede Ser Repuesta. 191

13.2b(1)/1 – El Jugador Puede Ejecutar un Golpe Mientras Sostiene el Astabandera 191

13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para el Jugador para Llegar al Hoyo. 191

13.3b/1 – Qué Hacer Cuando la Bola del Jugador Sobrepasando el Borde del Hoyo se Mueve Cuando el Jugador Quita el Astabandera. 191

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

Regla 14 - Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando Desde Lugar Equivocado. . . . 194

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola 194

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto 196

14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio 199

14.4 Cuándo la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego. 204

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola. 205

14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior . . 207

14.7 Jugando desde Lugar Equivocado 208

Clarificaciones 210

114.1a/1 – Marcando una Bola Correctamente 210

14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso Cuando la Bola Levantada No Debe ser Limpiada 211

14.1c/2 – Cuando Puede Limpiarse una Bola Movida 211

14.2b(2)/1 – Jugador Dropea Una Bola Cuando Debe ser Repuesta 211

14.2c/1 – La Bola Puede Reponerse en Casi Cualquier Orientación 212

14.2c/2 – Remoción de Impedimento Suelto del Lugar Donde se Repondrá la Bola 212

14.2c/3 – La Bola No Debe Presionarse Contra el Suelo al Reponerla 213

14.2d(2)/1 – Lie Alterado Puede Ser el "Punto Más Cercano con el Lie Más Similar" 213

14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Lugar Donde Quedará la Bola en Reposo Está Más Cerca del Hoyo 213

14.3b(2)/1 – Bola Dropeada Desde la Altura de la Rodilla en Área Irregular 214

14.3c/1 – Área de Alivio Incluye Cualquier Cosa Dentro de Ella 216

14.3c/2 – La Bola Puede Dropearse en una Zona de Juego Prohibido 216

14.3c(1)/1 – Qué Hacer Cuando la Bola Dropeada se Mueve Después de Ir a Reposar Contra el Pie del Jugador o su Equipamiento . . . 216

14.3c(2)/1 – Dónde Colocar una Bola Dropeada Dos Veces en Forma Correcta en el Área de Alivio que Tiene un Arbusto 216

14.4/1 – Bola Colocada No Está en Juego Salvo que Haya Habido Intención de Ponerla en Juego 217

14.4/2 – No Están Permitidos los Dropeos de Prueba 217

14.5b(1)/1 – El Jugador Puede Cambiar las Áreas de Alivio Cuando Dropea Nuevamente por Alivio en Línea Hacia Atrás 218

14.5b(1)/2 – El Jugador Puede Cambiar Áreas del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropea Nuevamente 218

14.7b/1 – El Jugador es Penalizado por Cada Golpe Ejecutado desde un Área Donde el Juego No Está Permitido 218

14.7b/2 – La Bola Está en Lugar Equivocado Si el Palo Golpea la Condición de la que se Tomó Alivio 219

VI Alivio Sin Penalización (Reglas 15–16)

Regla 15 - Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego) 222

15.1 Impedimentos Sueltos 222

15.2 Obstrucciones Movibles 223

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego 226

Clarificaciones 228

15.1a/1 – Remoción de Impedimentos Sueltos del Área de Alivio o Punto Donde la Bola Será Dropeada, Colocada o Repuesta 228

15.3/1 – Métodos para Mover una Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego 229

15.3a/1 – Infracción a Regla por Dejar en su Lugar una Bola que Ayuda No Requiere Conocimiento 229

15.3a/2 – En Match Play los Jugadores Están Autorizados a Dejar una Bola que Ayuda 230

Regla 16 - Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada 231

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles) 231

16.2 Condición de Animal Peligroso 238

16.3 Bola Empotrada 239

16.4 Levantando la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio 242

Clarificaciones 243

16.1/1 – Alivio de Condición Anormal del Campo Puede Resultar en Condiciones Mejores o Peores 243

16.1/2 – Si Hay Interferencia por una Segunda Condición Anormal del Campo Luego de Tomar Alivio Completo de la Primera Condición, Se Puede Tomar Nuevo Alivio 243

16.1/3 – Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones, el Jugador Puede Elegir Aliviarse de Cualquiera de las Dos 244

16.1/4 – Cómo Aliviarse Cuando una Bola Reposa en la Parte Elevada de una Obstrucción Inamovible 244

16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando una Bola Está Bajo Tierra en Obstrucción Inamovible 245

16.1/6 – El Jugador Puede Esperar para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando la Bola Está Moviéndose en el Agua 245

16.1a(3)/1 – Obstrucción Interfiriendo con un Golpe Anormal Puede No Impedir que el Jugador Tome Alivio 246

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Pretender Emplear un Golpe Claramente Irrazonable para Estar Interferido por una Condición 246

16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en un Agujero de Animal 247

16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando una Bola Reposa Bajo Tierra en una Condición Anormal del Campo 247

16.1c/1 – Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Luego Decide Aliviarse en Línea Hacia Atrás 248

16.1c/2 – Luego de Levantar la Bola el Jugador Puede Cambiar la Opción de Alivio Antes de Poner una Bola en Juego. 248

16.3a(2)/1 – Concluyendo Si la Bola está Empotrada en Su Propio Pique. 249

16.3b/1 – Aliviándose por Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General. 249

VII Alivio Con Penalización (Reglas 17–19)

Regla 17 - Áreas de Penalización 252

17.1 Opciones para Bola en Área de Penalización. 252

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un Área de Penalización 257

17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalización .261

Clarificaciones 262

17.1a/1 – Bola Perdida Ya Sea en Área de Penalización o en una Condición Anormal del Campo Adyacente 262

17.1d(3)/1 – El Jugador Puede Medir A Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral 262

17.1d(3)/2 – Jugador Dropea una Bola Basado en Estimar Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Borde de un Área de Penalización Que Luego Resulta Ser el Punto Equivocado 262

17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 263

Regla 18 - Alivio Según Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional 265

18.1 El Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento 265

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia 266

18.3 Bola Provisional. 268

Clarificaciones 272

18.1/1 – Bola Colocada sobre un Tee Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Período de Búsqueda de Tres Minutos 272

18.1/2 – Penalización No Puede Ser Evitada por Jugar Según Golpe y Distancia 272

18.2a(1)/1 – Tiempo de Búsqueda Permitido Cuando la Búsqueda se Interrumpió Temporariamente 273

18.2a(1)/2 – No es Requerido que el Caddie Comience la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes que el Jugador 274

18.2a(1)/3 – Significado de “Tiempo Razonable Para Hacerlo” Cuando se Identifica la Bola. 274

18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por una Corriente de Agua. . . 275

18.3a/1 – Cuando el Jugador Puede Jugar Bola Provisional. 275

18.3a/2 – Está Permitido Jugar Bola Provisional Luego de Iniciada la Búsqueda. 275

18.3a/3 – Cada Bola se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde el Mismo Lugar. 276

18.3b/1 – Declaraciones que “Indican Claramente” Que Se Está Jugando una Bola Provisional 276

18.3c(1)/1 – Acciones Tomadas con la Bola Provisional Son una Continuación de la Bola Provisional 276

18.3c(2)/1 – Punto Estimado de la Bola Original Es Usado para Determinar Qué Bola Está en Juego 277

18.3c(2)/2 – Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador A Pesar del Pedido del Jugador 278

18.3c(2)/3 – Cuándo el Score con Bola Provisional Embocada Se Convierte en Score para el Hoyo 278

18.3c(2)/4 – Bola Provisional Levantada por el Jugador Después Se Convierte en la Bola en Juego 279

Regla 19 - Bola Injugable 280

19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Lugar Excepto en Área de Penalización 280

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green 280

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker 282

Clarificaciones 284

19.2/1 – No Hay Garantía de que Una Bola Estará Jugable Luego de Aliviarse por Bola Injugable 284

19.2/2 – La Bola Puede ser Dropeada en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable 284

19.2/3 – El Punto de Referencia de Golpe y Distancia No Cambia Hasta Ejecutar el Golpe 285

19.2/4 – Jugador Puede Aliviarse Sin Penalización Si Levanta Su Bola Para Aliviarse por Bola Injugable y Antes de Dropear Descubre que la Bola estaba en Terreno en Reparación 285

19.2/5 – Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio En Línea Hacia Atrás o Lateral 285

19.2a/1 – Jugador Puede Aliviarse Según Golpe y Distancia Aun Cuando el Lugar del Golpe Anterior Esté Más Cerca del Hoyo Que Donde Reposa la Bola Injugable 286

19.2a/2 – Alivio Según Golpe y Distancia está Permitido Solo en el Punto del Último Golpe 286

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

Regla 20 - Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Fallos del Árbitro y del Comité 288

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta 288

20.2 Fallos sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas 292

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas 295

Clarificaciones 295

20.1b(2)/1 – Pedido de Fallo Debe ser Hecho A Tiempo. 295

20.1b(2)/2 – Fallo Dado Luego de Completarse el Último Hoyo del Match Pero Antes de que el Resultado sea Final Puede Hacer que los Jugadores Reanuden el Match. 296

20.1b(4)/1 – En Match Play No se Permite Jugar un Hoyo con Dos Bolas 297

20.1c(3)/1 – Cuando se Juegan Dos Bolas No Hay Penalización por Jugar una Bola que No Estaba en Juego 297

20.1c(3)/2 – El Jugador Debe Decidir Jugar Dos Bolas Antes de Ejecutar Otro Golpe 297

20.1c(3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Dropearla, Colocarla o Reponerla Al Jugar Dos Bolas. 298

20.1c(3)/4 – Obligación del Jugador de Completar el Hoyo con la Segunda Bola Luego de Anunciar su Intención de Hacerlo y Elegir Cuál Bola Contaría 298

20.1c(3)/5 – La Bola Provisional Debe Usarse como Segunda Bola Cuando No Hay Certeza 299

20.1c(3)/6 – Jugador Autorizado a Jugar Una Bola Según Dos Reglas Diferentes 300

IX Otras Modalidades de Juego (Reglas 21–24)

Regla 21 - Otras Modalidades de Juego por Golpes y Match Play Individuales 302

21.1 Stableford. 302

21.2 Score Máximo 305

21.3 Par/Bogey 307

21.4 Three-Ball Match Play 310

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf 311

Clarificaciones 311

21/1 – Un Jugador Puede Competir Simultáneamente En Múltiples Formatos de Juego por Golpes 311

21.4/1 – En Three-Ball Match Play Cada Jugador está Jugando Dos Matches Distintos. 311

Regla 22 - Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados) 312

22.1 Resumen de Foursomes 312

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando 312

22.3 El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes. 313

22.4 Iniciando la Vuelta. 314

22.5 Compañeros Pueden Compartir Palos 314

22.6 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe. 315

Clarificaciones. 315

22.3/1 – Cuando se Juega Nuevamente desde el Área de Salida en un Mixed Foursomes la Bola Debe ser Jugada desde la Misma Área de Salida 315

22.3/2 – Decidiendo Qué Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en Foursomes Jugaron el Golpe de Salida Desde la Misma Área de Salida. 315

22.3/3 – Jugador No Puede Errar Intencionalmente a la Bola para que Su Compañero Pueda Jugar. 316

22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional Fue Jugada por el Compañero Equivocado 316

Regla 23 - Four-Ball 317

23.1 Resumen de Four-Ball 317

23.2 Registrando Scores en Four-Ball 317

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado 320

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando. 321

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero 321

23.6 Orden de Juego del Bando 322

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos 323

23.8 Restricciones del Jugador de Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe. 323

23.9 Cuando La Penalización se Aplica Sólo a un Compañero o a Ambos . .323

Clarificaciones. 326

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando Ninguna Bola es Embocada Correctamente 326

23.2b/1 – El Score para el Hoyo Debe Estar Identificado con el Compañero Correcto 326

23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Score Incorrecta 327

23.4/1 – Determinación del Hándicap Asignado en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir 328

23.6/1 – Abandonando el Derecho a Jugar en Cualquier Orden que el Bando Determine como Mejor 328

23.6/2 – Los Compañeros No Deben Demorar Irrazonablemente el Juego Cuando Juegan En el Orden que Consideran Ventajoso. 329

23.6/3 – Cuando un Bando en Match Play Puede Tener Golpe Cancelado por el Contrario 330

23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dándose Consejo y Compartiendo Palos Luego de que el Match Terminó en una Competición Simultánea. 330

23.8/1 – Aplicación de Penalización Cuando el Jugador se Para En o Cerca a una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero 331

23.9a(2)/1 – Ejemplos de Cuando la Infracción de un Jugador Ayuda al Juego del Compañero 332

23.9a(2)/2 – Ejemplo de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario 332

23.9a(2)/3 – Dar un Número Incorrecto de Golpes que Lleva o No Decirle al Contrario sobre una Penalización Nunca se Considera Perjudicar al Contrario Cuando el Jugador Está Fuera de la Contienda . . . 332

Regla 24 - Competiciones por Equipos 333

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos 333

24.2 Condiciones de Competición por Equipo. 333

24.3 Capitán del Equipo 334

24.4 Consejo Permitido en Competición por Equipos 334

Clarificaciones 335

24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites a los Capitanes de Equipos y Consejeros 335

X. Modificaciones para Jugadores con Discapacidades (Regla 25)

Regla 25 – Modificaciones para Jugadores con Discapacidades . . . 338

25.1 Aspectos Generales 338

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos. 339

25.3 Modificaciones para Jugadores Amputados 341

25.4 Modificaciones para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad Asistida. 342

25.5 Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales 346

25.6 Previsiones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad. . . .348

Definiciones 349

Procedimientos del Comité Páginas de Contenidos 391

Modelo de Reglas Locales Página de Contenidos 477

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 presenta estos principios fundamentales del juego para el jugador:

- Juegue el campo como lo encuentra y la bola como reposa.
- Juegue de acuerdo con las Reglas y el espíritu del juego.
- Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna potencial ventaja sobre un contrario en match play o sobre los otros jugadores en juego por golpes.

1.1 El Juego de 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 *green* (o cuando las Reglas, de otra manera, determinan 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 Estándares 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, cumpliendo con las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia otros - por ejemplo, jugando a un ritmo rápido, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego. Si un jugador juega una bola en una dirección donde podría haber peligro de golpear a alguien, debería inmediatamente gritar una advertencia, como la tradicional advertencia de "fore".
- Cuidando bien el *campo* - por ejemplo, reponiendo divots, alisando *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.

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

"Grave falta de conducta" es el comportamiento del jugador que está tan alejado de lo que se espera en el golf, que se justifica la más severa sanción de sacar a un jugador de la competición.

Penalizaciones distintas a la descalificación podrán ser impuestas por mala conducta del jugador solo si esas penalizaciones son adoptadas como parte de un Código de Conducta según la Regla 1.2b.

1.2b Código de Conducta

El *Comité* puede establecer sus propios estándares de conducta del jugador en un Código de Conducta adoptado mediante una Regla Local.

- El Código puede incluir penalizaciones por infracción de sus estándares, como una penalización de un *golpe* o la *penalización general*.
- El *Comité* también puede descalificar a un jugador por una grave falta de conducta si no cumple los estándares de dicho Código.

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

1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas

1.3a Significado de "Reglas"; Condiciones de la Competición

El término "Reglas" significa:

- Las Reglas 1 a 25 y las definiciones en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier "Regla Local" que adopte el *Comité* para la competición o el *campo*.

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

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5C y Sección 8 (Reglas Locales y conjunto completo de los Modelos de Reglas Locales autorizados); **Sección 5A** (Condiciones de la Competición).

1.3b Aplicando las Reglas

(1) **Responsabilidad del Jugador en la Aplicación de las Reglas.** Es responsabilidad de los jugadores el aplicarse las Reglas:

- 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 implica penalización y deliberadamente omite aplicársela, está **descalificado**.

  >> Si dos o más jugadores acuerdan ignorar cualquier Regla o penalización que saben se aplica, y cualesquiera de esos jugadores ha iniciado la *vuelta*, están **descalificados** (aunque aún no hayan actuado conforme 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 otra información que esté razonablemente disponible.
- Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un *árbitro* o al *Comité*, **pero** si éstos no están disponibles en un tiempo razonable, debe continuar jugando y plantear la cuestión a un *árbitro* o al *Comité* cuando estén disponibles (ver Regla 20.1).

(2) **Aceptando el "Juicio Razonable" del Jugador en la Determinación de una Ubicación al Aplicar las Reglas.**

Muchas Reglas requieren que el jugador determine un lugar, punto, línea, margen, área u otra ubicación de acuerdo con las Reglas, tales como:

>> Estimando por donde una bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización*,

>> Estimando o midiendo cuando *dropea* o coloca una bola al tomar alivio,

>> *Reponiendo* una bola en su posición original (tanto si es conocida o estimada),

>> Determinando el *área del campo* donde la bola reposa, incluyendo si la bola reposa en el *campo*, o

>> Determinando si la bola toca o reposa en o sobre una *condición anormal del campo*.

- Tales determinaciones sobre ubicación necesitan ser hechas de forma rápida y cuidadosa, pero a menudo pueden no ser precisas.
- Siempre que el jugador, dadas las circunstancias, haga lo que razonablemente se puede esperar para hacer una determinación precisa, su juicio razonable será aceptado aún si después de que el *golpe* se haya ejecutado se comprueba, por medio del uso de evidencia de video u otra información, que la determinación fue incorrecta.
- Si un jugador advierte que la determinación es incorrecta antes de ejecutar el *golpe*, debe corregirla (ver Regla 14.5).

1.3c Penalizaciones

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

Una penalización también se aplica cuando:

- Otra persona realiza una acción que infringiría las Reglas si fuera ejecutada por el jugador o su *caddie*, y esa persona la hace a petición del jugador o con la autorización de este, o
- El jugador ve a otra persona que va a ejecutar una acción relacionada con su bola o *equipamiento*, y sabe que infringiría las Reglas si él mismo o su *caddie* la realizase, y no toma medidas razonables para oponerse o evitar que suceda.

(2) **Niveles de Penalización:** Las penalizaciones están destinadas a anular cualquier posible ventaja para el jugador. Hay tres niveles principales de penalización:

- Un golpe de penalización. Esta penalización se aplica tanto en *match play* como en *juego por golpes* bajo ciertas Reglas cuando: (a) la potencial ventaja de una infracción es menor o (b) el jugador se alivia con penalización jugando una bola desde un lugar diferente de donde reposa la original.
- Penalización General (Pérdida de Hoyo en Match Play, Dos Golpes de Penalización en Juego por Golpes). Esta penalización se aplica por una infracción a la mayoría de las Reglas, donde la potencial ventaja es más significativa que cuando solo se aplica un golpe de penalización.
- Descalificación. Tanto en *match play* como en *juego por golpes*, un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones o infracciones a las Reglas que impliquen una grave falta de conducta (ver Regla 1.2) o cuando la potencial ventaja obtenida es tan significativa que el score 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
- La aplicación incorrecta de una penalización, o el no aplicarla, debe mantenerse solo si es demasiado tarde para corregirla (ver Reglas 20.1b(2) - 20.1b(3), 20.2d y 20.2e).

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

(4) **Aplicando Penalizaciones a Múltiples Infracciones a las Reglas**. Si un jugador recibe múltiples penalizaciones por infringir varias Reglas o la misma Regla varias veces, depende de si ha habido un evento intermedio y en lo que el jugador hizo:

Para el propósito de la aplicación de esta Regla, existen dos eventos intermedios:

- La finalización de un *golpe*, y

- Ser consciente o tomar conciencia de una infracción a una Regla (esto incluye cuando el jugador sabe que ha quebrantado 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 Penalización Única por Múltiples Infracciones entre Eventos Intermedios: Si un jugador quebranta varias Reglas o la misma Regla varias veces entre eventos intermedios, el jugador recibe una sola penalización.

  Si las Reglas infringidas tienen distintas penalizaciones, el jugador solo recibe la penalización más alta.

- Se Aplican Múltiples Penalizaciones por Infracciones Antes y Después del Evento Intermedio: Si un jugador infringe una Regla y después quebranta la misma u otra Regla luego de un evento intermedio, el jugador recibe múltiples penalizaciones.

  Excepción – No Reponer una Bola Movida: Si un jugador está obligado a *reponer* una bola *movida* según la Regla 9.4 y no lo hace, y juega desde un *lugar equivocado*, solo tiene la *penalización general* según la Regla 14.7a.

Pero cualesquier golpes de penalización que reciba un jugador por obtener alivio con penalización (como un golpe de penalización según las Reglas 17.1, 18,1 y 19.2) son siempre aplicados además de cualquier otra penalización.

Clarificaciones Regla 1.2 Estándares de Conducta del Jugador

1.2a/1 – Determinando si el Jugador Ha Cometido una Grave Falta de Conducta

Para determinar si un jugador ha cometido una grave falta de conducta, el *Comité* debe considerar todas las circunstancias. Aunque el *Comité* determine que la falta de conducta es grave puede considerar más apropiado advertir al jugador que la repetición de la mala conducta u otra similar resultará en su descalificación, en lugar de descalificarlo en primera instancia.

Ejemplos de acciones de un jugador que probablemente se considerarían graves falta de conducta, incluyen:

- Deliberadamente causar daño grave a un *green*.
- No estar de acuerdo con la preparación del campo, tomándolo a su cargo para mover las marcas de salida o las estacas de límites.

- Poner en peligro la seguridad de otros, como arrojando un palo hacia otro jugador o espectador.
- Distraer deliberadamente a otros jugadores mientras están ejecutando *golpes*.
- Quitar *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* para perjudicar a otro jugador luego de que este le solicitara dejarlos en su lugar.
- Rehusarse reiteradamente a levantar una bola en reposo cuando interfiere el juego de otro jugador en *juego por golpes*.
- Jugar deliberadamente alejándose del hoyo y luego hacia el hoyo para ayudar a su compañero (como ayudando al compañero a que vea la caída en el green).
- Deliberadamente no jugar de acuerdo con las Reglas, y al hacerlo potencialmente ganar una ventaja significativa a pesar de incurrir en penalización por infracción a la Regla aplicable.
- Usar reiteradamente lenguaje vulgar y/u ofensivo.
- Utilizar un hándicap que ha sido establecido con el propósito de otorgar una ventaja injusta o utilizar la vuelta que se está jugando para establecer dicho hándicap.
- Negarse a identificar una bola encontrada, que podría ser la del jugador.

Ejemplos de acciones de un jugador que, aunque implican falta de conducta, probablemente no serían consideradas como graves, incluyen:

- Arrojar un palo al suelo, dañando el palo y ocasionando un daño menor al césped.
- Lanzar un palo hacia una bolsa de palos que, sin intención, golpea a otra persona.
- Sin el debido cuidado, distraer a otro jugador ejecutando un *golpe*.

Clarificaciones Regla 1.3: Jugando de acuerdo con las Reglas

1.3b(1)/1 – Descalificando Jugadores que Conocen una Regla pero Acuerdan Ignorarla

Si dos o más jugadores acuerdan ignorar cualquier Regla o penalización que saben es aplicable, serán descalificados salvo que el acuerdo sea hecho antes de la *vuelta* y es dejado sin efecto antes de que cualquier jugador involucrado en el acuerdo comience su *vuelta*.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, dos jugadores acuerdan considerar los putts que están dentro del largo de un palo del *hoyo* como *embocados*, cuando saben que deben *embocar* en cada *hoyo*.

Mientras están en el primer *green*, otro jugador en el grupo se entera del acuerdo. Este jugador les insiste a los dos jugadores que hicieron el acuerdo que *emboquen*, y ellos lo hacen.

Aunque ninguno de los jugadores que hizo el acuerdo actuó en base al mismo dejando de embocar, ellos igual están descalificados porque acordaron ignorar la Regla 3.3c (Dejar de Embocar).

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

La Regla 1.3b(1) no se aplica y no hay penalización si los jugadores acuerdan ignorar una Regla de la que no tienen conocimiento o dejan de aplicar una penalización que no saben existe.

Ejemplos donde dos jugadores desconocen una Regla o donde dejaron de aplicar una penalización y por lo tanto no están descalificados según la Regla 1.3b(1), incluyen:

- En un match, dos jugadores acuerdan anticipadamente concederse todos los putts dentro de una longitud específica, pero no saben que las Reglas les prohíben concederse putts de esta forma.
- Antes de un match a 36 hoyos, dos jugadores acuerdan que solo jugarán 18 hoyos y que quien vaya perdiendo en ese momento concederá el match, sin saber que este acuerdo no cumple con las Condiciones de la Competición.

  El match se juega sobre ese acuerdo y el jugador que iba perdiendo luego de 18 hoyos concede el match. Dado que los jugadores no saben que un acuerdo así no está permitido, la concesión se mantiene.
- En una competición *juego por golpes*, el jugador y su *marcador*, que también es un jugador, no están seguros si el área de *alivio* de un *terreno en reparación* es de uno o dos *largos de palo*. Sin conocer la Regla, acuerdan que es del largo de dos palos y el jugador se alivia con una bola *dropeada* casi al largo de dos palos del punto más cercano de alivio total. Mas tarde durante la vuelta, el *Comité* toma conocimiento de ello.

  A pesar de que ningún jugador está descalificado según la Regla 1.3b(1) porque la desconocían, el jugador ha jugado desde *lugar equivocado* y tiene penalización según la Regla 14.7 (Jugando desde Lugar Equivocado). No hay penalización por dar accidentalmente información incorrecta sobre las Reglas de Golf.

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

- 9.6/2 – Donde Reponer la Bola Cuando Fue Movida de una Posición Desconocida.
- 17.1a/2 – Bola Perdida Ya Sea en un Área de Penalización o en una Condición Anormal del Campo Adyacente.
- 17.1d(3)/2 – Jugador Dropea Bola Basado en Estimar Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Márgen de un Área de Penalización Que Luego Resulta Ser Punto Equivocado.

1.3c/1 – Un Jugador No es Descalificado de una Competición Cuando Esa Vuelta No Cuenta

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

Por ejemplo, en una competición por equipos de cuatro jugadores, donde los tres mejores scores de cada vuelta son sumados para obtener el score del equipo para cada *vuelta*, un jugador es descalificado de la segunda *vuelta* por no corregir el error de jugar *bola equivocada*. El score del jugador no cuenta para el equipo en la segunda *vuelta*, pero contará para cualquier otra *vuelta* de la competición.

1.3c/2 – Aplicando Penalizaciones de Descalificación, Concesiones o Número Incorrecto de Golpes en un Desempate en Juego por Golpes

Durante un desempate en una competición *juego por golpes*, las Reglas se aplican de la siguiente manera:

- Si un jugador es descalificado (como por ejecutar un golpe con un palo no conforme), está descalificado solo del desempate y tiene derecho a cualquier premio que haya ganado en la competición en sí misma.
- Si dos jugadores están en el desempate, uno de ellos está autorizado a conceder el desempate al otro.
- Si por error el Jugador A le informa un número de golpes equivocado al Jugador B, y de ello resulta que el Jugador B levanta su bola (como cuando piensa que perdió el desempate con el Jugador A), el Jugador B tiene permitido *reponer* la bola sin penalización y completar el hoyo. El Jugador A no es penalizado.

1.3c(1)/1 – Acción de Otra Persona Infringe una Regla para el Jugador

Un jugador es responsable cuando la acción de otra persona infringe una Regla con respecto al jugador, si es hecha a pedido del jugador o si este ve la acción y la permite.

Ejemplos de cuándo un jugador tiene penalización porque ha pedido o permitido la acción, incluyen:

- Un jugador pide a un espectador que mueva un *impedimento suelto* cerca de su bola. Si la bola se *mueve*, el jugador incurre en un golpe de penalización según la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Tocar la Bola de forma Deliberada o Causar que se Mueva) y la bola debe ser respuesta.
- La bola de un jugador está siendo buscada en césped alto. Un espectador encuentra la bola y presiona el césped hacia abajo alrededor de la bola *mejorando las condiciones que afectan al golpe*. Si el jugador, viendo que esto está por suceder, no toma medidas razonables para tratar de detener al espectador, incurre en la *penalización general* por infringir la Regla 8.1a (Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe).

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

Si un jugador quebranta una Regla que implica una penalización de un golpe, toma conocimiento de la infracción y luego infringe la misma Regla o una diferente que también acarrea la penalización de un golpe, aunque se trate de dos penalizaciones de un golpe, eso no altera el hecho de que el jugador recibe ambas penalizaciones para dos golpes de penalización en total.

Por ejemplo, un jugador levanta su bola en e*l área general* para identificarla, sin *marcar* la posición de la misma. Otro jugador le informa al jugador sobre la penalización y que tiene un golpe de penalización según la Regla 7.3. Antes de *reponer* la bola, el jugador limpia lo bola más allá de lo necesario para identificarla, también en infracción a la Regla 7.3. Cuando el jugador fue advertido sobre la primera penalización, ese fue un evento intermedio y por ello el jugador también tiene un golpe de penalización por limpiar la bola, lo que significa que el jugador tiene un total de dos golpes de penalización. (Nueva)

1.3c(4)/2 – Jugador Quebranta Regla y Luego Infringe Otra Regla como Parte de Su Próximo Golpe

Si un jugador quebranta una Regla sin advertir la infracción y luego infringe la misma u otra Regla al jugar su bola, tiene una sola penalización.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, un jugador se alivia de una *obstrucción inamovible* cerca de un *green*, pero por error *dropea* la bola en un *lugar equivocado*. Antes de jugar la bola, el jugador quita arena en su *línea de juego* en el *área general* quebrantando la Regla 8.1a y luego ejecuta un *golpe* desde el *lugar equivocado*. Como no hubo un evento intermedio entre quitar la arena y jugar la bola desde *lugar equivocado*, el jugador tiene una sola *penalización general* de dos golpes. (Nueva)

REGLA

2

El Campo

Propósito de la Regla:

La Regla 2 establece las cosas básicas que todo jugador debería saber sobre el campo:

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

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

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

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

2.2 Áreas Definidas del Campo

Hay cinco áreas definidas del campo.

2.2a El Área General

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

Se llama *"área general"* porque:

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

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO

El **área general** cubre toda el área del campo excepto las siguientes:

1. El área de salida
2. Áreas de penalización
3. Bunkers
4. El green

2.2b Las Cuatro Áreas Específicas

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

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

2.2c Determinando el Área del Campo Donde la Bola Reposa

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

Una bola siempre se trata como reposando en una sola *área del campo*:

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

- *Impedimentos sueltos* (Regla 15.1),
- *Obstrucciones movibles* (Regla 15.2), y
- *Condiciones anormales del campo,* que son *agujeros de animal, 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 Prohibidos

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 el juego no está permitido.

Un jugador debe aliviarse cuando:

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

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

REGLA 3 La Competición

Propósito de la Regla:

La Regla 3 cubre los tres elementos centrales de todas las competiciones de golf:

- Jugando ya sea match play o juego por golpes,
- Jugando de forma individual o con un compañero como parte de un bando, y
- Registrando scores ya sean gross (sin aplicar golpes de hándicap) o netos (se aplican golpes de hándicap).

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones

3.1a Modalidad de Juego: Match Play o Juego por Golpes

(1) **Match Play o Juego por Golpes Habitual**. Son formas muy diferentes de juego:

- En *match play* (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 habitual de *juego por golpes* (ver Regla 3.3), todos los jugadores compiten contra todos en base al score total - es decir, la suma de todos los *golpes* del jugador en cada hoyo (incluyendo los *golpes* ejecutados y los de penalización), en todas las *vueltas*.

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

Ver Procedimientos del Comité, Sección 6C(11) (consideraciones para el Comité encargado de una competición, que combina ambas formas de juego en una vuelta).

(2) **Otras Modalidades de Juego por Golpes.** La Regla 21 cubre otras modalidades de *juego por golpes* (*Stableford, Score Máximo y Par/Bogey*), que utilizan diferentes métodos de registrar scores. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades, con las modificaciones de la Regla 21.

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

El golf es jugado por jugadores en forma individual compitiendo por su cuenta, 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 los Jugadores Registran los Scores: Scores Gross o Netos

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

- El "score gross" del jugador para un hoyo o *vuelta* es el número total de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalización).
- No se aplica el hándicap del jugador.

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

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

3.2 Match Play

Propósito de la Regla:

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

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

3.2 a Resultado del Hoyo y del Match

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

- Termina el hoyo con un número de golpes inferior (incluyendo *golpes* ejecutados y de penalización) que el *contrario, o*
- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* incurre en la *penalización general* (pérdida del hoyo).

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

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

- El jugador y el *contrario* terminan el hoyo con el mismo número de golpes (incluyendo *golpes* ejecutados y 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 ellos haya ejecutado un *golpe* para comenzar el hoyo).

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

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

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

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

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

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

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5A(7) (recomendaciones sobre como el resultado de un match se convierte en final).

3.2b Concesiones

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

- Concediendo el Siguiente Golpe. Se permite en cualquier momento antes de que el *contrario* ejecute el siguiente *golpe*.
  - >> El *contrario* en ese momento ha *terminado* el hoyo con un score que incluye el *golpe* concedido y cualquiera puede retirar la bola.
  - >> Una concesión hecha mientras la bola del *contrario* está en movimiento como consecuencia del *golpe* anterior, se aplica al siguiente golpe del *contrario*, a menos que la bola termine *embocada* (en cuyo caso la concesión es irrelevante).
  - >> El jugador puede conceder el siguiente *golpe* desviando o deteniendo la bola en movimiento del *contrario*, solo si lo hace específicamente para conceder el próximo golpe y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que pueda terminar *embocada*.
- Concediendo un Hoyo: Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de comenzar el hoyo.

  Un jugador y el *contrario* no están autorizados a concederse hoyos recíprocamente con el objeto de acortar el match. Si lo hacen sabiendo que no está permitido, son **descalificados**.
- Concediendo el Match: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluso antes de comenzar el match.

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

- Esto se puede hacer verbalmente o con una acción que muestre notoriamente la intención del jugador de conceder el *golpe*, el hoyo o el match (como haciendo un gesto).
- 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 posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2).

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

3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

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

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

- Declarando Hándicap Más Alto: El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de golpes que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalización.
- Declarando Hándicap Más Bajo: No hay penalización y el jugador debe usar el hándicap más bajo declarado para calcular el número de golpes que el jugador da o recibe.

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

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

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

Si los jugadores no aplican o aplican equivocadamente golpes de hándicap en un hoyo, el resultado acordado del hoyo es válido, salvo que corrijan el error a tiempo (ver Regla 3.2d(3)).

3.2 d Responsabilidades del Jugador y del Contrario

(1) **Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva.** En cualquier momento, durante el juego de un hoyo o después de completarlo, el *contrario* puede preguntar al jugador el número de *golpes* que lleva en el hoyo (incluyendo golpes ejecutados y de penalización).

Esto es para permitir que el *contrario* decida cómo jugar el siguiente *golpe* y el resto del hoyo o para confirmar el resultado del hoyo recién completado.

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

- Debe decir el número de *golpes* correcto.
- Si no responde a la petición del *contrario*, se considera que ha dado un número de golpes incorrecto.

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

- Número de Golpes Incorrecto Dado Durante el Juego del Hoyo: El jugador debe decir el número correcto de *golpes* que lleva, antes de que el *contrario* ejecute otro *golpe* o tome una acción similar (como la concesión del próximo *golpe*, o del hoyo).
- Número de Golpes Incorrecto Dado Después de Completar el Hoyo: El jugador debe decir el número correcto de *golpes* empleados:
  - >> Antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo o tome una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match), o
  - >> En el último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a (5)).

Excepción – No hay Penalización si no Afecta al Resultado del Hoyo: Si el jugador declara un número de golpes incorrecto después de completar el hoyo, pero esto no afecta lo que el *contrario* entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el hoyo, no hay penalización.

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

- Debe comunicársela al *contrario* tan pronto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta que tan cerca está del *contrario* y otros factores prácticos. Puede no siempre ser posible comunicarle la penalización al *contrario* antes de que este ejecute su próximo golpe.

- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en una 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* ejecute otro *golpe* o tome una acción similar (como la concesión del próximo *golpe* o del hoyo), incurre en la ***penalización general (pérdida del hoyo)*.**

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

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

Si los jugadores por error acuerdan un resultado equivocado:

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

Excepción – Cuando un Jugador Pide un Fallo a Tiempo: Si el jugador pide un fallo a tiempo (ver Regla 20.1b) y se descubre que el *contrario*: (1) informó un número de golpes incorrecto o (2) no comunicó una penalización al jugador, el resultado del match deberá corregirse.

(4) **Protegiendo los Propios Derechos e Intereses.** En un match los jugadores deberían proteger sus propios derechos e intereses, según las Reglas:

- Si el jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que tiene una penalización, puede elegir actuar o no sobre la infracción.
- **Pero** si el jugador y el *contrario* acuerdan no aplicar las Reglas o una penalización que saben se aplica, y cualesquiera de esos jugadores ha iniciado la *vuelta*, están ***descalificados*** según 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 un fallo según la Regla 20.1b.

Si un *árbitro* es asignado a un match para toda la *vuelta*, es responsable de actuar ante cualquier infracción a las Reglas que vea o le sea informada (ver Regla 20.1b(1)).

3.3 Juego por Golpes

Propósito de la Regla:

El juego por golpes tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a las tarjetas de score 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 score del jugador) deberán certificar que los scores del jugador registrados para cada hoyo son correctos y el jugador deberá entregar la tarjeta de score al Comité.

3.3a Ganador en Juego por Golpes

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

En una competición con hándicap, esto significa el menor número total de golpes netos.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5A(6) (las Condiciones de la Competición deberían especificar como se resolverán los empates).

3.3b Registrando Scores en Juego por Golpes

Los scores del jugador son registrados en su *tarjeta de score* 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 se produzca.

(1) **Responsabilidades del Marcador: Registrando y Certificando Scores en la Tarjeta de Score.** Después de cada hoyo durante la vuelta, el *marcador* debería confirmar con el jugador el número de

golpes en ese hoyo (incluyendo golpes ejecutados y de penalización) y registrar el score gross en la *tarjeta de score*.

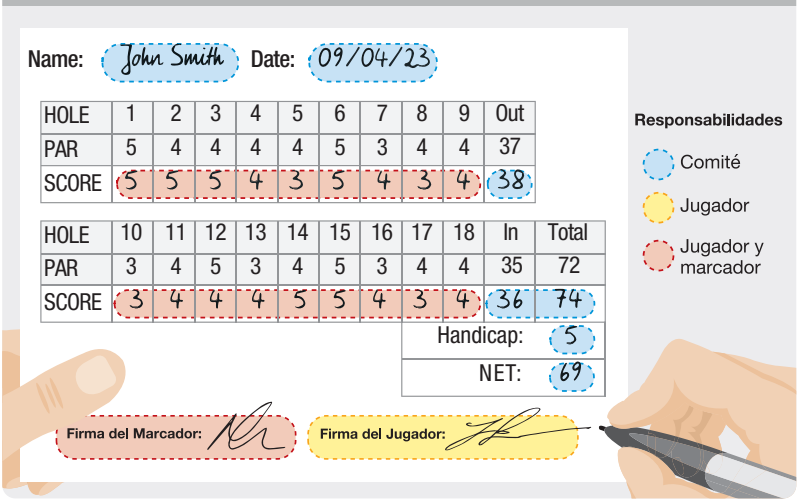
Cuando la *vuelta* ha sido completada:

- El *marcador* debe certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*.
- Si el jugador ha tenido más de un *marcador*, cada uno de ellos deberá certificar los scores de los hoyos en los que fue el *marcador*, **pero** si uno de los *marcadores* vio al jugador jugar todos los hoyos, ese *marcador* puede certificar los scores de todos los hoyos.

Un *marcador* puede negarse a certificar el score del jugador para un hoyo que el *marcador* cree que es equivocado. En tal caso el *Comité* necesitará considerar la evidencia disponible y tomar una decisión sobre el score del jugador para el hoyo. Si el *marcador* aún se niega a certificar el score del jugador para el hoyo, el *Comité* puede certificarlo o aceptar la certificación por alguien más que vio las acciones del jugador en el hoyo en cuestión.

Si un *marcador*, que es jugador, a sabiendas certifica un score equivocado para un hoyo, debería ser ***descalificado*** según la Regla 1.2a.

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE SCORE RESPONSABILIDADES EN JUEGO POR GOLPES CON HANDICAP



(2) **Responsabilidades del Jugador: Certificando los Scores de los Hoyos y Entregando la Tarjeta de Score**. Durante la *vuelta*, el jugador debería llevar registro de sus scores para cada hoyo.

Cuando la *vuelta* ha sido completada, el jugador:

- Debería revisar cuidadosamente los scores registrados en los hoyos por el *marcador* y aclarar cualquier cuestión dudosa con el *Comité*,
- Debe asegurarse que el *marcador* certifique los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*,
- No debe cambiar el score registrado en un hoyo por el *marcador* **excepto** con el consentimiento del *marcador* o con la aprobación del *Comité* (pero, no se requiere ni al jugador ni al *marcador* hacer una certificación extra al score cambiado) y
- Debe certificar los scores registrados en los hoyos en la *tarjeta de score* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual el jugador no debe modificarla.

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

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

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (recomendaciones sobre cómo definir cuándo se ha entregado la *tarjeta de score*).

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local L-1 (reduciendo penalización por entregar una tarjeta de score sin los scores de los hoyos certificados).

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

- Score Entregado Mayor que el Real: El score mayor se mantiene para el hoyo.
- Score Entregado Menor que el Real o Sin Score: El jugador está **descalificado**.

Excepción – No Incluir una Penalización que se Desconocía: Si uno o más de los scores registrados en los hoyos del jugador es más bajo que el real, porque no incluyó uno o más golpes de penalización que el jugador desconocía haber incurrido antes de entregar la *tarjeta de score:*

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

Esta excepción no se aplica:

- Cuando la penalización excluida es de descalificación, o
- Cuando se le informó al jugador que podría tener penalización o, no estaba seguro de que era aplicable, y no planteó la duda al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de score*.

(4) **El Jugador No es Responsable de Mostrar su Hándicap en la Tarjeta de Score o Sumar los Scores.** No es necesario que el hándicap de un jugador esté anotado en la *tarjeta de score* o que los jugadores sumen sus propios scores. Si el jugador entrega una *tarjeta de score* en la que cometió un error en anotar o aplicar el hándicap, o donde se cometió un error al sumar los scores, no hay penalización.

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

- Sumar los scores del jugador, y
- Calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición y usarlos para calcular el score neto del jugador.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8 Modelo Regla Local L-2 (haciendo responsable al jugador por el hándicap en la tarjeta de score).

3.3c Dejar de Embocar

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

- Debe corregir el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de score*.

- Si así no lo hace, está **descalificado**.

Ver Reglas 21.1, 21.2 y 21.3 (Reglas para otras modalidades del juego por golpes (*Stableford, Score Máximo* y *Par/Bogey*) en las que los registros de scores son diferentes y el jugador no es descalificado si no emboca).

Clarificaciones Regla 3.2: Match Play

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

A pesar de que un jugador tiene permitido conceder un hoyo a su *contrario* en cualquier momento antes de que ese hoyo finalice, un jugador y su *contrario* no tienen permitido acordar concederse hoyos uno al otro para acortar el match.

Por ejemplo, antes de comenzar el match, un jugador y su *contrario* acuerdan alternarse la concesión de los hoyos 6, 7, 8 y 9.

Si ellos saben que las Reglas no les permiten realizar concesiones de esta manera y comienzan el match sin cancelar este acuerdo, ambos jugadores están descalificados según la Regla 1.3b(1) (Responsabilidad del Jugador en la Aplicación de las Reglas).

Si los jugadores desconocen que esto no está permitido, el match se mantiene como fue jugado.

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

Si un jugador concede el hoyo a su *contrario*, pero luego descubre que el jugador ha *embocado* en menos golpes, la concesión no fue válida ya que el hoyo se había completado. (Nueva)

3.2b(2)/1 – Una Concesión es No Válida cuando un Caddie Intenta Hacerla

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

Si el *contrario* toma una acción basada en el intento del *caddie* de conceder, como levantar una *bola en juego* o un *marcador de bola*, eso sería un malentendido razonable bajo la Regla 3.2b(2). No hay

penalización y la bola o *marcador de bola* debe ser *repuesto* salvo que el jugador luego haga la concesión.

Sin embargo, si el *caddie* que hizo la concesión inválida levantó la bola o *marcador de bola* del *contrario* o de su jugador, su jugador tendría penalización si ese acto fue una infracción a la Regla 9.4 o a la Regla 9.5.

3.2c(1)/1 – Declarar Hándicap Superior al que le Corresponde es Infracción Aunque el Hoyo Afectado no Haya Sido Jugado

Si el jugador declara a su *contrario* un hándicap más alto al que le corresponde antes de jugar el hoyo que se vería afectado, igual está descalificado dado que eso podría haber afectado la estrategia del *contrario*.

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

El Jugador A es descalificado según la Regla 3.2c(1) porque el Jugador B ejecutó un golpe entendiendo que el Jugador A tendría dos golpes de hándicap.

3.2c(1)/2 –Jugador Da al Contario Información Incorrecta sobre el Hándicap Antes de un Match con Hándicap

Si un jugador le da al *contrario* información incorrecta con relación a su hándicap y de ello resulta que el jugador da muy pocos o recibe muchos golpes, el jugador es descalificado según la Regla 3.2c(1).

Por ejemplo, un jugador le dice a su *contrario* un Hándicap Index™ incorrecto, o un Hándicap de Campo™ o Hándicap de Juego™ que el jugador calculó incorrectamente, y este es usado para determinar cuántos golpes de hándicap habrá en el match. Si eso significa que el jugador recibirá muchos golpes o dará demasiados pocos golpes de hándicap debido a la información incorrecta, y el error no es corregido antes de que el *contrario* ejecute su próximo *golpe*, el jugador está descalificado (Nueva)

3.2d(1)/1 – Significado de la Excepción "No hay Penalización si No Afecta el Resultado del Hoyo"

Durante el juego de un hoyo, un jugador debe dar el número correcto de los golpes que lleva así el *contrario* puede decidir cómo jugar el hoyo. No obstante, luego de que un hoyo se ha completado, si un jugador da un número incorrecto de los golpes que empleó, no hay penalización según la Excepción a la Regla 3.2d(1) si el hacerlo no afecta lo que el *contrario* entiende sobre si el hoyo fue ganado, perdido o empatado.

Por ejemplo, luego de completar un hoyo, el *contrario* hace 7 y el jugador por error dice que ha hecho 5, cuando realmente hizo 6. Luego de comenzar el siguiente hoyo, el jugador advierte que ha hecho 6. Dado que el número incorrecto de golpes realizados no cambian el hecho de que el jugador ganó el hoyo, no hay penalización.

3.2d(1)/2 – Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Varios Hoyos Más Tarde

Si un jugador da un número incorrecto de los golpes empleados luego de completado el hoyo, el jugador tiene la penalización general si el error afecta el resultado del hoyo y no es corregido a tiempo. En tal caso el estado del match debe ser corregido.

Por ejemplo, luego de completar el primer hoyo el jugador le dice a su *contrario* que su score fue 4 pero realmente fue 5. El *contrario* hizo 5 en el hoyo. Luego de jugar varios hoyos más, el jugador advierte que le ha dado al contrario un número equivocado de golpes ejecutados en el hoyo 1.

Aunque el hoyo hubiera resultado en un empate si se hubiera dado el número correcto de golpes ejecutados, el jugador está penalizado con la pérdida del primer hoyo dado que el error afectó el entendimiento del resultado del hoyo. El resultado del match debe ser corregido.

3.2d(1)/3 – Número Incorrecto de Golpes Empleados Dado por el Jugador Luego de Completado el Hoyo y el Error Se Descubre Después de que el Resultado del Match es Final

Si un jugador inadvertidamente da un número erróneo de los golpes empleados luego de completado el hoyo, pero el error no es descubierto hasta después de que el resultado del match es final (Regla 3.2a(5) - Cuando el Resultado es Final), el resultado del match se mantiene como fue jugado.

Por ejemplo, luego de completar el hoyo 17 el jugador le dice a su *contrario* que su score fue 3 pero realmente fue 4. El *contrario* hizo 4 en el hoyo. Los jugadores juegan el hoyo 18 y el resultado de que el jugador gana el match 1 arriba es final. El jugador luego descubre que le ha dado a su *contrario* un número incorrecto de golpes empleados en el hoyo 17.

Dado que el jugador dio, sin darse cuenta, el número erróneo de golpes y el resultado del match es final, no hay penalización y el resultado del match se mantiene, con el jugador como ganador (Regla 20.1b(3) Solicitud de un Fallo Luego de que el Resultado del Match sea Final).

3.2d(1)/4 – Cambiar de Idea Sobre Obtener Alivio con Penalización No es Dar Número Incorrecto de los Golpes que Lleva

El número correcto de los golpes que lleva significa solo los golpes que el jugador ya ha ejecutado, y cualquier golpe de penalización que haya recibido.

Por ejemplo, la bola del jugador reposa en un *área de penalización* y el *contrario* le pregunta como pretende proceder. Aunque no está obligado a contestar, el jugador le dice que tomará alivio con penalización. Luego que el *contrario* juega, el jugador decide jugar la bola como reposa en el *área de penalización*.

El jugador tiene derecho a cambiar de idea y no hay penalización por hacerlo, dado que enunciar futuras intenciones no es lo mismo que informar el número de golpes que lleva.

3.2d(2)/1 – "Tan Pronto como sea Razonablemente Posible" No Siempre es Antes del Próximo Golpe del Contrario

La frase "tan pronto como sea razonablemente posible" permite considerar todas las circunstancias relevantes, especialmente cuán cerca está el jugador del *contrario*.

Por ejemplo, si el jugador toma alivio por bola injugable cuando el *contrario* está en el lado opuesto del fairway y el *contrario* juega antes de que el jugador pueda caminar y acercarse para informarle sobre la penalización, "tan pronto como sea razonablemente posible" puede ser mientras están caminando hacia el *hoyo* para ejecutar sus próximos *golpes*.

No hay un procedimiento establecido para determinar qué es "tan pronto como sea razonablemente posible", pero no siempre significa antes de que el *contrario* ejecute su próximo *golpe*.

3.2d(3)/1 – Dar Deliberadamente un Resultado del Match Incorrecto o No Corregir el Malentendido del Contrario sobre el Resultado del Match Puede Llevar a la Descalificación

La Regla 3.2d(3) supone que los jugadores conocen el resultado del match, pero no requiere a un jugador que le informe al contrario sobre cómo va el match.

Si un jugador deliberadamente da un resultado incorrecto del match o intencionalmente no corrige un malentendido del *contrario* sobre el resultado de este, no ha dado un número incorrecto de los golpes que lleva. Pero, el *Comité* debería descalificar al jugador según la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

3.2d(4)/1- Significado de "Acuerdan" en la Regla 3.2d(4)

Un jugador que en un match sabe o cree que su *contrario* ha quebrantado una Regla que implica penalización, puede optar por no actuar sobre la infracción, pero el jugador y el *contrario* no pueden acordar ignorar una infracción o penalización que saben se aplica. Para que haya un acuerdo, ambos jugadores necesitan haber estado involucrados en la decisión de ignorar la infracción o la penalización.

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

- Durante el juego de un hoyo, el jugador ve a su *contrario* levantar su bola para identificarla, sin haber previamente *marcado* su posición. El jugador le dice al *contrario* que no *marcar* es una infracción a las Reglas, pero también le informa al *contrario* que él (el jugador) no va a actuar sobre la infracción. Fue decisión exclusiva del jugador no actuar sobre la infracción y, por lo tanto, no hubo acuerdo.
- Durante el juego de un hoyo, el *contrario* le dice al jugador que él (el *contrario*) ha tocado arena en el *bunker* durante el backswing. El jugador confirma que ello implica una penalización de pérdida del hoyo, pero le informa al *contrario* que él (el jugador) no va a actuar sobre la infracción. Fue decisión exclusiva del jugador no actuar sobre la infracción, y consecuentemente no hubo acuerdo.

En esos casos, cuando el jugador por decisión propia decide no actuar sobre una infracción y se lo informa al *contrario*, el jugador no puede cambiar esa decisión luego de que cualquiera de los jugadores ejecute otro *golpe* en el hoyo o, si no se ejecutan más *golpes* en ese hoyo, una vez que cualquier jugador ejecute un *golpe* en la siguiente *área de salida*.

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

- Durante el juego de un hoyo, el jugador ve a su *contrario* levantar su bola para identificarla, sin haber previamente *marcado* su posición. El jugador le dice al contrario que no *marcar* es una infracción a las Reglas pero, luego de discutir, el jugador y el *contrario* concluyen que no quieren aplicar penalizaciones en situaciones donde no se obtiene una clara ventaja por la infracción a la Regla. Como ambos jugadores estuvieron involucrados en determinar el resultado de la situación, y luego acordaron no aplicar la penalización, ha habido un acuerdo para ignorar la infracción de las Reglas, y ambos jugadores están descalificados según la Regla 1.3b.

- Durante el juego de un hoyo, el *contrario* le dice al jugador que él (el contrario) ha tocado arena en el *bunker* durante el backswing. El jugador confirma que ello implica la penalización de pérdida del hoyo, pero el *contrario* le sugiere al jugador que pasen por alto la infracción ya que no se obtuvo ninguna ventaja real. El jugador decide no aplicar la penalización. Como el jugador fue influenciado por el *contrario* en su decisión de no actuar sobre la infracción, ha habido un acuerdo y ambos jugadores están descalificados según la Regla 1.3b. (Nueva)

Clarificaciones Regla 3.3: Juego por Golpes

3.3b/1 – Jugadores Deben estar Acompañados por un Marcador Durante Toda la Vuelta

El objetivo de un *marcador* es certificar que el score del jugador para cada hoyo es mostrado correctamente en la *tarjeta de score* del jugador. Si un *marcador* no está con el jugador durante toda la *vuelta*, la *tarjeta de score* no puede ser debidamente certificada.

Por ejemplo, si un jugador juega varios hoyos sin su *marcador* y este registra los scores del jugador en los hoyos que jugó solo, la *tarjeta de score* no puede ser debidamente certificada según la Regla 3.3b.

El jugador debería haber insistido en que el *marcador* lo acompañe todos los hoyos. Si el *marcador* estaba imposibilitado de hacerlo, el jugador debería haber solicitado a otra persona asistirlo como *marcador*. Si esto no fue posible, el jugador debió interrumpir el juego e informar al *Comité* para que otro *marcador* pudiera ser asignado.

3.3b/2 – Información Puesta en Ubicación Equivocada en la Tarjeta de Score Aun Puede Ser Aceptable

A pesar de que todos los requerimientos de la Regla 3.3b se deben cumplir antes de que la *tarjeta de score* sea entregada, no hay penalización si, por error, la información correcta es registrada en la *tarjeta de score* en otro lugar del que se esperaba estuviera, excepto que el score de cada hoyo en la *tarjeta de score* debe estar identificado con el hoyo correcto. (ver Clarificación 3.3b(3)/1).

Por ejemplo:

- Si el jugador y el *marcador* certifican los scores de los hoyos en el lugar donde se esperaba que certificara el otro, los scores del jugador han sido certificados conforme lo requerido por la Regla 3.3b. Lo mismo sería cierto si se usaran iniciales en lugar del nombre completo.

- Si los scores del jugador son registrados en la *tarjeta de score* del *marcador* y los del marcador en la del jugador, pero los scores son correctos y ambas *tarjetas de score* están certificadas, las mismas deberían ser aceptadas en tanto los jugadores informen al *Comité* que *tarjeta de score* pertenece a cada jugador. Como la naturaleza de este error es administrativo, no hay tiempo límite para hacer una corrección tal (ver Regla 20.2d(2)).

3.3b/3 – Otra Tarjeta de Score Puede Ser Usada si la Oficial Está Dañada o Perdida

A pesar de que un jugador debería entregar la *tarjeta de score* que fue entregada por el *Comité*, la Regla 3.3b no requiere que sea entregada la misma en el caso de que se haya dañado o perdido.

Por ejemplo, si el *marcador* pierde una *tarjeta de score* de papel que había sido entregada por el *Comité*, sería aceptable usar otra *tarjeta de score* (como una del club) en tanto tenga el nombre del jugador, los scores de cada hoyo y esté certificada por el jugador y *marcador*.

Cuando se utiliza un sistema electrónico de score y el jugador o el *marcador* pierden la conexión a internet o hay un problema técnico, los jugadores deberían plantear el tema al *Comité* tan pronto como sea posible y no más tarde que inmediatamente luego de terminada la vuelta.

3.3b(2)/1 – Los Jugadores Solo Están Obligados a Registrar Scores en una Tarjeta de Score

Hay una diferencia entre pedir a los jugadores que registren el score para una *vuelta* en una computadora (como para propósitos de aplicación de hándicap) y requerir registrar el score utilizando una forma electrónica de *tarjeta de score* aprobada por el *Comité* (como una aplicación móvil para registrar scores).

El *Comité* puede requerir a los jugadores usar una *tarjeta de score* que no sea en papel (como una tarjeta de score electrónica), pero el *Comité* no tiene autoridad para imponer una penalización según la Regla 3.3b(2) por omitir ingresar scores en cualquier otro lugar.

Sin embargo, para ayudar en cuestiones administrativas (como una producción y comunicación eficiente de los resultados de la competición), un *Comité* puede aplicar una penalización según un Código de Conducta (Regla 1.2b) o aplicar sanciones disciplinarias (como por ejemplo prohibir participar de la próxima competición) por omitir ingresar los scores en algún otro lugar.

3.3b(2)/2 – Aplicación de la Excepción por Marcador que No Cumple con sus Responsabilidades

Según la Excepción a la Regla 3.3b(2), un jugador no es penalizado si hay una infracción sobre los requerimientos de la *tarjeta de score* por una falla del marcador que está más allá del control del jugador.

Ejemplos de cómo opera la Excepción incluyen:

- Si luego de una *vuelta*, un *marcador* se retira del *campo* con la *tarjeta de score* del jugador, el *Comité* debería tratar de contactar al *marcador*. Sin embargo, si está imposibilitado de hacerlo debería aceptar la certificación del score del jugador por alguien que haya visto la vuelta, Si nadie más está disponible, el *Comité* mismo puede certificar los scores del jugador.
- Si un jugador necesita corregir el score de un hoyo después que la *tarjeta de score* ha sido certificada por el *marcador*, pero este no está disponible o se ha retirado, el *Comité* debería tratar de contactar al marcador. Si no puede hacerlo, debería aceptar la certificación de la alteración por alguien que lo haya visto jugar ese hoyo o, si nadie está disponible, el *Comité* mismo puede certificar ese score.

3.3b(3)/1 – Los Scores en la Tarjeta de Score Deben Estar Identificados con el Hoyo Correcto

Según la Regla 3.3b, el score de cada hoyo en la *tarjeta de score* debe estar identificado con el hoyo correcto.

Por ejemplo, si un marcador registra los scores de los nueve hoyos de ida en las casillas de los hoyos de la vuelta y viceversa, la *tarjeta de score* será todavía aceptable si el error es corregido cambiando el número de los hoyos de tal forma que ellos coincidan con el score correcto de cada hoyo.

No obstante, si este error no es corregido y, como resultado, el score de un hoyo es más bajo que el realmente empleado en ese hoyo, el jugador está descalificado según la Regla 3.3b(3).

3.3b(4)/1 –Penalización para Jugador que Deliberadamente No Advierte al Comité de un Error Administrativo

El *Comité* es responsable de sumar los scores en los hoyos del jugador y, en una competición con hándicap, determinar cuántos golpes de hándicap tendrá el jugador para la vuelta, y calcular el score neto del jugador.

Si el *Comité* comete un error en el cumplimiento de cualquiera de estas responsabilidades, es un error administrativo y no hay tiempo límite para corregir tal error (Regla 20.2d(2)). Pero si un jugador advierte un error

así, es responsable de advertir al *Comité* sobre el mismo. Si se descubre que el jugador advirtió tal error y deliberadamente no notificó al *Comité*, el *Comité* debería descalificar al jugador según la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta). (Nueva)

REGLA
4

El Equipamiento del Jugador

Propósito de la Regla:

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

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

Para requerimientos detallados de palos, bolas y otro *equipamiento*, así como el proceso para la consulta y envío de equipamiento para revisión de su conformidad, ver *Reglas de Equipamiento*.

4.1 Palos

4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe

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

- Es nuevo, o
- Sus características de juego han cambiado 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 conforme.

"Características de Juego" de un palo, son cualquier parte, característica o propiedad que afecta el desempeño del palo o ayuda en el alineamiento, incluyendo pero no limitado al peso, lie, loft, características de alineación y accesorios externos permitidos.

(2) **Uso, Reparación o Sustitución de un Palo Dañado Durante la Vuelta**. Si un palo conforme es dañado durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a, excepto en casos de abuso, el jugador podrá repararlo o sustituirlo por otro palo.

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

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

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

Si el jugador sustituye el palo dañado por otro palo, debe retirar de juego el palo dañado antes de ejecutar otro golpe, usando el procedimiento establecido en la Regla 4.1c(1).

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

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

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

(3) **Modificando Deliberadamente las Características De Juego del Palo Durante la Vuelta.** Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con un palo cuyas características de juego modificó deliberadamente durante la *vuelta* (incluyendo mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a):

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

Excepción – Palo Ajustable Restaurado a su Posición Original o Quitando un Accesorio Externo No Permitido: No hay penalización y el palo puede ser usado para ejecutar un golpe en las siguientes dos situaciones:

- Si las características de juego de un palo se cambiaron mediante el uso de una función ajustable y, antes de que sea utilizado para ejecutar un golpe, se lo restaura lo mejor posible a su posición original ajustando la función a la posición donde estaba.
- Un accesorio externo no permitido (como una etiqueta en la cara del palo) es quitada del palo antes de que sea usado para ejecutar un *golpe*.

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

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

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

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

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

Este límite incluye todos los palos llevados por o para el jugador. **Pero** no incluye partes de un palo roto y partes separadas (como una cabeza de palo, vara o grip) que son llevadas por o para el jugador al inicio de su *vuelta*.

Si el jugador inicia una *vuelta* con menos de 14 palos, puede añadir otros durante la *vuelta* hasta el límite de 14 (ver Regla 4.1b(4) para las restricciones existentes). Un palo se considera agregado cuando el jugador ejecuta su próximo golpe con cualquier palo mientras el palo agregado se encuentra en posesión del jugador.

Cuando el jugador advierte que está infringiendo esta Regla al tener más de 14 palos, debe sacar de juego el palo o palos en exceso antes de ejecutar 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 una *vuelta*, esos palos añadidos son los que debe declarar fuera de juego.

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

(2) **No se Comparten Palos.** Un jugador solo podrá usar los palos con los que empezó o añadió, como se autoriza en (1):

- El jugador no ejecutará ningún *golpe* con un palo 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 descubre que ha infringido esta Regla al ejecutar un *golpe* con el palo de otro jugador, debe sacarlo de juego antes de ejecutar otro *golpe*, usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

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

(3) **No se Sustituyen Palos Perdidos.** Si un jugador comenzó la vuelta con 14 palos o añadió otros hasta el límite de 14 y posteriormente perdió alguno de ellos durante la *vuelta* o mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a, no debe sustituirlo.

(4) **Restricciones al Añadir o Sustituir Palos**. Al añadir o sustituir un palo según las Reglas 4.1a(2) o 4.1b(1), un jugador no debe:

- Demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a),
- Añadir o tomar prestado cualquier palo llevado por o para cualquier 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 piezas llevadas por o para el jugador o para 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 advierte que ha quebrantado esta Regla agregando o sustituyendo un palo cuando no está permitido, debe sacarlo de juego antes de ejecutar otro *golpe*, usando el procedimiento de la Regla 4.1c(1).

Si el jugador ejecuta un *golpe* con un palo que aún es llevado después de haberlo sacado de juego antes de la *vuelta* (Regla 4.1c(2)) o

durante la *vuelta* (Regla 4.1c(1)), está **descalificado** según la Regla 4.1c(1).

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

- El Jugador Advierte la Infracción Mientras Está Jugando el Hoyo. La penalización se aplica al finalizar el hoyo en juego. En *match play* el jugador debe completar el hoyo, computar el resultado de este y luego aplicar la penalización para ajustar el resultado del match.
- El Jugador Advierte la Infracción Entre el Juego de Dos Hoyos. La penalización se aplica al hoyo recién completado, no al hoyo siguiente.

Penalización en Match Play – Se Ajusta el Resultado del Match Restando Hoyos, con un Máximo de Dos Hoyos:

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

Penalización en el Juego Por Golpes – Dos Golpes de Penalización, Máximo de Cuatro Golpes. El jugador incurre en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)** para cada hoyo en el que se produjo la 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).

4.1 c 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, debe tomar una acción que claramente indique cada palo que está siendo sacado de juego, antes de ejecutar otro *golpe*.

Esto puede ser llevado a cabo ya sea:

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

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

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

Penalización por infringir 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 en otro lugar.

Pero, como opción sin penalización:

- El jugador puede declarar cualquier palo en exceso fuera de juego antes de iniciar la *vuelta*, usando el procedimiento contenido en (1), y
- Los palos en exceso pueden ser llevados por el jugador (**pero** no deben ser utilizados) 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* sin abandonar los palos en exceso, esta opción no está permitida y se aplica la Regla 4.1b(1).

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas en el Juego de una Vuelta

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

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

(2) **No Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Alterada**. El jugador no debe ejecutar ningún *golpe* con una bola cuyas características de juego hayan sido deliberadamente alteradas, como raspándola o calentándola o aplicándole cualquier sustancia (distinta a la utilizada para limpiarla).

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

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

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

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

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo Regla 4.2b: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

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

(1) **Levantando 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:

- Puede levantarla para comprobarlo, **pero**:
- La posición de la bola debe ser *marcada* primero y la bola 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 puede levantarla según la Regla 13.1b), no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, tiene **un golpe de penalización.**

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

- Si la bola original está cortada o agrietada, el jugador debe *reponer* esa u otra bola en la posición original (ver Regla 14.2).
- Si la bola original no está cortada o agrietada, el jugador debe *reponerla* en su posición original (ver Regla 14.2).

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola sustituta cuando la sustitución no estaba permitida, tiene **un golpe de penalización** según la Regla 6.3b.

Nada en esta Regla prohíbe a un jugador *sustituir* una bola bajo cualquier otra Regla o cambiar la bola entre dos hoyos.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* Infringiendo Regla 4.2c: *Penalización general* según la Regla 14.7a.

4.3 Uso del Equipamiento

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamiento* que un jugador puede utilizar durante una *vuelta*, **excepto** que la obligación de jugar con palos y bolas conformes 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 que puede llevar el jugador durante una *vuelta*.

4.3a Usos Permitidos y Prohibidos de Equipamiento

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

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

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

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

(1) **Distancia e Información Direccional.**

- Permitidos. Obteniendo información sobre distancias o dirección (como un dispositivo medidor de distancias o brújula).
- Prohibidos:
  - >> Midiendo cambios de altura, o
  - >> Interpretando distancia o información direccional (como usar un equipo que proporcione la *línea de juego* recomendada o el palo aconsejable basado en la ubicación de la bola del jugador), o
  - >> Usando un dispositivo de alineación (ver definición en las *Reglas de Equipamiento*) que lo ayude a alinear la bola.

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

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

- Permitidos.
  - >> Consiguiendo cualquier tipo de información meteorológica (incluyendo velocidad del viento) que está disponible en pronósticos del tiempo, o
  - >> Midiendo la temperatura y humedad en el campo.
- Prohibidos.
  - >> Midiendo la velocidad del viento en el *campo*, o
  - >> Usando un objeto artificial para obtener otra información relacionada con el viento (tal como utilizar polvo, un pañuelo o una cinta para estimar la dirección del viento)

(3) **Información Conseguida Antes o Durante la Vuelta.**

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

(4) **Audio y Video**.

- Permitidos.
  - >> Escuchando un audio o viendo videos no relacionados con la competición que se está jugando (como un programa de noticias o música de fondo). **Pero** al hacerlo debería mostrarse consideración con los demás (ver Regla 1.2).
- Prohibidos.
  - >> Escuchando música u otro audio para eliminar distracciones o para ayudar con el ritmo del swing, o

>> Viendo videos de la competición, que ayudan al jugador a elegir un palo, ejecutar un *golpe* o decidir cómo jugar durante la *vuelta*, **excepto** que el jugador puede ver video que se está emitiendo para los espectadores en el campo, como un video en un tablero de score.

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

(5) **Guantes y Agentes Adhesivos (Gripping).**

- Permitidos.

>> Utilizando un guante sencillo que cumple con los requerimientos de las *Reglas de Equipamiento,*

>> Utilizando resina, polvos y otros agentes humectantes o secantes; o

>> Envolviendo el grip con una toalla o pañuelo.

- Prohibidos.

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

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

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

- Permitidos.

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

- Prohibidos

>> Usando cualquier tipo de ayuda para el entrenamiento o para el swing (como una varilla de alineación o un sobrepeso o "aro") o un palo no conforme de cualquier manera que produzca una ventaja potencial ayudando al jugador al prepararse o al ejecutar un *golpe* (como ayudar con el plano del swing, grip, alineación, posición de la bola o postura).

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

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

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

4.3b Equipamiento Utilizado por Razones Médicas

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

- Tenga razones médicas para utilizarlo, y
- El Comité decide que su uso no le da una ventaja injusta sobre los demás jugadores.

Ver Reglas 25.3a (condición de dispositivos protésicos) **y 25.4f** (aplicación de la Regla 4.3 para 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 protegerse de una existente), **pero** la cinta o protección no debe:

- Ser aplicada en exceso, o
- Ayudar al jugador más de lo necesario por las razones médicas (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 pueden aplicar cintas 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 próximo hoyo.
- **Penalización por la segunda infracción: Descalificación.** Esta penalización se aplica incluso si la naturaleza de la infracción

fue completamente diferente de la que se produjo en la primera infracción. Esta penalización solo se aplica si hubo un evento intermedio luego de la primera infracción (ver Regla 1.3c(4)).

Clarificaciones Regla 4.1: Palos

4.1a(1)/1 – Desgaste Debido Al Uso Normal No Cambia la Conformidad

Uso normal incluye *golpes*, *golpes* de práctica y swings de práctica, como también actos como sacar y volver a colocar un palo dentro de la bolsa de palos. Si se desgasta debido al uso normal, el palo del jugador es tratado como conforme, y puede continuar usándolo.

Ejemplos de desgaste debido al uso normal incluyen cuando:

- Material dentro de una cabeza de palo se ha desprendido y puede hacer ruido durante el *golpe* o cuando la cabeza es sacudida.
- Una marca de desgaste se ha formado en el grip del palo, donde se colocan los pulgares.
- Una depresión se ha formado en la cara del palo por uso reiterado.
- Las ranuras en la cara del palo están deterioradas.

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

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

Ejemplos de cuando el jugador no es penalizado por ejecutar un *golpe* con un palo no conforme, incluyen cuando:

- El jugador usó el palo para ejecutar un *golpe* a una *bola provisional*, pero nunca se convirtió en *bola en juego*.
- El jugador usó el palo para ejecutar un *golpe*, pero este es cancelado, repetido o de otra manera no contó.
- El jugador usó el palo para ejecutar un *golpe* a una segunda bola según la Regla 20.1c(3), pero la bola no fue la que contó para su score.

4.1a(2)/1 – Significado de “Reparar”

Ejemplos de reparar incluyen:

- Colocar nuevamente cinta de plomo que se desprendió del palo durante un *golpe*. Dado la naturaleza de la cinta de plomo, si la misma no quedara en el mismo lugar en el palo, se puede usar una nueva.

- Ajustar palos con mecanismos ajustables que se aflojaron durante la vuelta, pero sin ajustar el palo a una configuración diferente.

4.1b/1 – Como Aplicar la Penalización Ajustando el Resultado del Match Una Vez que Cualquier Jugador Ha Iniciado un Hoyo del Match

Si cualquier jugador en un match ha comenzado el juego de un hoyo cuando se descubre una infracción a la Regla 4.1b, la penalización ajustando el resultado del match es aplicada al finalizar el hoyo. Si el jugador en infracción no ha comenzado ese hoyo, está entre el juego de hoyos y no está en infracción en el próximo hoyo.

Por ejemplo, luego de completar el primer hoyo, el jugador juega su golpe de salida en el segundo hoyo. Antes de que el *contrario* juegue, este advierte que está llevando 15 palos en infracción a la Regla 4.1b(1). Como el *contrario* no comenzó el segundo hoyo, el match se ajusta en solo un hoyo a favor del jugador, pero el resultado del match no será ajustado hasta que se complete el segundo hoyo ya que comenzó cuando el jugador jugó su golpe de salida.

4.1b(1)/1 – Palos Llevados para el Jugador Cuentan Para el Límite de 14 Palos

El límite de 14 palos se aplica a cualesquier palos que son llevados por el jugador, su *caddie*, o cualquier otra persona a que él le pida que los lleve.

Por ejemplo, si un jugador comienza la *vuelta* con 10 palos, y le pide a otra persona que camine junto con el grupo y lleve 8 palos adicionales de los cuales el jugador tiene la intención de agregar a su bolsa durante la *vuelta*, se considera que el jugador ha comenzado la *vuelta* con más de14 palos.

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

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

4.1b(2)/2 – Compartir Palos No Está Permitido para Golpes Que Cuentan en el Score de un Jugador

La prohibición de compartir palos solo se aplica a *golpes* que cuenten en el score de un jugador. No se aplica a swings o *golpes* de práctica, o *golpes* ejecutados luego que el resultado de un hoyo está decidido.

Por ejemplo, no hay penalización bajo la Regla 4.1b si, entre el juego de dos hoyos, un jugador le pide prestado el putter a otro jugador y hace varios *golpes* de práctica con el putt en el *green* del hoyo recién completado.

4.1b(4)/1 – Se Pueden Ensamblar Componentes de Palo Cuando No Son Llevados por o para el Jugador

La Regla 4.1b(4) restringe a un jugador a ensamblar un palo con partes que son llevadas por o para el jugador o cualquier otro jugador que está jugando en el *campo*. Ello no restringe al jugador a recuperar partes para construir un palo o que se las traigan.

Por ejemplo, si un jugador tiene permitido añadir un palo (ver 4.1b(1)) o sustituir un palo dañado (ver 4.1b(3)), no se considera que los componentes de un palo traídos desde el clubhouse (como desde el armario del jugador), la tienda de golf, o desde el camión de un fabricante u otros lugares similares, son "llevados por cualquiera para el jugador durante la *vuelta*" y pueden ser ensamblados por el jugador o cualquier otro.

Clarificaciones Regla 4.2: Bolas

4.2a(1)/1 – Condición de Bola Que No Está en la Lista de Bolas de Golf Conformes

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

- Marcas y modelos que nunca han sido evaluados -estas se presumen conformes y la carga de la prueba está en la persona que alega que la bola no es conforme.
- Marcas y modelos que aparecieron en una Lista previa pero que no han sido reenviadas para incorporar a la Lista vigente – se presume que continúan siendo conformes.

Sin embargo, marcas y modelos que han sido evaluados y que se encontró que no conforman con las *Reglas de Equipamiento* no deben ser jugadas, ya sea que la Regla Local haya sido o no adoptada.

4.2a(1)/2 – Condición de Bolas 'X-Out', "Reacondicionada" o "Practice"

Si un jugador elige jugar una bola que está marcada como "X-Out" o "Practice" por el fabricante, o una bola que ha sido reacondicionada, esas bolas, según las *Reglas de Equipamiento,* son tratadas como sigue:

- "X-Out" es el nombre común usado para una bola de golf que el fabricante considera que es imperfecta (a menudo solo por razones estéticas, como errores de pintura o impresión) y, por lo tanto, ha tachado el nombre de la marca. "Reacondicionada" se refiere a una bola de segunda mano que ha sido limpiada y marcada como "reacondicionada" o algo similar.

  En ausencia de fuerte evidencia que sugiera que una bola "X-Out" o "reacondicionada" no conforma con las Reglas de Equipamiento, el jugador está autorizado a usarla.

  No obstante, si el Comité ha adoptado la Lista de Bolas de Golf Conformes como Regla Local, una bola así no debe ser usada incluso si la marca que identifica a la bola en cuestión aparece en la Lista.

- Las bolas "Practice" suelen estar en la lista como bolas de golf conformes, que han sido marcadas como "Practice" o algo similar. Las bolas "Practice" son tratadas del mismo modo que las bolas de golf que tienen el emblema de un club o campo de golf, compañía, escuela u otro logotipo.

  Tales bolas pueden ser usadas aun cuando el Comité haya adoptado la *Lista de Bolas de Golf Conformes* como Regla Local.

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

Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola no conforme, o a una que no está en la *Lista de Bolas de Golf Conformes* cuando la Regla Local está en vigencia, el jugador no es descalificado si el *golpe* no cuenta en su score.

Ejemplos de cuando un jugador no es penalizado incluyen cuando él juega una bola no permitida:

- Como *bola provisional*, pero ésta nunca se convierte en bola en juego.
- Cuando el *golpe* con esa bola es cancelado, jugado nuevamente o de otra forma no cuenta.
- Como segunda bola bajo la Regla 20.1c(3), pero esa bola no es la que cuenta en su score.

Clarificaciones Regla 4.3: Uso de Equipamiento

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

La Regla 4.3 limita el uso del equipamiento y dispositivos que puedan ayudar a un jugador en su juego, basándose en el principio de que el golf es un juego desafiante, en el que el éxito debe depender del juicio, las

habilidades y destrezas del jugador. Esta Clarificación de la Regla 4.3 limita el tamaño y la escala de los mapas detallados de greens y cualquier material similar en formato electrónico o digital que un jugador pueda utilizar durante una vuelta para ayudar a leer su línea de juego para cualquier golpe ejecutado desde el green, de tal manera que la habilidad de un jugador para leer un green sigue siendo una parte esencial de la destreza para jugar un putt.

Mapas de Green

El jugador puede usar un mapa del green u otra información sobre el green, excepto que:

- Cualquier imagen de un green debe estar limitada a una escala de 3/8 de pulgada a 5 yardas (1:480) o menor (la "escala límite");
- Cualquier libro u otro papel que contenga un mapa o imagen de un green no debe ser mayor a 4¼ pulgadas x 7 pulgadas (el "tamaño límite"), aunque una "hoja con la posición de las banderas" que muestre 9 o más hoyos en una hoja de papel puede ser mayor, siempre y cuando la imagen de un solo *green* cumpla con la escala límite;
- No se permite la ampliación de la información del green más allá del uso normal por parte de un jugador de anteojos o lentes recetados;
- La información escrita o dibujada a mano acerca de un green solo se permite si está hecha en un libro o papel que cumpla con el tamaño límite y está escrito por el jugador y/o su caddie.

Mapas de Green en formato electrónico o digital

En formato electrónico o digital, cualquier imagen de un green debe cumplir con los límites de la escala y tamaño mencionados anteriormente. Incluso cuando un mapa de green con un green en formato electrónico o digital cumple con los limites mencionados anteriormente, el jugador sigue quebrantando la Regla 4.3 si usa cualquier dispositivo de una manera que no es compatible con el propósito de estos límites, como, por ejemplo:

- Aumentar el tamaño de la imagen del green por encima de los límites de escala o tamaño;
- Producir una línea de juego recomendada basada en la posición (o posición estimada) de la bola del jugador (ver Regla 4.3a(1)).

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

Si un jugador coloca un "dispositivo de alineación" (ver definición en *Reglas de Equipamiento*) para mostrar la línea de juego y luego alinea su

bola basándose en la dirección de ese dispositivo de alineación, el jugador quebranta la Regla 4.3a.

Por ejemplo, la bola de un jugador se encuentra en reposo en el green y el jugador marca el punto de reposo de su bola con un "dispositivo de alineación". Al hacerlo, el dispositivo de alineación se coloca indicando la línea de juego. Si el jugador entonces levanta y repone su bola (lo que incluye rotarla) de modo que una marcación sobre la bola se alinea con el dispositivo de alineación, el jugador está quebrantando la Regla 4.3a. (Nueva)

4.3a(1)/1 – Restricciones en el Uso de Equipamiento Para Medir Pendientes

A pesar de que un jugador puede usar su palo como plomada para ayudarlo a juzgar y estimar pendientes y contornos o curvas, hay otro *equipamiento* que el jugador no puede usar al juzgar una pendiente o contorno o curva.

Por ejemplo, un jugador no tiene permitido estimar la pendiente:

- Colocando una botella de bebida para que actúe como nivel.
- Sosteniendo o colocando un nivel de burbuja.
- Usando un peso suspendido de una cuerda como plomada.

II

Jugando la Vuelta y un Hoyo

Reglas 5–6

REGLA

5 Jugando la Vuelta

Propósito de la Regla:

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

- Comiencen cada vuelta en su horario, y
- Jueguen de forma continuada y a un ritmo rápido durante cada hoyo, hasta completar la vuelta.

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

5.1 Significado de Vuelta

Una *"vuelta"* consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el *Comité*. Cuando la vuelta termina empatada y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- Match Empatado Extendido Hoyo a Hoyo. Esto es una continuación de la misma *vuelta*, no es una nueva *vuelta*.
- Desempate en Juego por Golpes. Esto es una nueva *vuelta*.

Un jugador está jugando su *vuelta* desde que comienza hasta que termina (ver Regla 5.3), **excepto** cuando el juego se interrumpe según la Regla 5.7a.

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

5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

A efectos de esta Regla:

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

5.2a Match Play

Un jugador puede practicar en el campo antes de una *vuelta* o entre *vueltas* de una competición match play.

5.2b Juego por Golpes

En el día de una competición juego por golpes:

- Un jugador no debe practicar en el *campo* antes de una *vuelta*, **excepto** que puede:
  - >> Practicar golpes con el putter o chips en o cerca de su primera *área de salida*.
  - >> Practicar en cualquier área de práctica.
  - >> Practicar en o cerca del green del hoyo recién terminado, aún si jugará nuevamente ese hoyo el mismo día (ver Regla 5.5b).
- Un jugador puede practicar en el *campo* después de terminar su *vuelta* final para ese día.

Si un jugador ejecuta un golpe en infracción a esta Regla incurre en la **penalización general** aplicada a su primer hoyo. Si ejecuta otro *golpe* en infracción a esta Regla, está **descalificado.**

Ver Prodedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local I-1 (en cualquier forma de juego, el *Comité* puede adoptar una Regla Local, prohibiendo, restringiendo o permitiendo la práctica en el *campo* antes o entre *vueltas*).

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta

5.3a Cuándo Comenzar la Vuelta

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

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

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

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

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

- **Excepción 1 – El Jugador Llega al Lugar de Comienzo, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** El jugador incurre en la ***penalización general***, que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 2 – El Jugador Comienza No Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** El jugador incurre en la ***penalización general*** que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Decide qué Circunstancias Excepcionales Impidieron al Jugador Comenzar en Horario:** 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*, cuando se ha decidido el resultado del match según la Regla 3.2a (3) o (4).
- En *juego por golpes*, cuando el jugador *emboca* en el último hoyo (incluyendo la corrección de un error, como según la Regla 6.1 o 14.7b).

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

5.4 Jugando en Grupos

5.4a Match Play

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

5.4b Juego por Golpes

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

Penalización por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

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

5.5b Restricción sobre Golpes de Práctica Luego de Terminar un Hoyo

Luego de terminar el juego de un hoyo, pero antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo, un jugador no debe ejecutar un *golpe* de práctica.

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

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

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

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

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

Cuando 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 lo permite la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar fuera del *campo*, y
- En cualquier sitio del campo permitido por el *Comité*.

Si un match se interrumpe por acuerdo de los jugadores y no se reanudará 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 se produce entre dos hoyos, la penalización se aplica en el siguiente hoyo.

5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido

5.6a Demora Irrazonable en el Juego

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

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

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

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

- **Penalización por la primera infracción: Un golpe de penalización.**
- **Penalización por la segunda infracción: *Penalización general.***

- **Penalización por la tercera infracción: Descalificación.**

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

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

5.6b Ritmo de Juego Rápido

Una *vuelta* debe jugarse a un ritmo rápido.

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

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

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

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

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

Cuando es el turno de juego del jugador:

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

(2) **Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego**. Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

- *En match play,* los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Excepción a la Regla 6.4a).
- *En juego por golpes,* los jugadores pueden jugar "ready golf" de una manera segura y responsable (ver Regla 6.4b(2)).

(3) **Política de Ritmo de Juego del Comité**. Para fomentar un ritmo de juego rápido, el *Comité* debería adoptar una Regla Local con 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 lo establecido.

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

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando 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).
- Interrumpiendo el Juego por Acuerdo en Match Play. En un match, los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan interrumpir el juego y posteriormente un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudarlo.
- Un Jugador Interrumpe el Juego por Rayos. Un jugador puede interrumpir el juego si razonablemente cree que hay peligro de rayos, **pero** debe informarlo 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 y no por esta Regla.

Si el jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla u omite informarlo al *Comité* cuando es requerido hacerlo, 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 uno con requisitos diferentes 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 ejecutar ningún golpe hasta que el *Comité* ordene reanudarlo.

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

(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 ejecutar ningún *golpe* para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* autorice reanudar el juego.
- Mientras Juegan un Hoyo. Si un jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir interrumpir el juego o completar 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 o continuar el juego del hoyo.

  >> Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden completarlo o interrumpirlo antes de hacerlo.

  >> Una vez que los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego según la Regla 5.7c.

Si los jugadores no están de acuerdo sobre qué hacer:

>> Match Play: Si el *contrario* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será sancionado con la ***penalización general* (pérdida del hoyo).**

>> Juego por Golpes: Cualquier jugador del grupo puede escoger interrumpir el juego o continuar jugando el hoyo, sin importar lo que los demás del grupo deciden hacer, **excepto** que el jugador puede continuar jugando únicamente si su *marcador* lo acompaña para certificar su score.

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 requirió hacerlo.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local J-1 (formas recomendadas al *Comité* para indicar a los jugadores las suspensiones inmediatas y normales).

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 otro día.

Si un jugador reanuda el juego de un punto diferente al que interrumpió el juego, ver Reglas 6.1b y 14.7

(2) **Cuándo Reanudar el Juego.** El jugador debe estar presente en el área descripta en (1) y preparado para jugar.

- A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
- El jugador deberá reanudar el juego en ese horario (y no antes).

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 posteriormente moverse), 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: Excepciones 1, 2 y 3 de la Regla 5.3a y la Excepción a la Regla 5.7b son de aplicación.

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

(1) **Levantando la Bola Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego**. Al interrumpir el juego según esta Regla, el jugador puede *marcar* la posición de la bola y levantarla (ver Regla 14.1).

Antes o en el momento de reanudarse el juego:

- Cuando se Levantó la Bola del Jugador Al Interrumpirse el Juego. El jugador debe *reponer* la bola original u otra bola en su posición original (que si no se conoce debe ser estimada) (ver Regla 14.2).
- Cuando No se Levantó la Bola del Jugador Al Interrumpirse el Juego. El jugador puede jugar la bola como reposa o *marcar* su posición, levantarla (ver Regla 14.1), y *reponer* esa u otra bola en la posición original (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *lie* de la bola se altera como resultado de levantarla, el jugador debe *reponer* esa bola u otra como lo requiere la Regla 14.2d.
- Si el *lie* de la bola se altera después de levantarla y antes de *reponerla*, la Regla 14.2d no se aplica:
  - >> La bola original u otra bola debe ser *repuesta* en la posición original (que si no se conoce debe ser estimada) (ver Regla 14.2).
  - >> **Pero** si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* empeoraron durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

(2) **Qué Hacer Si la Bola o Marcador de Bola fue Movido Mientras el Juego Estaba Interrumpido**. Si la bola o el *marcador de bola* del jugador es movido de cualquier manera antes de que el juego se reanude (incluyendo por *fuerzas naturales*), el jugador deberá tanto:

- *Reponer* la bola original u otra bola en su posición original (que si no se conoce debe ser estimada) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto original, y luego *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 desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 5.7d: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Clarificaciones Regla 5.2: Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

5.2/1 – Significado de "Campo" en la Regla 5.2

Para el propósito de la Regla 5.2, la palabra "campo" (cuando no es usada en itálica como definición) es usada para significar los hoyos a ser jugados para cualesquier *vueltas* de la competición a jugarse en ese día.

Ejemplos de cuando está permitido practicar antes de una *vuelta*, incluye cuando:

- Un jugador que debe jugar una competición en un campo puede jugar el mismo día más temprano en el otro campo, aunque ambos campos estén situados en la misma propiedad sin límites entre los dos.
- Un jugador que debe jugar una competición en los hoyos 1 a 9, puede jugar los hoyos 10 a 18 mas temprano el mismo dia. (Nueva)

5.2b/1 – Significado de "Terminar el Juego de Su Vuelta Final para Ese Día" en Juego por Golpes

En *juego por golpes*, un jugador ha terminado su vuelta final para ese día cuando no jugará más hoyos en el *campo* como parte de la competición.

Por ejemplo, habiendo terminado el juego de la primera vuelta en una competición *juego por golpes* de dos días a 36 hoyos, por la Regla 5.2b un jugador tiene permitido practicar en el *campo* de la competición ese día, más tarde, en tanto su próxima *vuelta* no vaya a comenzar hasta el día siguiente.

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

Por ejemplo, habiendo terminado de jugar una *vuelta* clasificatoria *juego por golpes* para un evento *match-play*, un jugador practica en el campo. Luego de terminado el juego, el jugador estaba empatado en el último lugar de clasificación para el evento *match play*. El empate debía decidirse en un desempate hoyo por hoyo que fue programado para ser jugado inmediatamente después del juego el mismo día en ese *campo*.

Si la práctica del jugador en el *campo* fue su primera infracción a la Regla 5.2b, el jugador tiene la *penalización general* que se aplica al primer hoyo del desempate. Caso contrario, el jugador es descalificado del desempate bajo la Regla 5.2b por practicar en el *campo* antes del mismo.

5.2b/2 – Practicar el Campo Puede Estar Permitido Antes de Una Ronda en una Competición Que Cubre Días Consecutivos

Cuando una competición está programada en un campo para días consecutivos y el *Comité* agenda a algunos jugadores para jugar en el primer día y otros para jugar un día más tarde, un jugador tiene permitido practicar el campo cualquier día en el que no está agendado para jugar su vuelta.

Por ejemplo, si una competición está programada para sábado y domingo y un jugador solo está agendado para jugar el domingo, ese jugador tiene permitido practicar el campo el sábado.

Clarificaciones Regla 5.3: Comenzando y Terminando una Vuelta

5.3a/1 – Circunstancias Excepcionales Que Justifican Dejar sin Efecto la Penalización por No Comenzar en Horario

El término "Circunstancias Excepcionales" en la Excepción 3 de la Regla 5.3a no significa la existencia de eventos desafortunados o inesperados fuera del control del jugador. Es responsabilidad del jugador tomar el tiempo suficiente para llegar al *campo* y debe tomar precauciones por posibles demoras.

No hay pautas específicas en las Reglas para decidir qué es excepcional, ya que ello depende de las circunstancias de cada caso y deben ser dejadas a la determinación del *Comité*.

Un factor importante no incluido en los ejemplos que se dan más abajo es la consideración que se debería dar a una situación donde muchos jugadores están implicados en la medida que el *Comité* pudiera considerar a la misma como excepcional.

Ejemplos de circunstancias que deberían considerarse como excepcionales, incluyen:

- El jugador estuvo presente en la escena de un accidente y dio asistencia médica o fue requerido para que diera una declaración como testigo y, de lo contrario, hubiese iniciado el juego en horario.
- Hay una alarma de incendio en el hotel del jugador y este debe ser evacuado. Para cuando el jugador puede volver a su habitación para vestirse o recuperar su *equipamiento*, no podrá llegar a su horario de salida.

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

- El jugador se perdió o se descompuso su automóvil camino al campo.

- Mucho tráfico o un accidente hacen que el viaje al *campo* tome más tiempo del esperado.

5.3a/2 – Significado de "Lugar de Comienzo"

En la Regla 5.3a, el "Lugar de Comienzo" es el *área de salida* del hoyo de donde el jugador comenzará su *vuelta* según lo establecido por el *Comité*.

Por ejemplo, el *Comité* puede ordenar iniciar el juego a algunos grupos por el hoyo 1 y otros grupos por el 10. En una "salida por cañonazo", el *Comité* puede asignar a cada grupo un hoyo diferente para comenzar.

El *Comité* puede establecer un criterio de qué significa para el jugador estar en el lugar de comienzo. Por ejemplo, el *Comité* puede establecer que, para estar en el lugar de comienzo, el jugador debe estar del lado de adentro de las sogas que rodean el *área de salida* del hoyo a ser jugado.

5.3a/3 – Significado de "Preparado para Jugar"

El término "preparado para jugar" significa que el jugador tiene al menos un palo y una bola listos para uso inmediato.

Por ejemplo, si un jugador llega a su lugar de comienzo a la hora de salida con una bola y un palo (aunque sea solo el putter del jugador), se considera que está preparado para jugar. Si el jugador decide esperar por un palo diferente cuando es su turno de juego, puede ser penalizado por demorar irrazonablemente el juego (Regla 5.6a)

5.3a/4 – Jugador en el Lugar de Comienzo Pero Luego lo Deja

Cuando un jugador está preparado para jugar en el lugar de comienzo, pero luego lo deja por alguna razón, la Regla que se aplica depende de si está preparado para jugar en el lugar de comienzo a la hora de salida.

Por ejemplo, la hora de salida de un jugador es a las 9:00 A M y está preparado para jugar en el lugar de comienzo a las 8:57 A M. El jugador advierte que se dejó algo en el vestuario y se va del lugar de comienzo para buscarlo. Si el jugador no vuelve al lugar de comienzo a las 9:00:00 A M, el jugador llega tarde a su hora de salida y se aplica la Regla 5.3a.

Sin embargo, si el jugador estaba preparado para jugar en el lugar de comienzo a las 9:00 A M y luego fue al vestuario, el jugador puede tener la penalización según la Regla 5.6a (Demora Irrazonable) ya que satisfizo los requerimientos de la Regla 5.3a al estar preparado para jugar en el lugar de comienzo y a la hora de salida.

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

Cuando ambos jugadores en un match llegan al lugar de comienzo preparados para jugar no más de cinco minutos tarde respecto de su hora de salida y ninguno ha experimentado circunstancias excepcionales (Excepción 3), ambos pierden el primer hoyo y el resultado de ese hoyo es empate.

Por ejemplo, si la hora de salida es a las 9:00 y el jugador llega al lugar de comienzo preparado para jugar a las 9:02 y el *contrario* llega preparado para jugar a las 9:04, ambos pierden el primer hoyo aunque el jugador haya llegado antes que el *contrario* (Excepción 1). Por ende, el primer hoyo está empatado y el match comienza en el segundo hoyo estando empatados. No hay penalización si juegan el primer hoyo para llegar al *área de salida* del hoyo 2.

Clarificaciones Regla 5.5: Práctica Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

5.5a/1 – Golpe de Práctica con una Bola de Tamaño Similar a una Bola Conforme es Infracción

Un *"golpe de práctica"* bajo la Regla 5.5a cubre no solo golpear una bola conforme con un palo, sino también golpear cualquier otro tipo de bola que es similar en tamaño a una bola de golf, como una bola de plástico para práctica.

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

5.5c/1 – Permisos de Práctica Adicionales No se Aplican Cuando se Reanuda una Vuelta Juego por Golpes

En *juego por golpes*, cuando el juego es reanudado por el *Comité* luego de haberlo suspendido, todos los jugadores que habían comenzado sus *vueltas* antes de la suspensión han reanudado el juego de sus vueltas. En consecuencia, esos jugadores no tienen permitido practicar más allá de lo autorizado por la Regla 5.5b (Restricción Sobre Golpes de Práctica Entre Dos Hoyos).

Por ejemplo, si el *Comité* suspende el juego por el día y se reanudará a las 8:00 A M del día siguiente, un jugador cuyo grupo será el tercero en jugar de un *área de salida* particular no puede seguir practicando en el área de práctica designada luego de que el juego se reanuda a las 8:00 A M.

La *vuelta* del jugador se ha reanudado, aunque su grupo no pueda ejecutar sus próximos *golpes* de inmediato. La única práctica que está permitida son golpes con el putter o chips en o cerca del green del hoyo recién

terminado, cualquier *green* de práctica, o el *área de salida* del próximo hoyo.

Clarificaciones Regla 5.6: Demora Irrazonable. Ritmo de Juego Rápido

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

Demoras irrazonables en el contexto de la Regla 5.6a son demoras causadas por acciones del jugador que están dentro del control de este e impactan en otros jugadores o demoran la competición. Demoras breves que son el resultado de eventos normales y que suceden durante una *vuelta* o están fuera del control del jugador son en general tratadas como "razonables".

Determinar cuáles acciones son razonables e irrazonables depende de todas las circunstancias, como si el jugador está esperando a otros jugadores en su grupo o al grupo de adelante.

Ejemplos de acciones que probablemente serán tratadas como razonables son:

- Parada breve en el clubhouse o bar del hoyo 9 para obtener comida o bebida.
- Tomarse tiempo para consultar con otros jugando en el mismo grupo para decidir si seguir jugando hasta terminar el hoyo cuando el *Comité* decidió una suspensión normal (Regla 5.7b(2)).

Ejemplos de acciones que, si causan más que una breve demora en el juego, probablemente sean tratadas como demora irrazonable:

- Volver desde el *green* al *área de salida* para recuperar un palo olvidado.
- Buscar una *bola perdida* por varios minutos luego de vencido el plazo de tres minutos de búsqueda.
- Si el *Comité* no lo ha permitido, detenerse en el clubhouse o bar del hoyo 9 para obtener comida o bebida por más de unos pocos minutos.

5.6a/2 – Jugador que se Enferma o Lesiona Repentinamente Normalmente Tiene Permitidos 15 Minutos para Recuperarse

Si un jugador se enferma o lesiona repentinamente (tal como por un golpe de calor, una picadura de abeja o por ser golpeado por una bola de golf), el *Comité* debería normalmente permitirle a ese jugador un máximo de 15 minutos para recuperarse antes de que las acciones del jugador estuvieran demorando irrazonablemente el juego.

El *Comité* debería normalmente aplicar el mismo límite de tiempo para el total que utiliza un jugador cuando recibe reiteradas atenciones durante una vuelta para curar una lesión.

Clarificaciones Regla 5.7: Interrumpiendo el Juego. Reanudando el Juego

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

Interrumpir el juego en el contexto de la Regla 5.7a puede ser tanto un acto intencional del jugador o una demora lo suficientemente larga que constituye interrupción. Demoras temporales, ya sean razonables o no, están cubiertas por la Regla 5.6a (Demora Irrazonable).

Ejemplos donde el *Comité* probablemente descalificará a un jugador bajo la Regla 5.7a por interrumpir el juego, incluyen cuando:

- El jugador se va frustrado del *campo* sin intención de regresar.
- El jugador para en el clubhouse luego de nueve hoyos por un largo tiempo para mirar televisión o almorzar, cuando el *Comité* no lo ha autorizado.
- El jugador se refugia de la lluvia por una cantidad de tiempo significativa.

5.7b/1 – Dropear una Bola Luego que el Juego Ha Sido Suspendido No es Dejar de Discontinuar el Juego

Luego de la suspensión del juego, si un jugador procede según una Regla, y *dropea* una bola, determina el *punto más cercano de alivio total* o sigue con una búsqueda, no hay penalización.

Sin embargo, si el *Comité* ha determinado una suspensión inmediata, en vista del propósito de la Regla 5.7b(1), se recomienda que todos los jugadores se refugien inmediatamente sin tomar acciones posteriores.

5.7b(1)/1 – Circunstancias que Justifican que un Jugador no Interrumpa el Juego

Según la Regla 5.7b(1), si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego todos los jugadores deben interrumpirlo de inmediato. El sentido de esta suspensión es permitir que el *campo* sea desalojado lo más rápido posible cuando existe una potencial situación peligrosa, como rayos.

Sin embargo, puede haber confusión o falta de certeza cuando se decide una suspensión y puede haber circunstancias que explican o justifican por qué el jugador no interrumpió el juego enseguida. En esos casos, la Excepción a la Regla 5.7b autoriza al *Comité* a decidir que no hay infracción a la Regla.

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

Ejemplos donde el *Comité* posiblemente determine que continuar el juego luego de la suspensión es justificado, incluyen cuando un jugador:

- Está en una parte alejada del *campo* y no escucha la señal de suspensión del juego, o confunde la señal con alguna otra cosa, como la bocina de un automóvil.
- Ha tomado el *stance* con un palo detrás de la bola o ha comenzado el backswing para un golpe y lo completa sin vacilar.

Un ejemplo de cuando el *Comité* probablemente determine que continuar el juego luego de la suspensión no está justificado sería cuando un jugador escucha la señal de suspensión de juego, pero desea ejecutar rápidamente un *golpe* antes de interrumpir, como terminar un hoyo con un putt corto o sacar ventaja del viento a favor.

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

La seguridad de los jugadores es suprema y el *Comité* no debería arriesgarse a exponer a los jugadores a un peligro. La Regla 5.7a (Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego) permite a un jugador interrumpir el juego si cree razonablemente que hay peligro de rayos. Si la creencia del jugador es razonable, él es el juez final.

No obstante, si el *Comité* ha ordenado una reanudación del juego después de usar todos los medios razonables para concluir que no hay más peligro de rayos, todos los jugadores deben reanudar el juego. Si un jugador se niega porque cree que el peligro aún existe, el *Comité* estaría justificado en concluir que la creencia del jugador es infundada y puede ser descalificado según la Regla 5.7c.

5.7d(1)/1 – Si el Jugador Debe Aceptar un Lie Mejorado o Empeorado en un Bunker Durante una Suspensión

Cuando se *repone* una bola al reanudar el juego, la Regla 14.2d (Reponiendo la Bola Cuando el Lie Original ha sido Alterado) no se aplica y al jugador no se le exige recrear el *lie* original.

Por ejemplo, la bola de un jugador está empotrada en un *bunker* cuando el juego es suspendido. Durante la suspensión el *bunker* es preparado por el personal de mantenimiento y la superficie de la arena está ahora alisada. El jugador debe reanudar el juego colocando una bola en el punto estimado de donde la bola fue levantada, aunque ello estará sobre la superficie de la arena y no empotrada.

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

REGLA

6 Jugando un Hoyo

Propósito de la Regla:

La Regla 6 describe 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 que en juego por golpes) y como completar el hoyo.

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

6.1a Cuándo Comienza el Hoyo

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

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

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

Un jugador debe comenzar cada hoyo jugando una bola desde cualquier lugar 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.** No hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*:

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

(2) **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 jugado en el hoyo antes de corregir el error (incluyendo los *golpes* ejecutados y los de penalización únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del hoyo final de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de score*, está **descalificado**.

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.2a Cuándo se Aplican las Reglas del Área de Salida

Las Reglas del *área de salida* 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* según una Regla (ver Regla 14.6), o
- La bola está *en juego* en el *área de salida* después de un *golpe* o de que el jugador ha tomado alivio.

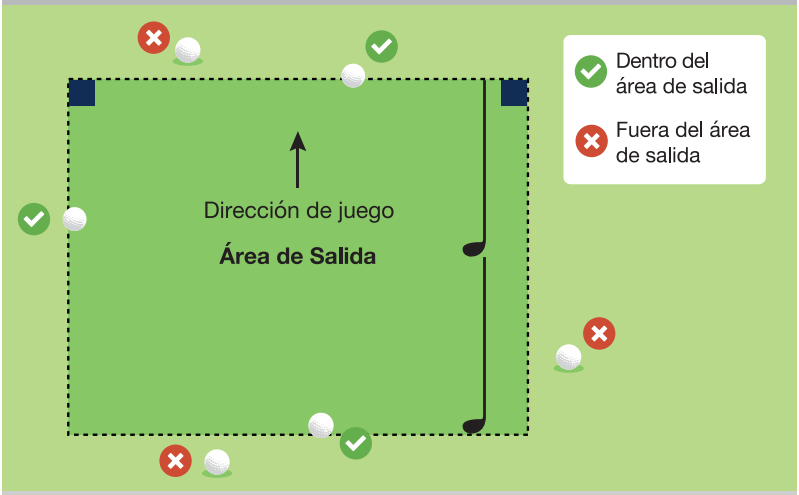
Esta Regla solo se aplica al *área de salida* desde la que el jugador debe jugar para comenzar el hoyo que está jugando, no a otros lugares de salida en el *campo* (ya sea en el mismo hoyo o en un hoyo diferente).

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 esta la toca o se encuentra por encima de cualquier parte de la misma.
- El jugador puede pararse fuera del *área de salida* para ejecutar el *golpe* a una bola que se encuentra dentro de la misma.

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



La línea punteada define los bordes externos del área de salida (ver definición de área de salida). Una bola está dentro del área de salida cuando cualquier parte de la bola toca o está sobre una parte del área de salida.

(2) **La Bola Puede Acomodarse Sobre un Tee o Jugarse desde el Terreno.**

La bola debe jugarse desde:

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

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

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

Penalización por Infringir la Regla 6.2b (2):

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

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

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

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

(4) **Restricciones a Mover las Marcas de Salida o Falta de las Marcas de Salida Cuando se Juega desde el Área de Salida**.

- La ubicación de las marcas de salida es establecida por el *Comité* para definir cada *área de salida* y deberían permanecer en la misma ubicación para todos los jugadores que van a jugar desde esa *área de salida*.
- Si el jugador *mejora* las *condiciones que afectan al golpe*, moviendo cualquier marca de salida antes de ejecutar un *golpe* desde el *área de salida*, incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 8.1a(1).
- Si un jugador encuentra que falta una o ambas marcas de salida, debería pedir ayuda al *Comité*. **Pero** si el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable, el jugador debe usar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para estimar la ubicación del *área de salida*.

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

(5) **La Bola No Está En Juego Hasta que Se Ejecute un Golpe**. Si la bola está sobre un tee o en el suelo al comenzar un hoyo, o cuando se juega de nuevo desde el *área de salida* según una Regla:

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

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

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

(6) **Cuando la Bola en Juego Reposa en el Área de Salida**. Si la bola del jugador *está en juego* dentro del 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 según lo contemplado en el apartado (2), incluyendo jugar la bola como reposa.

Penalización por Jugar de *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 6.2b (6): *Penalización General* Según 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 ejecutados desde el área de salida hasta el green y hacia adentro del hoyo. Después de comenzar el hoyo, normalmente se requiere que el jugador juegue la misma bola hasta completarlo. El jugador incurre en penalización por jugar una bola equivocada o una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida por las Reglas.

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

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

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

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

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

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

(1) **Cuándo un Jugador tiene Permitido o Prohibido Sustituir su Bola en Juego**. Ciertas Reglas permiten al 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 está aliviándose según una Regla, incluyendo cuando *dropea* o coloca una bola (como cuando una bola no va a quedar en el *área de alivio* o al tomar alivio en el green), el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.3a),
- Cuando se juega 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 cuando no está permitido por las Reglas (sea conocedor o no de que estaba *sustituyendo* la bola original), o
  - >> *Repuso, dropeó* o colocó la bola *sustituta*: (1) de manera incorrecta, (2) en un *lugar equivocado* o (3) al usar un procedimiento inaplicable.
- Para ver como corregir cualquier error antes de jugar la bola *sustituta*, ver Regla 14.5.

Si la bola original no se ha encontrado y el jugador ha puesto otra bola *en juego* al tomar alivio según *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
- No debe jugar la bola original, incluso si se encuentra en el *campo* antes de finalizados los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 18.2a(1)).

(3) **Ejecutando un Golpe a Una Bola Incorrectamente Sustituida**. Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola incorrectamente sustituida, el jugador incurre en **un golpe de penalización** y debe completar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituida*.

6.3c Bola Equivocada

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

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

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

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

En *match play* el jugador incurre en la ***penalización general* (pérdida de hoyo)**:

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

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

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro ejecutado antes de que el error sea corregido (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier *golpe* de penalización adicional cometidos solo por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un golpe para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *vuelta,* antes de entregar su *tarjeta de score*, el jugador 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 su posición original (que si no se conoce debe ser estimada) (ver Regla 14.2).

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

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

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

- Juega una *bola provisional* (que se convertirá en *bola en juego* o será abandonada, como se contempla en la Regla 18.3c), o
- Juega dos bolas en *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 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 establece 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 que bola está más lejos del hoyo.

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

6.4a Match Play

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

- Comenzando el primer hoyo. En el primer hoyo, el honor se decide por el horario de salidas establecido por el Comité o, si no hay horario establecido, por acuerdo o al azar (como lanzando una moneda).
- Comenzando Todos los Otros Hoyos.
  - >> El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*.
  - >> Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* en la anterior *área de salida* lo mantiene.
  - >> Si un jugador solicita un fallo en tiempo oportuno (ver Regla 20.1b), que aún no ha sido resuelto por el *Comité* y que podría afectar a quién tiene el *honor* en el siguiente hoyo, el *honor* se decide por acuerdo o al azar.
- Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado el 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, se decide por acuerdo o al azar.

(2) **El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador por Jugar Fuera de Turno**. Si el jugador juega cuando era el turno del *contrario*, no hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*.

- Esto debe hacerse inmediatamente y antes de que alguno de los dos jugadores juegue otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, la cancelación no puede ser retirada.
- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador deberá, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se ejecutó ese *golpe* (ver Regla 14.6).
- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

Excepción – Jugando fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo: Para ahorrar tiempo:

- El jugador puede invitar a su *contrario* a jugar fuera de turno o puede aceptar la solicitud del *contrario* de jugar fuera de turno.

- Si el *contrario* entonces juega fuera de turno, el jugador pierde el derecho de cancelar el *golpe*.

Ver Regla 23.6 (orden de juego en *Four-Ball*).

6.4b Juego por Golpes

(1) **Orden de Juego Normal**.

- Al Comenzar el Primer Hoyo. En la primera *área de salida*, el *honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario de salidas, por acuerdo o al azar (por ejemplo, lanzando una moneda).
- Al Comenzar Todos Los Demás Hoyos.
  - >> El jugador del grupo con el score gross más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el *área de salida* siguiente; el jugador con el segundo score gross más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.
  - >> Si dos o más jugadores tienen el mismo score en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.
  - >> El *honor* está basado en el score gross, incluso en una competición con hándicap.
- Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo.
  - >> La bola que esté más lejos del *hoyo* debería jugarse primero.
  - >> Si dos o más bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias relativas al *hoyo*, la siguiente bola a jugar se debería decidir por acuerdo o al azar.

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 darle ventaja a uno de ellos y uno de ellos luego juega fuera de turno, cada jugador que hizo el acuerdo incurre en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)**.

(2) **Jugando Fuera de Turno de una Manera Segura y Responsable (“Ready Golf”)**. Se permite y se recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, como cuando:

- Dos o más jugadores acuerdan hacerlo por ser beneficioso o para ahorrar tiempo,

- La bola de un jugador reposa muy cerca del *hoyo* y desea *embocar*, o
- Un jugador está preparado y es capaz de jugar antes de que lo haga el jugador que debería hacerlo siguiendo el turno de juego normal (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 e indica que quiere hacerlo 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 el resto de los jugadores.

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

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

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

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 en Cualquier Lugar que No Sea el Área de Salida

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

(1) **Aliviándose para Jugar una Bola de un Lugar Diferente a Donde Reposa.**

- Cuando un Jugador Advierte que las Reglas le Obligan a Aliviarse Según Golpe y Distancia. El orden de juego para el jugador se basa en el punto donde se ejecutó el *golpe* anterior.
- Cuando el Jugador Puede Elegir 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 (que si no se conoce debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

  >> Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido tomar alivio según *golpe y distancia* o para jugar desde un lugar

distinto al que reposa la bola original (como cuando la bola está en un *área de penalización* o será tratada como injugable).

(2) **Jugando Bola Provisional**. El orden de juego para el jugador es que juegue la *bola provisional* inmediatamente después del *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 este caso el orden de juego, una vez que ha decidido jugar una *bola provisional*, se basa en el punto desde el cual el *golpe* previo fue efectuado).

6.5 Completando el Juego del Hoyo

Un jugador ha completado un hoyo:

- En *match play*, cuando:
  - >> Ha *embocado*, o el siguiente *golpe* le ha sido concedido, o
  - >> El resultado del hoyo está decidido (como cuando el *contrario* concede el hoyo, el score 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 *juego por golpes*, cuando el jugador *emboca* según la Regla 3.3c.

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

Ver Reglas 21.1b (1), 21.2b (1), 21.3b (1) y 23.3c (cuándo un jugador ha completado el hoyo en otras modalidades de *juego por golpes* o en *Four-Ball*).

Clarificaciones Regla 6.1: Comenzando el Juego de un Hoyo

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

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

Por ejemplo, al comenzar el juego de un hoyo, un jugador envía su bola *fuera de límites* desde afuera del *área de salida* (tal como desde unas marcas de salida equivocadas) y el *contrario* no cancela el golpe.

Ya que el *golpe* no fue cancelado y la bola está *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse según *golpe* y *distancia*, jugando una bola desde donde se ejecutó el *golpe* anterior. Sin embargo, como el golpe no fue ejecutado desde el *área de salida*, la bola debe ser *dropeada* y no colocada sobre un tee (ver Regla 14.6b; Golpe Anterior desde el Área General, Área de Penalización o Bunker).

Clarificaciones Regla 6.2: Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.2b(4)/1 – Marca de Salida Movida Sin Mejorar

Si un jugador causa el movimiento de una marca de salida (como tropezando con el mismo, golpeándolo por enojo o levantándolo sin motivo aparente), pero ello no mejora las *condiciones que afectan el golpe*, no hay penalización aunque el jugador no lo reponga antes de jugar desde el área de salida.

Pero, como mover las marcas de salida puede tener un efecto significativo en la competición, no deberían ser movidas y, si lo son, deberían reponerse.

No obstante, si un jugador mueve una marca de salida porque piensa que debería estar en una posición diferente, o deliberadamente lo destruye, el Comité puede optar por descalificar al jugador por grave falta de conducta contraria al espíritu del juego (Regla 1.2a).

Clarificaciones Regla 6.3: Bola Usada en el Juego del Hoyo

6.3a/1 – Qué Hacer Cuando las Bolas se Intercambian en Lugar Desconocido

Si, luego de *embocar*, dos jugadores descubren que terminaron el hoyo con la bola del otro, pero no pueden establecer si fueron intercambiadas durante el juego del hoyo, no hay penalización.

Por ejemplo, luego del juego de un hoyo, se descubre que el Jugador A *embocó* con la bola del Jugador B y B *embocó* con la de A. Ambos jugadores están seguros de que habían *embocado* con la bola que cada uno jugó desde el *área de salida*.

En esta situación, y porque un jugador puede iniciar cada hoyo con cualquier bola conforme (Regla 6.3a), debería determinarse que las bolas fueron intercambiadas antes de comenzar el juego del hoyo, salvo que haya evidencia en contrario.

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

Cuando los *golpes* efectuados a una bola en particular no cuentan para el score del jugador, cualesquier golpes de penalización que el jugador obtiene por jugar esa bola no cuentan salvo que el jugador obtenga una penalización que también aplica a su *bola en juego*.

Ejemplos de penalizaciones que son descartadas porque no podrían también aplicar a la *bola en juego*, incluyen:

- Tocar intencionalmente la bola o causar que se mueva (Regla 9.4).
- Caddie del jugador parado en el "área restringida" mientras el jugador está tomando el *stance* (Regla 10.2b(4)).
- Tocar arena en el backswing para el *golpe* (Regla 12.2b(2)).

Ejemplos de penalizaciones que no son descartadas porque también aplican a la *bola en juego*, incluyen:

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

Clarificaciones Regla 6.4: Orden de Juego Durante el Juego de un Hoyo

6.4b(1)/1 – Significado de "Mismo Orden" en la Regla 6.4b(1) Cuando los Jugadores Jugaron Fuera de Turno en el Área de Salida Anterior

El término "mismo orden" en la Regla 6.4b(1) se refiere al orden en que los jugadores deberían haber jugado desde el *área de salida* anterior incluso, si jugaron en un orden diferente.

Por ejemplo, el Jugador A tiene el *honor* en el hoyo 6, pero el Jugador B juega primero desde el *área de salida* para ahorrar tiempo. Si los jugadores tienen el mismo score en el hoyo 6, el honor para el hoyo 7 se mantiene en el Jugador A, porque ese es el orden en que deberían haber jugado desde el *área de salida* anterior si no hubieran elegido jugar "ready golf". (Nueva)

6.4c/1 – Golpe No Puede ser Cancelado Cuando se Jugó Bola Provisional Fuera de Turno desde el Área de Salida

Si un jugador que tiene el *honor* decide jugar una *bola provisional* después de que el contrario ha jugado una *bola provisional*, el jugador no puede

cancelar el golpe del *contrario* con la *bola provisional* según la Regla 6.4a(2).

Por ejemplo, el Jugador A tiene el *honor* y juega primero desde el *área de salida*. El Jugador B (el *contrario*) juega luego y dado que su bola puede estar *fuera de límites*, decide jugar una *bola provisional* y así lo hace. Luego de que el Jugador B juega la *bola provisional*, el Jugador A decide que también jugará una *bola provisional*.

Dado que el Jugador A solo hizo saber su intención de jugar una *bola provisional* después que el Jugador B jugó, el Jugador A perdió el derecho a cancelar el *golpe* del Jugador B con la *bola provisional*. Sin embargo, el Jugador A aún puede jugar una *bola provisional*.

Clarificaciones Regla 6.5: Completando el Juego de un Hoyo

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

Hay varias Reglas (como las Reglas 4.1b, 4.3, 5.5b y 20.1b(2)) donde es importante entender cuando un hoyo ha sido completado.

Ejemplos de cuando un jugador ha completado un hoyo y por ende está entre el juego de dos hoyos:

Match Play:

Individual: Cuando el jugador ha *embocado*, se le ha concedido el próximo *golpe*, o el resultado del hoyo está decidido.

Foursome: Cuando el bando ha *embocado*, se le ha concedido el próximo *golpe*, o el resultado del hoyo está decidido.

Four-Ball: Cuando ambos *compañeros* han *embocado*, se les ha concedido los próximos *golpes*, o el resultado del hoyo está decidido.

Juego por Golpes:

Individual: Cuando el jugador ha *embocado*.

Foursome: Cuando el bando ha *embocado*.

Four-Ball: Cuando ambos *compañeros* han *embocado* o un compañero *embocó* y el otro no puede mejorar el score del *bando*.

Stableford, Par/Bogey, y *Score Máximo:* Cuando el jugador ha *embocado*, o ha levantado la bola luego de anotar cero puntos, perdido el hoyo o alcanzado el score máximo.

III

Jugando la Bola

Reglas 7–11

REGLA 7 Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

Propósito de la Regla:

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

- Pero el jugador debe tener precaución, porque incurriría en penalización si se excede y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.
- El jugador no tiene penalización si la bola es accidentalmente movida durante la búsqueda o identificación, pero debe reponerla en su posición original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a El Jugador Puede Tomar 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 adecuadamente su bola realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Mover arena y agua, y
- Mover o doblar césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también romperlos, **pero** solo si dicha ruptura es el resultado de otras acciones razonables tomadas para encontrar o identificar la bola.

Si, realizando dichas acciones razonables como parte de una búsqueda adecuada, se *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

- No hay penalización según la Regla 8.1a si la *mejora* resulta de una búsqueda adecuada.
- **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que exceden lo razonable para 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 *obstrucciones movibles* de acuerdo con la Regla 15.2.

7.1b Qué Hacer 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 recrear el *lie* original, incurre en la ***penalización general***.

7.2 Cómo Identificar la Bola

La bola en reposo de un jugador puede ser identificada por cualquiera de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo, en circunstancias en las que se sabe que es la 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 una bola idéntica está en la misma área y no hay posibilidad de saber cuál es la bola del jugador.

Si una *bola provisional* de un jugador no puede ser distinguida de su bola original, ver Regla 18.3c(2).

7.3 Levantando la Bola para Identificarla

Si una bola puede ser la del jugador, pero no se puede identificar tal como reposa:

- El jugador puede levantarla para identificarla (incluyendo rotarla), **pero**:
- La posición de la bola debe primero ser *marcada*, 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 otro jugador, debe *reponerse* en su posición original (ver Regla 14.2).

Si el jugador levanta su bola según esta Regla cuando no es razonable hacerlo para identificarla (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), no *marca* su posición antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Penalización por Jugar 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 mismo, el *contrario* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla. **Pero**, si el jugador causa que la bola se *mueva* antes de iniciar la búsqueda, incurre en **un golpe de penalización** según la Regla 9.4b.

Según esta Regla "accidentalmente" incluye cuando la bola es *movida* por alguien tomando acciones razonables para encontrar la bola que probablemente revelarían la ubicación de esta al *moverla* (como barriendo con sus pies a través de pasto alto o sacudiendo un árbol).

En estas situaciones, la bola debe ser *repuesta* en su posición original (que, si no se conoce, debe ser estimada) (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 posición original sobre, debajo de o contra ese objeto (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.*

Clarificaciones Regla 7.1: Como Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a/1 –Ejemplos de Acciones que Probablemente No Sean Parte de una Búsqueda Razonable

Ejemplos de acciones que probablemente no sean consideradas como parte de una búsqueda razonable, y resultarían en *penalización general* si hay una *mejora* de las *condiciones que afectan al golpe*, incluyen:

- Realizar una acción para aplastar áreas de césped más allá de lo que es razonablemente necesario para caminar o buscar la bola en el área donde se cree que reposa;
- Quitar intencionalmente del suelo cualquier cosa en crecimiento; o
- Quebrar la rama de un árbol para tener un acceso más fácil a la bola cuando se lo podría haber conseguido sin hacerlo.

Clarificaciones Regla 7.2: Como Identificar la Bola

7.2/1 – Identificando Bola Que No Puede ser Recuperada

Si un jugador ve una bola en un árbol o alguna otra ubicación donde no puede recuperarla, no puede asumir que es la suya, sino que debe identificarla de alguna de las formas previstas por la Regla 7.2.

Esto puede hacerse, aunque el jugador no pueda recuperar la bola, como por ejemplo:

- Usando binoculares o un dispositivo medidor de distancia para ver una marca que la identifica definitivamente como la bola del jugador, o
- Determinando que otro jugador o espectador vio la bola yendo a reposar en esa ubicación específica luego del *golpe* del jugador.

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

7.4/1 – Estimando Posición Original Donde Reponer una Bola Movida Durante la Búsqueda

Cuando la bola de un jugador es accidentalmente *movida* durante la búsqueda y la posición original donde debe *reponerla* debe ser estimada, el jugador debería considerar todas las evidencias razonables disponibles acerca de dónde estaba ubicada la bola antes de ser *movida*.

Por ejemplo, al estimar la posición original de la bola, el jugador debería considerar:

- Cómo fue encontrada la bola (por ejemplo, si se pararon encima, si fue pateada o *movida* con un palo o mano mientras sondeaba),

- Si estaba visible o no, y
- Su ubicación relativa al suelo y a cualquier objeto en crecimiento, como si estaba reposando contra o debajo del césped y cuán profunda en el césped estaba ubicada.

Al *reponer* la bola, el jugador no está obligado a reponer *impedimentos sueltos* (como hojas) que pueden haber sido movidos, ya que los *impedimentos sueltos* no son parte del *lie* y, en muchos casos, sería casi imposible reconstruir la situación original si se requiriera reponerlos.

Por ejemplo, al buscar una bola cubierta por hojas en un *área de penalización*, el jugador patea la bola y mueve las hojas que estaban cerca. A pesar de que la bola debe ser *repuesta* en su posición original o estimada, las hojas no necesitan ser puestas nuevamente en su posición original aun cuando la bola hubiera estado claramente reposando debajo de las hojas.

7.4/2 – Significado de "Tratando de Encontrar"

En la Regla 7.4 y en la Excepción 2 de la Regla 9.4, (Movimiento Accidental Antes de Que la Bola sea Encontrada) no hay penalización si una bola es accidentalmente *movida* mientras "se trata de encontrarla". " Tratar de encontrarla" incluye acciones que razonablemente pueden considerarse ser parte de la búsqueda de la bola, incluyendo las acciones permitidas por la Regla 7.1 (Cómo Buscar la Bola Adecuadamente). No incluye acciones anteriores al inicio de la búsqueda como caminar hacia la zona donde se espera esté la bola.

Por ejemplo, la bola de un jugador es golpeada hacia una zona arbolada. El jugador no sabe que la bola golpeó un árbol y fue desviada hacia atrás en dirección al *área de salida*. Cuando el jugador aún está a cierta distancia del lugar donde pensaba que estaba su bola y antes de comenzar a buscarla, accidentalmente patea su bola. Como esto no sucedió mientras trataba de encontrarla, el jugador tiene un golpe de penalización según la Regla 9.4b por *mover* accidentalmente su bola y debe *reponerla*.

7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente

En la Clarificación 7.4/2 un jugador es penalizado si la bola es *movida* cuando no está tratando de encontrarla.

Sin embargo, si un jugador *mueve* su bola cuando la búsqueda se detuvo temporalmente por circunstancias fuera del control del jugador, este no es penalizado por *mover* su bola.

Por ejemplo:

- El jugador detuvo la búsqueda de su bola para quitarse del camino de otro grupo al que le dieron paso. Mientras se retira del lugar, accidentalmente *mueve* su bola.
- El *Comité* suspende el juego y el jugador comienza a dejar el área y accidentalmente pisa y *mueve* su bola.

REGLA 8 El Campo se juega como se encuentra

Propósito de la Regla:

La Regla 8 establece un principio fundamental del juego: "juegue el campo como lo encuentra". 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. Sin embargo, un jugador puede tomar ciertas acciones razonables, incluso si estas mejoran las condiciones, y hay limitadas circunstancias donde las mismas 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 encuentra" 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 *dropeará* o colocará una bola.

Esta Regla se aplica a las acciones tomadas durante una *vuelta*, y mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a.

No se aplica a:

- La remoción de *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 tomar ninguna de estas acciones si *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

(1) Mover, doblar o romper cualquier:

- Objeto natural fijo o en crecimiento,
- *Obstrucción inamovible, objeto integrante u objeto de límites*, o
- Marcas para el *área de salida*, cuando se juega una bola desde allí.

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

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

- Reponer divots en agujeros de divots,
- Sacar o aplastar divots que ya han sido repuestos u otras piezas de césped que ya están colocadas en su lugar, o
- Crear o eliminar agujeros, depresiones 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 o al ejecutar un *golpe*, un jugador puede tomar cualquiera de estas acciones, y no hay penalización incluso si *mejora* las *condiciones que afectan al golpe*:

(1) Buscar adecuadamente su bola, tomando acciones razonables para encontrarla e identificarla (ver Regla 7.1a).

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

(3) Tomar acciones razonables para *marcar* la posición de la bola, levantarla y *reponerla* de acuerdo con las Reglas 14.1 y 14.2.

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

Pero esto no permite:

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

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

(6) Tomar el *stance* adecuadamente, ejecutando las acciones razonables para llegar a la bola y tomarlo.

Pero al hacer esto el jugador:

- No tiene derecho a un *stance* o swing normal, y
- Debe tomar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

(7) Ejecutar un *golpe* o backswing para un *golpe* que luego se ejecuta.

Pero cuando la bola está en un *bunker*, tocar la arena durante el backswing no está permitido según 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 *bunker*, alisar arena para cuidar el *campo* después de que una bola jugada desde el *bunker* se encuentra fuera del mismo (ver Regla 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 el objeto está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser repuesto lo más cerca posible de su posición original.

Ver Regla 25.4g (modificación de la Regla 8.1b(5) al tomar el *stance* para jugadores que usan un dispositivo de movilidad asistida).

8.1c Evitando la Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas en Infracción a la Regla 8.1a(1) ó 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 infringiendo la Regla 8.1a(2):

- No hay penalización si, antes de ejecutar el siguiente *golpe*, el jugador elimina esa *mejora* restaurando las *condiciones* originales en las formas permitidas en los puntos (1) y (2), más abajo indicados.
- **Pero**, si el jugador *mejora* las *condiciones que afectan el golpe* al efectuar cualquiera de las acciones descriptas en las Reglas 8.1a(3) a (5), no puede evitar la penalización restaurando las condiciones originales.

(1) **Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover, Doblar o Romper un Objeto**. Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador puede evitar la penalización por infringir la Regla 8.1a(1) reponiendo el objeto original lo más cerca posible a su posición original para eliminar la *mejora* obtenida al infringir la Regla, como:

- Reponiendo un *objeto de límites* (como una estaca de límites) que había sido sacado, o moviendo a su posición original un *objeto de límites* que había sido desplazado a un ángulo diferente, o
- Retornando a su posición original una rama de árbol o césped o una *obstrucción inamovible*, tras haber sido movida.

Pero el jugador no puede evitar la penalización:

- Si la *mejora* no es eliminada (como cuando un *objeto de límites* o una rama que se ha doblado o roto de una manera significativa ya no se puede volver a la posición original), o
- Al usar cualquier cosa que no sea el objeto original para intentar restaurar las *condiciones*, como:
  - >> Usando un objeto diferente o adicional (por ejemplo, colocar una estaca diferente en el agujero del cual se había sacado una estaca de límites o atando a su lugar original una rama de árbol movida), 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 Su Posición**. Antes de ejecutar un *golpe*, el jugador puede evitar una penalización por infringir la Regla 8.1a(2) al reponer en su lugar el objeto que fue cambiado de posición.

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

Si las *condiciones que afectan el golpe* son empeoradas después de que la bola quedó en reposo:

(1) **Cuándo Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas**. Si las *condiciones que afectan al golpe* son empeoradas por una persona que no sea el jugador, o por un *animal*, el jugador, sin ser penalizado según la Regla 8.1a, puede:

- Restaurar las *condiciones* originales tanto como pueda.
- *Marcar* la posición de la bola y levantarla, limpiarla y *reponerla* en su posición original (ver Reglas 14.1 y 14.2), si es razonable hacerlo para restaurar las *condiciones* originales, o si se adhirió material a 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 original y (3) se encuentre en la misma *área del campo* que ese punto.

Excepción - Lie Empeorado Al o Después de Levantar o Mover una Bola y Antes de Reponerla: Está cubierto por la Regla 14.2d, a menos que el *lie* sea empeorado cuando el juego está interrumpido y la bola se levantó, 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 está permitido en las Reglas 8.1c(1), 8.1c(2) y Regla 13.1c) que fueron empeoradas por:

- El jugador, incluyendo su *caddie*.
- Otra persona (que no sea un *árbitro*) tomando 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 incurre en la ***penalización general*** según la Regla 8.1a.

Penalización por Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 8.1d: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes*, cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a Ejecutar

8.2a Cuando se Aplica la Regla 8.2

Esta Regla solo cubre las acciones deliberadas de un jugador para alterar otras condiciones físicas que afecten a su bola en reposo o al *golpe* a ejecutar.

Esta Regla no se aplica a las acciones del jugador para:

- Desviar o detener deliberadamente su propia bola o alterar deliberadamente cualquier condición física para afectar el lugar donde la bola podría ir a reposar (cubierto por las Reglas 11.2 y 11.3), o
- Alterar *condiciones que afectan el golpe* del jugador (descriptas en la Regla 8.1a).

8.2b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe realizar de forma deliberada las acciones enumeradas en la Regla 8.1a (**excepto** lo permitido en la Regla 8.1b, c o d) para alterar cualquier otra condición física que afecte:

- Donde podría ir o quedar en reposo la bola del jugador después del siguiente *golpe* u otro *golpe* posterior, o
- Donde podría ir o quedar en reposo su bola si se *mueve* antes del *golpe* (por ejemplo, cuando la bola está en una pendiente pronunciada y al jugador le preocupa que pueda rodar hacia un arbusto).

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

Penalización por Infringir la Regla 8.2: *Penalización general.*

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas para Afectar la Bola en Reposo o al Golpe que va a Ejecutar otro Jugador

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 en reposo de otro jugador o al *golpe* que va a ejecutar ese 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 intencionalmente cualquier condición física que afecta el lugar donde la bola podría quedar en reposo (que está cubierta por las Reglas 11.2 y 11.3).

8.3b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe tomar de forma deliberada ninguna de las acciones enumeradas 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:
  - >> Dónde podría ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después de su próximo *golpe* o uno posterior, o
  - >> Dónde la bola en reposo de otro jugador podría ir o quedar en reposo si se *mueve* antes de ejecutar el *golpe*.

Excepción - Acciones para Cuidar el Campo: No hay penalización según esta Regla si el jugador altera cualquier condición física para cuidar el *campo* (como alisar huellas en un *bunker* o reemplazar un divot en un agujero de divot).

Penalización por Infringir la Regla 8.3: *Penalización general.*

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

Clarificaciones Regla 8.1: Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan el Golpe

8.1a/1 – Ejemplos de Acciones Que Probablemente Creen una Potencial Ventaja

Ejemplos de acciones que probablemente *mejoran las condiciones que afectan al golpe* (esto es, posiblemente den al jugador una potencial ventaja) incluyen cuando:

- Un jugador arregla un pique de bola en el *área general* o repone un divot en un agujero de divot a unas pocas yardas delante de su bola en la *línea de juego* antes de ejecutar un *golpe* desde afuera del green que puede ser afectado por el pique de bola o el agujero de divot (por ejemplo, un golpe de putt o un chip bajo y a correr).
- La bola de un jugador reposa en un *bunker* al lado de un *green*, y el jugador alisa pisadas delante de su bola y en su *línea de juego* antes de jugar un *golpe* corto con la intención de hacerlo sobre el área alisada (ver Regla 12.2b(2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/2 – Ejemplos de Acciones Que Improbablemente Creen una Potencial Ventaja

Ejemplos de acciones que probablemente no *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe* (esto es, difícilmente den al jugador una potencial ventaja) incluyen cuando:

- Antes de ejecutar un approach de 150 yardas desde el *área general*, un jugador repara un pequeño pique de bola, alisa una pisada en un *bunker* o repone un divot en un agujero de divot en su *línea de juego* varias yardas delante de su bola.

- La bola de un jugador reposa en el medio de un largo *bunker* de borde poco profundo, y el jugador alisa pisadas varias yardas delante de su bola y en su *línea de juego* antes de jugar un *golpe* largo sobre el área alisada (ver Regla 12.2b(2) – Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena).

8.1a/3 – Jugador Que Mejora Condiciones para el Golpe a Intentar Está en Infracción Aun si Luego Ejecuta un Golpe Diferente

Si un jugador intenta jugar una bola de cierta manera y *mejora* las *condiciones que afectan al golpe* para ese *golpe* en particular, y la penalización no puede evitarse mediante su restauración, el jugador quebranta la Regla 8.1a ya sea que continúe y juegue la bola de esa manera o lo haga de una manera diferente que no esté afectada por esa *mejora*.

Por ejemplo, si un jugador quiebra una rama que interfiere con su área del stance o swing para el *golpe* a intentar cuando el *stance* se podría haber tomado sin quebrar la rama, una penalización no puede evitarse por jugar la bola en una dirección distinta o por tomar alivio a un lugar diferente, donde la rama no tendría efecto sobre el *golpe*. Esto también se aplica si el jugador quebró la rama al comenzar un hoyo y se *movió* a un lugar diferente dentro del *área de salida*.

Ver Regla 8.1c por si una penalización puede ser evitada restaurando las *condiciones mejoradas*.

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

Parte de un cerco que está ubicado *fuera de límites* (y así no es un *objeto de límites*) se inclina dentro del campo y el jugador lo empuja nuevamente a una posición vertical. Esta acción quebranta la Regla 8.1a, que prohíbe a un jugador *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe* moviendo *obstrucciones inamovibles*. El jugador recibe la *penalización general* salvo que el jugador restaure las *condiciones* volviendo a colocar el cerco en su posición original antes de su próximo *golpe* como lo permite la Regla 8.1c (Evitando Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas).

En una situación tal, a pesar de que la Regla 8.1a prohíbe mover, doblar o romper una *obstrucción inamovible*, el jugador tiene la opción de aliviarse por la interferencia de la parte de la *obstrucción inamovible* que estaba inclinada dentro del *campo* según la Regla 16.1b (Alivio de Condiciones Anormales del Campo).

8.1a/5 – Construir un Stance Posicionando un Objeto Como una Toalla No Está Permitido

La definición de "*stance*" no solo incluye donde un jugador coloca sus pies para pararse, sino donde el jugador posiciona todo el cuerpo al prepararse para ejecutar un *golpe*.

Por ejemplo, un jugador quebranta la Regla 8.1a por *mejorar* el área del *stance* que pretende adoptar si coloca una toalla u otro objeto sobre un arbusto para protegerse el cuerpo mientras ejecuta un *golpe*.

Si un jugador necesita jugar arrodillado porque su bola está debajo de un árbol, y coloca una toalla sobre el suelo para evitar mojarse o ensuciarse, el jugador está construyendo un *stance*. Pero, un jugador tendría permitido envolverse con una toalla alrededor de su cintura o ponerse un equipo de agua antes de arrodillarse para ejecutar el golpe (ver Regla 10.2b(5) – Ayuda Física y Protección de los Elementos).

Si un jugador ha posicionado un objeto de una manera no permitida, pero advierte el error antes de jugar la bola, la penalización puede ser evitada quitando el objeto antes de ejecutar el *golpe*, en tanto no haya habido otra *mejora* de las *condiciones que afectan al golpe*.

8.1a/6 – Alterar la Superficie del Suelo para Construir un Stance No Está Permitido

Un jugador puede colocar sus pies firmemente al tomar un *stance*, pero quebranta la Regla 8.1a si altera el terreno donde se tomará el *stance* si al hacerlo *mejora* el área del *stance* que pretende adoptar.

Ejemplos de alteración del suelo que probablemente *mejoren* las *condiciones que afectan al golpe*, incluyen:

- Derribar arena con el pie en un costado del *bunker* para crear un área nivelada donde pararse.
- Hundir excesivamente los pies en terreno fangoso para obtener una base más firme para el *stance*.

Un jugador quebranta la Regla 8.1a tan pronto como ha *mejorado* las *condiciones* al alterar el estado del suelo para construir un *stance* y no puede evitar la penalización intentando restaurar las condiciones del terreno a su estado original.

La restricción de alterar el suelo (Regla 8.1a(3)) no incluye el quitar *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* del área del *stance* que se intenta adoptar, como quitar una gran cantidad de agujas de pino u hojas de donde el jugador se parará para jugar la bola.

8.1a/7 – Un Jugador Puede Sondear Cerca de la Bola para Determinar Si Debajo de la Superficie del Suelo Hay Raíces de Árbol, Rocas u Obstrucciones, Pero Solo Si Eso No Mejora las Condiciones

La Regla 8.1a no le prohíbe a un jugador tocar el suelo dentro de un área cubierta por *condiciones que afectan al golpe*, en tanto esas condiciones no sean *mejoradas*.

Por ejemplo, sin *mejorar* ninguna de las *condiciones que afectan al golpe*, cuando la bola reposa en cualquier lugar del *campo*, un jugador puede sondear el área alrededor de la bola con un tee u otro objeto para ver si su palo, al ejecutar un *golpe*, puede golpear una raíz, roca u *obstrucción* debajo de la superficie del terreno.

Sin embargo, ver Clarificación12.2b/2 si el jugador sondea arena en un *bunker* para probar la condición de la arena.

8.1a/8 – No Está Permitido Alterar las Condiciones del Suelo en un Área de Alivio

Antes de *dropear* una bola para aliviarse, un jugador no puede reponer un divot en un agujero de divot en el *área de alivio* o tomar otras acciones para alterar la superficie del suelo de tal forma que *mejore* las *condiciones que afectan al golpe*.

No obstante, esta prohibición solo se aplica luego de que el jugador advierte que se le requiere o puede *dropear* una bola en esa *área de alivio*.

Por ejemplo, si un jugador juega una bola, repone el divot y solo luego advierte que debe o puede jugar nuevamente desde allí según penalización de *golpe y distancia* porque la bola está *fuera de límites*, en un *área de penalización*, injugable o que una *bola provisional* debería jugarse, no quebranta la Regla 8.1a si el divot repuesto está en el *área de alivio*.

8.1a/9 – Cuando un Divot Está Repuesto y No Debe Ser Quitado o Aplastado

La Regla 8.1a(3) prohíbe *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe* ya sea aplastando, quitando o reposicionando un divot que está en un agujero de divot, que es tratado como parte del terreno (y no un *impedimento suelto*), aun si no está adherido o en crecimiento.

Un divot ha sido repuesto, cuando la mayor parte de él está con las raíces hacia abajo y en un agujero de divot (esté o no en el mismo agujero de donde se arrancó el divot).

8.1b/1 – Jugador Puede Cavar Firmemente Con Sus Pies Más de Una vez al Tomar el Stance

La Regla 8.1b autoriza a un jugador a colocar firmemente sus pies al tomar un *stance*, y esto puede hacerse más de una vez al prepararse para ejecutar el *golpe*.

Por ejemplo, un jugador puede entrar a un *bunker* sin un palo, cavar con sus pies al tomar un *stance* para simular jugar la bola, salir a buscar un palo y luego cavar nuevamente con sus pies y ejecutar el *golpe*.

8.1b/2 – Ejemplos de "Tomar Adecuadamente un Stance"

A pesar de que un jugador tiene permitido jugar en cualquier dirección, no tiene derecho a un *stance* o swing normal y se debe adaptar a la situación y tomar el curso de acción menos intrusivo.

Ejemplos de acciones que son consideradas tomar adecuadamente un *stance* y están permitidas por la Regla 8.1b, aunque la acción resulte en una *mejora*, incluyen:

- Retroceder contra una rama u *objeto de límites* cuando es la única forma de tomar un *stance* para el *golpe* elegido, aún si ello desplaza la rama o el *objeto de límites* u ocasiona que se doblen o rompan.
- Doblar una rama con las manos para entrar debajo de un árbol para jugar una bola cuando es la única forma de entrar a ese lugar para tomar un *stance*.

Ver Clarificación 8.1b/3 para cuando un jugador es penalizado por hacer más de lo necesario para tomar un *stance*.

8.1b/3 – Ejemplos de No "Tomar Adecuadamente un Stance"

Ejemplos de acciones que no son consideradas tomar adecuadamente un *stance* y provocarán penalización bajo la Regla 8.1a si ellas *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe* incluyen:

- Deliberadamente mover, doblar o romper ramas con la mano, una pierna o el cuerpo para sacarlas del camino del backswing o del *golpe*.
- Pararse sobre césped alto o malezas de tal forma de hundirlos o desplazarlos del área del *stance* o swing que se pretende, cuando se podría haber tomado un stance sin hacerlo.
- Entrelazar una rama con otra o trenzar dos malezas para mantenerlas fuera del área del *stance* o swing.
- Usar una mano para doblar una rama que molesta la visión de la bola luego de tomar el *stance*.

- Doblar una rama que interfiere al tomar un *stance* cuando se podría haber tomado sin hacerlo.

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

La Regla 8.1b(8) autoriza a un jugador a tomar acciones que *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe* en el *área de salida*. Esta limitada excepción a la Regla 8.1a tiene la única intención de permitir a un jugador alterar las condiciones físicas sobre la superficie del terreno dentro del *área de salida* (incluyendo quitar desde allí cualquier objeto natural en crecimiento) ya sea que la bola se coloque sobre un tee o se juegue desde el terreno.

Esta excepción no le permite al jugador *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe* para su golpe de salida tomando acciones fuera del *área de salida*, como quebrar ramas de árbol ubicadas tanto fuera del área de salida o cuando están enraizadas fuera de la misma, pero están suspendidas sobre el *área de salida* y pueden interferir con el área del swing que se pretende.

8.1b/5 – Jugador Alisa Bunker para "Cuidado del Campo" Luego de Jugar y Sacar la Bola del Bunker

Luego de que una bola en un *bunker* es jugada y está afuera del mismo, las Reglas 8.1b(9) y 12.2b(3) usan cuidado del *campo* para permitir al jugador restaurar el *bunker* a la condición en que debería estar, aun si el hacerlo *mejora* las *condiciones que afectan al golpe*. Esto es así aun si las acciones son tomadas deliberadamente tanto para cuidado del *campo* como para *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar a un *bunker* grande cerca del *green*. No siendo capaz de jugar hacia el *hoyo*, juega hacia atrás en dirección al *área de salida* y la bola va a reposar fuera del *bunker*.

En este caso, el jugador puede alisar las áreas que ha alterado como resultado de jugar la bola (incluyendo las pisadas hechas al ir hacia la bola) y también puede alisar cualquier otra área en el *bunker*, ya sea que hayan sido hechas por el jugador o existieran cuando llegó a jugar desde el *bunker*.

8.1b/6 – Cuándo Se Puede Reparar Daño que Está Parcialmente Dentro y Fuera del Green

Si una zona particular dañada está tanto dentro y fuera del *green*, se la puede reparar en su totalidad.

Por ejemplo, si un pique de bola está parcialmente dentro y parcialmente fuera del borde del *green*, no es razonable permitir a un jugador reparar solamente la parte de la zona dañada en el *green*. Por lo tanto, la totalidad del pique de bola puede ser reparado (tanto lo que está dentro como fuera del *green*).

Lo mismo se aplica a otra zona particular dañada, como huellas o marcas de pezuña de animal, o hendiduras hechas con el palo.

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

Por ejemplo, si una huella de zapato que empieza en el *green* se extiende fuera del mismo, puede arreglarse. No obstante, si una huella de zapato está en el *green* y otra está afuera, solo puede arreglarse la que está dentro del *green* ya que son dos áreas dañadas que están separadas.

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

Ejemplos de cuando la restauración está permitida incluyen:

- La *línea de juego* es empeorada por un pique de bola en el *área general* que fue hecho por una bola jugada por otra persona, luego de que la bola del jugador estaba en reposo.
- El *lie* o el área del *stance* o swing que se pretende es empeorado cuando el *golpe* de otro jugador hace un divot o deposita arena, tierra, césped u otro material sobre o alrededor de su bola.
- La bola de un jugador reposa en un *bunker* cerca de la bola de otro jugador también en el *bunker*, y el stance o el swing del otro jugador al ejecutar el *golpe*, empeoran una o más de las *condiciones que afectan al golpe* del jugador.

En todas esas situaciones, el jugador tiene permitido restaurar las *condiciones* sin penalización, pero no está obligado a hacerlo.

8.1d(1)/2 – Jugador Tiene Derecho a Dejar los Impedimentos Sueltos o las Obstrucciones Movibles Donde Estaban Cuando la Bola fue a Reposar

En general, el jugador tiene derecho a las *condiciones que afectan al golpe* que tenía cuando la bola fue a reposar. Cualquier jugador puede mover *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* (Reglas 15.1 y 15.2), pero si eso empeora las *condiciones que afectan al golpe* de otro jugador, este puede restaurar dichas condiciones reponiendo los objetos según la Regla 8.1d.

Por ejemplo, un jugador tiene un putt barranca abajo y levanta algunos *impedimentos sueltos* entre su *bola* y el hoyo, pero deliberadamente deja algunos detrás del *hoyo*. Otro jugador quita los *impedimentos sueltos* detrás del *hoyo* que podrían haber servido para detener la bola del jugador.

Dado que las *condiciones que afectan al golpe* del jugador han sido empeoradas, él puede reponer los *impedimentos sueltos*.

8.1d(2)/1 – Ejemplos de Condiciones Alteradas por un Objeto Natural o Fuerzas Naturales Donde el Jugador No Tiene Permitido Restaurar las Condiciones Empeoradas

La Regla 8.1d no le permite a un jugador restaurar las *condiciones que afectan al golpe* que fueron alteradas por un *objeto natural* o fuerzas naturales (como viento o agua).

Ejemplos de cuando la restauración no está permitida, incluyen cuando:

- Una rama cae desde un árbol y altera el *lie* de la bola del jugador o el área del *stance* o swing que pretende, sin causar que la bola se *mueva*.
- Un poste indicador u otra *obstrucción* cae sobre o es llevado por el viento a una posición que altera una o más *condiciones que afectan al golpe*. Ver Regla 15.2 (Obstrucciones Movibles) y Regla 16.1 (Obstrucciones Inamovibles) para saber qué alivio de la *obstrucción* podría estar disponible.

8.1d(2)/2 – Jugador No Tiene Permitido Restaurar Condiciones Que Afectan el Golpe Cuando Fueron Empeoradas por el Caddie u Otra Persona a Pedido del Jugador

Un jugador no tiene permitido restaurar las *condiciones que afectan al golpe* si las condiciones son empeoradas por el propio jugador.

Esto también incluye cuando las *condiciones* son empeoradas por el *caddie* o *compañero* del jugador o cualquier persona que lleva a cabo una acción autorizada por el jugador (excepto que el jugador siempre puede restaurar las *condiciones que afectan al golpe* que fueron empeoradas por un *árbitro*).

Ejemplos de situaciones donde las *condiciones* no pueden ser restauradas, incluyen:

- El *caddie* del jugador o *compañero camina* a través de un *bunker* para agarrar un rastrillo y deja pisadas en la arena que empeoran la *línea de juego* del jugador, o

- El jugador le pide a otra persona que remueva una soga de control de espectadores y, al removerla, una rama que estaba sostenida por la soga se libera, empeorando el área del swing que pretende el jugador.

8.1d(2)/3 – Si el Jugador Ingresa al Bunker por la Línea de Juego No Debe Restaurar las Condiciones Empeoradas

Los jugadores deberían ser cuidadosos al tomar acciones que pueden modificar las *condiciones que afectan al golpe* porque empeorar esas áreas le significará al jugador tener que aceptar las *condiciones* empeoradas.

Por ejemplo, un jugador está aliviándose de una c*ondición anormal del campo* detrás de un *bunker* y la bola *dropeada* rueda dentro del *bunker*. Si el jugador deja pisadas al caminar dentro del *bunker* para recuperar su bola y volver a *dropear*, no podrá restaurar el *bunker* a su *condición* previa, si el hacerlo crearía una *mejora* según la Regla 8, porque el jugador fue responsable de empeorar su *condición*.

En tal caso, el jugador podría utilizar otra bola para el segundo *dropeo* (Regla 14.3a) o tener especial cuidado al recuperar la bola original para evitar empeorar las *condiciones que afectan al golpe*.

Clarificaciones Regla 8.2: Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a Ejecutar

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

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

Ejemplos de acciones listadas en la Regla 8.1a (Acciones No Permitidas para Mejorar Condiciones) que serían infracción a la Regla 8.2 si se toman para *mejorar* deliberadamente otras condiciones físicas para afectar su juego (excepto lo expresamente permitido en las Reglas 8.1b o c) incluyen cuando:

- La bola de un jugador está apenas corta del *green* y, a pesar de que su *línea de juego* es derecha al *hoyo*, el jugador está preocupado de que su bola pueda ir a reposar a un *bunker* cercano. Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador alisa la arena en el *bunker* para estar seguro de tener un buen *lie* si el golpe a jugar termina dentro del *bunker*.
- La bola de un jugador está en la cima de una loma empinada y, como el jugador está preocupado por que el viento pudiera soplar y mover la bola hacia abajo, alejándola del *hoyo* antes de estar listo para jugarla,

deliberadamente presiona el césped al pie de la loma para el caso en que la bola pudiera ir a reposar allí.

Clarificaciones Regla 8.3: Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo o el Golpe que va a Ejecutar Otro Jugador

8.3/1 – Ambos Jugadores Son Penalizados si las Condiciones Físicas Son Mejoradas con El Conocimiento del Otro Jugador

Si un jugador pide, autoriza o permite a otro jugador que deliberadamente altere las condiciones físicas para *mejorar* su juego:

- El jugador actuando sobre el pedido tendrá la *penalización general* bajo la Regla 8.3, y
- El jugador que pidió, autorizó o permitió la *mejora* también tendrá la *penalización general* tanto bajo la Reglas 8.1 (Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe) como por la 8.2 (Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo del Jugador o al Golpe a ser Ejecutado), según corresponda.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, desconociendo las Reglas, el Jugador A le pide al Jugador B que rompa una rama de un árbol que está en la *línea de juego* del Jugador A, y el Jugador B lo hace; ambos jugadores están penalizados. El Jugador A tiene dos golpes de penalización por infracción a la Regla 8.1 porque el Jugador B rompió la rama a pedido del Jugador A. El Jugador B tiene dos golpes de penalización por quebrantar la Regla 8.3.

REGLA
9

Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito de la Regla:

La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: "juegue la bola como reposa":

- Si la bola del jugador queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, el jugador normalmente debe jugar desde su nueva posición.
- Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una influencia externa antes de ejecutar el golpe, la bola debe reponerse en su posición original.
- Los jugadores deberían tener cuidado cuando están cerca de cualquier bola en reposo, y un jugador que cause el movimiento de su bola o la del contrario, normalmente incurrirá en penalización (excepto en el green).

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 según la Regla 5.7a.

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.1a Jugando la Bola desde Donde Quedó en Reposo

La bola de un jugador en reposo en el *campo* debe jugarse como se encuentre, **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 posición original.

9.1b Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Durante el Backswing o al Ejecutar el Golpe

Si la bola en *reposo* comienza a moverse una vez que el jugador ha comenzado el *golpe* o el backswing para ejecutar un *golpe* y este se completa:

- La bola no se debe *reponer*, sin importar lo que la hizo *moverse*.

- En cambio, el jugador debe jugar la bola desde donde fue a reposar después del *golpe*.
- Si el jugador causó que la bola se *moviera*, ver la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.1: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

9.2 Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidiendo si la Bola se Ha Movido

La bola en reposo de un jugador se considera que se ha *movido* si es *conocido* o *virtualmente cierto* que lo hizo.

Si la bola pudiera 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 Decidiendo Qué Causó el Movimiento de la Bola

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

- Debe decidirse qué causó el *movimiento*.
- Esto determina si el jugador debe *reponer* la bola o jugarla como reposa, y si hay penalización.

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

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua (ver Regla 9.3),
- Las acciones del jugador, incluyendo las acciones de su *caddie* (ver Regla 9.4),
- Las acciones del *contrario* en *match play*, incluyendo las del *caddie* del *contrario* (ver Regla 9.5), o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *juego por golpes* (ver Regla 9.6).

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y

las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

(2) **Estándar de "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* si es *conocido* o *virtualmente cierto* que alguno de ellos fue la causa.
- Si no es *conocido* o *virtualmente cierto* que al menos una de estas fue la causa, se considera que la bola ha sido *movida* por *fuerzas naturales*.

Al aplicar este estándar, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible, que significa toda la que el jugador conoce 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 una bola en reposo del jugador se *mueva*:

- No hay penalización, y
- La bola ha de jugarse desde su nueva posición.

Excepción 1 – La Bola en el Green Debe Reponerse si Se Mueve Después de Haber Sido Levantada y Repuesta (ver Regla 13.1d): Si la bola del jugador en el *green* se *mueve* después de que este la haya levantado y *repuesto* en el punto desde el que se *movió*:

- La bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2).
- Esto siempre es así sin importar qué causó el movimiento de la bola (incluyendo *fuerzas naturales*).

Excepción 2 – La Bola Debe Reponerse si se Mueve a Otra Área del Campo Luego de Haber sido Dropeada, Colocada o Repuesta: Si el jugador puso en juego la bola original u otra bola *dropéandola*, colocándola o *reponiéndola*, y *fuerzas naturales* hacen que la bola en reposo se *mueva*, y vaya a reposar a otra *área del campo* o *fuera de límites*, la bola debe ser repuesta en su punto original (que si no es conocido debe estimarse) (ver Regla 14.2). **Pero** para una bola en el *green* que fue *repuesta*, ver Excepción 1.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.3: *Penalización General* según 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 el jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en reposo o las acciones del jugador o su *caddie* causaron que se *mueva*.

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el jugador levanta su bola en reposo o causa que se *mueva*, la bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el jugador levanta la bola según una Regla para aliviarse o para *reponerla* en otro punto (ver Reglas 14.2d y 14.2e), o
- Cuando la bola se *mueve* después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el backswing para el *golpe* y este se completa (Regla 9.1b).

9.4b Penalización por Levantar, o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si el jugador levanta o deliberadamente toca su bola en reposo o causa que se *mueva*, incurre en un **golpe de penalización**.

Pero, hay cinco **excepciones**:

Excepción 1 - Jugador Autorizado a Levantar o Mover la Bola: No hay penalización cuando el jugador levanta la bola o causa que se *mueva* según una Regla que:

- Permite levantar la bola y *reponerla* en su posición original,
- Requiere que una bola *movida* se *reponga* en su posición original, o
- Requiere o permite al jugador *dropear* o colocar de nuevo una bola o jugar una bola desde un lugar diferente.

Excepción 2 - Movimiento Accidental Tratando de Encontrar o Identificar la Bola: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que la bola se *mueva* 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 la bola se *mueva* en el *green* (ver Regla 13.1d), sin importar como sucede.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green Mientras se Aplica una Regla: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que la bola se *mueva* en cualquier lugar excepto en el *green*, mientras está realizando acciones razonables para:

- *Marcar* la posición o levantar o *reponer* la bola, cuando está permitido (ver Reglas 14.1 y 14.2),
- Quitar una *obstrucción movible* (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 (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 según la Regla 6.4).

Excepción 5 – Bola se Mueve Luego de Ir a Reposar Contra el Jugador o su Equipamiento: No hay penalización si, luego que la bola del jugador va a reposar contra el jugador o su *equipamiento* como resultado de un *golpe* (Regla 11.1), o de dropear la bola (Regla 14.3c(1)), el jugador al moverse o mover su *equipamiento*, causa que la bola se *mueva*.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.4: *Penalización General* según 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

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

Si el *contrario* juega la bola del jugador como una *bola equivocada*, está cubierto por la Regla 6.3c(1) y no por esta Regla.

9.5a Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el *contrario* levanta o *mueve* la bola en reposo del jugador, la bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), **excepto:**

- Cuando el *contrario* está concediendo el próximo *golpe*, un hoyo o el match (ver Regla 3.2b), o
- Cuando el *contrario* levanta o *mueve* la bola a petición del jugador porque este pretende aplicar una Regla para aliviarse o *reponerla* en otro punto.

9.5b Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si el *contrario* levanta o toca deliberadamente la bola en reposo del jugador o causa que se *mueva*, 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 el próximo *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* la posición de la bola del jugador y la levanta en el *green*, creyendo equivocadamente que era la suya.

Excepción 3 – Mismas Excepciones que para el Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* accidentalmente causa que la bola se *mueva* mientras toma cualquiera de las acciones cubiertas por las Excepciones 2, 3, 4 o 5 de la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.5: *Penalización General* según 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 el *juego por golpes* u otra bola) levantó o *movió* una bola en reposo del jugador:

- No hay penalización, y
- La bola ha de *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador.

Pero si no es *conocido* o *virtualmente cierto* que la bola fue levantada o *movida* por una *influencia externa* y la bola está perdida, el jugador debe aliviarse según *golpe* y *distancia* según la Regla 18.2.

Si la bola del jugador es jugada por otro jugador como *bola equivocada*, está cubierto por la Regla 6.3c(2) y no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.6: *Penalización General* según 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* la posición de una bola levantada es levantado o movido antes de *reponer* la bola.

9.7a La Bola o el 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 ya sea:

- *Reponer* la bola en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* la posición original.

9.7b Penalización por Levantar el Marcador de Bola o Causar que se Mueva

Si el jugador o el *contrario* en *match play*, levanta el *marcador de bola* del jugador o causa que se *mueva* (cuando la bola fue levantada y aún no fue *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 desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.7: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Clarificaciones Regla 9.2: Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a/1 – Cuándo una Bola Es Tratada Como Movida

Como se establece en las definiciones, para "*moverse*", una bola en reposo debe abandonar su posición original e ir a reposar a cualquier otro punto y el movimiento debe ser suficiente como para ser observado a simple vista. Para tratar a la bola como *movida*, debe ser *conocido* o *virtualmente cierto* que la bola se ha *movido*.

Un ejemplo de cuándo es *conocido* o *virtualmente cierto* que una bola se ha *movido* es:

- Un jugador *marca*, levanta y *repone* su bola en el *green*. Cuando el jugador se aleja, la bola rueda una corta distancia y queda en reposo. El jugador no lo ve, pero otro jugador observa la bola *moviéndose* y se lo informa al jugador. Ya que es *conocido* que la bola se *movió*, el jugador debe *reponerla* en su posición original según la Regla 13.1d(2) (Bola Movida por Fuerzas Naturales).

Un ejemplo de cuándo no es *conocido* o *virtualmente cierto* que una bola se ha *movido* es:

- Los Jugadores A y B juegan sus golpes de approach al *green*, pero debido a los contornos del *green* no pudieron ver donde fueron a reposar las dos bolas. Desconocido por los jugadores, la bola del Jugador B golpeó la bola en reposo del Jugador A la que rodó alguna distancia más allá del *hoyo*. En la medida que esa información no llegue a conocimiento de los jugadores antes de que el Jugador A ejecute su próximo *golpe*, el Jugador A no es penalizado por jugar desde donde su bola fue a reposar luego de ser golpeada por la bola del Jugador B.

9.2a/2 – Jugador Responsable de Acciones que Causan que la Bola se Mueva Aún Sin Conocimiento de que se Movió

Según lo dispuesto en la Clarificación 9.2a/1, un jugador no ejecutó un golpe desde *lugar equivocado* cuando no es *conocido* o *virtualmente cierto* que la bola fue *movida* por una *influencia externa* al momento en que la bola fue jugada.

Pero, cuando las acciones del jugador (o las del *caddie* o *compañero* del jugador) causaron que la bola se *mueva*, el jugador es tratado como si conociera que la bola se movió y que él fue la causa del movimiento. Esto es cierto incluso si el jugador no se da cuenta en el momento de que sus acciones causaron que la bola se *moviera*, ya que la falta de conocimiento del jugador de su propia infracción no lo exime de penalización.

Ejemplos de esto incluyen:

- La bola de un jugador reposa en el *área general* y el jugador quita un *impedimento suelto* cerca de su bola causando que la bola se *mueva*. Como el jugador no estaba mirando la bola, no advierte que se *movió*. El jugador tiene un golpe de penalización según la Regla 15.1b (Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto) y debe *reponer* la bola.
- El *caddie* de un jugador o su *compañero* removió cuerdas y estacas, y esto causa que la bola del jugador se *mueva* mientras el jugador estaba mirando a otro jugador ejecutar un *golpe*. Según la Regla 15.2a(1) (Quitar Obstrucción Movible) no hay penalización por *mover* la bola, pero el jugador debe *reponerla*.

En ambas situaciones, aun cuando el jugador no estuviera en conocimiento de que la bola se había *movido*, si luego deviene conocido que la bola se *movió* y el jugador ha ejecutado un *golpe* sin haber primero *repuesto* la bola, el jugador tendrá la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado* según la Regla 14.7a (Lugar Desde Donde Hay que Jugar la Bola).

Ver Clarificaciones de la Definición de "Conocido o Virtualmente Cierto" para orientación.

9.2b/1 – Determinando Si las Acciones del Jugador Causaron que la Bola se Mueva Cuando el Equipamiento está Involucrado

Ejemplos de cuando se aplica la Regla 9.4 porque es *conocido o virtualmente cierto* que el jugador fue la causa del movimiento de la bola, incluye cuando el jugador:

- Deja su bolsa en una pendiente e inmediatamente la bolsa cae sobre la bola y la *mueve*.
- Deja caer un palo que causa que la bola se *mueva*.

Ejemplos de cuando se aplica la Regla 9.6 porque no es *conocido o virtualmente cierto* que el jugador fuera la causa del movimiento de la bola, incluye cuando el jugador:

- Deja su bolsa y pasa un tiempo antes de que la bolsa se caiga sobre la bola y la *mueva*.
- Deja una toalla encima de su bolsa que luego se vuela sobre el suelo y causa que la bola se *mueva*.

Estos principios deberían también aplicarse al determinar si las acciones del *contrario* causaron que la bola del jugador se mueva. (Regla 9.5). (Nueva)

Clarificación Relacionada a la Regla 9.3:

- Ver Clarificación 13.1d(2)/1 - La Bola Debe Ser Repuesta si se Mueve Luego de Colocar una Bola al Aliviarse

Clarificaciones Regla 9.4: Bola Levantada o Movida por el Jugador

9.4a/1 – Procedimiento Cuando la Bola del Jugador es Desalojada De un Árbol

La Regla 9.4 se aplica en cualquier lugar donde una *bola* en juego está en el *campo*. Esto incluye cuando una bola está en un árbol. Sin embargo, cuando un jugador no intenta jugar una bola como reposa, pero está tratando de identificarla o intenta recuperarla para aplicar otra Regla, se aplica la Excepción a la Regla 9.4b y no hay penalización. Por ejemplo:

- Buscando su bola, un jugador ve una bola alojada en un árbol, pero no puede identificarla. Se trepa al árbol en un intento de identificarla y al hacerlo accidentalmente la hace caer del árbol. La bola es identificada como la del jugador.

  En este caso, como la bola fue *movida* accidentalmente al tomar acciones razonables para identificarla, no hay penalización por *moverla* (Regla 7.4).

  El jugador debe *reponer* la bola o puede aplicar directamente una Regla de alivio (como la Regla 19 – Bola Injugable).

  En dos situaciones, la única opción del jugador es tomar alivio de acuerdo con una Regla de alivio:

  >> El jugador no puede *reponer* la bola porque no puede llegar al lugar desde donde fue *movida* cuando la estaba identificando, o

>> El jugador puede llegar a ese lugar, pero la bola no irá a reposar en esa posición y el jugador no puede alcanzar el lugar donde irá a reposar según la Regla 14.2e (Bola Repuesta No Queda en su Posición).

- La bola del jugador aún no ha sido encontrada, pero se cree que está alojada en un árbol en el *área general*. El jugador deja en claro que si la bola es encontrada tomará alivio de bola injugable según la Regla 19. El jugador sacude el árbol; la bola cae y es identificada por el jugador dentro de los tres minutos de iniciada la búsqueda.

  El jugador puede ahora aliviarse según la Regla 19 (Bola Injugable) agregando solo el golpe de penalización prescripto por la Regla sin penalización adicional por causar que la bola se *mueva*. Si no es conocido, el jugador debe estimar el lugar donde la bola reposaba en el árbol al aplicar la Regla 19.

Sin embargo, si el jugador *mueve* la bola sin estar tratando de identificarla o sin intención de aliviarse según otra Regla, es penalizado por quebrantar la Regla 9.4. Por ejemplo:

- La bola de un jugador está en un árbol e intenta jugarla. Preparándose para el *golpe*, el jugador accidentalmente desaloja la bola.

  El jugador tiene un golpe de penalización según la Regla 9.4 por causar que la bola se *mueva*. Debe *reponer* la bola o puede directamente aliviarse de acuerdo con una Regla. Si se aliviara de acuerdo con la Regla 19, tendría un total de dos golpes de penalización, uno según la Regla 9.4 y otro según la Regla 19.

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

Cuando la *bola en juego* es deliberadamente tocada por el jugador, aunque no se *mueva*, el jugador tiene la penalización de un golpe según la Regla 9.4b.

Por ejemplo, un jugador tiene un golpe de penalización si:

- Sin primero *marcar* la posición de la bola, la rota en el *green* para alinear la marca de fábrica con el *hoyo*, aunque la bola quede en la misma posición. Si el jugador hubiera *marcado* el lugar de la bola antes de tocarla o rotarla, no habría penalización.
- Sin primero *marcar* la posición de la bola, la rota en cualquier lugar del *campo* para identificarla y es la bola del jugador.
- Deliberadamente toca la bola con el palo al prepararse para ejecutar un *golpe*.

- Mantiene la bola estable con su mano o posiciona una piña o rama contra la bola para prevenir que se *mueva* mientras remueve algunos *impedimentos sueltos* o quita algo de la bola.

9.4b/2 – Significado de "Mientras" en la Regla 9.4b Excepción 4

La Excepción 4 usa "mientras" para regular el período donde la Excepción se aplicará a un jugador que *mueve* su *bola en juego* como resultado de "acciones razonables". Para el significado de "acciones razonables", ver Clarificación 9.4b/3.

El uso de la palabra "mientras" indica que toda acción razonable al aplicar una Regla tiene un comienzo y un final, y si el movimiento de la bola ocurre durante el tiempo en que dicha acción tiene lugar, se aplica la Excepción.

Ejemplos de situaciones cubiertas por la Excepción 4, que resultan en que no hay penalización por causar que la bola se *mueva*, incluyen cuando:

- El jugador encuentra una bola que cree es su *bola en juego*. En el proceso de identificación, se acerca a la bola para *marcarla* y levantarla y accidentalmente resbala y la *mueve*.

  Aunque el jugador no estaba marcando o levantando la bola cuando fue movida, lo fue mientras la estaba identificando.

- El jugador ha *dropeado* una bola al tomar alivio y luego se agacha para levantar el *tee* que estaba marcando el *área de alivio*. Cuando se estaba parando, accidentalmente se le cae un palo que tenía, y el palo golpea y *mueve* la *bola* en *juego*.

  Aunque el jugador había *dropeado* la bola para aliviarse, la bola fue *movida* mientras estaba tomando alivio.

9.4b/3 – Significado de "Acciones Razonables" en la Regla 9.4b Excepción 4

En muchas situaciones, las Reglas requieren al jugador desarrollar acciones cerca o al lado de la bola (como levantar, *marcar*, medir, etc.). Si la bola es accidentalmente *movida* mientras se toman esas "acciones razonables", se aplica la Excepción 4 a la Regla 9.4.

Sin embargo, hay otras situaciones cuando el jugador está tomando acciones más lejos de la bola donde, aunque la bola podría haberse *movido* como resultado de esas acciones, se aplica también la Excepción 4 porque las mismas son "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola con el propósito de aliviarse y accidentalmente patea una roca o se le cae un palo que golpea y *mueve* la bola.
- A cierta distancia delante de la bola, el jugador quita estacas y sogas (obstrucciones movibles) usadas para paso y control del público, y al quitar una de las estacas hace que las otras se suelten y caigan al suelo, *moviendo* su *bola en juego*.
- El jugador restaura la *línea de juego* barriendo y quitando arena del collar del green con su sombrero según la Regla 8.1d (Restaurando Condiciones Empeoradas Después que la Bola Fue a Reposar), y la arena se esparce sobre la bola y hace que se *mueva*.

En otras situaciones, la Excepción 4 a la Regla 9.4 no se aplica porque las acciones del jugador no fueron "razonables".

Estas incluyen cuando:

- El jugador se acerca a su bola para tomar alivio y, frustrado, patea una piedra que accidentalmente golpea y mueve la bola.
- El jugador arroja un palo al área de alivio preparándose para medir, y el palo accidentalmente golpea y *mueve* la bola.
- El jugador levanta un rastrillo o su palo del *bunker* y lo arroja fuera del mismo. El rastrillo o el palo caen dentro del *bunker,* golpeando y *moviendo* la bola.

9.4b/4 – Jugador Levanta Bola Según la Regla 16.1b Que Otorga Alivio Sin Penalización y Luego Decide No Aliviarse

En el *área general*, si un jugador levanta su bola con la intención de aliviarse sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1b (*Condiciones Anormales del Campo*), pero luego decide no hacerlo a pesar de estar disponible el alivio, el derecho del jugador a levantar la bola según la Regla 16.1b ya no es válido.

Luego de levantar la bola, pero antes de hacer cualquier otra cosa, el jugador tiene las siguientes opciones:

- *Reponer* la bola en su posición original con un golpe de penalización (Regla 9.4b);
- *Reponer* la bola en su posición original con un golpe de penalización (Regla 9.4b) y luego aliviarse según la Regla 19.2 (Alivio por Bola Injugable), teniendo otro golpe de penalización para un total de dos golpes de penalización;

- Directamente aliviarse según la Regla 19.2b o c, sin *reponer* la bola y usando el punto donde la bola originalmente reposaba para determinar el punto de referencia para el procedimiento de alivio, teniendo un golpe de penalización según la Regla 19.2 y otro adicional según la Regla 9.4b para un total de dos golpes de penalización;
- *Dropear* la bola según la Regla 16.1b y luego, ya sea jugar la bola como reposa sin penalización, o utilizando su nueva posición para determinar el punto de referencia, aliviarse bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, teniendo solo un golpe de penalización; o
- Directamente aliviarse según *golpe* y *distancia*, sin *dropear* la bola según la Regla 16.1b, teniendo una penalización de un golpe según la Regla 19.2a y ninguna bajo la Regla 9.4b, ya que el jugador no necesita establecer un nuevo punto de referencia antes de aliviarse según la Regla 19.2a.

Clarificaciones Relacionadas con la Regla 9.4b:

- Ver Clarificación 7.4/2 – Significado de "Tratando de Encontrar"
- Ver Clarificación 7.4/3 – Bola Movida Cuando la Búsqueda se Detuvo Temporalmente

Clarificaciones Regla 9.5: Bola Levantada o Movida por el Contrario en Match Play

9.5b/1 – Jugador Declara que la Bola Encontrada es la Suya y Eso Causa que el Contrario Levante Otra Bola Que Era la del Jugador

Según la Regla 9.5b, un *contrario* tiene un golpe de penalización por levantar la bola del jugador salvo que se aplique una de las Excepciones.

Por ejemplo, durante la búsqueda el Jugador A encuentra una bola y dice que es la suya. El Jugador B (*el contrario*) encuentra otra bola y la levanta. El Jugador A luego advierte que la bola encontrada no era la suya y que la que levantó el Jugador B si lo era.

Como en realidad la bola no había sido encontrada cuando el Jugador B levantó la bola del Jugador A, se considera que fue accidentalmente *movida* durante la búsqueda y se aplica la Excepción 3 a la Regla 9.5b. El jugador o el *contrario* debe reponer la bola sin penalización para nadie.

Clarificaciones Regla 9.6: Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

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

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

Por ejemplo, si la bola de un jugador va a reposar en una bolsa de plástico (*obstrucción movible*) que está sobre el terreno, y una ráfaga de viento sopla la bolsa y *mueve* la bola, se considera que la bolsa (influencia externa) *movió* la bola. El jugador puede tanto:

- Directamente aliviarse según la Regla 15.2a estimando el punto exacto debajo de donde la bola estaba en reposo en la bolsa de plástico antes de que la bola fuera *movida*, o
- Reponer la bola *movida* por la bolsa aplicando la Regla 9.6 (reponiendo la bola y la bolsa) y luego decidir jugar la bola como reposa o aliviarse según la Regla 15.2a (Alivio de Obstrucción Movible).

9.6/2 – Dónde Reponer la Bola Cuando Fue Movida de una Posición Desconocida

Si una bola fue *movida* por una *influencia externa* y la posición original no es conocida, el jugador debe aplicar su juicio razonable (Regla 1.3b(2)) para determinar donde había ido a reposar la bola antes de ser movida.

Por ejemplo, en un hoyo en particular, parte del *green* y un área contigua no pueden ser vistas por los jugadores que juegan hacia allí. Cerca del *green* hay un *bunker* y un *área de penalización*. Un jugador juega hacia el *green* y no puede decir donde fue a reposar la bola. Los jugadores ven a una persona (*influencia externa*) con una bola. Esa persona suelta la bola y sale corriendo. El jugador identifica la bola como la suya. No sabe si la bola estaba en el green, en el *área general*, en el *bunker*, o en el *área de penalización*.

Como es imposible saber dónde debería reponerse la bola, el jugador debe usar su juicio razonable. Si es igualmente probable que la bola fuera a reposar al *green*, en el *área general*, en el *bunker*, o en el *área de penalización*, un juicio razonable sería estimar que la bola fue a reposar al *área general*.

9.6/3 – Jugador se Entera que la Bola Había Sido Movida Luego de Ejecutar el Golpe

Si no *es conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador ha sido *movida* por una *influencia externa*, el jugador debe jugar la bola como reposa. Si la información de que la bola de hecho fue *movida* por una *influencia externa*, solo se da a conocer al jugador después de que la bola ha sido jugada, el jugador no jugó desde *lugar equivocado* porque tal conocimiento no existía cuando el jugador ejecutó el golpe.

9.6/4 – Bola en Reposo Jugada y Luego se Descubre que fue Movida por Influencia Externa; La Bola Resulta Ser Bola Equivocada

Si un jugador descubre, luego de jugar su bola, que fue *movida* hacia el *campo* por una *influencia externa* luego de que la bola fue a reposar *fuera de límites*, el jugador ha jugado una *bola equivocada* (ver Definición). Como no era *conocido o virtualmente cierto* al momento que la bola fue jugada, el jugador no es penalizado según la Regla 6.3c(1) por jugar *bola equivocada* pero podría necesitar corregir el error procediendo según la Regla 18.2b (Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida o Fuera de Límites), dependiendo de cuando se descubre el hecho:

- En *match play*, el jugador debe corregir el error si se descubre que la bola fue *movida* hacia el *campo* por la *influencia externa*, antes que el *contrario* ejecute su próximo *golpe* o tome una acción similar (como la de conceder el hoyo).

  Si el hecho se descubre luego que el contrario ejecuta su próximo *golpe* o toma una acción similar, el jugador debe continuar jugando el hoyo con la *bola equivocada*.

- En *juego por golpes*, el jugador debe corregir el error si se descubre que la bola fue *movida* hacia el *campo* por la *influencia externa*, antes de realizar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el hoyo final de la vuelta, antes de entregar su *tarjeta de score*.

  Si el descubrimiento ocurre luego de que el jugador haya ejecutado un *golpe* en el próximo hoyo o, para el último hoyo de la vuelta, después de entregar su *tarjeta de score*, cuenta el score con la *bola equivocada*.

REGLA 10 Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

Propósito de la Regla:

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

10.1 Ejecutando un Golpe

Propósito de la Regla:

La Regla 10.1 cubre cómo ejecutar un golpe y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un golpe se ejecuta golpeando adecuadamente una bola con la cabeza de un palo. El reto principal es dirigir y controlar el movimiento de todo el palo, balanceándolo libremente y sin anclarlo.

10.1a Golpeando Adecuadamente la Bola

Al ejecutar 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 ellos, no debiendo la bola ser empujada, arrastrada o cuchareada.
- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalización.

10.1b Anclando el Palo

Al ejecutar un *golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, contra cualquier parte del 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 contra cualquier parte del cuerpo, para

hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

Si el palo, la mano que lo empuña o el antebrazo apenas 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 movilidad asistida)

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

El jugador no debe ejecutar un *golpe* con un *stance* en el que deliberadamente tenga un pie a cada lado de la *línea de juego*, o cualquier pie tocándola o en una extensión de ésta 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 Tomado Accidentalmente o Para Evitar Pisar La Línea de Juego de Otro Jugador.

Ver Regla 25.4i (para jugadores que usan dispositivo de movilidad asistida, la modificación a la Regla 10.1c incluye stance tomado con cualquier parte de un dispositivo de movilidad asistida).

10.1d Jugando Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a una bola en movimiento:

- Una bola *en juego* se está "moviendo" cuando no está en reposo en un punto.
- Si una bola que está en reposo está tambaleándose (también se dice oscilando) pero permanece o regresa a su posición original, se considera que está en reposo y no en movimiento.

Pero hay tres **excepciones** donde no hay penalización**:**

Excepción 1 - La Bola Comienza a Moverse Solo Después de Que el Jugador Inicia el Backswing para el Golpe: Ejecutando un *golpe* a una bola en movimiento en esta situación está cubierto por la Regla 9.1b y no por esta Regla.

Excepción 2 - Bola Cayendo del Tee: Ejecutando un *golpe* a una bola que está cayendo de un *tee* está cubierto por la Regla 6.2b (5) y no por esta Regla.

Excepción 3 - Bola Moviéndose en el Agua: Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal* o en agua en un *área de penalización:*

- El jugador puede golpear la bola en movimiento sin penalización, o
- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1 ó 17 y levantar la bola en movimiento.

En cualquier caso, el jugador no debe demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a) con el propósito de permitir que el viento o la corriente de agua muevan la bola a un lugar mejor.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* en Infracción a la Regla 10.1: *Penalización General.*

En *juego por golpes,* un *golpe* que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalización.**

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito de la Regla:

Un desafío fundamental para el jugador es decidir la estrategia y las tácticas para su juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el consejo y otra ayuda que puede recibir durante una vuelta.

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 suspendido según la Regla 5.7a o entre las *vueltas* de una competición.

Penalización por Infracción a la Regla 10.2a: *Penalización General*

Tanto en *match play* como en *juego por golpes*, la penalización se aplica de la siguiente manera:

- Jugador Pide o Da Consejo Cuando Cualquier Jugador Está Jugando el Hoyo: El jugador incurre en la ***penalización general*** en el hoyo que están jugando o recién terminado.
- Jugador Pide o Da Consejo Cuando Ambos Jugadores Están Entre el Juego de Dos Hoyos: El jugador incurre en la ***penalización general*** en el próximo 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 este, y puede pedir *consejo* a su *compañero* o al *caddie* de este).

10.2b Otra Ayuda

(1) **Obteniendo Ayuda del Caddie con la Línea de Juego u Otra Información Direccional.** Cuando el *caddie* del jugador está ayudando al jugador con la *línea de juego* u otra información direccional, el *caddie* está sujeto a las siguientes limitaciones:

- El *caddie* no debe colocar un objeto en el suelo para brindar tal ayuda (y el jugador no puede evitar la penalización quitando el objeto antes de que el *golpe* sea ejecutado).
- Mientras el *golpe* se está ejecutando, el *caddie* no debe
  - >> Pararse en una posición para que el jugador juegue hacia allí, o
  - >> Hacer cualquier otra cosa para brindar esa ayuda (como señalar un punto en el suelo).
- El *caddie* no debe pararse en el área restringida cuando no está autorizado por la Regla 10.2b(4).

Pero esta Regla no prohíbe que el *caddie* se pare cerca del hoyo para atender el *astabandera*.

(2) **Obteniendo Ayuda de Cualquier Otra Persona Que No Sea el Caddie con la Línea de Juego u Otra Información Direccional**. El jugador no debe recibir ayuda de ninguna persona, salvo del *caddie,* respecto de la *línea de juego* u otra información direccional, excepto lo siguiente:

- Esa persona puede brindar ayuda dándole información pública con relación a un objeto (como señalando un árbol que muestra el centro de un fairway ciego).
- Salvo cuando la bola del jugador está en el *green*, esa persona puede pararse en una posición hacia la que el jugador pueda jugar, **pero** debe retirarse antes de que el *golpe* se ejecute.

Pero esta Regla no prohíbe que cualquier persona se pare cerca del *hoyo* para atender el *astabandera*.

(3) **No Colocar Objeto para Ayudar a Alinearse, a Tomar el Stance o a Hacer el Swing**. Un jugador no debe colocar un objeto para ayudar a alinearse o para tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutar (como un palo colocado en el suelo para indicar donde debería apuntar el jugador o la posición de los pies).

"Colocar un objeto" significa que el objeto está en contacto con el suelo y el jugador no está tocándolo.

Si el jugador quebranta esta Regla, no puede evitar la penalización aunque quite el objeto antes de ejecutar el *golpe*.

Esta Regla también se aplica por tomar acciones con un propósito similar, como cuando un jugador pone una marca en la arena o rocío para ayudar con su swing.

Esta Regla no se aplica a un *marcador de bola* cuando es usado para marcar el sitio de una bola o a la bola cuando se la coloca en un punto. **Pero** un *marcador de bola* que cumple con la definición de "dispositivo de alineación" en las *Reglas de Equipamiento*, está cubierto por la Regla 4.3.

Ver Regla 25.2c (modificación de la Regla 10.2b(3) para jugadores ciegos).

(4) **Area Restringida para el Caddie Antes de que el Jugador Ejecute el Golpe**. Cuando un jugador comienza a tomar el *stance* para el *golpe* (que significa que tiene al menos un pie en posición para el stance) y hasta que el *golpe* se ejecute, hay limitaciones relacionadas con cuándo y por qué el *caddie* de un jugador puede pararse deliberadamente sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola (esto es, el "área restringida") de acuerdo con lo siguiente:

- Alineación. El *caddie* del jugador no debe colocarse en el área restringida para ayudar al jugador a alinearse. Esta ayuda incluye cuando el *caddie* se retira sin decir nada pero, al hacerlo, le está dando una señal al jugador de que está correctamente alineado hacia el objetivo previsto. **Pero** no hay penalización si el jugador se retira antes de ejecutar el *golpe* y el *caddie* sale del área restringida antes de que el jugador comience nuevamente a tomar su *stance* para el *golpe*.
- Otra Ayuda Distinta a Alineación. Si el *caddie* está ayudando al jugador con algo específico que no sea la alineación (como ver si el palo del jugador tocará un árbol cercano durante el backswing), puede colocarse en el área restringida pero solo si se retira antes de que se ejecute el *golpe* y siempre que ese posicionamiento no sea parte de una rutina regular.

No hay penalización si el *caddie* inadvertidamente está parado en el área restringida.

Esta regla no le prohíbe al jugador obtener ayuda teniendo a una persona, que no sea el *caddie* del jugador, parada en el área restringida para ayudar a seguir el vuelo de la bola.

Ver Reglas 22, 23 y 24 (en formas de juego que involucran *compañeros* y consejeros, el *compañero*, el *caddie del compañero* y cualquier consejero están restringidos del mismo modo).

Ver Regla 25.2d (modificación de la Regla 10.2b(4) para jugadores ciegos).

(5) **Ayuda Física, Eliminando Distracciones y Protección de los Elementos**. Un jugador no debe ejecutar un *golpe*:

- Mientras está recibiendo ayuda física de su *caddie* o cualquier otra persona, o
- Con su *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente colocados para:
  - >> Eliminar distracciones, o
  - >> Protegerlo de los rayos del sol, la lluvia, el viento u otros elementos:

Esta Regla no le prohíbe al jugador:

- Tomar sus propias acciones para protegerse de los elementos mientas ejecuta un *golpe*, como usar ropa que lo proteja o sujetar un paraguas sobre su cabeza, o
- Pedirle a otra persona que no fue deliberadamente posicionada por el jugador, que permanezca en esa posición o se retire (como cuando un espectador está proyectando sombra sobre la bola del jugador).

Penalización por Infringir la Regla 10.2b: *Penalización General*.

10.3 Caddies

Propósito de la Regla:

El jugador puede tener un caddie para llevarle los palos, 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 ayudarle 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 *caddies* durante la vuelta, **pero** no lo puede hacer de forma temporal con el único propósito de pedir *consejo* al nuevo *caddie*.

Tenga o no 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 esté designada por el jugador o también le lleve, transporte o manipule los palos.

(2) **Dos o Más Jugadores Pueden Compartir un Caddie**. Cuando hay un problema de Reglas sobre una acción específica realizada por un *caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se hizo la acción:

- Si la acción del *caddie* fue efectuada cumpliendo una instrucción específica de uno de los jugadores que lo comparten, la acción fue realizada para ese jugador.
- Si ninguno de los jugadores específicamente pidió la acción, se considera que la acción fue para el jugador, de los que comparten el *caddie*, cuya bola estaba involucrada.
- Si ninguno de los jugadores compartiendo el *caddie* pidió específicamente la acción y ninguna de las bolas de los jugadores estaba involucrada, todos los jugadores que comparten el *caddie* están penalizados.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local H-1 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo u obligando el uso de *caddies* o restringiendo la elección de *caddie*).

Ver Reglas 25.2, 25.4 y 25,5 (jugadores con ciertas discapacidades pueden también tener ayuda de un ayudante).

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que es ayudado por más de un *caddie* a la vez.
- Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en la ***penalización general*** en el siguiente hoyo.

10.3b Qué Puede Hacer el Caddie

Estos son ejemplos de lo que puede y no puede hacer un *caddie*:

(1) **Acciones Siempre Permitidas.** Un *caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando estén permitidas por las Reglas:

- Llevar, transportar y manipular los palos del jugador y otro *equipamiento* (incluyendo conducir un coche de golf o tirar de un carro).
- Buscar la bola del jugador (Regla 7.1).
- Dar información, *consejo* y otra ayuda antes de ejecutar el *golpe* (Reglas 10.2a y 10.2b).
- Alisar *bunkers* o realizar otras acciones para el cuidado del *campo* (Reglas 8.2 Excepción, 8.3 Excepción, y 12.2b(2) y (3)).
- Quitar arena y tierra suelta y reparar daños en el *green* (Regla 13.1c).
- Quitar o atender el *astabandera* (Regla 13.2b).
- Levantar la bola del jugador una vez que es razonable concluir (como por una acción o declaración) que el jugador tomará alivio según una Regla (Regla 14.1b).
- *Marcar* 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 tomar estas acciones solo cuando las Reglas permiten tomarlas al jugador y sólo con la autorización de este (que debe darse específicamente en cada caso y no de forma general para la *vuelta*):

- Restaurar las condiciones que han sido empeoradas después que la bola del jugador quedó en *reposo* (Regla 8.1d).
- Cuando la bola del jugador reposa en cualquier lugar que no sea el *green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que sea *repuesta*. (Regla 14.1b).

(3) **Acciones no Permitidas**. Un *caddie* no puede tomar estas acciones para el jugador:

- Conceder el próximo *golpe*, un hoyo o el match al *contrario* o acordar con este el resultado del match (Regla 3.2).

- *Reponer* una bola, salvo que el *caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).
- *Dropear* o colocar una bola al aliviarse (Regla 14.3).
- Decidir aliviarse según una Regla (como considerar una *bola injugable* según la Regla 19 o aliviarse de una *condición anormal del campo* o *área de penalización* según la Regla 16.1 o 17); el *caddie* puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero el jugador debe decidir.

10.3c El Jugador es Responsable de Las Acciones e Infracciones a las Reglas de Su Caddie

Un jugador es responsable de las acciones de su *caddie* durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido según 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, este incurre en la penalización de esa Regla.

Cuando la aplicación de una Regla depende de si el jugador es consciente de ciertos hechos, se considera que el conocimiento del jugador incluye todo lo que su *caddie* sabe.

Clarificaciones Regla 10.1: Ejecutando un Golpe

10.1a/1 – Ejemplos de Empujando, Arrastrando o Cuchareando

Esos términos tienen significados superpuestos, pero pueden ser definidos a través de éstos tres ejemplos de usar el palo de una manera no permitida por la Regla:

- Un jugador *emboca* un corto putt golpeando la bola con la base de la cabeza del palo, usando un movimiento similar al del billar o al de tejo. *Mover* la bola así es empujarla.
- Un jugador mueve el palo a lo largo de la superficie del suelo arrastrándolo hacia él. *Mover* la bola así es arrastrarla.
- Un jugador desliza un palo por debajo y muy cerca de la bola. El jugador luego levanta y *mueve* la bola usando un movimiento hacia adelante y arriba. *Mover* la bola así es cucharearla.

10.1a/2 – Otro Material Puede Intervenir Entre la Bola y la Cabeza del Palo Durante el Golpe

Al golpear la bola adecuadamente, no es necesario que la cabeza del palo haga contacto con la bola. Algunas veces otro material puede interponerse.

Un ejemplo de golpear adecuadamente la bola incluye cuando una bola está reposando contra la base de un cerco que define el *fuera de límites*, y el jugador ejecuta un *golpe* al cerco del lado que está *fuera de límites,* haciendo que la bola se *mueva*.

10.1b/1 – El Jugador No Debe Anclar el Palo con el Antebrazo Contra el Cuerpo

Mantener el antebrazo apoyado contra el cuerpo durante el *golpe* es una manera indirecta de anclar el palo.

Para que exista un "punto de anclaje", deben suceder dos cosas: (1) el jugador debe mantener apoyado un antebrazo contra el cuerpo; y (2) el jugador debe sostener el palo de tal forma que las manos estén separadas y trabajen independientemente una de otra.

Por ejemplo, al ejecutar un *golpe* con un putter largo, el antebrazo del jugador es mantenido contra su cuerpo para establecer un punto estable, mientras que la mano inferior lo hace sobre la vara para hacer mover la parte inferior del palo.

No obstante, un jugador puede apoyar uno o los dos antebrazos contra su cuerpo al ejecutar un *golpe*, en tanto ello no cree un punto de anclaje.

10.1b/2 – Contacto Deliberado con la Ropa Durante el Golpe es una Infracción

La ropa sostenida contra el cuerpo por un palo o la mano que empuña el palo es tratada como si fuera parte del cuerpo del jugador con el propósito de aplicar la Regla 10.1b. El concepto de que el swing fluya libremente no puede ser eludido por tener algo que intervenga entre el cuerpo del jugador y el palo o la mano.

Por ejemplo, si un jugador está usando una chaqueta de lluvia y un putter de largo intermedio, y presiona el palo en su cuerpo, está en infracción a la Regla 10.1b.

Adicionalmente, si el jugador deliberadamente usa la mano que empuña el palo para sujetar una prenda de vestir puesta en cualquier parte de su cuerpo (como sosteniendo la manga de una camisa con la mano) mientras ejecuta un *golpe*, hay una infracción a la Regla 4.3 (Uso Prohibido de Equipamiento) ya que ese no es su uso previsto y hacerlo podría ayudar al jugador a ejecutar ese *golpe*.

10.1b/3 – Contacto Inadvertido con la Ropa Durante el Golpe No Es una Infracción

Está permitido tocar un artículo de la vestimenta con el palo o la mano que empuña el palo y ejecutar un *golpe*.

Esto puede ocurrir en varias situaciones donde un jugador:

- Usa ropa holgada o de lluvia,
- Tiene un tamaño o contextura física que causa que los brazos descansen naturalmente cerca del cuerpo,
- Toma el palo extremadamente cerca del cuerpo, o
- Por alguna otra razón toca su ropa al ejecutar un *golpe*.

Clarificaciones Regla 10.2: Consejo y Otra Ayuda

10.2a/1 – El Jugador Puede Obtener Información de un Caddie Compartido

Si un *caddie* está siendo compartido por más de un jugador, cualquiera de los jugadores que lo comparten puede pedirle información al *caddie*.

Por ejemplo, dos jugadores están compartiendo un *caddie* y ambos envían sus golpes de salida a un área similar. Uno de los jugadores toma un palo para ejecutar un *golpe*, mientras el otro está indeciso. Este último tiene permitido preguntarle al *caddie* compartido que palo eligió el otro jugador.

10.2a/2 – El Jugador Debe Intentar Interrumpir Consejo Continuo Que es Dado Voluntariamente

Si un jugador recibe *consejo* de alguien que no sea su *caddie* (como un espectador), sin haberlo solicitado, no tiene penalización. Sin embargo, si el jugador continúa recibiendo *consejo* por parte esa misma persona, debe intentar detenerla para que no lo siga haciendo. Si el jugador no hace esto, se considera que está solicitando *consejo* y tiene penalización según la Regla 10.2a.

En una competición por equipos (Regla 24) esto también se aplica a un jugador que recibe *consejo* de un capitán de equipo que no ha sido designado para dar *consejo*.

10.2b/1 – El Uso de Self-Standing Putter (Putter que se Sostiene Erguido por Si Mismo) para Ayuda en Alineamiento No Está Permitido

Siempre que un self-standing putter (putter que se sostiene erguido por sí mismo) sea conforme con las *Reglas de Equipamiento*, puede ser usado para ejecutar un *golpe* (Regla 4.1a(1)). Pero el jugador (o su *caddie*) no

puede colocar tal putter en el suelo y soltarlo en posición erguida, para ayudarse de cualquier forma que quebrante la Regla 10.2b.

Por ejemplo, el jugador no debe dejar el putter en el suelo en una posición erguida justo detrás o al lado del punto donde la bola reposa en el *green*, para mostrar la *línea de juego* o para ayudar al jugador a tomar su stance para el *golpe*, en infracción a la Regla 10.2b(3). (Nueva)

10.2b(3)/1 – Está Permitido Encuadrar la Cabeza del Palo en el Suelo para Ayudar al Jugador a Tomar un Stance

La Regla 10.2b(3) no le permite a un jugador colocar un objeto (tal como una varilla de alineación o palo de golf) para ayudarlo a tomar un *stance*.

No obstante, esta prohibición no le impide a un jugador colocar la cabeza de su palo detrás de la bola, como cuando un jugador se para detrás de la bola y coloca la cabeza del palo perpendicular a la *línea de juego*, y luego, mientras todavía está sosteniendo el palo, da la vuelta por detrás de la bola para tomar su *stance*.

10.2b(4)/1 – Caddie en el Área Restringida Brinda Ayuda Antes de que el Jugador Comience a Tomar su Stance

La Regla 10.2b(4) evita que un caddie se pare deliberadamente en el área restringida para ayudar al jugador a apuntar. Esto asegura que el apuntar al objetivo deseado sea un desafio que el jugador debe superar solo.

En una situación donde el jugador todavía no ha comenzado a tomar su stance para el *golpe*, pero:

- Los pies o el cuerpo del jugador están cerca de una posición donde se podría dar ayuda para apuntar, y
- El *caddie* está deliberadamente parado en el área restringida y ayuda al jugador a apuntar.

Se considera que el jugador ha comenzado a tomar el stance para el *golpe* (aunque los pies no estén en esa posición). (Nueva)

10.2b(5)/1 – El Jugador Puede Pedir a Otra Persona Que No Fue Deliberadamente Posicionada Que se Mueva o Que Permanezca en Su Lugar

A pesar de que un jugador no puede colocar un objeto o posicionar a una persona con el propósito de bloquear la luz del sol sobre la bola, si puede pedirle a una persona (como un espectador) que ya está en una posición, que no se mueva, de tal forma que una sombra permanezca sobre la bola, o puede solicitarle a ese espectador que se mueva, para que su sombra ya no esté sobre la bola.

10.2b(5)/2 – El Jugador Puede Usar Ropa Que lo Proteja

A pesar de que un jugador no debe *mejorar las condiciones que afectan al golpe* para protegerse de los elementos, si puede usar ropa para protegerse de los mismos.

Por ejemplo, si la bola de un jugador viene a reposar muy cerca de un cactus, se infringiría la Regla 8.1a (Acciones que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe) si el jugador coloca una toalla sobre el cactus para *mejorar* el área del *stance* que pretende. Sin embargo, una toalla puede ser colocada alrededor del cuerpo del jugador para protegerlo del cactus.

Clarificaciones Regla 10.3: Caddies

10.3a/1 – Jugador Cuyos Palos Son Transportados en un Carro Motorizado Contrata a un Individuo para que Desempeñe Todas las Otras Funciones de un Caddie

Un jugador cuyos palos son transportados en un carro motorizado que él conduce, tiene permitido contratar a un individuo para cumplir con todas las otras funciones de un *caddie*, y este individuo se considera que es un *caddie*.

Este acuerdo está permitido siempre que el jugador no haya contratado a alguien más para manejar el carro. En tal caso, el conductor del carro, dado que está transportando los palos del jugador, también es un *caddie* y el jugador es penalizado por infracción a la Regla 10.3a(1) por tener más de un *caddie*.

10.3a/2 – Un Jugador Puede Hacer de Caddie de Otro Jugador Cuando No Está Jugando una Vuelta

Un jugador en una competición puede hacer de *caddie* para otro jugador en la misma competición, salvo cuando está jugando su *vuelta* o cuando una Regla Local no se lo permite.

Por ejemplo:

- Si dos jugadores están jugando en la misma competición, pero en horarios diferentes el mismo día, pueden hacer de caddie el uno para el otro.
- En *juego por golpes*, si un jugador en un grupo se retira durante una *vuelta*, puede hacer de *caddie* para otro jugador en el grupo.

REGLA 11

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

Propósito de la Regla:

La Regla 11 cubre 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. Esta Regla también restringe las acciones que un jugador puede llevar a cabo deliberadamente para afectar donde 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 ha sido *dropeada* en un *área de alivio* y todavía no ha quedado 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 (incluyendo al jugador) o *influencia externa*:

- No hay penalización para ningún jugador.
- Esto es válido tanto si la bola golpea al jugador, al *contrario,* o a cualquier otro jugador, sus *caddies* o *equipamiento*.

Excepción – Bola Jugada en el Green en 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 Debe Jugarse la Bola

(1) **Cuando la Bola es Jugada desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green.** Si la bola en movimiento del jugador jugada desde cualquier lugar que no sea el *green* accidentalmente golpea a cualquier persona (incluyendo al jugador) o a una *influencia externa*

(incluyendo *equipamiento*), normalmente la bola debe jugarse como reposa. **Pero**, si la bola va a reposar sobre una persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, el jugador no debe jugar la bola como reposa. En cambio, debe aliviarse:

- Cuando la Bola Va a Reposar Sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Ubicada en Cualquier Sitio Excepto el Green**.** El jugador debe *dropear* 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 primero quedó la bola en *reposo* sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento.
  - >> Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
  - >> Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
    - — Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
    - — No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.
- Cuando la Bola Va a Reposar Sobre Cualquier Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento Ubicada en el Green**.** El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado justo debajo de dónde primero quedó la bola 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.

Penalización por *Jugar desde Lugar Equivocado* en infracción a la Regla 11.1b(1): *Penalización General* según la 14.7a.

(2) **Cuando la Bola es Jugada desde el Green.** Si la bola en movimiento de un jugador jugada desde el *green* golpea accidentalmente al jugador o a una *influencia externa*, la bola normalmente debe jugarse como reposa. **Pero** el jugador debe repetir el golpe, jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde ejecutó el *golpe* (ver Regla 14.6), si es *conocido* o *virtualmente cierto* que la bola en movimiento *golpeó* cualquiera de lo siguiente en el green:

- Cualquier persona salvo:
  - >> el jugador, o
  - >> una persona atendiendo el *astabandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2) y no por esta Regla).

- Una *obstrucción movible* que no sea:
  - >> el palo usado para ejecutar el *golpe*,
  - >> un *marcador de bola*,
  - >> una bola en reposo (ver Regla 11.1a para ver si se aplica penalización en *juego por golpes*), o
  - >> un *astabandera* (esto está cubierto por la Regla 13.2b(2) y no por esta Regla).
- Un *animal* que no sea de aquellos definidos como *impedimentos sueltos* (como un insecto).

Si el jugador repite el *golpe*, pero lo hace desde un lugar equivocado, incurre en la ***penalización general*** según la regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe*, incurre en la ***penalización general*** y el *golpe* cuenta, pero el jugador no ha jugado desde *lugar equivocado*.

Ver Regla 25.4k (para jugadores que usan un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 11.1b(2) es modificada por lo que una bola que golpea el dispositivo se juega como reposa).

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.2a Cuándo se Aplica esta Regla

Esta Regla se aplica sólo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona, es decir cuando:

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea a cualquier *equipamiento* u otro objeto (**excepto** un *marcador de bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o que de otra manera se pusiera en movimiento) o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado o dejado de forma deliberada en un lugar específico para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en Match Play Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser Embocada: La bola en movimiento de un *contrario* que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades

razonables de que pueda ser *embocada,* y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola debía ser *embocada* para empatar el hoyo, está cubierta por la Regla 3.2a(1) o 3.2b(1) y no por esta Regla.

Para que un jugador tenga derecho a hacer que una bola o *marcador de bola* sea levantado antes de ejecutar un *golpe,* si cree razonablemente que la bola o *marcador de bola* podría ayudar o interferir con el juego, ver Regla 15.3.

11.2b Cuándo se Aplica Penalización a un Jugador

- Un jugador incurre en la ***penalización general*** si desvía o detiene de forma deliberada cualquier bola en movimiento.
- Esto es válido si es la del propio jugador, o una bola jugada por el *contrario* o por otro jugador en *juego por golpes.*

Excepción - Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador levanta su bola moviéndose en agua en *agua temporal* o *en un área de penalización* cuando va a aliviarse bajo la Regla 16.1 o 17 (ver Regla 10.1d Excepción 3).

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

11.2c Lugar desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida

Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (tanto si la bola ha sido encontrada como si no), no debe jugarse como reposa. En cambio, el jugador debe aliviarse:

(1) **Golpe Jugado Desde Cualquier Sitio que no Sea el Green**. El jugador debe aliviarse en el punto estimado en el que hubiese quedado la bola en *reposo* de no haber sido desviada o detenida:

- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en Cualquier Parte del Campo Excepto en el Green. El jugador debe *dropear* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

  >> Punto de Referencia: El punto estimado donde hubiera ido a reposar la bola.

  >> Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:

>> Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:

— Debe estar en 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 Hubiera ido a Reposar en un Área de Penalización: Si el punto estimado de la bola está en un *área de penalización* al jugador no se le exige que se alivie de acuerdo con esta Regla. Alternativamente, puede aliviarse directamente del *área de penalización* según la Regla 17.1d basado en el punto estimado por donde la bola hubiera cruzado por última vez el margen del *área de penalización*.

- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde la bola hubiese quedado en *reposo*, usando los procedimientos de *reponer* una bola bajo la Regla 14.2b(2) y 14.2e.
- Cuando la Bola Hubiese Quedado Fuera de Límites. El jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* conforme a la Regla 18.2.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* en Infracción a la Regla 11.2c(1): *Penalización General* según la Reglas 14.7a.

(2) **Golpe Ejecutado desde el Green**. El jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde el *golpe* fue ejecutado (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el *golpe*, pero lo hace desde un lugar equivocado, el jugador recibe la ***penalización general*** según 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 Quitando Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento

Cuando una bola está en movimiento un jugador no debe tomar deliberadamente ninguna de las siguientes acciones para influir en el lugar donde podría quedar en reposo esa bola (tanto si es la del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas tomando cualquier acción de las indicadas en la Regla 8.1a (como reponer un divot o presionar sobre un área de césped levantado), o

- Levantar o quitar:

  >> Un *impedimento suelto* (ver Regla 15.1a Excepción 2), o

  >> Una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2a, Excepción 2).

El jugador infringe esta Regla por tomar estas acciones deliberadas aunque las mismas no afecten el lugar donde la bola va a reposar.

Excepción – Moviendo el Astabandera, una Bola en Reposo en el Green y el Equipamiento de un Jugador: Esta Regla no prohíbe a un jugador levantar o mover:

- Un *astabandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *green*, (ver Reglas 9.4, 9.5 y 14.1 para ver si se aplica penalización), o
- *Equipamiento* perteneciente a cualquier jugador (que no sea una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del *campo*).

Quitar el *astabandera* del *hoyo* (incluyendo el atenderla) cuando una bola está en movimiento está cubierto por la Regla 13.2, y no por esta Regla.

Penalización por Tomar Acciones Prohibidas en Infracción a la Regla 11.3: *Penalización General.*

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

Clarificaciones Regla 11.1: Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.1b/1 – Jugar desde Donde la Bola Fue a Reposar Cuando el Golpe Debe Ser Jugado Nuevamente No Es Jugar desde Lugar Equivocado

Cuando a un jugador se le requiere repetir un golpe según una Regla y lo hace (como según la Regla 11.2c(2) – Lugar desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida Cuando el Golpe fue Ejecutado Desde el Green), el *golpe* original se descarta del score del jugador como si nunca hubiera tenido lugar. Pero si el jugador no *repone* la bola y repite el *golpe*, y en cambio juega desde donde la bola fue a reposar, el *golpe* cuenta e incurre en la *penalización general*, pero el jugador no jugó desde *lugar equivocado*.

Por ejemplo, un jugador ejecuta un *golpe* desde el *green* que accidentalmente golpea el revestimiento del hoyo que se salió del mismo cuando se quitó el *astabandera* (ver Regla 11.1b(2)).

- Si el jugador repite el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde el lugar desde donde se ejecutó ese golpe como lo requiere la Regla 11.1b(2), el *golpe* ejecutado cuando la bola golpeó el revestimiento del hoyo no cuenta.
- Pero, si el jugador no repite el *golpe* y en cambio juega la bola desde donde fue a reposar, el *golpe* que resultó con la bola golpeando el revestimiento del hoyo cuenta y el jugador incurre en la *penalización general*.

11.1b/2 – Qué Hacer Cuando la Bola se Mueve Después de Haber Sido Desviada o Detenida Accidentalmente

Si una bola va a reposar contra una persona o una *influencia externa* después de haber sido desviada o detenida accidentalmente y la persona o *influencia externa* se *mueve* o es movida, se aplica la Regla 9, y el jugador debe seguir apropiadamente la Regla. Sin embargo, no hay penalización según la Regla 9 si la bola se mueve luego de ir a reposar contra una persona o *equipamiento* (ver Excepción 5 a la Regla 9.4b y Excepción 3 a la Regla 9.5b).

Ejemplos donde no hay penalización incluyen cuando:

- La bola del jugador va a reposar contra el pie del *contrario* luego que este accidentalmente la detuvo y la bola se *mueve* como resultado de que el *contrario* se mueve. El jugador debe *reponer* la bola como lo requiere la Regla 9.5 pero ni el jugador ni el *contrario* están penalizados.
- La bola en movimiento del jugador es accidentalmente detenida por su palo luego de rodar hacia atrás en una loma y la bola se *mueve* como resultado de sacar el palo. El jugador debe *reponer* la bola como lo requiere la Regla 9.4a pero no es penalizado.

Para otras situaciones cuando una bola es accidentalmente desviada o detenida por una *influencia externa* (como un *animal*), y la *influencia externa* se mueve y ocasiona que la bola se *mueva*, Ver la Regla 9.6 para qué hacer.

11.1b/3 – Que Hacer Cuando una Bola Jugada Desde Cualquier Lugar Excepto el Green es Desviada o Levantada por un Animal

Si una bola jugada desde cualquier lugar excepto el *green* está en movimiento y es detenida o desviada por un *animal* no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa (ver Regla 11.1).

Pero, si un *animal* levanta una bola en movimiento, la bola ha ido a reposar sobre el *animal* y debe tomarse alivio sin penalización usando el punto donde el *animal* levantó la bola como punto de referencia (ver Regla 11.1b(1)).

Por ejemplo, una bola jugada desde el fairway es levantada por un perro cuando todavía estaba en movimiento. La bola fue a reposar sobre el *animal* en el punto donde levantó la bola.

- Si la bola fue levantada en el fairway, una bola debe *dropearse* dentro de la *longitud de un palo* y no más cerca del hoyo del punto donde la bola fue levantada en el *área general*.
- Si la bola fue levantada en el *green*, debe colocarse una bola en el *green* en el punto estimado donde la bola fue levantada. (Nueva)

Clarificaciones Regla 11.2: Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

11.2a/1 – Equipamiento Dejado en Posición Luego que el Jugador Advierte que Podría ser una Ayuda si la Bola Fuera a Golpearlo

La Regla 11.2 se aplica a una situación donde un jugador inicialmente no posicionó el *equipamiento*, otro objeto o persona con el propósito de desviar la bola en movimiento, pero luego de posicionado advierte que puede desviar o detener la bola y deliberadamente lo deja allí.

Un ejemplo donde el jugador es penalizado es cuando:

- Luego de rastrillar un *bunker*, el jugador coloca el rastrillo entre el *green* y el *bunker*, sin ningún pensamiento de que influya en una bola. El jugador, que ahora tiene un putt barranca abajo y hacia el *bunker*, advierte que el rastrillo puede detener su bola y juega sin sacar previamente el rastrillo. Juega el putt y la bola es detenida por ese rastrillo.

Un ejemplo donde el jugador no es penalizado es cuando:

- Un rastrillo fue dejado por un grupo precedente entre el *green* y un *bunker*. Un jugador, que tiene un putt barranca abajo hacia el *bunker,* ve el rastrillo y lo deja allí porque podría detener la bola si le pega muy fuerte al putt. Juega y la bola es detenida por ese rastrillo.

Clarificaciones Regla 11.3: Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento

11.3/1 – El Resultado de las Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento Es Irrelevante

La Regla 11.3 se aplica cuando un jugador o *caddie* toma una acción deliberada con el propósito de afectar a una bola en movimiento y el jugador quebranta la Regla aunque esa acción deliberada no afecte el lugar donde va a reposar la bola.

Ejemplos donde el jugador tiene la *penalización general* bajo la Regla 11.3, y en *juego por golpes* debe jugar la bola desde donde fue a reposar, incluyen cuando:

- La bola del jugador reposa en el *área general* en la parte inferior de una pendiente. El jugador ejecuta un *golpe* y mientras la bola está rodando hacia atrás por la pendiente, presiona hacia abajo un pedazo de césped levantado con el propósito de evitar que la bola vaya a reposar en un mal lie.
- El jugador cree que un rastrillo tirado en el suelo puede detener o desviar la bola en movimiento de otro jugador, y por lo tanto lo levanta.

Ejemplos cuando no hay penalización y en *juego por golpes* donde la bola debe ser jugada desde donde fue a reposar, incluyen cuando:

- La bola de un jugador reposa en el *área general* al pie de una pendiente. El jugador ejecuta un *golpe* y la bola comienza a rodar hacia atrás bajando la pendiente. Sin saber que la bola estaba volviendo al área desde donde fue jugada, el jugador presiona hacia abajo un pedazo de césped levantado sin ninguna intención de afectar donde la bola podría ir a reposar.

  No hay penalización aun si la bola va a reposar en el área presionada hacia abajo.
- Luego de ejecutar un *golpe* y mientras la bola está en movimiento, un jugador levanta un rastrillo cercano para dárselo a otro jugador para un próximo golpe a ejecutarse desde un *bunker*. La bola del jugador rueda a través del área desde donde se levantó el rastrillo.

IV

Reglas Específicas para Bunkers y Greens

Reglas 12–13

REGLA 12 Bunkers

Propósito de la Regla:

La Regla 12 es una Regla específica para bunkers, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba la habilidad del jugador para jugar una bola desde la arena. Para asegurar que el jugador se enfrenta a este desafío, existen ciertas limitaciones relacionadas con tocar la arena antes del golpe y dónde se puede aliviar el jugador cuando la bola está en un bunker.

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO LA BOLA ESTÁ EN EL BUNKER

De acuerdo con la Definición de Bunker y la Regla 12.1, el diagrama presenta ejemplos de cuando una bola está o no en un bunker.

12.1 Cuando la Bola está en un Bunker

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

- Toca la arena del terreno dentro del margen del *bunker,* o
- Está dentro del margen del *bunker* y reposa:
  - >> Sobre el terreno donde normalmente debería haber arena (y ha sido soplada o arrastrada por el viento o agua), o

>> En o sobre un *impedimento suelto, obstrucción movible, condición anormal del campo u objeto integrante* que toca la arena dentro del *bunker* o está sobre el terreno donde normalmente debería haberla.

Si una bola reposa sobre tierra o césped u otros objetos naturales en crecimiento o fijos dentro del margen del *bunker* sin tocar la arena, la bola no está en el *bunker*.

Si parte de una bola está en el *bunker* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

12.2 Jugando una Bola en el Bunker

Esta Regla se aplica durante una *vuelta* y cuando el juego está interrumpido según la Regla 5.7a.

12.2a Quitando Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles

Antes de jugar una bola en un *bunker*, un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* según la Regla 15.1 y *obstrucciones movibles* según la Regla 15.2.

Esto incluye el tocar o mover razonablemente la arena en el *bunker* mientras lo está haciendo.

12.2b Restricciones al Tocar la Arena en el Bunker

(1) **Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena**. Antes de ejecutar un *golpe* en un *bunker*, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente arena en el *bunker* con la mano, un palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena para sacar información para el próximo *golpe*, o
- Tocar arena en el *bunker* con un palo:
  - >> En el área inmediatamente delante o detrás de la bola (**excepto** como está permitido en la Regla 7.1a en la búsqueda adecuada de una bola o según la Regla 12.2a al quitar un *impedimento suelto* o una *obstrucción movible*)
  - >> Al hacer un swing de práctica, o
  - >> Al hacer el backswing para 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 dispositivo de movilidad asistida).

(2) **Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena**. **Excepto** lo establecido en (1), esta Regla no prohíbe al jugador tocar la arena en el *bunker* de cualquier otra manera, incluyendo:

- Hundir los pies para tomar el *stance* para hacer un swing de práctica o el *golpe,*
- Alisar el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocar palos, *equipamiento* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, *marcar,* levantar, *reponer* o tomar otras acciones según 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 sobre las limitaciones en la *mejora* y empeoramiento de otras condiciones físicas para afectar al juego).

(3) **No Hay Restricciones Una Vez que La Bola ha Sido Jugada y Está Fuera del Bunker**: Después que una bola en un *bunker* es jugada y queda fuera del mismo, o el jugador ha tomado o intenta tomar alivio fuera del *bunker*, el jugador puede:

- Tocar la arena en el *bunker* sin penalización según la Reglas 12.2b(1), y
- Alisar la arena en el *bunker* para cuidado del *campo* sin penalización bajo la Regla 8.1a.

Esto es válido, aunque la bola vaya a reposar fuera del *bunker* y:

- Según las Reglas, el jugador debe o puede aliviarse según *golpe y distancia dropeando* una bola en el *bunker*, o
- La arena en el *bunker* está en la *línea de juego* del jugador para el siguiente *golpe* desde fuera del mismo.

Pero si la bola jugada desde el *bunker* regresa al mismo, el jugador toma alivio *dropeando* una bola en el *bunker,* o el jugador decide no tomar alivio afuera del *bunker,* las restricciones contenidas en las

Reglas 12.2b(1) y 8.1(a) se aplican nuevamente a la *bola en juego* en el *bunker*.

Penalización por Infringir la Regla 12.2: *Penalización General.*

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker

Cuando una bola está en un *bunker*, Reglas específicas de alivio pueden ser aplicadas en estas situaciones:

- Interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1c),
- Interferencia de una condición de *animal* peligroso (Regla 16.2), y
- *Bola injugable* (Regla 19.3).

Clarificaciones Regla 12.2: Jugando una Bola en el Bunker

12.2a/1 – Mejora Resultante de Quitar Impedimentos Sueltos u Obstrucciones Movibles en un Bunker

Cuando se remueven *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* de un *bunker,* a menudo la arena es movida al quitar el objeto, y no hay penalización si esto *mejora las condiciones que afectan al golpe* si las acciones tomadas para remover *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles* fueron razonables (Regla 8.1b(2)).

Por ejemplo, un jugador quita una piña cerca de su bola y mejora las *condiciones que afectan al golpe* al arrastrar la piña, de tal forma que también quita un montículo de arena del área del swing que pretende.

El jugador podría haber usado una manera menos intrusiva para quitar la piña (como levantarla en forma recta sin arrastrarla detrás de la bola). Como sus acciones no fueron razonables en esta situación, el jugador es penalizado por infracción a la Regla 8.1a (Mejorando las Condiciones que Afectan al Golpe).

12.2b/1 – La Regla 12.2b se Aplica a un Montículo de Arena de un Agujero de Animal en un Bunker

Si la bola de un jugador reposa en un *bunker* en o cerca de un montículo de arena que es parte de un *agujero de animal*, las restricciones en la Regla 12.2b(1) se aplican al tocar ese montículo de arena.

No obstante, el jugador puede aliviarse del *agujero de animal* (que es una *condición anormal del campo*), bajo la Regla 16.1c

12.2b/2 – Si el Jugador Puede Sondear en un Bunker

La Clarificación 8.1a/7 confirma que un jugador puede, sin penalización, sondear en cualquier lugar del *campo* (incluyendo un *bunker*) para determinar si raíces de un árbol, piedras u *obstrucciones* pudieran interferir con su golpe, en tanto el jugador no mejore las *condiciones que afectan al golpe*.

Por ejemplo, cuando la bola de un jugador va a reposar cerca de un drenaje dentro de un *bunker,* el jugador puede usar un tee para sondear la arena y determinar la extensión del drenaje y si interferirá con su *golpe*.

Sin embargo, si el propósito de sondear fue el de probar la condición de la arena, el jugador está en infracción de la Regla 12.2b(1).

12.2b/3 – La Regla 12.2 Continúa Aplicándose Cuando el Jugador Ha Levantado Su Bola de un Bunker para Aliviarse, pero No Ha Decidido Aún Si se Alivia Dentro o Fuera del Bunker

Si un jugador ha levantado la bola de un *bunker* para aliviarse de acuerdo con una Regla, pero todavía no ha decidido qué opción de alivio utilizar, las restricciones de la Regla 12.2b(1) continúan aplicándose.

Por ejemplo, si el golpe de salida de un jugador está injugable en un *bunker* y está decidiendo si volver atrás a jugar nuevamente según penalización de *golpe* y *distancia*, tomar alivio en el *bunker* o tomar alivio en línea hacia atrás afuera del *bunker*, el jugador está en infracción a la Regla 12.2b si deliberadamente prueba la condición de la arena en el *bunker* o golpea la arena con un swing de práctica.

No obstante, como la Regla 12.2b(1) no se aplica más luego que el jugador ha jugado una bola y la misma está afuera del *bunker*, la Regla 12.2b(1) no se aplica luego que el jugador decide aliviarse afuera del *bunker* en tanto el alivio sea efectivamente tomado afuera del *bunker*.

REGLA 13 Greens

Propósito de la Regla:

La Regla 13 es una Regla específica para greens. Los greens están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un astabandera para el hoyo en cada green, por lo que en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de las áreas del campo.

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

Propósito de la Regla:

Esta Regla permite al jugador hacer cosas en el green que no son normalmente permitidas fuera del mismo, tales como marcar, levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta. No hay penalización por causar accidentalmente el movimiento de la bola o marcador de bola en el green.

13.1a Cuándo Está la Bola en el Green

Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) y se encuentra dentro del margen del *green*.

Si parte de una bola está de forma simultánea en el *green* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

13.1b Marcando, Levantando y Limpiando la Bola en el Green

Una bola sobre el *green* puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1).

La posición de la bola debe ser *marcada* antes de ser levantada (ver Regla 14.1) y debe ser *repuesta* en su posición original (ver Regla 14.2).

13.1c Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a, un jugador puede tomar estas dos acciones en el *green*, tanto si la bola está dentro o fuera del mismo:

(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 restaurarlo tanto como sea posible a su estado original, **pero** solo:

- Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arregla piques normal, un *tee,* palo u otro objeto similar del *equipamiento*, y
- Sin demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a)

Pero si el jugador *mejora* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable para restaurarlo a su condición original (como crear una senda hacia el *hoyo* o utilizando un objeto que no está 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 (incluyendo al jugador) o *influencia externa,* como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y raspaduras o hendiduras hechas por el *equipamiento* o el *astabandera,*
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de panes de pasto y raspaduras o hendiduras hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *animales,* y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota, granizo o un *tee*), *y las hendiduras hechas por ellos.*

Pero "daños en el *green*" no incluye cualquier daño o condiciones que resultan de:

- Prácticas normales para mantener el estado general del *green* (tales como agujeros de aireación y ranuras de corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como áreas de yuyos, sin césped o enfermas o áreas de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo.*

13.1d Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en el Green

Hay dos Reglas específicas para una bola o un *marcador de bola* que se mueven en el *green*.

(1) **No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola:** No hay penalización si el jugador, *contrario* u otro jugador en *juego por golpes, mueve* accidentalmente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green*.

El jugador debe:

- *Reponer* la bola en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un m*arcador de bola* para *marcar* dicho punto.

Excepción – La Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando la Bola Comienza a Moverse Durante el Backswing o el Golpe y el Golpe se Ejecuta (ver Regla 9.1b)

Si el jugador o el *contrario* levantan deliberadamente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green,* ver Regla 9.4 o 9.5 para averiguar si hay penalización.

(2) **Cuándo Reponer Una Bola Movida por Fuerzas Naturales.** Si *fuerzas naturales* causan el movimiento de la bola del jugador en el *green*, 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 desde donde se *movió* (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), aunque haya sido movida por *fuerzas naturales* y no por el jugador, el *contrario* o una *influencia externa* (ver Regla 9.3, Excepción).
- Bola No Levantada y Repuesta. La bola debe jugarse desde su nueva posición (ver Regla 9.3).

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* en Infracción a la Regla 13.1d: *Penalización General* Según la Regla 14.7a.

13.1e No Probar el Green Deliberadamente

Durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a, un jugador no debe tomar deliberadamente ninguna de estas acciones para probar el *green* o un *green equivocado*:

- Frotar la superficie, o
- Hacer rodar una bola.

Excepción – Probando Greens Entre El Juego de Dos Hoyos: Entre dos hoyos un jugador puede frotar la superficie o hacer rodar una bola en el *green* del hoyo recién terminado 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*.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local I-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador haga rodar una bola en el *green* del hoyo que acaba de completar).

13.1f Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

(1) **Significado de Interferencia por Green Equivocado**. Existe interferencia según 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 del margen de este, o
- Un *green equivocado* interfiere físicamente en el área del *stance* o swing pretendido por el jugador.

(2) **Obligatorio Aliviarse.** Cuando hay interferencia de un *green equivocado*, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

En cambio, el jugador debe aliviarse sin penalización, *dropeando* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

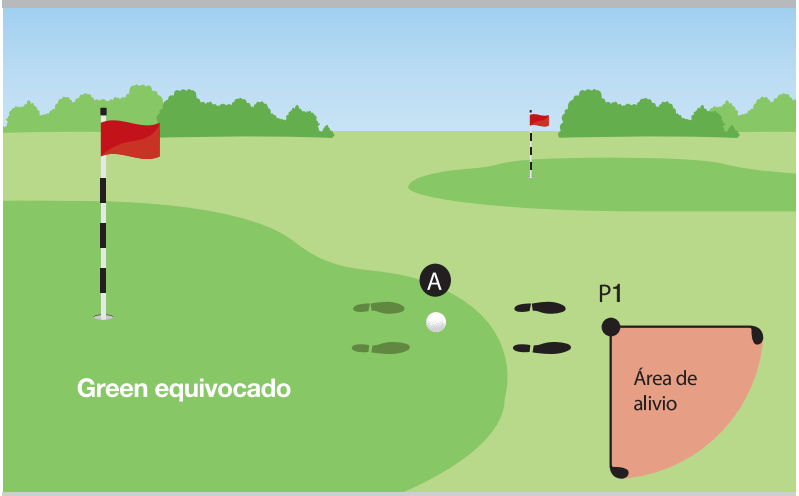
- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* en la misma *área del campo* donde la bola original quedó en reposo.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*:* La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del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

(3) **No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable**. No hay alivio según 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 desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 13.1f: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local D-3 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *green equivocado* que solo interfiere con el área del *stance* pretendido).

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO



- Cuando hay interferencia de un green equivocado, debe tomarse alivio sin penalización y el jugador debe tomar alivio total.
- El diagrama supone un jugador diestro.
- La bola A reposa sobre el green equivocado, y el punto más cercano de alivio total para la bola A esta en P1, el cual debe estar en la misma área del campo donde la bola original fue a reposar (en este caso, el área general).
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está 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 Astabandera

Propósito de la Regla:

Esta Regla cubre las opciones del jugador relacionadas con el astabandera. El jugador puede dejarla en el hoyo o hacer que se quite (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de ser jugada la bola), pero tiene que decidirse antes del golpe. Normalmente no hay penalización si una bola en movimiento golpea al astabandera.

Esta Regla se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *campo*, tanto si está dentro como fuera del *green*.

13.2a Dejando el Astabandera en el Hoyo

(1) **El jugador Puede Dejar el Astabandera en el Hoyo**. El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo,* por lo que es posible que la bola en movimiento la golpee.

El jugador debe decidir esto antes de ejecutar el *golpe*, ya sea*:*

- Dejando *el astabandera* como la encuentra en el *hoyo* o moviéndola para centrarla en el hoyo y dejarla en esa posición, o
- Volviendo a poner el *astabandera* en el hoyo, si había sido quitada.

En cualquier caso:

- El jugador no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *astabandera* a una posición que no sea centrada en el *hoyo*.
- Si el jugador lo hace y la bola en movimiento luego golpea el *astabandera*, incurrirá en la ***penalización general.***

(2) **No Hay Penalización si la Bola Golpea el Astabandera Dejada en el Hoyo**. Si el jugador ejecuta un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo* y la bola en movimiento la golpea:

- No hay penalización (**excepto** lo previsto en (1)), y
- La bola debe jugarse como repose.

(3) **Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el Astabandera en el Hoyo Mientras la Bola está en Movimiento**. Después de ejecutar un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo*:

- El jugador y su *caddie* no deben deliberadamente mover o quitar el *astabandera* para afectar donde podría quedar en reposo la bola en movimiento del jugador (como para evitar que la bola golpee el *astabandera*). Si esto ocurre, el jugador incurre en la ***penalización general.***
- **Pero** no hay penalización si el jugador, encontrándose el *astabandera* en el *hoyo*, la mueve o quita por cualquier otra razón, como cuando razonablemente cree que la bola en movimiento no la golpeará antes de quedar en reposo.

(4) **Limitación de Otros Jugadores Respecto a Mover o Quitar el Astabandera Cuando el Jugador Ha Decidido Dejarla en el Hoyo**. Cuando el jugador ha dejado el *astabandera* en el *hoyo* y no ha autorizado a nadie a atenderla (ver Regla 13.2b(1)), cualquier otro jugador no debe moverla o quitarla deliberadamente para afectar dónde podría quedar en reposo la bola en movimiento del jugador.

- Si otro jugador o su *caddie* lo hacen antes o durante el *golpe,* y el jugador ejecuta el *golpe* sin darse cuenta, o 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 *astabandera* por cualquier otro motivo, como cuando:
  - >> Razonablemente, cree que la bola en movimiento del jugador no la golpeará antes de quedar en reposo, o
  - >> No sabe que el jugador está a punto de jugar o que la bola del jugador está en movimiento.

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

13.2b Quitando el Astabandera del Hoyo

(1) **El Jugador Puede Tener el Astabandera Quitada del Hoyo.** El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *astabandera* quitada del *hoyo*, para que su bola en movimiento no la golpee estando en el hoyo.

El jugador debe decidir esto antes de ejecutar el *golpe,* ya sea:

- Teniendo el *astabandera* quitada del *hoyo* antes de jugar la bola, o

- Autorizando a alguien a atender el *astabandera*, lo que significa:
  - >> Sostener el *astabandera* en, por encima o al lado del *hoyo* antes del *golpe*, para mostrarle al jugador dónde está el *hoyo*, y
  - >> Luego, quitar el *astabandera* durante el golpe o luego de ejecutado el mismo

Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *astabandera* si:

- El *caddie* del jugador está sosteniendo el *astabandera* dentro, encima o al lado del *hoyo* o está próximo al *hoyo* cuando se ejecuta el *golpe*, incluso si el jugador no sabe que el *caddie* está haciéndolo.
- El jugador pide a cualquier persona que le atienda el *astabandera* y esa persona accede, o
- El jugador ve a otra persona sosteniendo el *astabandera* 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 *astabandera* en el *hoyo*.

(2) **Qué Hacer Si la Bola Golpea al Astabandera o a la Persona Que la Atiende**. Si la bola en movimiento del jugador golpea el *astabandera* que el jugador había decidido quitar bajo (1), o golpea a la persona que está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona tenga), lo que sucede depende de si eso fue accidental o deliberado:

- La Bola Golpea Accidentalmente el Astabandera o a la Persona Que la Quitó o Está Atendiéndola. Si la bola en movimiento del jugador golpea accidentalmente el *astabandera* o a la persona que la quitó o está atendiéndola (o cualquier cosa que la persona tenga), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa.
- La Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona Que Atiende el Astabandera. Si la persona que está atendiendo el *astabandera*, desvía o detiene en forma deliberada la bola del jugador en movimiento, 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 desvió o detuvo deliberadamente la bola fue 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 *astabandera* quitada, que se colocó o se dejó deliberadamente en un lugar particular en el suelo para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *astabandera* atendida, que la persona deliberadamente no la quita del *hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola, o
- La persona que atiende o quita el *astabandera* (o cualquier objeto que la persona tenga), cuando deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

Excepción – Restricciones a Mover Deliberadamente el Astabandera para Afectar a una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

13.2c Bola Reposando Contra el Astabandera Dejada en el Hoyo

Si la bola de un jugador queda en *reposo* contra el *astabandera* dejada en el *hoyo*:

- Si cualquier parte de la bola está en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*, la bola se considerará *embocada,* incluso si no toda ella se encuentra por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola está en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*:
  - >> La bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
  - >> Si el *astabandera* se quita y la bola se *mueve* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja), no hay penalización y la bola debe *reponerse* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 13.2c: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

En *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 Caerá 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 más para ver si la bola cae dentro del mismo.
- Si la bola cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*.
- Si la bola no ha caído dentro del *hoyo* en este tiempo de espera:
  - >> Se considera que está en reposo.
  - >> Si luego la bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, **pero** tiene **un golpe de penalización,** que se agrega al score 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, excepto por fuerzas naturales,* antes de finalizar el tiempo de espera según 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 aplicarse a la bola. (Ver Regla 9.3 sobre qué hacer si la bola *repuesta* es *movida* debido a *fuerzas naturales*).

Si el *contrario* en *match play* u otro jugador en *juego por golpes*, levanta o *mueve* deliberadamente la bola del jugador que sobrepasa el borde del *hoyo* antes de terminado el tiempo de espera:

- En *match play*, la bola del jugador se considera como *embocada* con el *golpe* anterior y no hay penalización para el *contrario* bajo la Regla 11.2b.
- En *juego por golpes*, el jugador que levantó o movió la bola incurre en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)**. La bola debe *reponerse* en el borde del hoyo (ver Regla 14.2).

Clarificaciones Relacionadas con la Regla 13.1: Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

- Ver Clarificación 8.1b/6 para cuándo puede repararse daño parcialmente dentro y fuera del *green*.

13.1c(2)/1 – Hoyo Dañado es Parte del Daño en el Green

El daño al *hoyo* está cubierto por la Regla 13.1c como parte del daño en el *green*. El jugador puede reparar un *hoyo* dañado salvo que sea desgaste natural que la Regla 13.1c no permite que sea arreglado.

Por ejemplo, si el *hoyo* es dañado al quitar el *astabandera,* puede ser reparado por el jugador de acuerdo a la Regla 13.1c, incluso si el daño ha cambiado las dimensiones del *hoyo*.

No obstante, si un *hoyo* ha sido dañado y el jugador no puede repararlo (como que el *hoyo* no puede volver a ser redondo) o donde el desgaste natural ha hecho que el *hoyo* no sea redondo, el jugador debería pedir que el *Comité* lo repare.

13.1c(2)/2 – El Jugador Puede Pedir Ayuda del Comité Cuando No Puede Reparar Daño en el Green

Si un jugador no puede reparar un daño en el *green*, como una hendidura hecha por un palo o un tapón de hoyo antiguo que se ha hundido por debajo de la superficie, puede pedir que el *Comité* lo repare.

Si el *Comité* no puede reparar el daño y la bola del jugador reposa en el *green*, el *Comité* podría considerar dar alivio al jugador según la Regla 16.1 definiendo al daño como *terreno en reparación*.

13.1d(2)/1 – La Bola Debe Ser Repuesta Si se Mueve Luego de Colocar Una Bola Al Aliviarse

La bola de un jugador está en el *green* y tiene interferencia de una *condición anormal del campo*. El jugador decide aliviarse según la Regla 16.1d. Si el *punto más cercano de alivio total* que está en el *green*, una vez que la bola es colocada en ese punto, es tratada como si hubiera sido levantada y *repuesta* según la Regla 13.1d(2).

Por ejemplo, la bola de un jugador está en *agua temporal* sobre el *green*. Decide aliviarse y coloca una bola en el *punto más cercano de alivio total* que está en el *green*. Mientras el jugador se prepara para ejecutar el *golpe*, *fuerzas naturales* causan que la bola se *mueva*. El jugador debe *reponer* la bola en el *punto más cercano de alivio total*.

Pero cuando el *punto más cercano de alivio total* está en el *área general*, y la bola es *movida* por *fuerzas naturales* luego de ser colocada en ese punto, debe ser jugada desde su nueva posición, a menos que aplique la Excepción 2 de la Regla 9.3 (Regla 9.3).

13.1e/1 – No Está Permitido Probar Deliberadamente Cualquier Green

La Regla 13.1e le prohíbe a un jugador tomar dos acciones específicas en el *green* o en un *green equivocado* con el propósito de obtener información sobre cómo puede rodar una bola. No le prohíbe tomar otras acciones incluso si se hacen con el propósito de probar el *green*, o se toman inadvertidamente las acciones prohibidas.

Un ejemplo de una acción que es una infracción a la Regla 13.1e es cuando:

- Un jugador raspa o frota el césped en el *green* para determinar en qué dirección crece.

Ejemplos de acciones que no son una infracción a la Regla 13.1e son cuando:

- Un jugador concede al *contrario* su próximo putt y golpea la bola alejándola en la misma *línea de juego* sobre la que el jugador puede posteriormente jugar el putt pero no lo hace deliberadamente para obtener información acerca del *green*.
- Un jugador coloca la palma de su mano sobre la superficie del *green* en su *línea de juego* para determinar la humedad del *green*. Aunque el jugador está haciéndolo para probar el *green*, esta acción no está prohibida por la Regla 13.1e.
- Un jugador frota una bola en el *green* para quitarle el barro.

Clarificaciones Regla 13.2: El Astabandera

13.2a(1)/1 – Un Jugador Tiene Derecho a Dejar el Astabandera en la Posición que la Dejó el Grupo que lo Precede

Un jugador tiene derecho a jugar el *campo* como lo encuentre, que incluye la posición en que el grupo que lo precede dejó el *astabandera*.

Por ejemplo, si el grupo precedente repuso el *astabandera* en una posición que se inclina hacia el lado contrario del jugador, este tiene el derecho a jugar el putt con el *astabandera* en esa posición si lo encuentra ventajoso.

Si otro jugador o *caddie* centra el *astabandera* en el *hoyo*, el jugador puede dejarla en esa posición o recolocarla en su posición previa.

13.2a(4)/1 – Astabandera No Atendida Quitada Sin Autorización del Jugador Puede Ser Repuesta

Si un jugador elige jugar el putt con el *astabandera* en el *hoyo* y otro jugador la quita sin la autorización del jugador, puede ser puesta nuevamente en el *hoyo* mientras la bola del jugador está en movimiento.

Sin embargo, si la acción del otro jugador fue una infracción a la Regla 13.2a(4), no evita la penalización por reponer el *astabandera*.

13.2b(1)/1 – El Jugador Puede Ejecutar un Golpe Mientras Sostiene el Astabandera

La Regla 13.2b(1) le permite a un jugador ejecutar un *golpe* con una mano mientras sostiene el *astabandera* con la otra. Sin embargo, no puede usar el *astabandera* para estabilizarse mientras ejecuta el *golpe* (Regla 4.3a).

Por ejemplo, un jugador puede:

- Quitar el *astabandera* del hoyo con una mano antes de jugar el putt y continuar sosteniéndola mientras ejecuta un *golpe* con la otra mano.
- Atenderse el *astabandera* en el hoyo con una mano antes mientras juega el putt con la otra. Mientras o luego de ejecutar el *golpe* con una mano, puede quitar el *astabandera* del *hoyo*, pero no debe deliberadamente permitir que la bola la golpee.

Clarificaciones Regla 13.3: Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

13.3a/1 – Significado de Tiempo Razonable para el Jugador para Llegar al Hoyo

Determinar los límites de un tiempo razonable para llegar al *hoyo* depende de las circunstancias del *golpe* e incluye el tiempo para la reacción natural o espontánea del jugador al ver que la bola no entra al *hoyo*.

Por ejemplo, un jugador puede haber jugado el *golpe* desde bien lejos del *green* y puede tomarle varios minutos el llegar al *hoyo* mientras otros jugadores juegan sus golpes y todos caminan hacia el *green*. O, el jugador puede necesitar tomar un camino indirecto al hoyo caminando alrededor de la *línea de juego* de otro jugador en el *green*.

13.3b/1 – Qué Hacer Cuando la Bola del Jugador Sobrepasando el Borde del Hoyo se Mueve Cuando el Jugador Quita el Astabandera

Luego de que el *astabandera* es quitada por el jugador, si su bola sobrepasando el borde del hoyo se *mueve*, debe proceder como sigue:

- Si es *conocido o virtualmente cierto* que la remoción del *astabandera* por el jugador causó que la bola se *mueva*, la bola se *repone* en el borde del *hoyo* y se aplica la Regla 13.3b. La bola se trata como estando en reposo y el tiempo de espera según la Regla 13.3a no se aplica más. No hay penalización para el jugador dado que el *astabandera* es una *obstrucción movible* (Regla 15.2a(1)).
- Si la remoción del *astabandera* por el jugador no causó que la bola se *mueva*, y cae al *hoyo*, se aplica la Regla 13.3a.
- Si la bola del jugador se *mueve* a una nueva posición a causa de *fuerzas naturales* y no porque el *astabandera* fue removida, y no queda sobrepasando el borde del *hoyo*, no hay penalización y la bola debe jugarse desde su nueva posición. (Regla 9.3).

V

Levantando y Volviendo a Poner una Bola en Juego

Regla 14

REGLA 14 Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

Propósito de la Regla:

La Regla 14 cubre cuándo y cómo el jugador puede marcar la posición de una bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando una bola levantada o movida debe reponerse, la misma bola debe ser colocada en su posición original.
- Cuando se toma alivio, con o sin penalización, una bola sustituta o la bola original debe dropearse en un área de alivio particular.

Un error al aplicar estos procedimientos se puede corregir sin penalización antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalización si juega la bola desde lugar equivocado.

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

Esta Regla se aplica a la acción deliberada de "levantar" la bola en reposo de un jugador. Esto puede hacerse de cualquier forma, que incluye levantarla con la mano, rotarla o de otra manera *moverla* intencionalmente de su posición.

14.1a La Posición de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta Debe Ser Marcada

Antes de levantar una bola según una Regla que requiere que se *reponga* en su posición original, el jugador debe *marcar* ese punto, lo que significa:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Sostener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Si se *marca* ese punto con un *marcador de bola*, después de *reponer* la bola, el jugador debe retirar el *marcador de bola* antes de ejecutar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* su posición, la *marca* de forma incorrecta o ejecuta un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, incurre en **un golpe de penalización**.

Cuando una bola es levantada para tomar alivio según una Regla, el jugador no está obligado a *marcar* la posición antes de levantarla.

14.1b Quién Puede Levantar la Bola

La bola del jugador puede ser levantada según las Reglas solo por:

- El jugador o,
- Alguien autorizado por el jugador, **pero** esta autorización debe ser dada cada vez y antes que la bola sea levantada, en lugar de darla de una manera general para toda la *vuelta*.

Excepción – Cuando el Caddie Puede Levantar la Bola del Jugador Sin Autorización: El caddie puede levantar la bola del jugador sin autorización cuando:

- La bola del jugador está en el *green*, o
- Es razonable concluir (como por una acción o declaración) que el jugador tomará alivio según una Regla.

Si el *caddie* levanta la bola cuando no está autorizado a hacerlo, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (ver Regla 9.4).

Ver Reglas 25.2g, 25.4a y 25.5d (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.1b es modificada para permitir a un ayudante levantar la bola del jugador en el green sin autorización).

14.1c Limpiando la Bola

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro sitio se puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- Para Ver Si Está Cortada o Agrietada. No se permite limpiar (ver Regla 4.2c(1)).
- Para identificarla. Se permite limpiar solo lo necesario para identificarla (ver Regla 7.3).
- Porque Interfiere con el Juego. No se permite limpiar (ver Regla 15.3b(2)).
- Para Ver Si Reposa en una Condición Donde el Alivio Está Permitido. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia su bola cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización** y debe reponer la bola si fue levantada.

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto

Está Regla se aplica cuando una bola es levantada o *movida* y una Regla requiere que sea *repuesta* en un punto.

14.2a Debe Usarse La Bola Original

Cuando se *repone* una bola debe utilizarse la bola original.

Excepción – Otra Bola Puede Ser Usada Cuando:

- La bola original no puede ser recuperada con un esfuerzo razonable y en unos pocos segundos, siempre que el jugador no haya causado deliberadamente que la bola sea irrecuperable,
- 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.** Según las Reglas, la bola del jugador debe ser *repuesta* 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 es modificada 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 requerido y soltándola para que quede en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta, pero en el punto requerido, incurre en **un golpe de penalización.**

14.2c Punto en el Que Hay Que Reponer la Bola

La bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe ser estimada), **excepto** cuando la bola debe *reponerse* en un sitio diferente según las Reglas 14.2d (2) y 14.2e o cuando el jugador tomará alivio según 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:

- La "posición original" de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *reponerse* en su posición original sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *impedimento suelto* se quitó como resultado de levantar o *mover* la bola o antes de que la bola fuese *repuesta*, no es necesario reponerlo.

Para restricciones sobre quitar *impedimentos sueltos* antes de *reponer* una bola levantada o *movida*, ver la Regla 15.1a, Excepción 1.

14.2d Dónde Reponer la Bola Cuando se Altera el Lie Original

Si el *lie* de una bola levantada o *movida* y que debe ser *repuesta* es alterado, el jugador debe *reponer* la bola de esta forma:

(1) **Bola en Arena**. Cuando la bola estaba en arena, sea dentro de un *bunker* o en cualquier otra parte del *campo*:

- Al *reponer* la bola en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (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 del lugar correcto, pero omite recrear el *lie* infringiendo esta Regla, incurre en la ***penalización general***.

(2) **Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena.** Cuando la bola se encontraba en cualquier otro lugar que no sea en arena, el jugador debe *reponerla* colocándola en el punto más cercano con el *lie* más similar al original, que esté:

- Dentro de la *longitud de un palo* de su posición original (que si no se conoce debe estimarse), (ver Regla 14.2c),
- No más cerca del *hoyo*, y
- En la misma *área del campo* que la posición original.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *lie* original pero no sabe cómo era ese *lie*, debe estimarlo y *reponer* la bola según (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 Se Queda en su Posición Original

Si un jugador intenta *reponer* una bola, pero no se queda en su posición original, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola nuevamente no se queda en el lugar, el jugador debe *reponer* la bola colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba el punto de reposo original:

- El punto no debe estar más cerca del *hoyo*.
- Punto de Reposo Original en Área General. El punto más cercano debe estar en el *área general*.
- Punto de Reposo Original en Bunker o Área De Penalización. El punto más cercano debe estar en el mismo *bunker* o en la misma *área de penalización*.
- Punto de Reposo Original en el Green. El punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.2: Penalización *General* según la Regla 14.7a.

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio

Esta Regla se aplica siempre que un jugador debe *dropear* una bola al aliviarse según una Regla, incluyendo cuando debe completar el procedimiento de alivio colocando una bola según la Regla 14.3c(2).

Si el jugador *mejora* el *área de alivio* antes o cuando está dropeando una bola, ver Regla 8.1.

14.3a Puede Usarse la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola.

Esto significa que puede usar cualquier bola cada vez que *dropea* o coloca una bola según esta Regla.

14.3b La Bola Debe Dropearse de Manera Correcta

El jugador debe *dropear* una bola de forma correcta, que significa cumplir los requerimientos de (1), (2) y (3):

(1) **El Jugador Debe Dropear la Bola.** La bola debe ser *dropeada* solamente por el jugador. Ni su caddie ni ninguna otra persona lo puede hacer.

Ver Reglas 25.2h, 25.3c y 25.4a (para jugadores con ciertas discapacidades, la Regla 14.3b(1) es modificada para dar autorización general a cualquier otra persona para dropear la bola del jugador).

(2) **La Bola Debe Ser Dropeada Directamente Hacia Abajo desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o al Equipamiento**. El jugador debe soltar la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla, de tal forma que la bola:

- Caiga hacia abajo, sin que el jugador la arroje, la gire o la haga rodar o haciendo otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar la bola, y
- No toque ninguna parte del cuerpo del jugador o *equipamiento* antes de golpear contra el suelo.

"Altura de la rodilla" significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie.

Ver Regla 25.6b (para orientación en la aplicación de la Regla 14.3b(2) a jugadores con ciertas discapacidades).

DIAGRAMA 14.3b: DROPEANDO DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA

Una bola debe ser dropeada cayendo hacia abajo desde la altura de la rodilla. "Altura de la rodilla" significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie. Pero el jugador no tiene que estar de pie cuando la bola es dropeada.

(3) **La Bola Debe Dropearse en el Área de Alivio (o en la Línea)**. La bola debe ser *dropeada* en el *área de alivio*. El jugador puede pararse tanto dentro como fuera de la misma al *dropear*. **Pero** cuando se alivia en línea hacia atrás (ver Reglas 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b y 19.3b), la bola debe *dropearse* sobre la línea en una ubicación permitida por esa Regla, y el punto donde la bola es dropeada crea el *área de alivio*.

(4) **Que Hacer si la Bola es Dropeada de Manera Incorrecta.**

Si una bola es *dropeada* de forma incorrecta en infracción a uno o más de los requerimientos de (1), (2) o (3):

- El jugador debe *dropear* de nuevo una bola en forma correcta, y no hay límite a la cantidad de veces que deba hacerlo.
- Una bola *dropeada* de forma incorrecta no cuenta como uno de los dos *dropeos* requeridos antes de tener que colocar una bola según la Regla 14.3c(2).

Si el jugador no *dropea* nuevamente y en cambio ejecuta un *golpe* a la bola desde donde fue a reposar luego de ser *dropeada* en forma incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *área de alivio*, el jugador tiene ***un golpe de penalización*** (pero no ha jugado desde lugar equivocado bajo la Regla 14.7a).
- **Pero** si la bola fue jugada desde afuera del *área de alivio*, o después de ser colocada cuando debía ser *dropeada* (sin importar desde donde fue jugada), el jugador tiene la ***penalización general***.

14.3c La Bola Dropeada de Forma Correcta Debe Ir a Reposar en el Área de Alivio

Esta Regla solo se aplica cuando una bola es *dropeada* de forma correcta según la Regla 14.3b.

(1) **El Jugador Ha Terminado de Aliviarse Cuando la Bola Dropeada en Forma Correcta Va a Reposar dentro del Área de Alivio**. La bola debe ir a reposar dentro del *área de alivio*.

No importa si la bola, luego de golpear el suelo, toca a cualquier persona (incluyendo al jugador), *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de ir a reposar:

- Si la bola va a reposar en el *área de alivio*, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como reposa.
- Si la bola va a reposar afuera del *área de alivio*, el jugador debe usar los procedimientos de la Regla 14.3c (2).

En cualquier caso, no hay penalización para ningún jugador si una bola *dropeada* de forma correcta, antes de ir a reposar golpea accidentalmente a cualquier persona (incluyendo al jugador), *equipamiento* u otra *influencia externa*.

Excepción – Cuando una Bola Dropeada en Forma Correcta Es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier Persona:

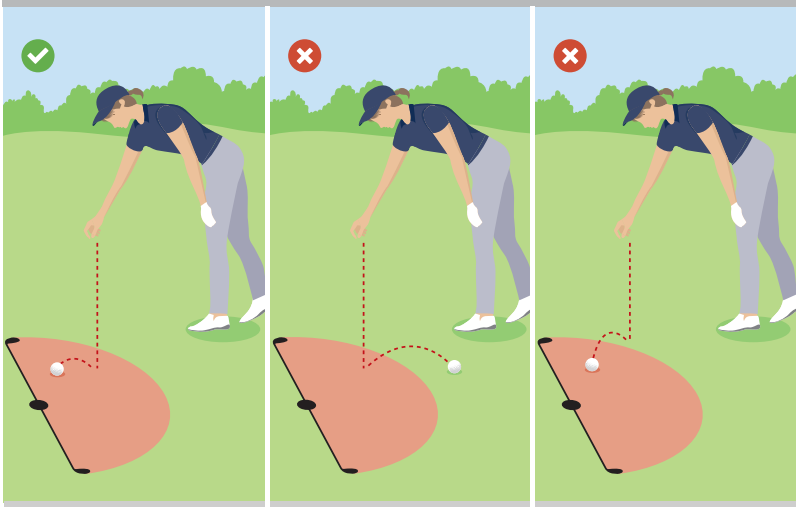
Para ver qué hacer cuando una bola *dropeada*, es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona antes de ir a reposar, ver Regla 14.3d.

(2) **Qué Hacer si una Bola Dropeada en Forma Correcta Va a Reposar Afuera del Área de Alivio**. Si la bola va a reposar fuera del *área de alivio*, el jugador debe *dropear* una bola de forma correcta por segunda vez.

Si la bola vuelve a ir a reposar fuera del *área de alivio*, el jugador debe completar el alivio colocando una bola usando el procedimiento para *reponer* una bola de las Reglas 14.2b (2) y 14.2e:

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola golpeó por primera vez el suelo al *dropearla* por segunda vez.
- Si la bola colocada no queda en reposo en ese punto, el jugador debe colocarla en ese punto por segunda vez.
- Si nuevamente no queda en reposo en ese punto, el jugador debe colocar una bola en el punto más cercano donde quede en reposo, sujeto a los límites de la Regla 14.2e. Esto puede resultar en que la bola sea colocada fuera del *área de alivio*.

DIAGRAMA #1 14.3c: BOLA DEBE SER DROPEADA DENTRO E IR A REPOSAR EN EL ÁREA DE ALIVIO

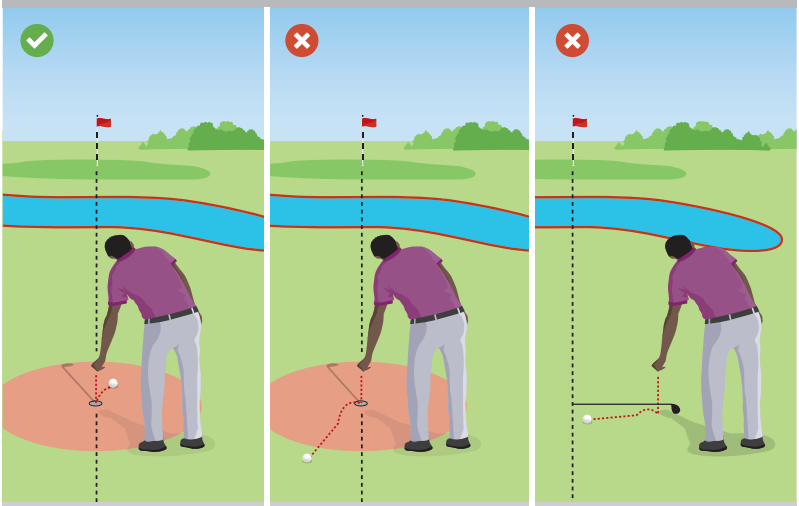


La bola es dropeada en forma correcta según la Regla 14.3b y va a reposar dentro del área de alivio, entonces el procedimiento de alivio está completado.

La bola es dropeada en forma correcta según la Regla 14.3b, pero va a reposar fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada en la forma correcta por segunda vez.

La bola es dropeada en forma incorrecta porque lo es fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada nuevamente en forma correcta.

DIAGRAMA #2 14.3C: DROPEANDO CUANDO SE TOMA ALIVIO EN LÍNEA HACIA ATRÁS



El punto sobre la línea donde la bola toca primero el suelo al dropearla, crea un área de alivio que es de la longitud de un palo en cualquier dirección desde dicho punto. La bola es dropeada de manera correcta según la Regla 14 3b, y va a reposar al área de alivio, por lo que el procedimiento de alivio es completo.

La bola es dropeada de manera correcta según la Regla 14.3b, pero va a reposar afuera del área de alivio, por lo que la bola debe ser dropeada de manera correcta por segunda vez.

La bola es dropeada de manera incorrecta, porque no fue dropeada sobre la línea, por lo que la bola debe ser dropeada nuevamente de manera correcta.

14.3d Qué Hacer Si la Bola Dropeada en Forma Correcta Es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona.

Para los propósitos de esta Regla, una bola *dropeada* es "deliberadamente desviada o detenida" cuando:

- Una persona deliberadamente toca la bola en movimiento luego de que golpee el suelo, o
- La bola en movimiento golpea cualquier *equipamiento* u otro objeto o a cualquier persona (incluyendo al jugador y su *caddie*) que un jugador intencionalmente posicionó o dejó en un lugar específico para que el *equipamiento*, el objeto o la persona pudieran desviar o detener la bola en movimiento.

Cuando una bola *dropeada* de forma correcta es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ya sea en el *área de alivio* o fuera de ella) antes de que vaya a reposar:

- El jugador debe *dropear* una bola nuevamente, usando los procedimientos de la Regla 14.3b (que significa que la bola que fue deliberadamente desviada o detenida no cuenta como uno de los dos *dropeos* requeridos antes de que una bola deba ser colocada de acuerdo con la Regla 14.3c(2)).
- Si la bola fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier jugador o su *caddie*, ese jugador tiene la ***penalización general***.

Excepción – Cuando No hay Posibilidad Razonable de que la Bola Vaya a Reposar en el Área de Alivio. Si una bola *dropeada* de forma correcta es deliberadamente desviada o detenida (ya sea en el *área de alivio* o fuera de ella) cuando no hay posibilidad razonable de que irá a reposar a la misma:

- No hay penalización para ningún jugador, y
- La bola *dropeada* es tratada como habiendo ido a reposar fuera del *área de alivio* y cuenta como uno de los *dropeos* requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c(2).

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* o Jugar una Bola que fue Colocada en lugar de *Dropeada* en Infracción a la Regla 14.3: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Ver Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipamiento* del jugador son tratadas como una 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*, deja de estar *en juego*.

El jugador vuelve a tener una *bola en juego* solo cuando:

- Juega la bola original u otra bola desde el *área de salida, o*
- *La bola original u otra bola se repone, dropea* o coloca en el *campo* con la intención de que esté *en juego*.

Si una bola vuelve al *campo* de cualquier manera y con la intención de ponerla *en juego*, la bola está *en juego* incluso si fue:

- *Sustituyendo* a la bola original cuando no estaba permitido según las Reglas, o
- *Repuesta, dropeada* o colocada (1) en *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

Una bola *repuesta* está *en juego,* aunque no se haya quitado el *marcador de bola* que se encuentra *marcando* su posición.

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola

14.5a El Jugador Puede Corregir el Error Antes de Jugar la Bola

Cuando un jugador ha *sustituido* su bola original por otra bola cuando no estaba permitido según las Reglas, o la *bola en juego* del jugador fue *repuesta*, *dropeada* 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 el Jugador Puede Cambiar a una Regla u Opción de Alivio Diferente al Corregir el Error Cometido al Aliviarse

Al corregir un error cometido al tomar alivio, si el jugador debe aplicar la misma Regla y opción de alivio inicialmente usada o puede cambiar a una Regla u opción de alivio diferente depende de la naturaleza del error:

(1) **Cuando la Bola Fue Puesta en Juego Según Una Regla Aplicable y Fue Dropeada o Colocada En Lugar Correcto, pero la Regla Requiere Que la Bola Sea Dropeada o Colocada Nuevamente.**

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio según la misma Regla y con la misma opción de alivio.
- Por ejemplo, si al tomar alivio por una *bola injugable*, el jugador utilizó la opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y la bola fue *dropeada* en el *área de alivio* correcta, pero (1) se *dropeó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o (2) 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 según la Regla 19.2c).

(2) **Cuando la Bola Fue Puesta en Juego Según Una Regla Aplicable pero La Bola Fue Dropeada o Colocada En Lugar Equivocado.**

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio usando esa misma Regla, pero puede usar cualquier opción de alivio según esa Regla aplicable 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 *dropeó* la bola fuera del *área de alivio* requerida, al corregir el error el jugador debe aliviarse según la Regla 19.2 y puede usar cualquiera de las opciones de alivio según esa Regla.

(3) **Cuando la Bola Fue Puesta En Juego Según 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 alivió de *bola injugable* en un *área de penalización* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error ya sea *reponiendo* la bola (si se levantó) según la Regla 9.4, o aliviándose con penalización según la Regla 17, pudiendo usar cualquier opción de alivio que se pueda aplicar a esa situación según esa Regla.

14.5c No Hay Penalización por Acciones Tomadas Después del Error Relacionadas con la Bola Original

Cuando un jugador corrige un error según la Regla 14.5a, cualquier penalización por acciones que fueron tomadas luego del error y relacionadas solo con la bola original, como por ejemplo *moverla* accidentalmente (ver Regla 9.4b) o por *mejorar las condiciones que afectan el golpe* de la bola original (ver Regla 8.1a), no cuenta.

Pero si esas mismas acciones implicaran también penalización relacionada con la bola que se puso *en juego* para corregir el error (como cuando las acciones tomadas también *mejoraron* las *condiciones que afectan al golpe* para la bola ahora *en juego*), la penalización se aplica a la ahora *bola en juego*.

Excepción: Penalización por Desviar o Detener Deliberadamente la Bola Dropeada: En *juego por golpes*, si un jugador incurre en la *penalización general* por desviar o detener intencionalmente su bola *dropeada* según la Regla 14.3d, el jugador mantiene esa penalización aún si *dropea* nuevamente la bola usando los procedimientos de la Regla 14.3b.

14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que un jugador está obligado o tiene permitido según las Reglas a ejecutar el siguiente *golpe* desde donde se jugó el *golpe* anterior (como cuando toma alivio según *golpe y distancia* o juega de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

- Cómo el jugador debe poner una *bola en juego* depende del *área del campo* en que se jugó el *golpe* anterior.
- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

14.6a Golpe Anterior Jugado Desde el Área de Salida

La bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del *área de salida* (y se puede acomodar) de acuerdo con la Regla 6.2b.

14.6b Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área De Penalización o Bunker

La bola original u otra bola debe *dropearse* dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto donde se jugó el *golpe* anterior (que si no se conoce debe estimarse).
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - >> Debe estar en la misma área del *campo* que el punto de referencia, y
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

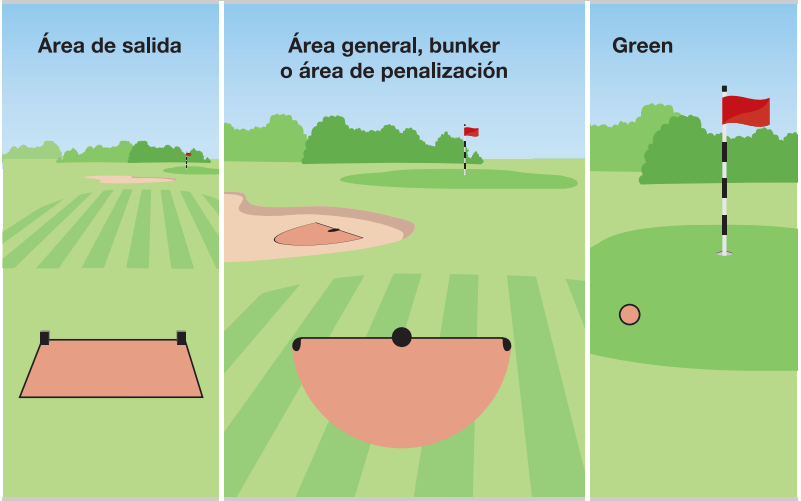
14.6c Golpe Anterior Jugado desde el Green

La bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *golpe* anterior, (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *reponer* una bola conforme las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 14.6: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL SIGUIENTE GOLPE DESDE DONDE FUE REALIZADO EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador está obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, como debe ser puesta en juego una bola por el jugador depende del área del campo desde donde el golpe anterior fue realizado.



El golpe anterior fue jugado desde el área de salida, entonces una bola debe ser jugada desde cualquier lugar dentro del área de salida.	El golpe anterior fue jugado desde el área general, un bunker o un área de penalización, entonces el punto de referencia es el lugar desde donde se jugó el golpe anterior. Una bola es dropeada dentro de la longitud de un palo de ese punto de referencia, pero en la misma área del campo del punto de referencia y no más cerca del hoyo que el punto de referencia.	El golpe anterior fue jugado desde el green, entonces una bola es colocada en el punto desde donde el golpe anterior fue ejecutado.

14.7 Jugando desde Lugar Equivocado

14.7a Lugar Desde Dónde Hay que Jugar la Bola

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe ejecutar cada *golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas le obligan o permiten jugar una bola desde otro lugar (ver Regla 9.1).
- Un jugador no debe jugar su *bola en juego* desde *lugar equivocado*.

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

14.7b Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en 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 haga luego el jugador, depende de si fue una *grave infracción* – es decir, si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *lugar equivocado*:

- No Es Grave Infracción. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.
- Es Grave Infracción.
  - >> El jugador debe corregir el error completando el hoyo con una bola jugada desde el lugar correcto, de acuerdo con las Reglas.
  - >> Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de score*, el jugador está **descalificado.**
- Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave. El jugador debería terminar el hoyo con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto conforme a las Reglas.

(2) **Jugador que Juega Dos Bolas Debe Informar al Comité**. Si el jugador no está seguro si jugar desde *lugar equivocado* fue una *seria infracción* y juega una segunda bola intentando corregir el error:

- Debe informar los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de score*.
- Esto se aplica tanto si el jugador cree que hizo el mismo score con las dos bolas, como cuando el jugador, habiendo decidido jugar una segunda bola, opta por no terminar 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 Score del Jugador para el Hoyo.** El score del jugador para el hoyo depende de si el *Comité* decide que hubo una *grave infracción* al jugar la bola original desde *lugar equivocado*:

- No Hubo Grave Infracción.
  - >> Cuenta el score con la bola jugada desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la ***penalización general* según la**

Regla 14.7a (lo que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al score con esa bola).

>> Todos los *golpes* ejecutados con la otra bola (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización incurrido únicamente al jugar esa bola) no cuentan.

- Grave Infracción.

>> Cuenta el score con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la ***penalización general* según la Regla 14.7a** (que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al score con esa bola).

>> El *golpe* ejecutado al jugar la bola original desde un *lugar equivocado* y cualquier golpe más jugado con esa bola (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente al jugar esa bola) no cuentan.

>> Si la bola jugada para corregir el error también se jugó desde *lugar equivocado*:

— Si el *Comité* decide que no era una *grave infracción*, el jugador incurre en la ***penalización general* (dos golpes más de penalización) según la Regla 14.7a,** haciendo un **total de cuatro golpes de penalización** que son añadidos al score con esa bola (dos por jugar la bola original desde *lugar equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *lugar equivocado*).

— Si el *Comité* decide que era una *grave infracción*, el jugador está **descalificado**.

Clarificaciones Regla 14.1: Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

14.1a/1 – Marcando una Bola Correctamente

La Regla 14.1a usa "inmediatamente detrás" o "justo al lado de" para asegurar que la posición de una bola levantada es *marcada* con suficiente precisión para que el jugador la *reponga* en el lugar correcto.

Una bola puede ser *marcada* en cualquier posición alrededor de la misma en tanto sea *marcada* justo al lado de ella, y esto incluye colocar un *marcador de bola* justo adelante o al costado de la bola.

14.1c/1 – El Jugador Debe Ser Cuidadoso Cuando la Bola Levantada No Debe ser Limpiada

Cuando un jugador está aplicando cualesquiera de las cuatro Reglas citadas en la Regla 14.1c donde la limpieza no está permitida, hay actos que el jugador debería evitar porque, sin perjuicio que no haya habido intención de limpiar la bola, el acto en sí mismo puede implicar que la bola fue limpiada.

Por ejemplo, si un jugador levanta su bola que tiene césped u otros desechos pegados a ella y se la tira al *caddie* que la atrapa con una toalla, es probable que algo del césped u otros desechos sean quitados, lo que significa que la bola fue limpiada. Similarmente, si el jugador coloca esa bola en su bolsillo o la tira al suelo, esos actos pueden hacer que algo del césped u otros desechos sean quitados de la bola, lo que significa que fue limpiada.

Sin embargo, si el jugador toma estas acciones luego de levantar una bola que se sabía que estaba limpia antes de levantarla, no es penalizado porque la bola no fue limpiada.

14.1c/2 – Cuando Puede Limpiarse una Bola Movida

Cuando una *bola movida* ha sido levantada porque una Regla requiere que sea *repuesta*, puede limpiarse siempre, excepto en las cuatro situaciones previstas en la Regla 14.1c.

Por ejemplo, si la bola de un jugador ha ido a reposar contra una *obstrucción movible*, y la bola se *mueve* al quitar la *obstrucción movible*, el jugador debe *reponer* la bola en el punto original (Regla 15.2a(1)) y puede limpiar la bola antes de hacerlo. (Nueva)

Clarificaciones Regla 14.2: Reponiendo la Bola en un Punto

14.2b(2)/1 – Jugador Dropea Una Bola Cuando Debe ser Repuesta

Cuando un jugador *dropea* una bola cuando las Reglas requieren que la *reponga*, la bola ha sido *repuesta* de una manera incorrecta. Si el jugador *repone* la bola de manera incorrecta, pero en el punto requerido (esto incluye si el jugador *dropea* la bola y va a reposar al punto requerido), tiene un golpe de penalización si la bola es jugada sin corregir el error según la Regla 14.5 (Corrigiendo Un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola).

Pero si el jugador ha *dropeado* la bola y ésta va a reposar a cualquier otro lugar que no sea el punto requerido, si la bola es jugada sin corregir el error tiene la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado*.

Por ejemplo, en *juego por golpes* un jugador *mueve* su bola mientras la está buscando, y se requiere que la *reponga* sin penalización. En lugar de *reponer* la bola en la posición original o estimada, el jugador *dropea* la bola en ese punto, la bola rebota y va a reposar a otro punto, desde donde el jugador la juega. El jugador ha *repuesto* la bola de manera incorrecta y también ha jugado desde *lugar equivocado*.

El jugador solo tiene dos golpes de penalización ya que no hubo un evento intermedio (ver Reglas 1.3c(4)).

14.2c/1 – La Bola Puede Reponerse en Casi Cualquier Orientación

Cuando se *repone* una bola levantada en un punto, las Reglas solo se preocupan por la ubicación. A l ser *repuesta*, la bola puede ser alineada de cualquier forma (como alineando la marca de fábrica) en tanto la distancia vertical de la bola al suelo siga siendo la misma.

Por ejemplo, cuando se aplica una Regla que no permite limpiarla, el jugador levanta la bola y hay un trozo de barro adherido a ella. La bola puede ser alineada de cualquier forma al reponerla en su posición original (como rotando el barro que interfiere hacia el hoyo).

No obstante, el jugador no tiene permitido *reponer* la bola en una alineación donde la bola repose sobre el barro salvo que haya sido su posición antes de ser levantada. El "punto" de la bola incluye su ubicación vertical relativa al suelo.

14.2c/2 – Remoción de Impedimento Suelto del Lugar Donde se Repondrá la Bola

La Excepción 1 a la Regla 15.1a deja claro que antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si se hubiera quitado cuando la bola estaba en reposo, probablemente hubiera causado que la bola se *mueva*. Pero hay situaciones donde un *impedimento suelto* puede moverse ya sea cuando la bola está siendo levantada o antes de ser *repuesta*, y el jugador no está obligado a colocar nuevamente el *impedimento suelto* antes o después de *reponer* la bola.

Por ejemplo:

- Un jugador *marca* y levanta su bola en el *área general* luego de haber sido requerido que lo haga porque interfiere con el juego de otro jugador. Como resultado de levantar la bola, una ramita suelta que estaba contra la bola es movida. No se requiere que el jugador ponga nuevamente la ramita en ese lugar cuando la bola es *repuesta*.

- Un jugador *marca* y levanta su bola en un *bunker* para ver si está cortada. Mientras la bola está levantada, una hoja que estaba justo detrás del *marcador de bola* es sacada por el viento. No se requiere que el jugador ponga nuevamente la hoja cuando la bola es *repuesta*.

14.2c/3 – La Bola No Debe Presionarse Contra el Suelo al Reponerla

Cuando se *repone* una bola, debe *reponerse* en el punto original. El punto original incluye la misma posición vertical en que estaba la bola antes de levantarse o *moverse*. Si la bola no queda en reposo al intentar *reponerla*, el jugador debe seguir el procedimiento de la Regla 14.2e (Que Hacer si la Bola Repuesta No Se Queda en su Posición Original), en lugar de presionar la bola contra el suelo.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar contra una *obstrucción movible* en la pendiente de un *bunker*. Si la bola se *mueve* al quitar la *obstrucción*, debe *reponerse*. Si la bola no quedara en reposo en el punto original, el jugador debe *reponerla* en el punto más cercano en el *bunker* donde la bola quedará en reposo y no más cerca del *hoyo*. Si en cambio, el jugador presiona la bola en la arena, la ha repuesto en un *lugar equivocado* (Regla 14.7) y ha alterado su *lie* (Regla 14.2) y debe corregir el error levantando la bola (Regla 14.5b(2)), recreando el *lie* original y *reponiendo* la bola según la Regla 14.2c y 14.2e. (Nueva)

14.2d(2)/1 – Lie Alterado Puede Ser el "Punto Más Cercano con el Lie Más Similar"

Si el *lie* de un jugador es alterado cuando su bola está levantada o *movida* y debe ser *repuesta*, el *lie* alterado podría ser el punto más cercano con el *lie* más similar al original del jugador, y se puede requerir al jugador que juegue la bola desde el *lie* alterado.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en un agujero de divot en el fairway. Pensando que es su bola, otro jugador la juega, haciendo un poco más profundo el agujero de divot. Si no hay otro agujero de divot similar dentro de la longitud de un palo, el *lie* más parecido al original será un punto en el agujero de divot que se hizo más profundo.

14.2e/1 – El Jugador Debe Aliviarse con Penalización Cuando el Lugar Donde Quedará la Bola en Reposo Está Más Cerca del Hoyo

Al seguir la Regla 14.2e, hay una posibilidad de que el único lugar en la misma *área del campo* donde la bola quedará en reposo cuando sea colocada esté más cerca del *hoyo*. En tales circunstancias, el jugador debe aliviarse con penalización según una Regla que lo permita.

El jugador no está autorizado a empujar la bola dentro del terreno para asegurarse que quede en ese punto (ver Clarificación 14.2c/3).

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en la pendiente descendente de un *bunker* contra un rastrillo y, al quitarlo, la bola se *mueve*. El jugador intenta *reponer* la bola como es requerido, pero no queda en el lugar. Luego sigue el procedimiento de la Regla 14.2e sin éxito y encuentra que no hay otro lugar para intentarlo en ese *bunker* que no esté más cerca del *hoyo*.

En este caso, el jugador debe aliviarse por bola injugable ya sea según *golpe* y *distancia* con un golpe de penalización (Regla 19.2a) o alivio en línea hacia atrás afuera del *bunker* con dos golpes de penalización (Regla 19.3b).

Clarificaciones Regla 14.3: Dropeando la Bola en un Área de Alivio

14.3b(2)/1 – Bola Dropeada Desde la Altura de la Rodilla en Área Irregular

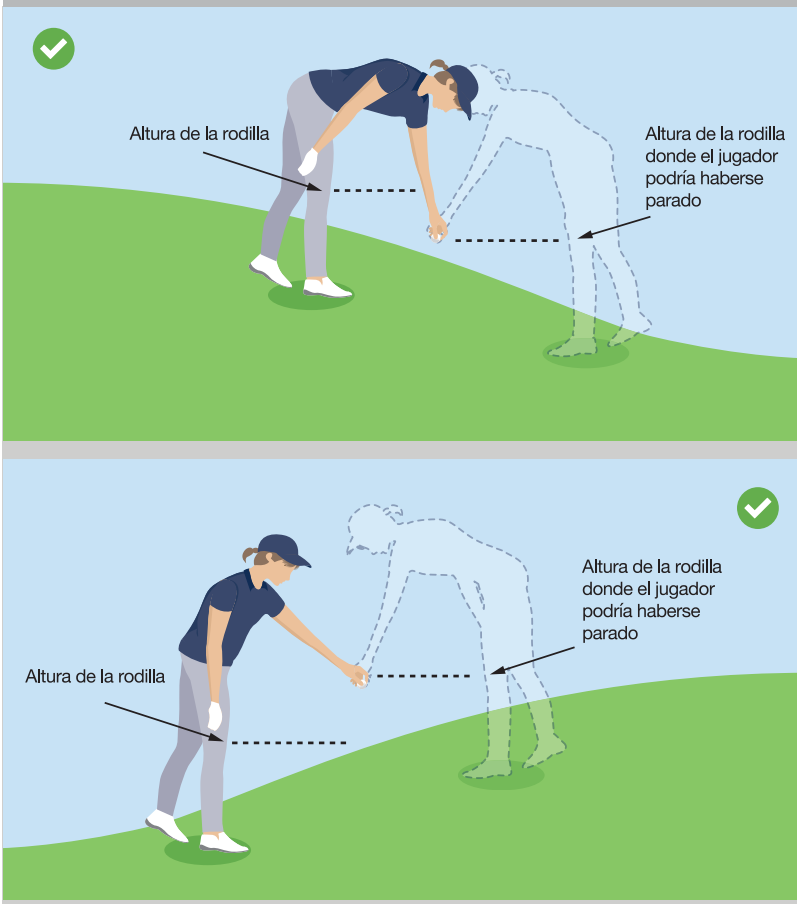
La Regla 14.3b(2) y la Definición de "Dropear" requieren a un jugador *dropear* una bola desde una ubicación a la altura de su rodilla en posición parado.

Cuando hay un área irregular en y alrededor del lugar donde el jugador *dropeará* la bola, la distancia que la bola caerá al suelo desde la altura de la rodilla depende de donde esté parado el jugador al *dropear*.

Siempre que la bola caiga una distancia que corresponde con la altura de la rodilla desde una posición donde el jugador podría haberse parado para *dropear* la bola sobre el punto, la bola ha sido *dropeada* desde la altura de la rodilla.

Pero la bola para ser *dropeada* siempre debe caer a través del aire y no debe ser colocada.

DIAGRAMA 14.3b (2) /1 - BOLA DROPEADA DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA EN ÁREA IRREGULAR



- En ambas situaciones, el jugador está dropeando a la altura de la rodilla como lo requiere la Regla 14.3b(2), a pesar de que parece que está dropeando desde una ubicación arriba o debajo de la rodilla.

- Esto puede ocurrir cuando el jugador está aliviándose en una ubicación donde el terreno es ondulado, y podria haber dropeado la bola desde esa altura si estuviera parado en una ubicación diferente, como se muestra en la línea punteda.

14.3c/1 – Área de Alivio Incluye Cualquier Cosa Dentro de Ella

El *área de alivio* de un jugador incluye césped alto, arbustos u otras cosas en crecimiento dentro de ella. Si la bola *dropeada* por un jugador va a reposar en un mal *lie* en el *área de alivio*, aun así, reposa en el *área de alivio*.

Por ejemplo, un jugador *dropea* su bola de forma correcta y ésta queda en un arbusto dentro del *área de alivio*. El arbusto es parte del *área de alivio* y, por lo tanto, la bola está en juego y el jugador no tiene permitido *dropearla* nuevamente según la Regla 14.3c.

14.3c/2 – La Bola Puede Dropearse en una Zona de Juego Prohibido

Al *dropear* una bola según una Regla de alivio, el jugador puede hacerlo en una *zona de juego prohibido* en tanto dicha zona sea parte del *área de alivio*. No obstante, el jugador debe luego aliviarse según la Regla aplicable.

Por ejemplo, un jugador puede aliviarse de un *área de penalización* y dropear una bola en una *zona de juego prohibido* en una *condición anormal del campo*. Pero, luego que la bola *dropeada* va a reposar en el *área de alivio* requerida por la Regla 17 (Alivio de Área de Penalización), el jugador debe aliviarse según la Regla 16.1f.

14.3c(1)/1 –Qué Hacer Cuando la Bola Dropeada se Mueve Después de Ir a Reposar Contra el Pie del Jugador o su Equipamiento

Un jugador *dropea* una bola de forma correcta, pero la bola es accidentalmente detenida por el pie del jugador o su *equipamiento* (como un tee que está marcando el *área de alivio*), y va a reposar en el *área de alivio*. No hay penalización, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como reposa.

Si la bola se mueve cuando el jugador quita su pie o el *equipamiento*, debe *reponer* la bola conforme lo requerido por la Regla 9.4, pero no tiene penalización, porque el *movimiento* de la bola fue el resultado de tomar acciones razonables al aliviarse según una Regla (ver Excepción 4 a la Regla 9.4 (Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green al Aplicar una Regla).

14.3c(2)/1 – Dónde Colocar una Bola Dropeada Dos Veces en Forma Correcta en un Área de Alivio con un Arbusto

Si un jugador debe completar el procedimiento de *dropeo* colocando una bola de acuerdo con las Reglas 14.2b(2) y 14.2e, podría resultar en que el jugador intente colocar la bola en otro lugar que no sea la superficie del suelo, porque el *área de alivio* de un jugador incluye césped, arbustos y otras cosas en crecimiento dentro de ella (ver Clarificación 14.3c/1).

Por ejemplo, si el jugador está *dropeando* dentro de un arbusto en el *área de alivio*, y en ambos *dropeos* la bola va a reposar fuera del *área de alivio*, la Regla 14.3c(2) establece que debe colocar una bola en el punto donde la bola golpeó por primera vez el suelo luego del segundo *dropeo*. Si la bola tocó primero el arbusto cuando *dropeó* por segunda vez, el "suelo" incluye al arbusto y el jugador debe tratar de colocar la bola donde primero tocó el arbusto. Pero, si la bola colocada no queda en su lugar luego de dos intentos, el jugador la debe colocar en el punto más cercano no más cerca del *hoyo* donde la bola quedará en reposo, sujeto a los límites de la Regla 14.2e.

Clarificaciones Regla 14.4: Cuando la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego

14.4/1 – Bola Colocada No Está en Juego Salvo que Haya Habido Intención de Ponerla en Juego

Cuando una bola es colocada o *repuesta* sobre el terreno, se necesita determinar si fue colocada con la intención de ponerla en *juego*.

Por ejemplo, el jugador *marca* la bola en el *green* colocando una moneda justo detrás de la bola, la levanta y se la da a su *caddie* para que la limpie. El *caddie* luego coloca la bola justo detrás o al lado de la moneda (no en la posición original de la bola) para ayudar al jugador a leer la *línea de juego* desde el otro lado del *hoyo*. La bola no está *en juego* porque el *caddie* no la colocó con la intención de ponerla en *juego*.

En este caso, la bola no está en *juego* hasta que sea reposicionada con la intención de *reponerla* como lo requiere la Regla 14.2. Si el jugador ejecuta un *golpe* a la bola mientras estaba fuera de juego, estaría jugando una *bola equivocada*.

14.4/2 – No Están Permitidos los Dropeos de Prueba

El procedimiento de *dropeo* de la Regla 14.3 significa que hay un elemento de incertidumbre al tomar alivio según una Regla. No está en el espíritu del juego probar cómo reaccionará una bola *dropeada*.

Por ejemplo, al aliviarse de un camino de carros (*obstrucción inamovible*), un jugador determina su *área de alivio* y advierte que la bola puede rodar e ir a reposar a un arbusto en el *área de alivio*. Sabiendo que la bola *dropeada* no estará en juego si no tiene intención de que lo esté, el jugador prueba *dropeando* una bola en un costado del *área de alivio* para ver si podría rodar al arbusto.

Ya que este acto es contrario al espíritu el juego, el *Comité* estaría justificado a descalificar al jugador según la Regla 1.2a (Grave Falta de Conducta).

Clarificaciones Regla 14.5: Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar una Bola

14.5b(1)/1 – El Jugador Puede Cambiar Donde la Bola es Dropeada sobre la Línea Cuando Dropea Nuevamente por Alivio en Línea Hacia Atrás

Cuando un jugador debe *dropear* una bola por segunda vez luego de aplicar el alivio en línea hacia atrás según la Regla 16.1c(2) (Alivio de Condición Anormal del Campo), Regla 17.1d(2) (Alivio de Área de Penalización), o Regla 19.2b o Regla 19.3b (Alivio por Bola Injugable), se le requiere que *dropee* nuevamente según la opción de alivio en línea hacia atrás según la Regla aplicable. Pero, cuando *dropea* por segunda vez, el jugador puede cambiar el punto de referencia de tal forma que el *área de alivio* esté más cerca o lejos del *hoyo*.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en un *área de penalización* y elige aliviarse en línea hacia atrás. El jugador *dropea* la bola de forma correcta, pero la bola rueda fuera del *área de alivio*. Cuando el jugador *dropea* nuevamente según alivio en línea hacia atrás, puede *dropear* sobre la línea en una ubicación que esté más cerca o más lejos del *hoyo* y el *área de alivio* cambia en base a ese punto.

14.5b(1)/2 – El Jugador Puede Cambiar Áreas del Campo en el Área de Alivio Cuando Dropea Nuevamente

Cuando el *área de alivio* de un jugador está ubicada en más de un *área del campo* y es requerido que *dropee* nuevamente según esa opción de alivio, el jugador puede dropear en un *área del campo* diferente dentro de la misma *área de alivio*, pero el hacerlo no modifica como se aplica la Regla 14.3c.

Por ejemplo, un jugador elige tomar alivio de bola injugable según la Regla 19.2c (Alivio Lateral) para una bola en el *área general* y su *área de alivio* está parcialmente en el *área general* y parcialmente en un *bunker*. El *dropeo* del jugador toca primero el *bunker* en el *área de alivio* y va a reposar en el *área general* o fuera de toda el *área de alivio*, por lo que debe *dropear* nuevamente. A l hacerlo, puede dropear la bola en la parte del *área general* que está en el *área de alivio*.

Clarificaciones Regla 14.7: Jugando desde Lugar Equivocado

14.7b/1 – El Jugador es Penalizado por Cada Golpe Ejecutado desde un Área Donde el Juego No Está Permitido

Cuando la bola de un jugador va a reposar en un área donde el juego no está permitido, este debe tomar alivio según la Regla apropiada. En *juego por golpes*, si el jugador juega la bola desde esa área (como una *zona de*

juego prohibido o un *green equivocado*) tiene dos golpes de penalización por cada golpe ejecutado desde esa área.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar a una *zona de juego prohibido* dentro de un *área de penalización*. El jugador ingresa a la *zona de juego prohibido* y ejecuta un *golpe* a la bola que se mueve solo unas pocas yardas y queda en la *zona de juego prohibido*. Luego ejecuta otro *golpe* a la bola que va a reposar fuera de la *zona de juego prohibido*.

Cada *golpe* cuenta y el jugador tiene la penalización general según la Regla 14.7 por jugar desde *lugar equivocado* por cada golpe ejecutado desde la *zona de juego prohibido* para un total de cuatro golpes de penalización. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde la *zona de juego prohibido*, salvo que haya sido una *grave infracción*. En caso de una *grave infracción*, el jugador debe corregir el error (ver Regla 14.7b).

14.7b/2 – La Bola Está en Lugar Equivocado Si el Palo Golpea la Condición de la que se Tomó Alivio

Cuando un jugador está tomando alivio por interferencia de una *condición anormal del campo*, debe tomar alivio de toda interferencia de esa condición. Si la bola es *dropeada* en el *área de alivio* y va a reposar a un punto donde el jugador tiene cualquier tipo de interferencia de esa condición, basado en el *golpe* que hubiera ejecutado desde la posición original de la bola si la condición no estuviera allí, la bola está en un *lugar equivocado*.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar en un camino de carros y el jugador decide aliviarse. Estima el *punto más cercano de alivio total* usando el palo que hubiera usado para jugar la bola desde el camino de carros. Habiendo medido el *área de alivio* desde ese punto, *dropea* una bola que va a reposar a un punto que el jugador pensó que estaba en el área de alivio. Luego ejecuta un *golpe*, golpeando el camino de carros durante el golpe. Como el camino de carros estaba en el área del swing que pretendía, el jugador todavía estaba interferido. Por lo tanto, no determinó apropiadamente el *área de alivio* y tiene la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado*.

Sin embargo, si el jugador tenía interferencia de la condición porque, por ejemplo, decidió jugar en una dirección diferente, con otro palo o su pie resbaló al ejecutar el *golpe* que alteró el swing que intentaba, no debería considerarse que jugó desde *lugar equivocado*.

VI

Alivio sin Penalización

Reglas 15–16

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

Propósito de la Regla:

La Regla 15 cubre cuándo y cómo el jugador se puede aliviar sin penalización de impedimentos sueltos 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 sueltos cerca de su bola fuera del green, porque tendrá penalización si al quitarlos causa que la bola se mueva.

15.1 Impedimentos Sueltos

15.1a Quitar Impedimentos Sueltos

Sin penalización, un jugador puede quitar un *impedimento suelto* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y lo puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *equipamiento,* obteniendo ayuda de otros o quebrando parte de un *impedimento suelto*).

Pero hay dos **excepciones:**

Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Se Debe Reponer la Bola: Antes de *reponer* una bola que ha sido levantada o *movida* de cualquier lugar excepto en el *green*:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente un *impedimento suelto* que, si lo quitase antes de que la bola fuera levantada o *movida*, probablemente habría causado que la bola se *moviese*.
- Si lo hace, incurre en **un golpe de penalización, pero** no se necesita reponer el *impedimento suelto*.

Esta Excepción se aplica durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a. No se aplica a un *impedimento suelto* que no estaba allí antes de que la bola se levantara o *moviera* o que es quitado como resultado de *marcar* la posición de una bola o de levantarla, *moverla* o *reponerla* o de causar que la bola se *mueva*.

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Sueltos para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* un jugador causa que su bola se *mueva*:

- La bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2).
- Si la bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* (ver Regla 13.1d) o en el *área de salida* (ver Regla 6.2b(6)), el jugador incurre en **un golpe de penalización** según la Regla 9-4b, **excepto** cuando se aplica la Regla 7.4 (no hay penalización para una bola *movida* durante la búsqueda) o cuando otra excepción a la Regla 9.4b se aplica.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.1: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

15.2 Obstrucciones Movibles

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

No da 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 Obstrucciones Movibles

(1) **Quitar Obstrucción Movible**. Sin penalización, el jugador puede quitar una *obstrucción movible* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y puede hacerlo de cualquier manera.

Pero hay dos **excepciones:**

Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el Área de Salida (ver Reglas 6.2b(4) y 8.1a(1)).

Excepción 2 – Restricciones a Mover Deliberadamente Obstrucciones Movibles para Afectar una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Si la bola del jugador se *mueve* al quitar una *obstrucción movible*:

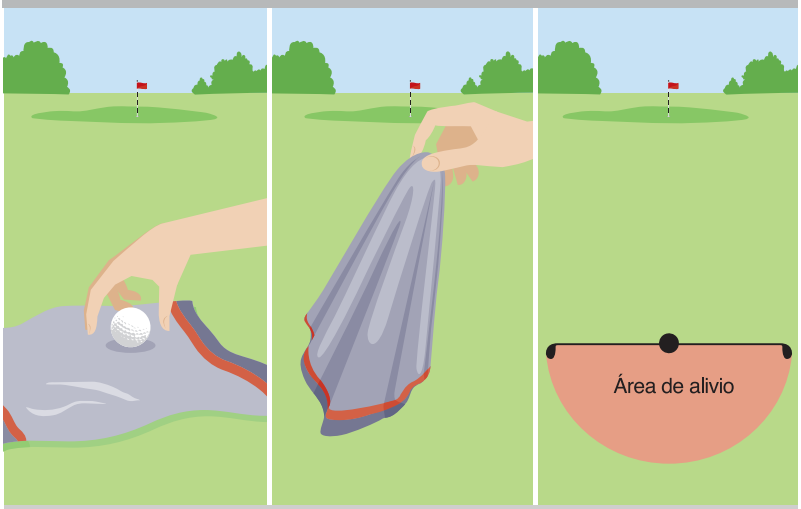
- No hay penalización, y
- La bola debe *reponerse* en su posición original (que si no se conoce debe estimarse) (ver Regla 14.2).

(2) **Alivio Cuando la Bola Está En o Sobre la Obstrucción Movible en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green.** El jugador puede aliviarse sin penalización, levantando la bola, quitando la *obstrucción movible* y *dropeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia. El punto estimado que está justo debajo de donde la bola reposaba en o sobre la *obstrucción movible*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - >> Debe estar en la misma área del *campo* que el punto de referencia, y
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

DIAGRAMA #1 15.2a: BOLA SE MUEVE CUANDO UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE ES QUITADA (EXCEPTO CUANDO LA BOLA ESTA DENTRO O SOBRE LA OBSTRUCCIÓN)

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO O SOBRE OBSTRUCCIÓN MOVIBLE



- Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movible (como una toalla) en cualquier lugar del campo, puede tomarse alivio sin penalización levantando la bola, retirando la obstrucción movible y dropeando una bola, excepto en el green donde la bola es colocada.
- El punto de referencia para tomar alivio es el punto estimado directamente debajo de donde la bola estaba reposando dentro o sobre la obstrucción movible.
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está 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 En o Sobre la Obstrucción Movible en el Green**. El jugador puede tomar alivio sin penalización:

- Levantando la bola y retirando la *obstrucción movible*, y
- Colocando la bola original u otra bola en el punto estimado justo debajo de donde la bola estaba en *reposo* en o sobre la *obstrucción movible*, utilizando los procedimientos para *reponer* una bola de las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada, Pero En o Sobre Obstrucción Movible

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo en o sobre una *obstrucción movible* en el *campo*, el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de aliviarse según *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse sin penalización según 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 movible* en el *campo*, como punto de referencia.
- Una vez que el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
  - >> La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
  - >> Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* en o sobre una *obstrucción movible* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* conforme a la Regla 18.2.

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 15.2: Penalización *General* según la Regla 14.7a.

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

15.3a Bola en el Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a solo se aplica a una bola en *reposo* en el *green* y no en cualquier otro lugar en el *campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en el *green* podría ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detener otra bola cerca del *hoyo*) el jugador puede:

- *Marcar* la posición 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 posición original (ver Regla 14.2).

Solo en *juego por golpes*:

- Un jugador al que le piden levantar la bola, puede en cambio 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 ejecuta un golpe

habiendo dejado en su posición la bola que ayuda, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)**.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5J (orientaciones sobre las mejores prácticas para prevenir el "ayudar 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 en el área de swing o *stance* pretendido por el jugador,
- Está en o cerca de la *línea de juego* del jugador, de tal forma que teniendo en cuenta el *golpe* que pretende hacer, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento la golpee, o
- Está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *golpe*.

(2) **Cuándo Está Permitido el Alivio por Bola que Interfiere.** Si un jugador cree razonablemente que la bola de otro jugador en cualquier lugar del *campo* puede interferir en su propio juego:

- Puede requerir al otro jugador que la *marque* y la levante (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 posición original (ver Regla 14.2).
- Si el otro jugador no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización**.
- Solo en *juego por golpes,* un jugador al que le piden levantar su bola según esta Regla, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Un jugador no puede levantar su bola según esta Regla basado únicamente en su 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), incurre en **un golpe de penalización**.

15.3c Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, un jugador puede:

- Mover a otro lugar el *marcador de bola* si es suyo, o
- Si es de otro jugador, requerirle que lo aparte, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola según las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición original, como usando una o más largos de cabeza de palo.

Al volver a colocar el *marcador de bola,* el jugador debe hacerlo midiendo desde el nuevo lugar e invirtiendo los pasos utilizados para mover el *marcador de bola* del lugar original.

El mismo proceso debe aplicarse si el jugador *movió* una bola que interfería, midiendo desde la bola.

Penalización por Infringir Regla 15.3: *Penalización General.*

Esta penalización también se aplica si el jugador:

- Ejecuta un *golpe* sin esperar a que se levante o mueva una bola o *marcador de bola* que ayuda, después de darse cuenta de que otro jugador (1) intentó levantarla o moverla de acuerdo con esta Regla o (2) había requerido que otra persona lo hiciera, o
- Se rehúsa a levantar su bola o mover su *marcador de bola* cuando le es requerido hacerlo y un *golpe* es ejecutado por el otro jugador, cuyo juego podría haber sido ayudado o interferido.

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.3: Penalización *General* según la Regla 14.7a.

Clarificaciones Regla 15.1: Impedimentos Sueltos

15.1a/1 – Remoción de Impedimento Suelto del Área de Alivio o Punto Donde la Bola Será Dropeada, Colocada o Repuesta

La Excepción 1 a la Regla 15.1a deja en claro que antes de *reponer* una bola, el jugador no debe quitar un *impedimento suelto* que, si hubiera sido movido cuando la bola estaba en reposo, probablemente hubiera ocasionado que la bola se *moviera*. Esto es porque cuando la bola estaba inicialmente en su lugar, el jugador hubiera tenido el riesgo de que la bola se *moviera* al quitar el *impedimento suelto*.

Sin embargo, cuando una bola va a ser *dropeada* o colocada, no se pondrá nuevamente en un punto específico, y por lo tanto quitar *impedimentos sueltos* antes de *dropear* o colocar una bola está permitido.

Por ejemplo, si un jugador está aplicando la Regla 14.3b cuando está *dropeando* una bola en un *área de alivio* o la Regla 14.3c(2) donde una bola *dropeada* no quedará en el *área de alivio* y el jugador debe ahora colocarla, se le permite quitar *impedimentos sueltos* del *área de alivio* donde la bola será *dropeada* o desde o alrededor del punto donde el jugador debe colocar la bola.

Clarificaciones Regla 15.3: Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

15.3/1 – Métodos para Mover una Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere el Juego

Cuando un jugador está moviendo su bola o *marcador de bola* según la Regla 15.3, debería colocarse hacia el costado midiendo con un palo, como usando la cabeza o la longitud total del palo. Esto puede hacerse midiendo directamente desde la bola, o *marcando* la posición de la bola y midiendo desde allí.

Algunos ejemplos de esto incluyen:

- El jugador puede *marcar* la posición de la bola y luego mover el *marcador de bola* una o más cabezas de palo hacia el costado.
- El jugador puede poner un palo o cabeza de palo inmediatamente al costado de la bola y luego mover la bola al otro lado del palo o cabeza de palo, o colocar un *marcador de bola* en ese lugar.

Al mover la bola o marcador de bola, el jugador debería alinear el palo con un objeto fijo (como una imperfección en el green o una boca de riego) para asegurarse que cuando *reponga* la bola, los pasos puedan ser revertidos y la bola sea *repuesta* en el sitio de donde se la levantó. (Nueva)

15.3a/1 – Infracción a Regla por Dejar en su Lugar una Bola que Ayuda No Requiere Conocimiento

En *juego por golpes*, según la Regla 15.3a, si dos o más jugadores acuerdan dejar una bola en su lugar en el *green* para ayudar a cualquier jugador, y el *golpe* es ejecutado con la bola que ayuda dejada en su lugar, cada jugador que hizo el acuerdo tiene dos golpes de penalización. Una infracción a la Regla 15.3a no depende de que los jugadores sepan que tal acuerdo no está permitido.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, antes de jugar desde justo afuera del *green*, un jugador le pide a otro que no levante su bola que está cerca del *hoyo*, para usarla como una barrera. Sin saber que no está permitido, el otro jugador accede a dejar su bola cerca del *hoyo*. Una vez que el *golpe* es ejecutado con la bola en posición, ambos jugadores tienen la penalización de la Regla 15.3a.

El mismo resultado se aplicaría si el jugador cuya bola estaba cerca del *hoyo* ofrece dejar la *bola en juego* para ayudar al otro jugador, y este acepta la oferta y juega.

Si los jugadores saben que no se les permite hacer tal acuerdo, pero igual lo hacen, ambos están descalificados según la Regla 1.3b(1) por ignorar deliberadamente la Regla 15.3a.

15.3a/2 – En Match Play los Jugadores Están Autorizados a Dejar una Bola que Ayuda

En un match, un jugador puede acordar dejar su bola en su lugar para ayudar a su *contrario* dado que el resultado de cualquier beneficio que pueda provenir del acuerdo afecta solo el match entre ellos.

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 dropeando una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de alivio total.

Esta Regla también cubre el alivio sin penalización cuando una bola del jugador está empotrada en su propio pique en el área general.

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

Esta Regla cubre el alivio sin penalización que está permitido por interferencia de *agujeros de animales, terreno en reparación, obstrucciones inamovibles* o *agua temporal:*

- Estas se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia definición.
- Esta Regla no da alivio de *obstrucciones movibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 15.2a) u *objetos de límites* u *objetos integrantes* (no se permite el alivio sin penalización).

16.1a Cuándo se Permite el Alivio

(1) **Significado de Interferencia de una Condición Anormal del Campo**. Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

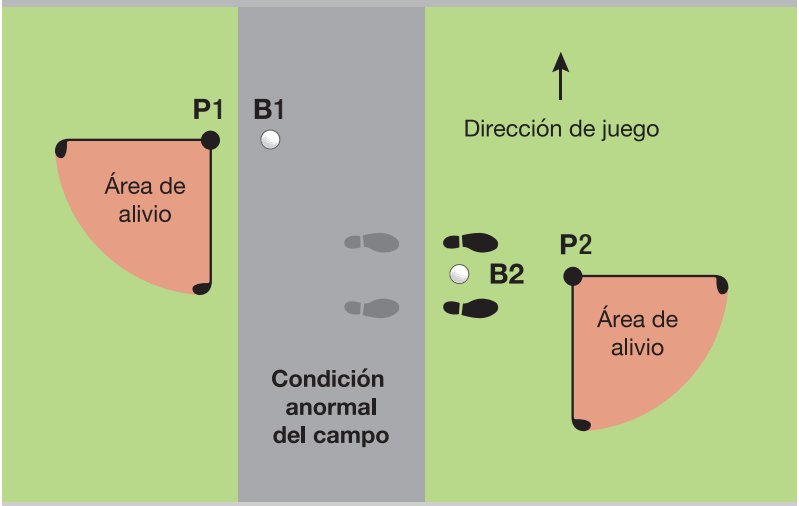
- La bola del jugador toca o está en o sobre una *condición anormal del campo*,

- Una *condición anormal del campo* interfiere físicamente con el área del *stance* o del swing pretendidos por el jugador, o
- Solo cuando la 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 alguno de estos requerimientos, no hay interferencia bajo esta Regla.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-6 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *condición anormal del campo* que solo interfiere en el área del *stance* pretendido por el jugador).

DIAGRAMA 16.1a: CUANDO SE PERMITE ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



- El diagrama asume que el jugador es diestro.
- Alivio sin penalización es permitido por interferencia de una condición anormal del campo (CAC), incluida una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o reposa en o sobre la condición (B1) o la condición interfiere con el área del stance (B2) o el swing pretendido.
- El punto más cercano de alivio total para B1 es P1, y es muy próximo 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 debe estar liberado 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 está 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 según Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo de lo cual el jugador no tiene derecho a alivio sin penalización (como cuando el jugador no puede ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

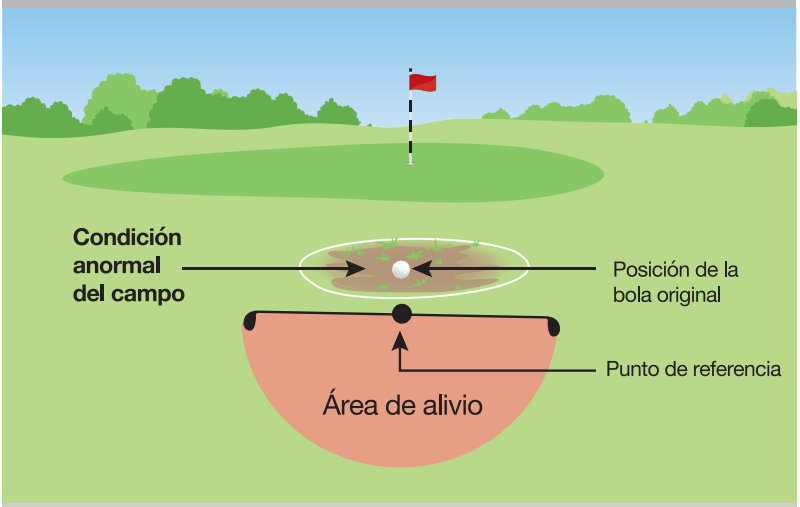
Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-23 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por obstrucciones inamovibles temporarias dentro o fuera del *campo*).

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,* el jugador puede aliviarse sin penalización, *dropeando* la bola original u otra bola dentro de 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 Ubicación del Área de Alivio:
  - >> Debe estar en el *área general*,
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - >> Debe existir alivio total de la interferencia de la *condición anormal del campo*.

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN ÁREA GENERAL



- Alivio sin penalización es permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia por una condición anormal del campo.
- El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser dropeada e ir a reposar dentro del área de alivio.
- El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general.
- Cuando se toma alivio, el jugador debe tomar alivio total de toda interferencia por una condición anormal del campo.

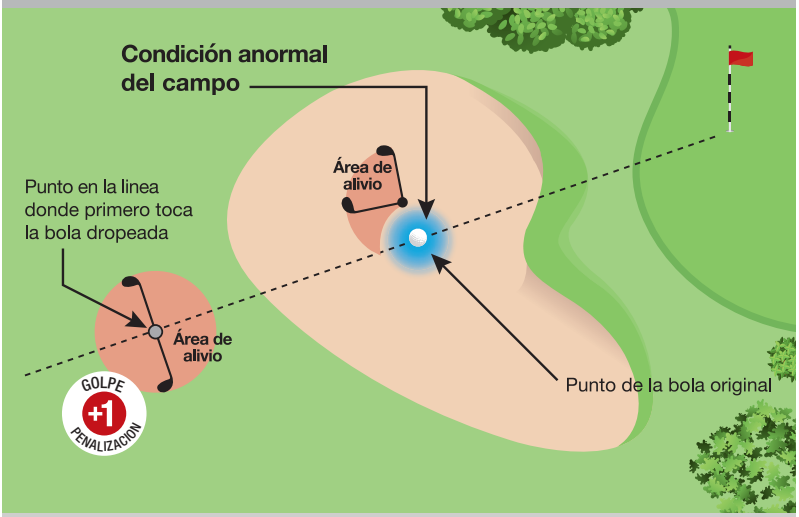
16.1c Alivio para una Bola en Bunker

Si la bola de un jugador está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo,* el jugador puede aliviarse sin penalización bajo (1) o con penalización bajo (2):

(1) **Alivio sin Penalización: Jugando desde el Bunker.** El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b **excepto** que:

- El *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar en el *bunker*.
- Si no hay *punto más cercano de alivio total* en el *bunker,* el jugador puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN BUNKER



- El diagrama supone un jugador diestro.
- Cuando hay interferencia por una condición anormal del campo en un bunker, se puede tomar alivio sin penalización en el bunker según la Regla 16.1b, o se puede tomar alivio en linea hacia atrás afuera del bunker, con un golpe de penalización.
- El alivio afuera del bunker se toma dropeando una bola en un punto que mantiene el sitio 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 donde la bola primero tocó el suelo al ser dropeada.

(2) **Alivio con Penalización: Jugando desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea Hacia Atrás).** Con **un golpe de penalización** el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) afuera del *bunker*, manteniendo el punto de la bola original entre el *hoyo* y el sitio donde la bola es *dropeada* (sin límite de distancia hacia atrás donde la bola puede ser *dropeada*). El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al *dropearse* crea un *área de alivio* que es de la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, **pero** con estos límites:

- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de la bola original, y
  - >> Puede estar en cualquier *área del campo*, excepto el mismo *bunker*

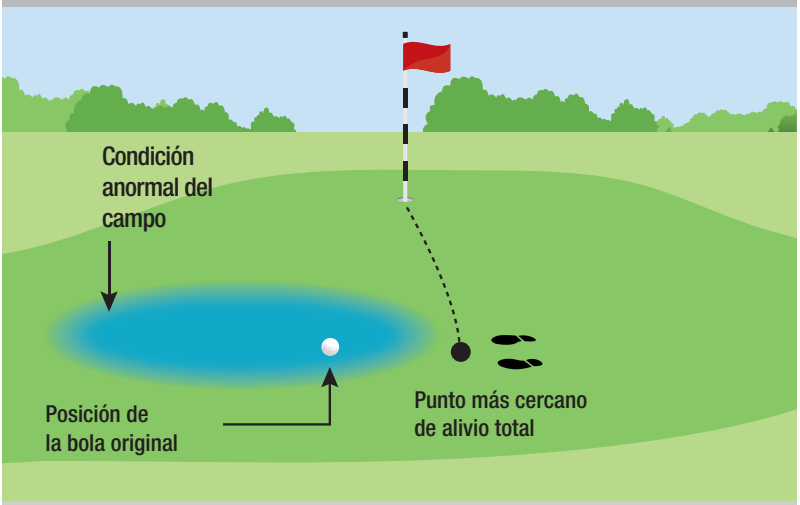
>> Debe estar en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando fue *dropeada*.

16.1d Alivio para Bola en el Green

Si la bola de un jugador está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo,* el jugador puede 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 las 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 CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO SOBRE EL GREEN



- El diagrama supone un jugador zurdo.
- Cuando una bola esta sobre el green y existe interferencia por una condición anormal del campo, puede tomarse alivio sin penalización colocando una bola sobre el punto más cercano de alivio total.
- El punto más cercano de alivio total debe estar ya sea sobre el green o en el área general.

16.1e Alivio para Bola No Encontrada, pero En 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 en o sobre una *condición anormal del campo,* el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio según *golpe y distancia:*

- El jugador puede aliviarse de acuerdo a la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado por el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* como el punto de referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez que el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
  - >> La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
  - >> Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *condición anormal del campo* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* según la Regla 18.2.

16.1f Debe Tomarse Alivio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, la bola no debe jugarse como reposa**:**

(1) **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* en o sobre una *condición anormal del campo* en el *área general*, en un *bunker* o en el *green:*

- Zona de Juego Prohibido en Área General: El jugador debe aliviarse sin penalización según la Regla 16.1b.
- Zona de Juego Prohibido en Bunker: EL jugador debe aliviarse sin penalización o con penalización según la Regla 16.1c(1) o (2).
- Zona de Juego Prohibido en Green: El jugador debe aliviarse sin penalización según la Regla 16.1d.

(2) **Alivio Cuando la Zona de Juego Prohibido Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Sitio del Campo Excepto en un Área de Penalización**. Si la bola de un jugador está fuera de una *zona de juego prohibido* y reposa en el *área general*,

en un *bunker* o en el *green* y una *zona de juego prohibido* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalización*) interfiere con el área del *stance* o del swing pretendidos, el jugador debe:

- Aliviarse si está permitido según la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola reposa en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*, o
- Aliviarse por *bola injugable* según 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 Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.1: *Penalización General* según 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 según 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 pueden causar daño físico (como un cactus).

16.2b Alivio por Condición de Animal Peligroso

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

(1) **Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un Área de Penalización**. El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*.

(2) **Cuando la Bola Reposa en un Área de Penalización**. El jugador puede aliviarse sin o con penalización:

- Alivio Sin Penalización: Jugando desde Dentro del Área de Penalización. El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b, **excepto** que el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar dentro del *área de penalización*

- Alivio Con Penalización: Jugando 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 donde la bola sería jugada después de este alivio con penalización fuera del *área de penalización,* el jugador puede tomar más alivio de acuerdo con (1) sin penalización adicional.

(3) **No se permite el alivio cuando es claramente irrazonable.** No hay alivio sin penalización según la Regla 16.2b:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo diferente de lo que el jugador no tiene derecho a alivio sin penalización (como cuando no puede ejecutar un golpe porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance,* o swing o dirección de juego claramente irrazonables 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 Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.2: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

16.3 Bola Empotrada

16.3a Cuándo se Permite el Alivio

(1) **La Bola Tiene Que Estar Empotrada en el Área General.** El alivio está permitido según 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 sitio que no sea el *área general*.
- **Pero** si la bola está *empotrada* en el *green*, el jugador puede *marcar* su posición, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y *reponerla* en la posición original (ver Regla 13.1c(2)).

Excepciones – Cuando No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General: El alivio bajo la Regla 16.3b no está permitido cuando:

- La bola está *empotrada* en arena en una parte del *área general* que no está cortada a la altura del fairway o menor, o
- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *empotrada* hace que el *golpe* sea claramente irrazonable (como cuando un jugador no puede ejecutar un *golpe* porque su bola está en un arbusto).

(2) **Determinando si la Bola Está Empotrada**. La bola de un jugador está *empotrada* solo si:

- Está en su propio pique, hecho como resultado del *golpe* anterior, *y*
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Si el jugador no puede estar seguro de que la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, 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 *dropeada* al tomar alivio bajo una Regla.

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EMPOTRADA

Bola está empotrada

Parte de la bola (empotrada en su propio pique) está debajo del nivel del suelo.

← **Nivel del Suelo**

Bola está empotrada

A pesar del hecho de que la bola no está tocando la tierra, parte de la bola (empotrada en su propio pique) está debajo del nivel del suelo.

Bola NO está empotrada

Aun cuando la bola está apoyada en el pasto, el alivio no está disponible porque ninguna parte de la bola está debajo del nivel del suelo.

16.3b Alivio por Bola Empotrada

Cuando la bola de un jugador está *empotrada* en el *área general* y el alivio está permitido según la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización *dropeando* la bola original u otra bola dentro de esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: El punto en el *área general* justo detrás de donde está *empotrada* la bola.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:

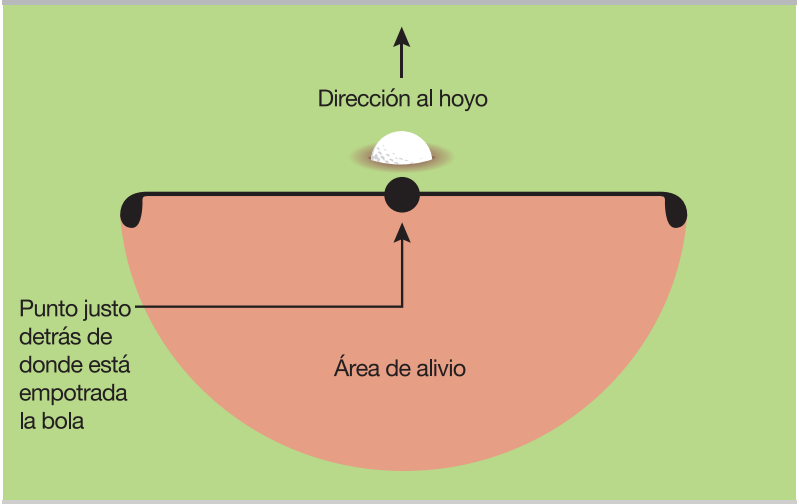
  >> Debe estar en el *área general*, y

  >> No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

Ver Procedimientos de Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio solo por bola *empotrada* en un área cortada a la altura del fairway o menor).

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.3: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA BOLA EMPOTRADA



- Cuando la bola esta empotrada en área general, puede tomarse alivio sin penalización.
- El punto de referencia para tomar alivio es el sitio en el área general justo detrás de donde la bola esta empotrada.
- El área de alivio tiene un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general.
- Una bola debe ser dropeada en y quedar reposando dentro del área de alivio.

16.4 Levantando la Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

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

- Puede levantar la bola para ver si el alivio está permitido, **pero**:
- Debe *marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiarla (excepto en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el green donde puede levantarla según la Regla 13.1b), incurre en **un golpe de penalización.**

Si se permite el alivio y el jugador lo hace, no hay penalización aún si no marcó la posición de la bola antes de levantarla o si la limpió.

Si el alivio no está permitido o si el jugador decide no aliviarse cuando el alivio está permitido:

- El jugador incurre en **un golpe de penalización** si no *marcó* la posición de la bola antes de ser levantada o la limpió no estando permitido, y
- La bola debe *reponerse* en su posición original (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 16.4: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Clarificaciones Regla 16.1: Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

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

Si al aliviarse conforme a la Regla 16.1, el jugador obtiene mejores *condiciones que afectan el golpe* es buena suerte del jugador. Nada hay en la Regla 16.1 que requiera que mantenga idénticas condiciones luego de aliviarse.

Por ejemplo, al aliviarse de una boca de riego (*obstrucción inamovible*) en el rough, el *punto más cercano de alivio total* del jugador puede estar ubicado en el fairway. Si de ello resulta que puede dropear una bola en el fairway, esto le está permitido.

En algunas situaciones, las condiciones pueden ser menos ventajosas para el jugador luego de aliviarse, comparado con las que tenía antes de tomar alivio, como cuando el *punto más cercano de alivio total* o el *área de alivio* está en una zona de rocas.

16.1/2 –Si Hay Interferencia por una Segunda Condición Anormal del Campo Luego de Tomar Alivio Completo de la Primera Condición, Se Puede Tomar Nuevo Alivio

Si un jugador tiene interferencia por una segunda *condición anormal del campo* luego de aliviarse completamente de una *condición anormal del campo*, la segunda es una nueva situación y el jugador puede aliviarse nuevamente según la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *área general*, hay dos áreas de *agua temporal* que están cerca una de otra donde el jugador está interferido por una pero no por la otra. El jugador se alivia según la Regla 16.1 y la bola va a reposar dentro del *área de alivio* en un punto donde no hay más interferencia de la primera área de *agua temporal*, pero sí de la segunda.

El jugador puede jugar la bola como reposa o aliviarse de la segunda área según la Regla 16.1.

El mismo resultado se aplica para cualquier otra *condición anormal del campo*.

16.1/3 – Cuando Existe Interferencia de Dos Condiciones, el Jugador Puede Elegir Aliviarse de Cualquiera de las Dos

Hay situaciones donde el jugador puede tener interferencia de dos condiciones al mismo tiempo y, en esas situaciones, puede elegir tomar alivio de cualquiera de las dos. Si, luego de aliviarse de una, existe interferencia de la otra, puede aliviarse de la segunda condición.

Algunos ejemplos de esto incluyen cuando:

- En el *área general*, una *obstrucción inamovible* interfiere el área del swing que pretende el jugador y la bola está situada dentro de un área definida como *terreno en reparación*.

  El jugador puede primero aliviarse de la *obstrucción* según la Regla 16.1, *dropear* la bola en el *terreno en reparación* si es parte del *área de alivio*, y luego tiene la opción de jugar la bola como reposa en el *terreno en reparación* o aliviarse según la Regla 16.1b.

  A la inversa, el jugador puede aliviarse del *terreno en reparación* y, si aún está interferido por la *obstrucción*, aliviarse de la misma.

- La bola de un jugador está *empotrada* en el *área general* en *terreno en reparación*. El jugador tiene la opción de aliviarse según la Regla 16.1 por interferencia del *terreno en reparación*, o según la Regla 16.3 por *bola empotrada*.

  No obstante, en tales situaciones el jugador no puede, en un único procedimiento, aliviarse de dos condiciones simultáneamente, *dropeando* una bola en una sola *área de alivio* determinada por el *punto más cercano de alivio total* de ambas condiciones, excepto en la situación donde el jugador se ha aliviado sucesivamente de cada interferencia y está esencialmente de nuevo en el lugar donde comenzó.

16.1/4 – Cómo Aliviarse Cuando una Bola Reposa en la Parte Elevada de una Obstrucción Inamovible

Cuando una bola reposa en una parte elevada de una *obstrucción inamovible* el *punto más cercano de alivio total* está en el suelo debajo de la *obstrucción*. Esto es para hacer más fácil establecer el *punto más cercano de alivio total* y para evitar que esté ubicado sobre una rama de un árbol cercano.

Por ejemplo, una bola va a reposar en el *área general* en la parte elevada de una *obstrucción inamovible*, como la pasarela o un puente sobre una profunda depresión.

Si el jugador elige aliviarse en esa situación, la distancia vertical es ignorada, y el *punto más cercano de alivio total* es el punto (Punto X) en el suelo directamente debajo de donde la bola reposa sobre la *obstrucción*, siempre que en ese punto el jugador no tenga interferencia como se define en la Regla 16.1a. El jugador puede aliviarse según la Regla 16.1b *dropeando* una bola dentro del *área de alivio* determinada usando el Punto X como punto de referencia.

Si hay interferencia con alguna parte de la *obstrucción* (como una columna de apoyo) para una bola ubicada en el Punto X, el jugador puede luego aliviarse según la Regla 16.1b usando el Punto X como lugar de la bola con el propósito de encontrar el *punto más cercano de alivio total*.

Ver Clarificación 16.1/5 para cuando una bola reposa bajo tierra y tiene interferencia de una *obstrucción inamovible*.

16.1/5 – Cómo Medir el Punto Más Cercano de Alivio Total Cuando una Bola Está Bajo Tierra en una Condición Anormal del Campo

El procedimiento cuando una bola reposa bajo tierra (como en un túnel) es diferente de cuando está elevado. En tal caso, toda distancia, ya sea vertical u horizontal, se toma en cuenta al determinar el *punto más cercano de alivio total*. En algunos casos, dicho punto puede estar en la entrada al túnel, y en otros puede estar en el terreno directamente encima de donde la bola reposa en el túnel.

Ver Clarificación 16.1/4 para cuando una bola reposa en una parte elevada de una *obstrucción inamovible*.

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

Cuando una bola se está moviendo en *agua temporal*, si un jugador elige levantar la bola en movimiento o *sustituir* la bola al aliviarse según la Regla 16.1, el jugador puede dejar que la bola se mueva a un mejor lugar antes de determinar el *punto más cercano de alivio total* en tanto no demore irrazonablemente el juego. (Excepción 3 de la Regla 10.1d y Regla 5.6a).

Por ejemplo, la bola de un jugador se está moviendo en *agua temporal* a través del fairway. El jugador llega a la bola cuando está en el Punto A y advierte que cuando llegue al Punto B, que está a cinco yardas, su *punto más cercano de alivio total* estará en una posición mucho mejor que si toma alivio en el Punto A.

En tanto el jugador no demore irrazonablemente el juego (Regla 5.6a), tiene permitido demorar el inicio del procedimiento de alivio hasta que la bola llegue al Punto B.

16.1a(3)/1 – Obstrucción Interfiriendo con un Golpe Anormal Puede No Impedir que el Jugador Tome Alivio

En algunas situaciones el jugador puede tener que adoptar un swing, *stance* o dirección de juego anormal al jugar su bola para adaptarse a una situación dada. Si el golpe anormal no es claramente irrazonable en esas circunstancias, tiene permitido aliviarse sin penalidad según la Regla 16.1.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador diestro está tan cerca de un *objeto de límites* del lado izquierdo del hoyo que debe hacer un swing de zurdo para jugar hacia el hoyo. A l hacer un swing de zurdo, el *stance* del jugador está interferido por una *obstrucción inamovible*.

El jugador tiene derecho a alivio de la *obstrucción inamovible* dado que hacer un swing de zurdo no es claramente irrazonable en las circunstancias.

Luego que el procedimiento de alivio para el swing de zurdo se completa, el jugador puede hacer un swing normal para jugador diestro para el próximo *golpe*. Si la *obstrucción* interfiere con el golpe de diestro, el jugador puede aliviarse para ese golpe según la Regla 16.1b o jugar la bola como reposa.

16.1a(3)/2 – El Jugador No Puede Emplear un Golpe Claramente Irrazonable para Aliviarse de una Condición

Un jugador no puede pretender emplear un *golpe* claramente irrazonable para obtener alivio de una *condición anormal del campo*. Si, dadas las circunstancias, el *golpe* del jugador es claramente irrazonable, no se permite alivio según la Regla 16.1, y debe jugar la bola como reposa u obtener alivio según bola injugable.

Por ejemplo, en el *área general,* la bola de un jugador diestro está en un mal *lie*. Una *obstrucción inamovible* cercana no interferiría con un golpe normal diestro del jugador, pero sí lo haría con un golpe de zurdo. El jugador manifiesta que ejecutará el próximo golpe como zurdo y cree que, como la *obstrucción* interferiría con tal golpe, la Regla 16.1b permite el alivio.

Sin embargo, dado que la única razón del jugador para usar un golpe de zurdo es tomar alivio para evitar un mal *lie*, dicho *golpe* es claramente irrazonable y no tiene permitido aliviarse según la Regla 16.1b (Regla 16.1a(3)).

Los mismos principios se aplicarían a un stance, dirección de juego o elección de un palo claramente irrazonable.

16.1a(3)/3 – Aplicación de la Regla 16.1a(3) Cuando la Bola Reposa Bajo Tierra en un Agujero de Animal

Al decidir si el alivio debiera ser negado según la Regla 16.1a(3) para una bola reposando bajo tierra en un *agujero de animal*, la decisión se toma al comparar el *lie* que la bola tendría en la entrada del agujero con la posición de la bola bajo tierra en el agujero.

Por ejemplo, en el *área general*, la bola de un jugador va a reposar bajo tierra en un agujero hecho por un *animal*. Un arbusto grande está inmediatamente al lado y por encima de la entrada al *agujero de animal*.

La naturaleza del área de la entrada al *agujero de animal* es tal que, si este no estuviera ahí, resultaría claramente irrazonable que el jugador ejecute un *golpe* a la bola (por el arbusto que está por encima). En tal situación el jugador no tiene derecho a alivio según la Regla 16.1b. Debe jugar la bola como reposa o proceder de acuerdo con la Regla 19 (Bola Injugable).

Si la bola reposa en un *agujero de animal*, pero no está bajo tierra, la posición de la bola se usa para determinar si es claramente irrazonable jugarla y si se aplica la Regla 16.1a(3). Si no se aplica dicha Regla, el jugador puede aliviarse sin penalización según la Regla 16.1b. El mismo principio se aplicaría a una bola que está bajo tierra en una *obstrucción inamovible*.

16.1b/1 – Procedimiento de Alivio Cuando una Bola Reposa Bajo Tierra en una Condición Anormal del Campo

Cuando una bola entra en una *condición anormal del campo* y va a reposar bajo tierra (y la Regla 16.1a/3 no se aplica), el procedimiento de alivio que se aplica depende de si la bola reposa en el *área general* (Regla 16.1b), en un *bunker* (Regla 16.1c), en un *área de penalización* (Regla 17.1c), o *fuera de límites*, (Regla 18.2b).

Ejemplos de si el alivio está disponible y cómo aliviarse son los siguientes:

• Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en un *bunker* al lado del *green* y es encontrada reposando debajo del *green*. Como la bola no está en el *bunker* o en el *green*, el alivio se toma de acuerdo con la Regla 16.1b para una bola en el *área general*. El punto donde la bola reposa en el *agujero de animal* es usado para determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* debe estar en el *área general*.

• Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está *fuera de límites*. Parte del agujero está dentro de límites debajo del *campo*

y en el *área general*. La bola es encontrada reposando dentro de límites, debajo del suelo y en el *área general*. El alivio se toma según la Regla 16.1b para una bola en el *área general*. La posición donde la bola reposa en el *agujero de animal* es usada para determinar el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* debe estar en el *área general*.

• Una bola entra en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en el *área general* pero solo a treinta centímetros de un cerco de límites. El *agujero de animal* se inclina abruptamente hacia abajo debajo del cerco, de tal modo que la bola es encontrada reposando más allá de la línea de límites. Dado que la bola reposa *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* agregando un golpe de penalización y jugar la bola desde donde ejecutó el *golpe* anterior. (Regla 18.2b).

• Una bola puede haber entrado en un *agujero de animal* a través de una entrada que está en el *área general* pero, no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola, que no ha sido encontrada, esté en la *condición anormal del campo*. En esta situación, la bola está perdida y el jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* agregando un golpe de penalización y jugar la bola desde donde ejecutó el *golpe* anterior. (Regla 18.2b).

16.1c/1 – Jugador Toma el Máximo Alivio Disponible; Luego Decide Aliviarse en Línea Hacia Atrás

Si el jugador toma el máximo alivio disponible aún tendrá interferencia de la *condición anormal del campo*, y puede tomar más alivio usando el procedimiento en línea hacia atrás con un golpe de penalización. Si el jugador decide hacer esto, el punto de referencia para el alivio en línea hacia atrás es donde la bola quedó en reposo luego de tomar el máximo alivio disponible.

16.1c/2 – Luego de Levantar la Bola el Jugador Puede Cambiar la Opción de Alivio Antes de Poner una Bola en Juego

Si un jugador levanta su bola para aliviarse según la Regla 16.1c, no está comprometido con la opción elegida bajo esa Regla hasta que la bola original o una bola *sustituta* sea puesta en juego según dicha opción.

Por ejemplo, un jugador elige aliviarse de agua temporal en un *bunker* y levanta la bola con la intención de aliviarse sin penalización en el *bunker* (Regla 16.1c(1)). Luego advierte que donde se requiere *dropear* la bola en el *bunker* resultará en un golpe muy dificil.

Luego de levantar la bola, pero antes de ponerla en *juego*, el jugador puede elegir cualquiera de las dos opciones de la Regla más allá de su intención original de aliviarse según la Regla 16.1c(1).

Clarificaciones Regla 16.3: Bola Empotrada

16.3a(2)/1 – Concluyendo Si la Bola está Empotrada en Su Propio Pique

Debe ser razonable establecer que la bola está en su propio pique para que el jugador se alivie según la Regla 16.3b.

Un ejemplo donde es razonable establecer que la bola fue a reposar en su propio pique es cuando un approach del jugador aterriza en terreno blando apenas corto del *green* en el *área general*. El jugador ve la bola rebotar hacia adelante y luego volver hacia atrás. Cuando llega a la bola, ve que está *empotrada* en el único pique que hay en el área. Dado que es razonable concluir que la bola volvió hacia atrás dentro de su propio pique, el jugador puede aliviarse según la Regla 16.3b.

No obstante, si el golpe de salida de un jugador aterrizó en el fairway y luego rebotó sobre una loma a una posición que no podía ser vista desde el tee pero es encontrada en un pique no sería razonable concluir que la bola está *empotrada* en su propio pique y el jugador no estaría autorizado a aliviarse según la Regla 16.3b.

16.3b/1 - Aliviándose por Bola Empotrada Cuando el Punto Inmediatamente Detrás de la Bola No Está en el Área General.

Cuando un jugador tiene permitido aliviarse por una bola *empotrada* en el *área general*, hay situaciones donde el punto inmediatamente detrás de la bola no está en el *área general*.

Cuando esto ocurre, el procedimiento de alivio requiere que el jugador encuentre el punto más cercano en el *área general* que no esté más cerca del *hoyo* del punto inmediatamente detrás de donde la bola está *empotrada*, y ese punto se convierte en el punto de referencia para establecer un *área de alivio* según la Regla 16.3b.

Mientras que normalmente ese punto está muy cerca del punto inmediatamente detrás de donde la bola está *empotrada*, podría estar a cierta distancia (como cuando la bola se *empotra* justo afuera de un *área de penalización* y, basado en la forma del *área de penalización*, el jugador necesitaría ir a alguna distancia a la derecha o a la izquierda para encontrar un punto en el *área general* que no esté más cerca del *hoyo*).

Este procedimiento también se aplica cuando la bola está dentro de límites, pero *empotrada* justo al lado del *fuera de límites* o justo en la parte de arriba de la pared o frente de un *bunker*. (Nueva)

VII

Alivio con Penalización

Reglas 17–19

REGLA

17 Áreas de Penalización

Propósito de la Regla:

La Regla 17 es una regla específica para áreas de penalización, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se pierde o no puede ser jugada. Con un golpe de penalización, los jugadores pueden emplear opciones de alivio específicas para jugar una bola desde afuera 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 pararse en un *área de penalización* para jugar una bola que está afuera del *área de penalización*, incluso después de tomar alivio de esta.

17.1a Cuándo Está la Bola en un Área de Penalización

Una bola está en un *área de penalización* cuando cualquier parte de esta:

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen del *área de penalización*, o
- Está encima del margen o cualquier otra parte del *área de penalización*.

Si parte de la bola está dentro de un *área de penalización* y otra está en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el Área de Penalización o Tomar Alivio con Penalización

El jugador puede tanto:

- Jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *área general* (lo que significa que no hay Reglas específicas que limitan cómo puede jugarse una bola desde un *área de penalización*), o

- Con penalización, tomar alivio y jugar una bola desde afuera del *área de penalización* según la Regla 17.1d o 17.2.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona de Juego Prohibido dentro del Área de Penalización (Regla 17.1e).

17.1c Alivio para una Bola no Encontrada, pero en Área de Penalización

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en 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 ser jugada.
  - >> Esto es así incluso si la bola original luego 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 quedó en *reposo* en un *área de penalización* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* de acuerdo con 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 está en la misma, aunque no se ha encontrado, el jugador tiene estas opciones de alivio, con **un golpe de penalización:**

(1) **Alivio según 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 *dropear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) fuera del *área de penalización* dejando el punto por donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* entre el *hoyo* y el sitio donde la bola es *dropeada* (sin límite de distancia hacia atrás donde la bola puede ser *dropeada*). El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al *dropearse* crea un *área de alivio* que es de la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, pero con estos límites:

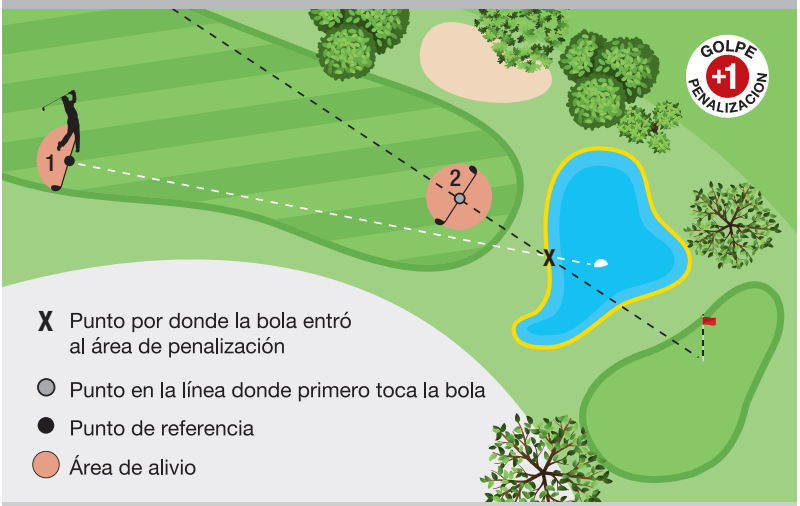
- **Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio**:

  >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto estimado por donde la bola 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 la bola tocó por primera vez cuando fue *dropeada*.

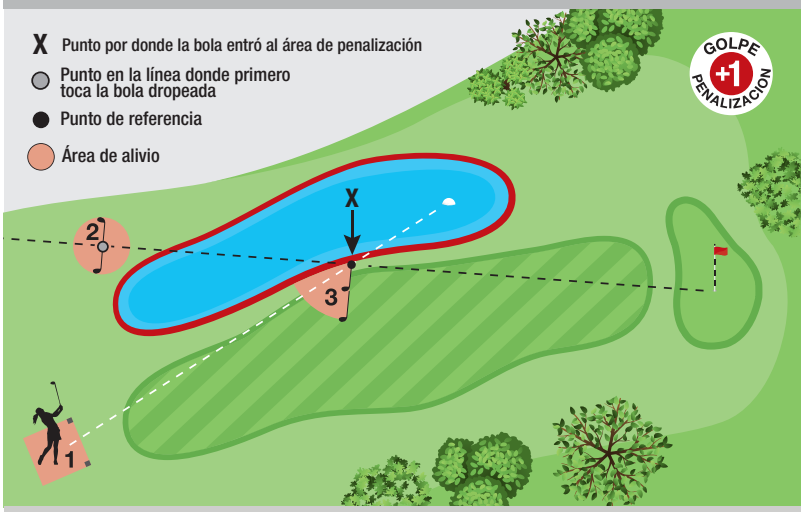
DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalización amarilla y el jugador desea tomar alivio, tiene **dos opciones**, cada una con un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.

DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalización roja y el jugador desea tomar alivio, tiene tres opciones, cada una con un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue ejecutado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X.

(3) **Alivio Lateral (Solo Para Área De Penalización Roja)**. Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización* roja, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola dentro de esta *área de alivio* lateral (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: Punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de dos palos,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:

  >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  >> Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en la misma *área de penalización*, **pero**

>> Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del *área de alivio y* en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropeó* dentro del *área de alivio*.

Ver Regla 25.4m (para jugadores que usan dispositivos de movilidad asistida, la Regla 17.1d(3) es modificada para expandir el *área de alivio* lateral a *cuatro longitudes de palo*).

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local B-2: (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio lateral en el margen opuesto de un *área de penalización* roja en un punto equidistante del *hoyo*).

17.1e Debe Tomarse Alivio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Área De Penalización

El jugador no debe jugar la bola como reposa en cada una de las siguientes situaciones:

(1) **Cuando la Bola Reposa en Zona de Juego Prohibido en Área de Penalización.** El jugador debe aliviarse según la Regla 17.1d o 17.2.

Si el jugador tiene interferencia por una *zona de juego prohibido* luego de aliviarse según esta Regla, la bola no debe jugarse como reposa. En cambio, el jugador debe tomar más alivio según 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 el 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 del *stance* o swing que se pretende, el jugador debe tanto:

- Aliviarse con penalización fuera del *área de penalización* según la Regla 17.1d o 17.2, o
- Aliviarse sin penalización *dropeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (si existe) dentro del *área de penalización* (ver Regla 14.3):

>> Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* de la *zona de juego prohibido*.

>> Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

>> Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:

– Debe estar dentro de la misma *área de penalización* que donde reposa la bola, y

– No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

(3) **No hay Alivio Sin Penalización Cuando es Claramente Irrazonable.** No hay alivio sin penalización por interferencia de una *zona de juego prohibido* según (2):

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo de lo cual el jugador no tiene alivio sin penalización (como cuando el jugador no puede ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing, o dirección de juego que es claramente irrazonable en las 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 Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 17.1: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

17.2 Opciones Después de Jugar Una Bola Desde un Área de Penalización

17.2a Cuando la Bola Jugada Desde Área de Penalización Queda en Reposo en la Misma u Otra Área de Penalización

Si una bola jugada desde un *área de penalización* queda en reposo dentro de la misma u 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 cualquiera de las siguientes opciones:

(1) **Opciones Normales de Alivio.** El jugador puede aliviarse con la opción de *golpe y distancia* conforme la Regla 17.1d(1), con el alivio en línea hacia atrás según la Regla 17.1d(2) o, en un *área de penalización* roja, con alivio lateral según la Regla 17.1d(3).

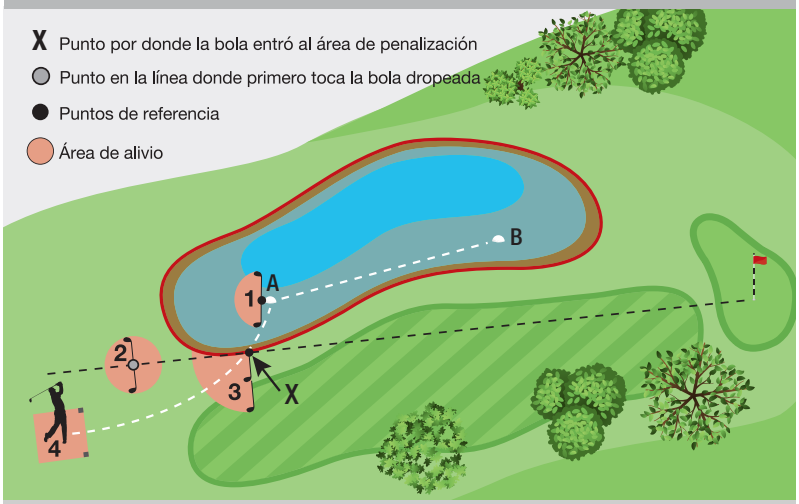
Según la Regla 17.1d(2) o (3), el punto estimado usado para determinar el *área de alivio* es donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* en la que reposa ahora la bola.

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

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

(2) **Opción Adicional de Alivio: Jugando desde Donde el Último Golpe fue Ejecutado Fuera del Área de Penalización**. En lugar 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

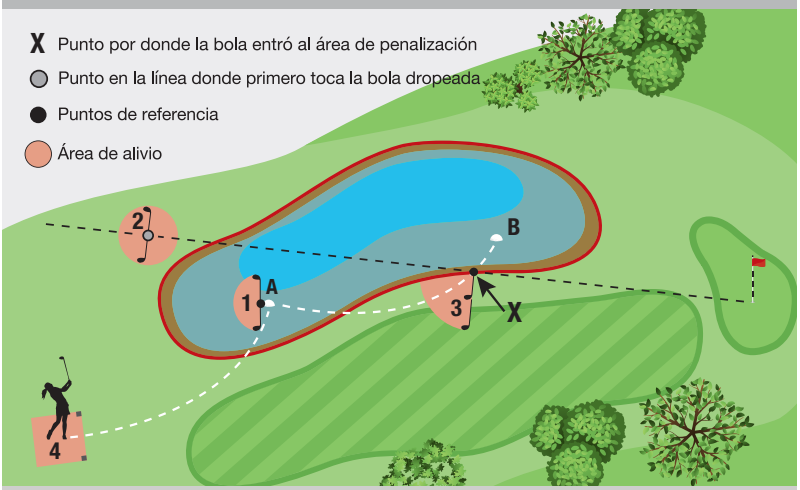


Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones.** El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el punto A donde fue ejecutado el golpe anterior y está jugando su 4to golpe.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada y está jugando su 4to golpe.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X y está jugando su 4to golpe.
(4) Jugar una bola desde el área de salida ya que fue desde donde fue ejecutado el último golpe fuera del área de penalización, y está jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalización para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su 5to golpe.

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, con la bola saliendo del área de penalización pero cruzando de nuevo dentro del área de penalización en el punto X. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones.** El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en el punto A donde fue ejecutado el golpe anterior y está jugando su 4to golpe.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola fuera del área de penalización, manteniendo el punto X entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada y está jugando su 4to golpe.
(3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y una bola debe ser dropeada dentro y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud, la cual no está más cerca del hoyo que el punto X y está jugando su 4to golpe.
(4) Jugar una bola desde el área de salida ya que fue desde donde fue ejecutado el último golpe fuera del área de penalización, y está jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalización para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su 5to 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 según *golpe y distancia* porque la bola está:

- *Fuera de límites* o *perdida* fuera del *área de penalización* (Regla 18.2) o
- Injugable fuera del *área de penalización* (Regla 19.2a).

Si el jugador se alivia según *golpe y distancia dropeando* una bola en el *área de penalización* (ver Regla 14.6) y luego decide no jugar la bola *dropeada* desde donde fue a reposar:

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

El jugador puede aliviarse directamente fuera del *área de penalización* sin *dropear* antes una bola en el área *de penalización*, **pero** también incurre en un **total de dos golpes de penalización.**

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 17.2: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Cuando la bola de un jugador está en un *área de penalización,* no hay alivio por:

- Interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1),
- Bola *empotrada* (Regla 16.3), o
- Bola injugable (Regla 19).

La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalización según la Regla 17.

Pero si una situación de *animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *área de penalización,* el jugador puede aliviarse sin penalización en el *área de penalización* o fuera de la misma con penalización (ver Regla 16.2b(2)).

Clarificaciones Regla 17.1: Opciones para una Bola en Área de Penalización

17.1a/1 – Bola Perdida Ya Sea en Área de Penalización o en una Condición Anormal del Campo Adyacente

Si la bola de un jugador no es encontrada en un área donde hay un *área de penalización* y una *condición anormal del campo* adyacente, el jugador debe emplear un juicio razonable (Regla 1.3a(2)) al determinar la ubicación de la bola. Si, luego de aplicar dicho criterio, es *conocido o virtualmente* cierto que la bola fue a reposar en una de esas áreas, pero ambas son igualmente probables, el jugador debe aliviarse con penalización según la Regla 17.

17.1d(3)/1 – El Jugador Puede Medir A Través del Área de Penalización al Tomar Alivio Lateral

Al tomar alivio lateral donde la bola cruzó por última vez el borde de un *área de penalización* roja muy angosta, puede ser posible para el jugador medir la *longitud de dos palos* desde el punto de referencia a través del *área de penalización* para determinar el tamaño del *área de alivio*. Sin embargo, cualquier parte del *área de penalización* dentro de *la longitud de dos palos* medidos desde el punto de referencia, no son parte del *área de alivio*.

17.1d(3)/2 – Jugador Dropea una Bola Basado en Estimar Donde la Bola Cruzó por Última Vez el Borde de un Área de Penalización Que Luego Resulta Ser el Punto Equivocado

Si el punto por donde una bola cruzó por última vez el borde de un *área de penalización* no es conocido, el jugador debe emplear su juicio razonable para determinar el punto de referencia.

Según la Regla 1.3b(2), el juicio razonable del jugador será aceptado aún si luego se determina que ese punto de referencia era equivocado. Sin embargo, hay situaciones donde, antes de que el jugador haya ejecutado un *golpe*, se establece que el punto de referencia es incorrecto y el error debe corregirse.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, es *virtualmente cierto* que la bola de un jugador está en un *área de penalización* roja. El jugador, habiendo consultado con los otros jugadores del grupo, estima donde la bola

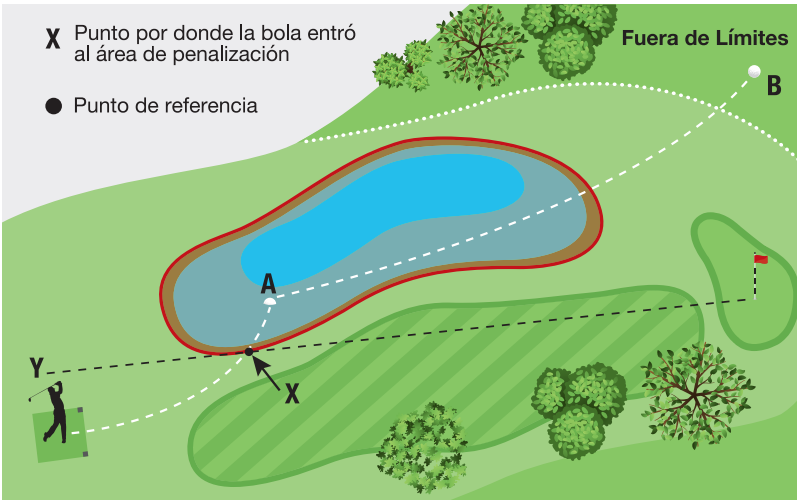
cruzó por última vez el borde del *área de penalización*. El jugador se alivia lateralmente y *dropea* una bola en el *área de alivio* basada en ese punto de referencia.

Pero, antes de ejecutar un *golpe* a la bola *dropeada*, uno de los jugadores del grupo encuentra la bola original en el *área de penalización* en una posición que significa que donde la bola cruzó por última vez el borde del *área de penalización* estaba aproximadamente 20 yardas más cerca del *hoyo* que el punto de referencia originalmente estimado por el jugador.

Como esta información se conoció antes de que el jugador ejecutara un *golpe* a la bola *dropeada*, debe corregir el error según la Regla 14.5 (Corrigiendo Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropear o Colocar la Bola). A l hacerlo, el jugador debe proceder según la Regla 17.1d o 17.2a con respecto al punto de referencia correcto, y puede usar cualquier opción de alivio según la Regla correspondiente (ver Regla 14.5b(2)).

Clarificaciones Regla 17.2: Opciones Después de Jugar una Bola Desde un Área de Penalización

17.2b/1 – Ejemplos de Opciones de Alivio Permitidos por la Regla 17.2b



En el diagrama, un jugador juega desde el *área de salida* y la bola va a reposar en el *área de penalización* en el Punto A. El jugador elige jugar desde el *área de penalización* y juega al Punto B, que está *fuera de límites*.

El jugador puede aliviarse según *golpe y distancia* conforme a la Regla 18.2b usando el Punto A como punto de referencia para el *área de alivio* y jugaría el cuarto golpe.

Si el jugador se alivia según *golpe y distancia dropeando* una bola en el *área de penalización* y luego decide no jugarla desde donde fue a reposar:

- El jugador puede aliviarse en línea hacia atrás en cualquier lugar en la línea punteada X-Y afuera del *área de penalización* según la Regla 17.1d(2), tomar alivio lateral tomando el punto X como punto de referencia según la Regla 17.1d(3) o jugar otra bola desde donde se ejecutó el último *golpe* desde afuera del *área de penalización* (el *área de salida*) según la Regla 17.2a(2).
- Si el jugador toma alguna de estas tres opciones, tiene un golpe de penalización más para un total de dos golpes de penalización: uno por el alivio según *golpe y distancia* más otro por el alivio en línea hacia atrás, alivio lateral o por jugar otra bola desde donde se jugó el último golpe desde afuera del área de penalización (en este caso el *área de salida*). Por lo tanto, el jugador estaría jugando el quinto golpe según cualquiera de estas opciones.

El jugador también tiene la opción de tomar alivio afuera del *área de penalización* sin primero *dropear* una bola en la misma, pero igual tiene un total de dos golpes de penalización por hacerlo.

REGLA 18 Alivio Según 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 rompe; el jugador debe reanudar dicha progresión jugando nuevamente desde donde jugó el golpe anterior.

Esta Regla también cubre cómo y cuándo una bola provisional puede ser jugada, para ahorrar tiempo, cuando la bola en juego podría haberse ido fuera de límites o estar perdida afuera de un área de penalización.

18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse según *golpe y distancia* agregando **un golpe de penalización** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El jugador tiene siempre esta opción de alivio según *golpe y distancia*:

- No importa dónde reposa la bola del jugador en el *campo*, e
- Incluso cuando una Regla requiere que el jugador tome alivio de cierta manera o jugando la bola desde cierto lugar.

Una vez que el jugador pone otra bola *en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 14.4):

- La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada luego en el *campo* y antes de finalizar los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero esto no se aplica a una bola a ser jugada desde donde se realizó el *golpe* anterior, cuando el jugador:

- Anuncia que va a jugar una *bola provisional* (ver Regla 18.3b), o
- Juega una segunda bola en *juego por golpes* según la Regla 14.7b o 20.1c(3).

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según 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 es encontrada 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 del jugador:

- El jugador debe rápidamente intentar identificar la bola (ver Regla 7.2) y tiene permitido un tiempo razonable para hacerlo, incluso si ello ocurre después de que los tres minutos del tiempo de búsqueda han terminado.
- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a la bola, si el jugador no está donde se encontró la bola.

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*.

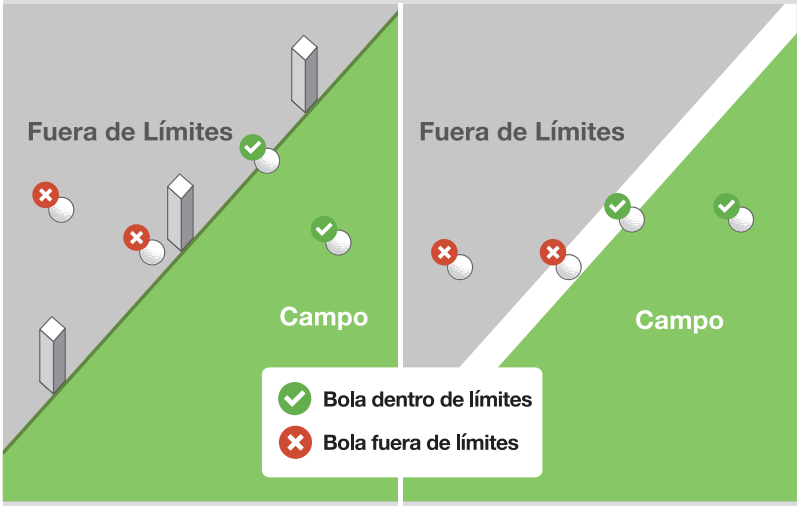
Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está encima de los límites o cualquier otra parte del *campo*.

Un jugador puede colocarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

DIAGRAMA 18.2a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES

Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella está fuera del límite del campo. Los diagramas muestran ejemplos de cuando la bola está dentro y fuera de límites.



El margen de límites está definido por la linea entre los puntos del lado del campo de las estacas a nivel del suelo, y las estacas están fuera de limites.

El margen de límites es el borde de la línea del lado del campo, y la línea en si misma está 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 según *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalización** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Según Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: En lugar de aliviarse según *golpe y distancia,* el jugador puede *sustituir* su bola original según una Regla aplicable cuando no se ha encontrado su bola y es *conocido o virtualmente cierto* que:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6) o jugada como *bola equivocada* por otro jugador (ver Regla 6.3c(2)),
- Quedó en reposo en o sobre una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e),
- Está en un *área de penalización* (Regla 17.1c), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ver Regla 11.2c).

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 18.2: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

18.3 Bola Provisional

18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

Si una bola pudiera estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o podría estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar provisionalmente otra bola bajo penalización *de golpe y distancia* (ver Regla 14.6). Esto incluye cuando:

- La bola original no ha sido encontrada e identificada, pero todavía no está *perdida*,
- Una bola podría estar *perdida* en un *área de penalización,* pero también podría estar *perdida* en otra parte del *campo*, o
- Una bola podría estar *perdida* en un *área de penalización,* pero también podría estar *fuera de límites*.

Si un jugador ejecuta un golpe desde el lugar donde se jugó el golpe anterior con la intención de jugar una *bola provisional*, pero ello no estaba permitido, la bola jugada se convierte en la *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

Si una *bola provisional* pudiera estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o *fuera de límites*:

- El jugador puede jugar otra *bola provisional*.
- Esa *bola provisional* tiene entonces la misma relación con la primera *bola provisional* como la que tiene esa primera con la bola original.

18.3b Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador debe anunciarle a alguien que va a jugar una *bola provisional*:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra “provisional” o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la Regla 18.3.

Si el jugador no le anuncia esto a nadie (incluso si tenía intención de jugar una *bola provisional*) y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es la *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (ver

Regla 18.1).

Pero si no hay nadie cerca para escuchar el anuncio del jugador, este puede jugar la *bola provisional* y, cuando sea posible hacerlo, anunciárselo a alguien.

18.3c Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierta en la Bola en Juego o Se Abandone

(1) **Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez.** El jugador puede continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que se juegue desde un punto que esté a la misma distancia o más lejos del *hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Esto es cierto incluso si la *bola provisional* se juega varias veces.

Pero deja de ser una *bola provisional* cuando se convierte en la *bola en juego* bajo (2) o se abandona bajo (3) y, por lo tanto, pasa a ser una *bola equivocada*.

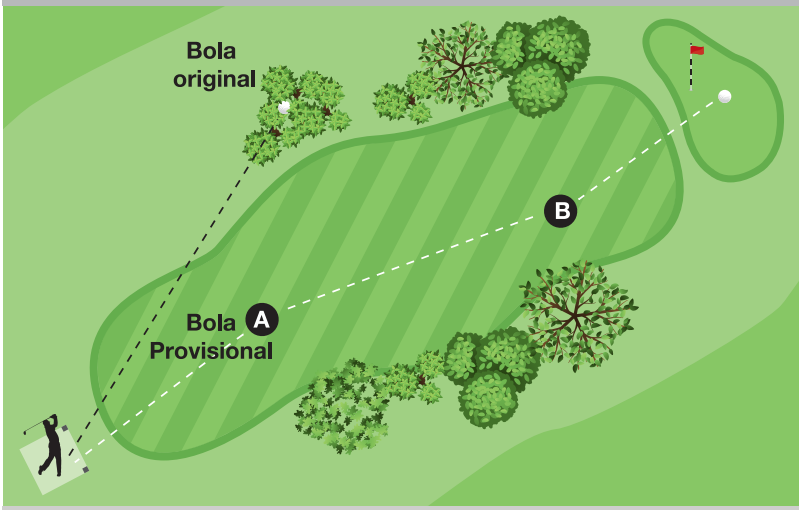
(2) **Cuándo la Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego**. La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego,* bajo penalización de *golpe y distancia* en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del Campo, Excepto en un Área de Penalización, o Está Fuera de Límites. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* una vez finalizado el tiempo de búsqueda de tres minutos) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).
- Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el Campo Más Cercano al Hoyo Que Donde se Estima Está la Bola Original. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si luego es encontrada en el *campo* antes de transcurrido el tiempo de búsqueda de tres minutos o se la encuentra más cerca del *hoyo* de lo que se había estimado) y es ahora 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 cuál 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 se encuentran ambas bolas en el *campo*, el jugador debe elegir una de ellas y considerarla como la *bola provisional* que ahora está *en juego*, y la otra bola se trata como la bola original, que no está más en juego y no debe ser jugada.

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MÁS CERCANO AL HOYO DE DONDE SE ESTIMA QUE ESTÁ LA BOLA ORIGINAL



- La bola original jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, entonces el jugador anuncia y juega una bola provisional, y va a descansar al punto A.
- Cuando el punto A esta más lejos del hoyo que el sitio donde se estima que esta la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que esta pierda su condición provisional.
- El jugador juega la bola provisional del punto A al punto B.
- Como el punto B está más cerca del hoyo que el sitio donde la bola original se estima que está si el jugador juega la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convierte en la bola en juego bajo penalización de golpe y distancia.

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Según Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando su bola no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que la bola:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6),
- Quedó en reposo dentro del *campo* en o sobre una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ver Regla 11.2c).

Cuando una de esas Reglas se aplica, el jugador puede:

- Sustituir su bola por otra bola como lo permite esa Regla, o
- Considerar la *bola provisional* como la *bola en juego* bajo la penalización de *golpe y distancia*.

(3) **Cuándo Se Debe Abandonar la Bola Provisional.** Cuando una *bola provisional* aún no se ha convertido en la *bola en juego*, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original 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 Área de Penalización o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en Ella. El jugador debe jugar la bola original como reposa o aliviarse con penalización según la Regla 17.1d.

En cualquier caso:

- El jugador no debe ejecutar más *golpes* con la *bola provisional*, que es ahora una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), y
- Todos los golpes con la *bola provisional* antes de abandonarla (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

Un jugador puede pedirle a otros que no inicien la búsqueda de la bola original porque preferiría continuar el juego con la *bola provisional*, **pero** ellos no tienen obligación de cumplir.

Si la *bola provisional* no se ha convertido en *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 no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si se decide que fue una grave falta de conducta contraria al espíritu del juego.

Clarificaciones Regla 18.1: Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

18.1/1 – Bola Colocada sobre un Tee Puede Ser Levantada Cuando la Bola Original Es Encontrada Dentro del Período de Búsqueda de Tres Minutos

Cuando se juega nuevamente desde el *área de salida*, una bola que es colocada, *dropeada* o colocada sobre un tee en el *área de salida* no está en juego hasta que el jugador ejecute un *golpe* a la misma. (Definición de "Bola en Juego" y Regla 6.2).

Por ejemplo, un jugador juega desde el *área de salida*, busca brevemente su bola y regresa y coloca otra bola sobre el *tee*. Antes de que el jugador ejecute un golpe a la bola colocada sobre el tee, y dentro del período de búsqueda de tres minutos, se encuentra la bola original. El jugador puede abandonar la bola que estaba sobre el tee y continuar con la original sin penalización, pero también puede proceder según *golpe y distancia* jugando desde el *área de salida*.

No obstante, si el jugador ha jugado desde el *área general* y luego *dropea* otra bola para aliviarse según *golpe y distancia*, el resultado sería diferente en el sentido de que el jugador debe continuar con la bola *dropeada* bajo penalización de *golpe y distancia*. En este caso, si el jugador continuó con la bola original, habría jugado una *bola equivocada*.

18.1/2 – Penalización No Puede Ser Evitada por Jugar Según Golpe y Distancia

Si un jugador levanta su bola cuando no está autorizado a hacerlo, no puede evitar la penalización de un golpe según la Regla 9.4b decidiendo luego jugar según *golpe y distancia*.

Por ejemplo, el golpe de salida de un jugador va a reposar a una zona arbolada. El jugador levanta una bola creyendo que era una bola extraviada, pero descubre que era su *bola en juego*. Luego decide jugar según *golpe y distancia*.

El jugador tiene un golpe de penalización según la Regla 9.4b además de la penalización de *golpe y distancia* según la Regla 18.1, ya que al momento en que la bola fue levantada el jugador no estaba autorizado a hacerlo y no tenía la intención de jugar según *golpe y distancia*. El próximo *golpe* del jugador será el cuarto.

Clarificaciones Regla 18.2: Bola Perdida o Fuera de Límites Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia

18.2a(1)/1 – Tiempo de Búsqueda Permitido Cuando la Búsqueda se Interrumpió Temporariamente

Un jugador tiene tres minutos para buscar su bola antes de que se considere *perdida*. Sin embargo, hay situaciones donde el "reloj se detiene" y ese tiempo no cuenta para los tres minutos del jugador.

Los siguientes ejemplos ilustran como tener en cuenta el tiempo cuando una búsqueda es interrumpida temporariamente:

- En *juego por golpes*, un jugador busca su bola durante un minuto y encuentra una bola. Asume que es la suya, se toma 30 segundos para decidir como ejecutar el *golpe*, elige un palo y juega la bola. Luego descubre que era una *bola equivocada*.

  Cuando el jugador regresa al área donde probablemente esté la bola original y reinicia la búsqueda, tiene dos minutos más para buscar. El tiempo de búsqueda se interrumpió cuando el jugador encontró la *bola equivocada* y suspendió la búsqueda.

- Un jugador ha estado buscando su bola durante dos minutos cuando el juego es suspendido por el *Comité*. El jugador sigue buscando. Cuando han pasado los tres minutos desde que el jugador comenzó la búsqueda, la bola está *perdida* aún si el período de tres minutos finaliza mientras el juego está suspendido.

- Un jugador ha estado buscando su bola durante un minuto cuando el juego es suspendido. El jugador continúa buscando un minuto más e interrumpe la búsqueda para buscar refugio. Cuando el jugador vuelve al *campo* para reanudar el juego, tiene permitido buscar la bola un minuto más, aunque el juego no se haya reanudado.

- Un jugador encuentra e identifica su bola en rough alto luego de buscarla durante dos minutos. El jugador deja el área para ir a buscar un palo. Cuando regresa, no puede encontrar la bola. El jugador tiene un minuto para buscarla antes de que la bola esté *perdida*. El período de búsqueda de tres minutos se interrumpió cuando la bola fue primeramente encontrada.

- Un jugador está buscando su bola durante dos minutos, luego se hace a un lado para darle paso al grupo de atrás. El tiempo de búsqueda se interrumpe cuando la búsqueda es suspendida temporariamente, y el jugador tiene un minuto más para buscarla.

- Un jugador está buscando su bola, que se cree que está cubierta por arena en un *bunker*. El jugador no está seguro de que acciones tiene permitido tomar para tratar de encontrar su bola, por lo que luego de un minuto detiene la búsqueda para pedirle un fallo a un *árbitro* o al *Comité*. Luego de dos minutos más, llega un *árbitro* y le da un fallo al jugador.

  Cuando el jugador reinicia la búsqueda, tiene dos minutos más para encontrar la bola.

18.2a(1)/2 – No es Requerido que el Caddie Comience la Búsqueda de la Bola del Jugador Antes que el Jugador

Un jugador puede instruir a su *caddie* que no inicie la búsqueda de su bola.

Por ejemplo, un jugador juega un drive largo a un rough tupido y otro jugador juega un corto drive a un rough tupido. El *caddie* del jugador empieza a caminar hacia adelante a la ubicación donde puede estar la bola del jugador para empezar a buscarla. Todos los demás, incluido el jugador, caminan hacia el lugar donde puede estar la bola del otro jugador para buscarla.

El jugador puede indicarle a su *caddie* que busque la bola del otro jugador y demore la búsqueda de su bola hasta que todos los demás puedan ayudarlo.

18.2a(1)/3 – Significado de "Tiempo Razonable Para Hacerlo" Cuando se Identifica la Bola

La Regla 18.2a(1) establece que el jugador debe rápidamente intentar identificar una bola que es encontrada, cuando se cree que la bola puede ser la del jugador. Y, cuando intenta hacerlo, el jugador tiene un tiempo razonable para identificarla.

No obstante, en tanto la bola del jugador es encontrada e identificada durante los tres minutos del tiempo de búsqueda, el jugador puede tomarse todo el tiempo dentro de los tres minutos de búsqueda. Pero cuando una bola es encontrada cerca del final de los tres minutos de búsqueda, sería razonable darle al jugador un tiempo de hasta un minuto para identificarla.

Por ejemplo, un jugador encuentra una bola en un árbol 2 minutos 30 segundos luego de iniciada la búsqueda, pero no es capaz de identificarla inmediatamente. En este caso sería razonable permitirle al jugador tomar un minuto para tratar de identificar la bola, significando que, si el jugador fue capaz de identificar la bola luego de 3 minutos 30 segundos de iniciada la búsqueda, la bola no estaría *perdida*. Pero si el jugador descubre que no era su bola luego que el tiempo de tres minutos de búsqueda ha concluido, su bola ahora está perdida y no tiene tiempo adicional para buscarla.

Similarmente, cuando una bola es encontrada cerca del final de los tres minutos de búsqueda, pero el jugador no está donde la bola es encontrada, la Regla 18.2a(1) también le permite al jugador tener un tiempo razonable para llegar al lugar donde se encontró la bola y, una vez allí, sería razonable darle un tiempo de hasta un minuto para identificarla. (Nueva)

18.2a(2)/1 – Bola Movida Fuera de Límites por una Corriente de Agua

Si la corriente de agua (*agua temporal* o *área de penalización*) arrastra una bola *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* (Regla 18.2b). El agua es una *fuerza natural*, no una *influencia externa*, por lo que no se aplica la Regla 9.6.

Clarificaciones Regla 18.3: Bola Provisional

18.3a/1 – Cuando el Jugador Puede Jugar Bola Provisional

Cuando un jugador está decidiendo si tiene permitido jugar una *bola provisional*, solo se considera la información que el jugador conoce en ese momento.

Ejemplos de cuando una *bola provisional* puede ser jugada, incluyen cuando:

- La bola original podría estar en un *área de penalización*, pero también podría estar perdida fuera de un *área de penalización* o *fuera de límites*.
- Un jugador cree que la bola original fue a reposar al *área general* y podría estar perdida. Si luego es encontrada en un *área de penalización* dentro del período de búsqueda de tres minutos, el jugador debe abandonar la bola provisional.

18.3a/2 – Está Permitido Jugar Bola Provisional Luego de Iniciada la Búsqueda

Un jugador puede jugar una *bola provisional* por una bola que podría estar *perdida,* hasta que el período de búsqueda de tres minutos haya terminado.

Por ejemplo, si un jugador es capaz de volver al lugar de su *golpe* previo y jugar una bola provisional antes que finalice el período de búsqueda de tres minutos, tiene permitido hacerlo.

Si el jugador juega la *bola provisional* y la original es luego encontrada dentro del período de búsqueda de tres minutos, debe continuar jugando con la bola original.

18.3a/3 – Cada Bola se Relaciona Solo con la Bola Anterior Cuando Es Jugada desde el Mismo Lugar

Cuando un jugador juega múltiples bolas desde el mismo lugar, cada bola se relaciona solamente con la bola previamente jugada.

Por ejemplo, un jugador juega una *bola provisional* creyendo que su golpe de salida podría estar *perdido o fuera de límites*. La *bola provisional* es golpeada en la misma dirección que la original y, sin ningún anuncio, juega otra bola desde el *área de salida*. Esta bola va a reposar al fairway.

Si la bola original no está *perdida o fuera de límites*, el jugador debe continuar el juego con la original sin penalización.

No obstante, si la bola original está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe continuar el juego con la tercera bola jugada desde el *área de salida* dado que fue jugada sin ningún anuncio. Por lo tanto, la tercera bola fue una bola que *sustituyó* a la *bola provisional* con penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.1), independientemente de la ubicación de la *bola provisional*. El jugador estará en 5 con la tercera bola jugada desde el *área de salida*.

18.3b/1 – Declaraciones que "Indican Claramente" Que Se Está Jugando una Bola Provisional

Cuando juega una *bola provisional*, es mejor si el jugador usa la palabra "provisional" en su anuncio. Sin embargo se aceptan otras declaraciones que dejan claro que la intención del jugador es jugar una *bola provisional*.

Ejemplos de anuncios que indican claramente que el jugador está jugando una *bola provisional* incluyen:

- "Estoy jugando una bola según la Regla 18.3."
- "Voy a jugar otra por si acaso."

Ejemplos de anuncios que no indican claramente que el jugador está jugando una *bola provisional* y significan que el jugador estaría poniendo una bola en juego según *golpe* y distancia incluyen:

- "Voy a volver a la carga."
- "Voy a jugar otra."

18.3c(1)/1 – Acciones Tomadas con la Bola Provisional Son una Continuación de la Bola Provisional

Tomar acciones distintas a un golpe con una *bola provisional*, como *dropear*, colocar o *sustituirla* por otra bola más cerca del *hoyo* que donde se estima está la bola original, no causa que esa bola pierda su condición de una *bola provisional*.

Por ejemplo, el golpe de salida de un jugador puede estar *perdido* a 175 yardas del hoyo, por lo que juega una *bola provisional*. Luego de buscar brevemente la bola original, el jugador se adelanta para jugar la *bola provisional* que está en un arbusto a 150 yardas del hoyo. Decide que la *bola provisional* está injugable y la *dropea* según la Regla 19.2c. Antes de jugar la bola *dropeada*, la bola original es encontrada por un espectador dentro de los tres minutos desde que el jugador comenzó la búsqueda.

En este caso, la bola original se mantuvo como *bola en juego* porque fue encontrada dentro de los tres minutos de iniciada la búsqueda y el jugador no había jugado la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* de donde se estimaba que estaba la bola original.

18.3c(2)/1 – Punto Estimado de la Bola Original Es Usado para Determinar Qué Bola Está en Juego

La Regla 18.3c(2) utiliza el punto donde el jugador "estima" que está su bola original al determinar si la *bola provisional* ha sido jugada desde más cerca del hoyo que dicho punto, y si la bola original o la *bola provisional* está *en juego*. El punto estimado no es donde termina siendo encontrada la bola. Más bien, es el punto donde el jugador razonablemente piensa o asume que está la bola.

Ejemplos de determinar cuál bola está *en juego* incluyen:

- Un jugador, creyendo que su bola original puede estar *perdida o fuera de límites*, juega una *bola provisional* que va a reposar no más cerca del hoyo que el punto estimado de la bola original. El jugador encuentra una bola y la juega, creyendo que era la original. Luego descubre que la que jugó era la *bola provisional*.

  En este caso, la *bola provisional* no fue jugada desde un lugar más cerca del hoyo que el punto estimado de la bola original. Por lo tanto, el jugador puede reiniciar la búsqueda de la bola original. Si es encontrada dentro de los tres minutos de iniciada la búsqueda, se mantiene como *bola en juego* y el jugador debe abandonar la *bola provisional*. Si expira el período de búsqueda de tres minutos antes de encontrarla, la bola provisional se convierte en la *bola en juego*.

- Un jugador, creyendo que su golpe de salida puede estar *perdido* o sobre un camino definido como *fuera de límites*, juega una *bola provisional*. El jugador busca brevemente la bola pero no la encuentra. Fue hacia adelante y jugó la *bola provisional* desde un lugar más cerca del hoyo de donde se estimaba estaba la bola original. Luego el jugador fue hacia adelante y encontró la bola original dentro de límites. Debió haber rebotado en el camino para volver dentro de límites, porque fue encontrada mucho más adelante de lo estimado.

En este caso, la bola provisional se convirtió en *bola en juego* cuando fue jugada desde un punto más cerca del *hoyo* que donde se estimó estaba la bola original. La bola original no está más *en juego* y debe ser abandonada.

18.3c(2)/2 – Contrario u Otro Jugador Puede Buscar la Bola del Jugador A Pesar del Pedido del Jugador

Aún si el jugador prefiere continuar con una *bola provisional* sin buscar la bola original, el *contrario* u otro jugador en *juego por golpes* pueden buscar la bola original del jugador en tanto no demoren irrazonablemente el juego. Si la bola original del jugador es encontrada mientras aún está *en juego*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* (Regla 18.3c(3)).

Por ejemplo, en un hoyo par 3, el golpe de salida de un jugador va a una densa arboleda y juega una *bola provisional* que va a reposar cerca del *hoyo*. Dado este resultado, el jugador no desea encontrar la bola original y camina directamente hacia la *bola provisional* para continuar jugado con ella. El *contrario* u otro jugador en *juego por golpes* cree que sería beneficioso para él si la bola original fuera encontrada, por lo que comienza a buscarla.

Si encuentra la bola original antes de que el jugador ejecute otro golpe con la *bola provisional*, el jugador debe abandonar la *bola provisional* y continuar con la original. Sin embargo, si el jugador ejecuta otro *golpe* con la *bola provisional* antes de que la original sea encontrada, se convierte en *bola en juego* porque estaba más cerca del *hoyo* que el punto donde se estimaba estaba la original (Regla 18.3c(2)).

En *match play*, si la *bola provisional* del jugador estaba más cerca del hoyo que la bola del *contrario*, este puede cancelar el golpe y hacer que el jugador juegue en el orden apropiado. (Regla 6.4a). No obstante, cancelar el *golpe* no cambiaría la condición de la bola original, que no está más *en juego*.

18.3c(2)/3 – Cuándo el Score con Bola Provisional Embocada Se Convierte en Score para el Hoyo

Mientras la bola original no haya sido encontrada dentro de límites, el score con una *bola provisional* que ha sido *embocada* se convierte en el score del jugador para el hoyo cuando el mismo la saca del *hoyo* dado que, en este caso, sacar la bola del hoyo es lo mismo que ejecutar un *golpe*.

Por ejemplo, en un hoyo corto, el golpe de salida de A puede estar *perdido*, por lo que juega una *bola provisional*, que es *embocada*. A no quiere buscar la bola original, pero su *contrario* B u otro jugador en *juego por golpes*, va a buscar la bola original.

Si el Jugador B encuentra la bola original del Jugador A antes de que este saque la *bola provisional* del *hoyo*, el Jugador A debe abandonar la *bola provisional* y continuar con la original. Si el Jugador A saca la bola del hoyo antes de que el Jugador B encuentre la original del Jugador A, el score de este para el hoyo es tres.

18.3c(2)/4 – Bola Provisional Levantada por el Jugador Después Se Convierte en la Bola en Juego

Si un jugador levanta su *bola provisional* cuando no puede hacerlo según las Reglas, y la *bola provisional* más tarde se convierte en la *bola en juego*, el jugador debe agregar un golpe de penalización según la Regla 9.4b (Penalización por Levantar o Mover la Bola) y debe *reponer* la bola.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, creyendo que su golpe de salida podría estar *perdido*, el jugador juega una *bola provisional*. El jugador encuentra una bola que cree es la original, ejecuta un golpe a la misma, levanta la *bola provisional*, y luego descubre que la bola que jugó no era la suya, sino una *bola equivocada*. Reinicia la búsqueda de la original pero no puede encontrarla dentro de los tres minutos.

Dado que la *bola provisional* se convirtió en la *bola en juego* bajo penalización de golpe y distancia, el jugador debe *reponer* la *bola provisional* y tiene un golpe de penalización según la Regla 9.4b.También tiene dos golpes de penalización por jugar *bola equivocada* (Regla 6.3c). El próximo *golpe* del jugador será el séptimo.

REGLA 19 Bola Injugable

Propósito de la Regla:

La Regla 19 cubre las distintas opciones de alivio que tiene un jugador para una bola injugable. Esta permite al jugador elegir la opción a utilizar – normalmente con un golpe de penalización – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalización).

19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Lugar Excepto en Área de Penalización

Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización según la Regla 19.2 o 19.3.

Se permite el alivio por bola injugable en cualquier lugar del *campo*, **excepto** en un *área de penalización*.

Si una bola está injugable en un *área de penalización,* la única opción de alivio que tiene el jugador es con penalización según la Regla 17.

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green

Un jugador puede tomar alivio por *bola injugable* bajo una de las tres opciones de las Reglas 19.2a, b o c, con **un golpe de penalización** en cada caso.

- El jugador puede tomar alivio según *golpe y distancia* bajo la Regla 19.2a, incluso si la bola original no ha sido encontrada e identificada.
- **Pero** para poder aliviarse en línea hacia atrás bajo la Regla 19.2b o alivio lateral bajo la Regla 19.2c, el jugador debe conocer la posición de su bola original.

19.2a Alivio según Golpe y Distancia

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

19.2b Alivio en Línea Hacia Atrás

El jugador puede *dropear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) detrás del punto de reposo de la bola original, dejando dicho punto entre el *hoyo* y el sitio donde la bola es *dropeada* (sin límite de distancia hacia atrás donde la bola puede ser *dropeada*). El punto en la línea donde la bola primero toca el suelo al *dropearse* crea un *área de alivio* que es de la *longitud de un palo* en cualquier dirección desde ese punto, pero con estos límites:

- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de reposo la bola original, y
  - >> Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**
  - >> Debe estar en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando fue *dropeada*.

19.2c Alivio Lateral

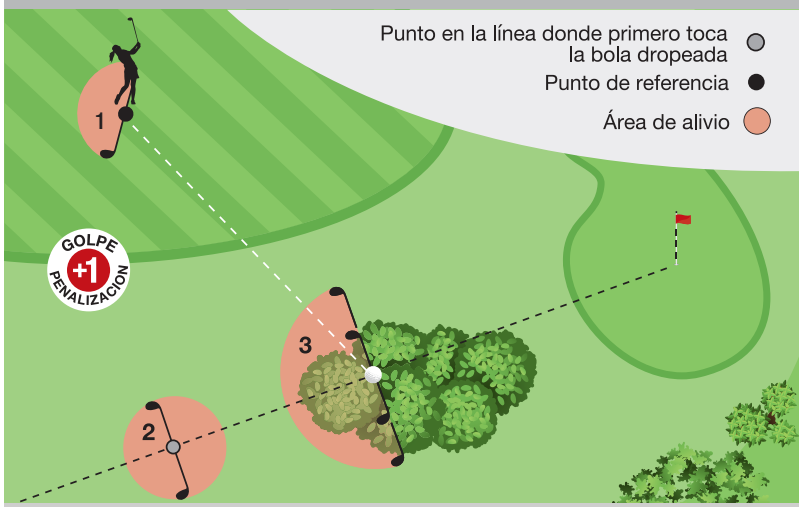
El jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* lateral (ver Regla 14.3):

- Punto de Referencia: punto en el que quedó en *reposo* la bola original. **Pero** cuando la bola reposa por encima del suelo, como en un árbol, el punto de referencia es el punto en el suelo directamente debajo de la bola.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de dos palos,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
  - >> No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - >> Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**
  - >> Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del *área de alivio* y en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropeó* en el *área de alivio*.

Ver Regla 25.4m (para jugadores que usan un dispositivo de movilidad con ruedas, la Regla 19.2c es modificada para expandir el área de alivio lateral a la longitud de cuatro palos).

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.2: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

DIAGRAMA 19.2: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN ÁREA GENERAL



Un jugador decide que su bola en un arbusto esta injugable. El jugador tiene **tres opciones**, en cada uno de los casos agregando un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando una bola desde un área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior.
(2) Tomar alivio en línea hacia atrás dropeando una bola detrás del punto de la bola original, manteniendo el punto de la bola original entre el hoyo y el punto donde la bola es dropeada.
(3) Tomar alivio lateral. El punto de referencia para aliviarse es el punto de la bola original, y una bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de la longitud de dos palos que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia.

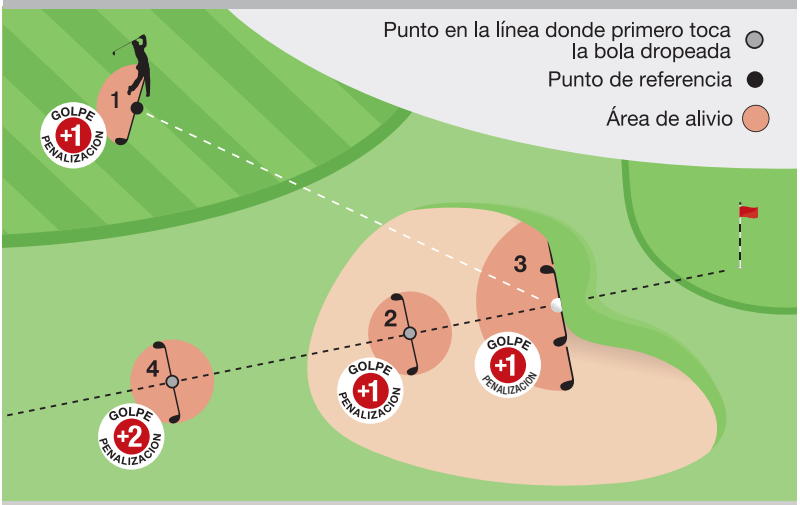
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Bunker

19.3a Opciones de Alivio Normales (Un Golpe de Penalización)

Cuando la bola de un jugador está en un *bunker*:

- El jugador puede aliviarse por *bola injugable* con **un golpe de penalización** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:
- La bola debe *dropearse* dentro y quedar en el *bunker* si el jugador toma alivio ya sea en línea hacia atrás (ver Regla 19.2b) o alivio lateral (ver Regla 19.2c).

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



Un jugador decide que su bola en el bunker esta injugable. El jugador tiene **cuatro opciones** en cada uno de los casos agregando un golpe de penalización. El jugador puede:

(1) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia.

(2) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio en linea hacia atrás en el bunker.

(3) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el bunker.

(4) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás afuera del bunker.

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

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador está en un bunker, con un **total de dos golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio fuera del bunker bajo el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla 19.2b.

Ver Regla 25.4n (para jugadores que usan un dispositivo de movilidad con ruedas, la opción adicional en línea hacia atrás en la Regla 19.3b se reduce a un golpe de penalización).

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.3: *Penalización General* según la Regla 14.7a.

Clarificaciones Regla 19.2: Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green

19.2/1 – No Hay Garantía de que Una Bola Estará Jugable Luego de Aliviarse por Bola Injugable

Al aliviarse por bola injugable, un jugador debe aceptar el resultado aunque sea desfavorable, como cuando la bola *dropeada* va a reposar a su posición original o en un mal lie en otra ubicación en el *área de alivio:*

- Una vez que la bola *dropeada* va a reposar en el *área de alivio*, el jugador tiene una nueva situación.
- Si el jugador decide que no puede o no quiere jugar la bola como reposa ahora, puede aliviarse nuevamente por bola injugable, con una penalización adicional, usando cualquier opción disponible según la Regla 19.

19.2/2 – La Bola Puede Ser Dropeada en Cualquier Área del Campo Cuando se Toma Alivio por Bola Injugable

Según las opciones de alivio por bola injugable, un jugador puede aliviarse *dropeando* una bola dentro del *área de alivio* en cualquier *área del campo*. Esto incluye aliviarse desde el *área general* y *dropear* directamente en un *bunker* o *área de penalización*, sobre un *green*, dentro de una *zona de juego prohibido* o sobre un *green equivocado*.

Sin embargo, si el jugador elige *dropear* dentro de una *zona de juego prohibido* o sobre un *green equivocado*, el jugador debe continuar tomando el alivio obligatorio de esa *zona de juego prohibido* o *green equivocado*.

Similarmente, si el jugador elige *dropear* en un *área de penalización* y no puede o no quiere jugar la bola de donde reposa ahora, la única opción es tomar alivio con penalización según *golpe y distancia* jugando desde donde se ejecutó el *golpe* anterior, porque:

- No puede aliviarse nuevamente por bola injugable porque dicho alivio no está permitido en un *área de penalización*.
- Alivio del *área de penalización* usando la opción en línea hacia atrás o lateral tampoco pueden hacerse, porque la bola no cruzó el borde del *área de penalización* antes de ir a reposar y por lo tanto no hay punto de referencia y no hay forma de estimar uno para tomar tal alivio.

Al aliviarse según *golpe y distancia*, el jugador tendrá otro *golpe* de penalización (además del primero por aliviarse por bola injugable).

19.2/3 – El Punto de Referencia de Golpe y Distancia No Cambia Hasta Ejecutar el Golpe

El punto de referencia usado al aliviarse según *golpe y distancia* no cambia hasta que el jugador ejecuta otro golpe a su *bola en juego*, aún si el jugador ha *dropeado* una bola según una Regla.

Por ejemplo, un jugador se alivia por una bola injugable y *dropea* una bola según la opción en línea hacia atrás o lateral. La bola *dropeada* queda dentro del *área de alivio,* pero rueda a una posición donde el jugador decide nuevamente que está injugable.

Con un golpe de penalización adicional el jugador puede utilizar nuevamente la opción en línea hacia atrás o lateral, o puede elegir la opción según *golpe y distancia* utilizando como punto de referencia donde la bola fue jugada por última vez antes de tornarse injugable por primera vez. Este punto de referencia para *golpe y distancia* no cambia porque el jugador no ejecutó un *golpe* a la bola *dropeada*.

El resultado sería diferente si el jugador hubiera ejecutado un *golpe* a la bola *dropeada*, porque ese punto hubiera sido el nuevo punto de referencia para alivio según *golpe y distancia*.

19.2/4 – Jugador Puede Aliviarse Sin Penalización Si Levanta Su Bola Para Aliviarse por Bola Injugable y Antes de Dropear Descubre que la Bola estaba en Terreno en Reparación

Si un jugador levanta su bola para aliviarse por bola injugable y luego descubre que estaba en *terreno en reparación* u otra *condición anormal del campo*, todavía puede aliviarse sin penalización según la Regla 16.1 en tanto no haya puesto todavía una *bola en juego* según la Regla 19 al aliviarse por bola injugable.

19.2/5 – Jugador Debe Encontrar la Bola para Usar las Opciones de Alivio En Línea Hacia Atrás o Lateral

Las opciones de alivio en línea hacia atrás y lateral según la Regla 19.2 y 19.3 no pueden aplicarse sin encontrar la bola original, en tanto ambas requieren usar el punto donde ésta se encuentra como punto de referencia para el alivio. Si alguna de esas opciones de alivio es usada para aliviarse por bola injugable con referencia a una bola que no es la del jugador, se lo trata como aliviándose según *golpe y distancia* ya que es la única Regla que puede aplicarse si el jugador no encontró la bola original.

Por ejemplo, el jugador encuentra una bola abandonada en un mal lie. Confundiéndola con su bola, decide tomar alivio lateral (Regla 19.2c), *sustituye* la bola y la juega. Mientras camina para jugar su próximo *golpe*, encuentra su bola. Como el jugador no sabía el punto donde reposaba la

bola original al momento que la otra bola fue *sustituida*, se lo trata como habiéndose aliviado según *golpe y distancia* y lo hizo en *lugar equivocado* (Regla 14.7).

En *match play*, el jugador pierde el hoyo por jugar desde *lugar equivocado*.

En *juego por golpes*, el jugador tiene un golpe de penalización por aliviarse según *golpe y distancia* (Regla 18.1) y otros dos golpes de penalización por hacerlo desde *lugar equivocado*. Si jugar desde *lugar equivocado* constituyó una *grave infracción*, el error debe ser corregido antes de ejecutar un *golpe* para iniciar otro hoyo, o para el hoyo final de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de score*.

19.2a/1 – Jugador Puede Aliviarse Según Golpe y Distancia Aun Cuando el Lugar del Golpe Anterior Esté Más Cerca del Hoyo de Donde Reposa la Bola

Si una bola va a reposar más lejos del *hoyo* que el lugar desde donde fue jugada, el alivio según *golpe y distancia* puede aún tomarse.

Ejemplos donde el alivio según *golpe y distancia* puede estar más cerca del *hoyo incluyen cuando*:

- El *golpe* de un jugador desde el *área de salida* golpea un árbol, rebota hacia atrás y va a reposar detrás del *área de salida*. El jugador puede jugar de nuevo desde el *área de salida* con un golpe de penalización.
- Un jugador tiene un putt barranca abajo y al jugar la bola va afuera del *green* a un mal lie o a un *área de penalización*. Puede jugar nuevamente desde el *green* con un golpe de penalización.

19.2a/2 – Alivio Según Golpe y Distancia está Permitido Solo en el Punto del Último Golpe

La opción de aliviarse según *golpe y distancia* para una bola injugable se aplica solo al lugar donde se ejecutó el último golpe; un jugador no puede volver hacia atrás al lugar de cualquier *golpe* anterior ejecutado antes del mismo.

Si la opción de alivio según *golpe y distancia* o en línea hacia atrás no son favorables, la única opción es tomar alivio lateral múltiples veces, con una penalización cada vez, hasta que el jugador pueda lograr que la bola vaya a una posición jugable.

VIII

Procedimientos para Jugadores y Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas

Regla 20

REGLA 20

Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Fallos 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 que en juego por golpes) que permiten a un jugador preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.

Esta Regla también cubre la función de los árbitros, quienes están autorizados a decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Los fallos de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.1a Los Jugadores Deben Evitar 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 un fallo en *match play* (ver Regla 20.1b(2)) o jugando dos bolas en *juego por golpes* (ver Regla 20.1c(3)).

20.1b Cuestiones de Reglas en Match Play

(1) **Resolviendo Cuestiones por Acuerdo**. Durante una *vuelta* los jugadores de un match pueden acordar cómo resolver una cuestión de Reglas:

- Dicho acuerdo es final, aunque luego resulte ser incorrecto según las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden ignorar cualquier Regla o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b(1)).

- **Pero** si un *árbitro* ha sido asignado a un match, debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a tiempo a su conocimiento (ver Regla 20.1b(2)) y los jugadores deben aceptar el fallo.

En ausencia de un *árbitro*, si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar un fallo según la Regla 20.1b(2).

(2) **Solicitando un Fallo Antes de que el Resultado del Match Sea Final**. Cuando un jugador quiere que un *árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *contrario*, puede solicitar un fallo.

Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar un fallo, notificando al *contrario* que posteriormente lo solicitará, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*.

Si un jugador solicita un fallo antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará un fallo solo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de cuándo el jugador toma conocimiento de los hechos que provocan la cuestión de Reglas:
  - >> Cuando el Jugador Toma Conocimiento de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último Hoyo del Match. Cuando el jugador toma conocimiento de los hechos, la solicitud del fallo debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo.
  - >> Cuando el Jugador Toma Conocimiento de los Hechos Durante o Después de la Finalización del Último Hoyo del Match. La solicitud del fallo debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5)).
- Si el jugador no hace la solicitud en ese tiempo, no se dará un fallo por parte del *árbitro* o del *Comité* y el resultado del/los hoyo/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador solicita un fallo sobre un hoyo anterior, solo será dado si se cumplen las siguientes tres circunstancias:

- El *contrario* infringió la Regla 3.2d(1) (informando un número de golpes incorrecto) o la Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalización),

- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera ejecutara un *golpe* para comenzar el hoyo que están jugando o, entre hoyos, el hoyo recién completado, y
- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita un fallo a tiempo (según se establece anteriormente).

(3) **Solicitud de Fallo Después de que el Resultado del Match es Final.** Cuando un jugador solicita un fallo después de que el resultado del match es final:

- El *Comité* le dará un fallo al jugador solo si se cumplen las siguientes dos condiciones:
  - >> 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) (informando un número de golpes incorrecto) o la Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalización) y conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final.
- No hay límite de tiempo para dar tal fallo.

(4) **No Hay Derecho a Jugar Dos Bolas**. Un jugador que no tiene certeza sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. Ese procedimiento solo se aplica en juego *por golpes* (Regla 20.1c).

20.1c Cuestiones de Reglas en Juego por Golpes

(1) **No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones de 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 tienen derecho a acordar una decisión sobre una cuestión de Reglas, y cualquier acuerdo que puedan alcanzar no es obligatorio para ningún jugador, un *árbitro* o el *Comité*.
- Un jugador debería consultar con el *Comité* cualquier cuestión de Reglas, antes de entregar su *tarjeta de score*.

(2) **Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competición**. Para proteger los intereses del resto de los jugadores:

- Si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora,

el jugador debería informar al otro jugador, a su *marcador*, a un *árbitro* o al *Comité*.

- Esto debería hacerse de forma rápida, tras conocer los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de score,* salvo que no sea posible hacerlo así.

Si el jugador no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si considera que es una grave falta de conducta, contraria al espíritu del juego.

(3) **Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder**. Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas después de que surge la duda y antes de ejecutar un *golpe*.
- El jugador debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.
- Si el jugador no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- El jugador deberá informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de score*, incluso si tiene el mismo score con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.
- Si el jugador ejecuta un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola:
  - >> Esta Regla no se aplica y el score que cuenta es el obtenido con la bola con la que el jugador ejecutó un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola.
  - >> **Pero,** el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada según esta Regla no es lo mismo que una *bola provisional* bajo la Regla 18.3.

(4) **Decisión del Comité sobre el Score para el Hoyo**. Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el *Comité* decidirá el score para el hoyo, de la siguiente forma:

- El score con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella.
- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para esa bola, cuenta el score obtenido con la otra bola, si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella.

- 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 score con la otra bola.
- Si existe una *grave infracción* al jugar las dos bolas desde *lugar equivocado*, el jugador está **descalificado**.
- Todos los golpes con la bola que no cuenta (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente incurrido por jugar esa bola), no cuentan en el score del jugador para el hoyo.

"Las Reglas permiten el procedimiento utilizado" significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y el juego estaba permitido desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso *en juego* bajo el procedimiento permitido, de la forma y en el lugar correctos, según las Reglas.

20.2 Fallos sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas

20.2a Fallos de un Árbitro

Un *árbitro* es una persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. El *árbitro* puede obtener la ayuda del *Comité* antes de dar un fallo.

El fallo del *árbitro* sobre los hechos o sobre cómo aplicar las Reglas debe ser aceptado por el jugador.

Un jugador no tiene derecho a apelar ante el *Comité* un fallo de un *árbitro,* pero luego de dar un fallo el *árbitro* puede:

- Tener una segunda opinión de otro *árbitro*, o
- Trasladar el fallo al *Comité* para su revisión,

pero no tiene la obligación de hacerlo.

La decisión de un *árbitro* es final, por lo que si un *árbitro*, por error, autoriza a un jugador a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. **Pero**, para cuando un fallo equivocado de un *árbitro* o el *Comité* será corregido, ver Regla 20.2d.

20.2b Fallos del Comité

Cuando no hay un *árbitro* para dar un fallo o cuando un *árbitro* traslada el mismo al *Comité*:

- El fallo será dado por el *Comité*, y

- El fallo del *Comité* es definitivo.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede trasladar el caso al Comité de Reglas de The R&A, cuya decisión es definitiva.

En primera instancia, se recomienda consultar a la Entidad Rectora Nacional, quien sólo en caso de duda presentará el tema a The R&A.

20.2c Aplicando el Estándar de "A Simple Vista" Cuando se Usa la Evidencia del Video

Cuando el *Comité* está decidiendo cuestiones de hecho al dar un fallo, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar "a simple vista":

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia se descartará, incluso si demuestra una infracción de las Reglas.
- **Pero,** incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar "a simple vista", seguirá habiendo infracción a 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 Fallos Equivocados y Errores Administrativos

(1) **Fallos Equivocados.** Un fallo equivocado ha ocurrido cuando un *árbitro* o el *Comité* han intentado aplicar las Reglas, pero lo hicieron incorrectamente. Ejemplos de fallos equivocados incluyen:

- Aplicando equivocadamente una penalización o dejando de aplicarla,
- Aplicando una Regla que no se aplica o que no existe, y
- Interpretando mal una Regla y aplicándola incorrectamente.

Si con posterioridad se descubre que un fallo dado por un *árbitro* o el *Comité* es incorrecto, se corregirá el fallo, si es posible, de acuerdo con las Reglas. Si es demasiado tarde para hacerlo, el fallo incorrecto se mantiene.

Si un jugador toma una acción infringiendo una Regla basándose en una razonable mala interpretación de las instrucciones de un *árbitro* o del *Comité* durante una vuelta, o mientras está interrumpido el juego según la Regla 5.7a (como levantar una *bola en juego* cuando no está permitido según las Reglas), no hay penalización y la instrucción se trata como un fallo incorrecto.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 6C (lo que el *Comité* debería hacer cuando ha habido un fallo incorrecto).

(2) **Errores Administrativos.** Error administrativo es un error de procedimiento en relación con la administración de la competición y no hay tiempo límite para corregir un error tal, aún cuando el resultado del match sea final o haya cerrado una competición *juego por golpes*. Un error administrativo es diferente a un fallo equivocado. Ejemplos de errores administrativos incluyen:

- Calcular mal el resultado de un desempate en *juego por golpes*.
- Calcular mal un hándicap, resultando ganador un jugador que no lo era.
- Entregando un premio a un jugador que no correspondía, por haber omitido publicar el score del ganador.

En estas situaciones, el error debería ser corregido y los resultados de la competición deberían modificarse en consecuencia.

20.2e Descalificando Jugadores Después de que el Resultado del Match o Competición es Final

(1) **Match Play.** No hay límite de tiempo para descalificar a un jugador según la Regla 1.2 (falta grave de conducta) o la Regla 1.3b(1) (deliberadamente dejar de aplicar una penalización o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalización que saben es aplicable).

Esto se puede hacer incluso después de que el resultado del match es final (ver Regla 3.2a(5)).

Para cuando el *Comité* tenga que dar un fallo, si una solicitud es hecha después de que el resultado del match es final, ver Regla 20.1b(3).

(2) **Juego por Golpes.** Normalmente, una penalización no debe ser añadida o corregida después de que una competición *juego por golpes* ha sido cerrada, que es:

- Cuando el resultado es final, en la forma establecida por el *Comité*, o
- En clasificaciones *juego por golpes*, seguidas por *match play*, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida para iniciar su primer match.

Pero, un jugador debe ser **descalificado**, incluso después de cerrarse la competición, si:

- Entregó un score para cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido. **Excepto** que el jugador no es descalificado si la razón del score más bajo es la exclusión de uno o más golpes de penalización

que el jugador no sabía que había incurrido antes de cerrada la competición (ver Regla 3.3b (3)),

- Sabía, antes de cerrarse la competición, que había infringido una Regla con una penalización de descalificación, o
- Acordó con otro jugador el ignorar cualquier Regla o penalización que ellos sabían se aplicaba (ver Regla 1.3b(1))

El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta grave de conducta) después de que la competición ha cerrado.

20.2f Jugador No Elegible

No hay límite de tiempo para corregir los resultados de una competición, cuando se determina que un jugador que ha competido no era elegible de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Esto se aplica, aunque el resultado del match sea final o la competición *juego por golpes* haya cerrado.

En esas circunstancias, el jugador, en lugar de ser descalificado, es tratado como si no hubiera participado de la competición y los resultados son modificados en consecuencia.

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas

Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación de forma razonable, justa y coherente con el tratamiento de situaciones similares en las Reglas.

Clarificaciones Regla 20.1: Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.1b(2)/1 – Pedido de Fallo Debe ser Hecho A Tiempo

Un jugador tiene derecho a conocer en todo momento el estado de su match o al menos saber que hay un fallo pendiente. Un pedido de fallo debe ser hecho a tiempo para evitar que un jugador intente aplicar penalizaciones más tarde en el match. Que un fallo sea dado depende de cuándo el jugador tuvo conocimiento de los hechos (no cuando supo que algo era penalizable) y cuándo fue hecho el pedido de fallo.

Por ejemplo, durante el primer hoyo de un match sin *árbitro*, el Jugador A levanta su bola apropiadamente para ver si estaba dañada según la Regla 4.2c(1), determina que está cortada y la *sustituye* con una nueva bola según la Regla 4.2c(2). Desconocido por el Jugador A, el Jugador B ve la condición de la bola original, y privadamente no acuerda con la evaluación del Jugador A. Sin embargo, el Jugador B decide pasar por alto la posible infracción y no le dice nada al Jugador A. Ambos jugadores *embocan* y juegan desde la siguiente *área de salida*.

Al terminar el último hoyo, el Jugador A es el ganador del match por uno arriba. Saliendo del *green*, cuando el *Comité* está disponible, el Jugador B cambia de idea y le dice al Jugador A que no está de acuerdo con la *sustitución* que hizo en el primer hoyo y que le va a pedir un fallo al *Comité*.

El *Comité* debería determinar que el pedido de fallo por parte del Jugador B no fue hecho a tiempo ya que conocía los hechos durante el juego del primer hoyo y subsecuentemente ejecutó un *golpe* en el segundo hoyo (Regla 20.1b(2)). Por lo tanto, el Comité debería decidir que no se dará un fallo.

El match se mantiene como se jugó con el Jugador A como ganador.

20.1b(2)/2 – Fallo Dado Luego de Completarse el Último Hoyo del Match Pero Antes de que el Resultado sea Final Puede Hacer que los Jugadores Reanuden el Match

Si un jugador se entera de una posible infracción a las Reglas por su *contrario* luego de completado lo que se pensó era el último hoyo del match, puede solicitar un fallo. Si el *contrario* había infringido las Reglas, el resultado del match ajustado puede requerir que los jugadores regresen al *campo* a reanudar el match.

Por ejemplo:

- En un match entre los Jugadores A y B, el Jugador B gana por un score de 5 y 4. Regresando al clubhouse y antes de que el resultado del match sea final, se descubre que el Jugador B tiene 15 palos en su bolsa. El Jugador A pide un fallo, y el *Comité* decide correctamente que el reclamo fue hecho a tiempo. Los jugadores deben regresar al hoyo 15 y reanudar el match. El resultado del match es ajustado deduciendo dos hoyos al Jugador B (Regla 4.1b(4)), quien ahora está 3 arriba con cuatro hoyos por jugar.
- En un match entre los Jugadores A y B, el Jugador B gana con un score de 3 y 2. Regresando al clubhouse, el Jugador A descubre que el Jugador B golpeó la arena con un swing de práctica en un *bunker* en el hoyo 14. El Jugador B había ganado ese hoyo. El Jugador A pide un fallo y el *Comité* decide correctamente que el reclamo fue hecho a tiempo, y que el Jugador B perdió el hoyo 14 por no informarle al

Jugador A sobre la penalización (Regla 3.2d(2)). Los jugadores deben regresar al hoyo 17 y reanudar el match. Como el resultado del match se ajusta cambiando el hoyo 14 donde el Jugador B en lugar de ganar, perdió el hoyo, el Jugador B ahora está 1 arriba con 2 hoyos por jugar.

20.1b(4)/1 – En Match Play no se Permite Jugar un Hoyo con Dos Bolas

El jugar dos bolas está limitado al *juego por golpes* porque cuando se está jugando un match, cualquier incidente en el mismo concierne solo a los jugadores involucrados, y los jugadores en el match pueden proteger sus propios intereses.

No obstante, si un jugador en un match no tiene certeza sobre el procedimiento correcto y juega el hoyo con dos bolas, el score con la original siempre cuenta si el jugador y el *contrario* plantean la situación al *Comité* y el *contrario* no objetó al jugador por jugar la segunda bola.

Sin embargo, si el *contrario* objetó que el jugador jugara una segunda bola y hace un pedido de fallo a tiempo (Regla 20.1b(2)), el jugador pierde el hoyo por jugar una *bola equivocada* en infracción a la Regla 6.3c(1).

20.1c(3)/1 – Cuando se Juegan Dos Bolas No Hay Penalización por Jugar una Bola que No Estaba en Juego

En *juego por golpes*, cuando un jugador no está seguro sobre qué hacer y decide jugar dos bolas, no tiene penalización si una de las bolas jugadas era su bola original que no estaba más *en juego*.

Por ejemplo, la bola de un jugador no es encontrada en un *área de penalización* luego de buscarla tres minutos, por lo que el jugador se alivia según la Regla de *área de penalización* (Regla 17.1c) y juega una bola *sustituta*. Luego, la bola original es encontrada en el *área de penalización*. No estando seguro de qué hacer, antes de ejecutar otro golpe, el jugador decide jugar la bola original como una segunda bola y elige la original para el score. Emboca con ambas bolas.

La bola jugada según la Regla 17.1c se convirtió en la *bola en juego* y el score con esa bola es el score del jugador para ese hoyo. El score con la bola original no puede contar porque la misma no era más la *bola en juego*. Sin embargo, el jugador no es penalizado por jugar la bola original como segunda bola.

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

La Regla 20.1c(3) requiere que el jugador decida jugar dos bolas antes de ejecutar un golpe de tal forma que su decisión de jugar dos bolas o elegir

cual contará en el score no esté influenciada por el resultado de la bola recién jugada. *Dropear* una bola no es equivalente a ejecutar un *golpe*.

Ejemplos de la aplicación de dicho requerimiento incluyen:

- La bola de un jugador va a reposar en un camino de carros pavimentado en el *área general*. Al aliviarse, el jugador levanta la bola, la *dropea* fuera del *área de alivio* requerida y juega. El *marcador* del jugador cuestiona el *dropeo* y le dice al jugador que puede haber jugado desde *lugar equivocado*.

  Inseguro sobre qué hacer, el jugador querría completar el hoyo con dos bolas. No obstante, es muy tarde para aplicar la Regla 20.1c(3) dado que ya se ha ejecutado un golpe y el jugador debe agregar la *penalización general* por jugar desde *lugar equivocado* (Regla 14.7). Si el jugador cree que ello puede ser una grave infracción, debería jugar una segunda bola según la Regla 14.7 para evitar una posible descalificación.

  Si el marcador del jugador cuestionó el dropeo antes de que el jugador ejecute un *golpe* a la bola y el jugador estaba inseguro sobre qué hacer, podría haber terminado el hoyo con dos bolas según la Regla 20.1c(3).

- La bola de un jugador reposa en un *área de penalización* definida por estacas rojas. Una de las estacas interfiere con el área de swing que pretende el jugador y este no sabe si puede remover la estaca. Ejecuta su próximo *golpe* sin quitar la estaca.

  En este punto el jugador decide jugar una segunda bola con la estaca removida y obtener un fallo del *Comité*. El *Comité* debería fallar que el score con la bola original es el que cuenta dado que la situación dudosa surgió cuando la bola estaba en el *área de penalización* con la estaca interfiriendo, y la decisión de jugar dos bolas debió hacerse antes de ejecutar un *golpe* a la bola original.

20.1c(3)/3 – El Jugador Puede Levantar la Bola Original y Dropearla, Colocarla o Reponerla Al Jugar Dos Bolas

La Regla 20.1c(3) no exige que la bola original sea la que debe jugarse tal como reposa. Típicamente, la bola original se juega como reposa, y la segunda bola se pone *en juego* según cualquier Regla que se esté aplicando. No obstante, poner la bola original *en juego* bajo la Regla también está permitido.

Por ejemplo, si un jugador no tiene certeza de si su bola reposa en una *condición anormal del campo* en el *área general*, puede decidir jugar dos bolas. El jugador puede luego aliviarse según la Regla 16.1b (Alivio de Condición Anormal del Campo) levantando, *dropeando* y jugando la

bola original y luego continuar colocando una segunda bola donde la bola original reposaba en el área dudosa y jugarla desde allí.

En un caso tal, el jugador no necesita marcar el punto de la bola original antes de levantarla, a pesar de que es recomendable hacerlo.

20.1c(3)/4 – Obligación del Jugador de Completar el Hoyo con la Segunda Bola Luego de Anunciar su Intención de Hacerlo y Elegir Cuál Bola Contaría

Luego que un jugador ha anunciado su intención de jugar dos bolas según la Regla 20.1c(3) y ha puesto una bola en *juego* o ha ejecutado un *golpe* a una de las bolas, está comprometido con el procedimiento de la Regla 20.1c(3). Si no juega o no *emboca* una de las bolas y esa bola es la que el *Comité* falla que habría contado, el jugador está descalificado por dejar de *embocar* (Regla 3.3c, Dejar de Embocar). Sin embargo, no hay penalización si el jugador no emboca una bola que no va a contar.

Por ejemplo, la bola de un jugador reposa en una depresión hecha por un vehículo. Creyendo que el área debería haber sido marcada como *terreno en reparación*, el jugador decide jugar dos bolas y anuncia que quisiera que la segunda bola contara. Luego ejecuta un *golpe* a la bola original desde la depresión. Después de ver el resultado de ese golpe, decide no jugar una segunda bola. A l terminar la vuelta, los hechos son reportados al *Comité*.

Si el *Comité* decide que la depresión es *terreno en reparación*, el jugador es descalificado por dejar de *embocar* con la segunda bola. (Regla 3.3c).

Sin embargo, si el *Comité* decide que la depresión no es *terreno en reparación*, el score del jugador con la bola original cuenta y no está penalizado por no jugar la segunda bola.

El resultado sería el mismo para un jugador que ejecutó un *golpe* o *golpes* con una segunda bola, pero la levantó antes de completar el juego del hoyo.

20.1c(3)/5 – La Bola Provisional Debe Usarse como Segunda Bola Cuando No Hay Certeza

A pesar de que la Regla 20.1c(3) establece que una segunda bola jugada bajo esa Regla no es lo mismo que una *bola provisional* según la Regla 18.3 (Bola Provisional), lo inverso no es cierto. A l decidir jugar dos bolas luego de jugar una *bola provisional* y no teniendo certeza si la original está *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*, el jugador debe tratar a la bola provisional como la segunda bola.

Ejemplos de utilizar una *bola provisional* como segunda bola, incluyen cuando:

- El jugador está inseguro de si su bola original está *fuera de límites*, por lo que completa el hoyo con la original y la *bola provisional*.
- Es *conocido* o *virtualmente cierto* para el jugador que su bola original, que no ha sido encontrada, está en una *condición anormal del campo* y está inseguro sobre qué hacer, por lo que completa el hoyo con la *bola provisional* y una segunda bola con alivio según la Regla 16.1e.

20.1c(3)/6 – Jugador Autorizado a Jugar Una Bola Según Dos Reglas Diferentes

Cuando un jugador no tiene certeza sobre el procedimiento correcto, se recomienda que juegue dos bolas según la Regla 20.1c(3). No obstante, no hay nada que impida a un jugador jugar una bola según dos Reglas diferentes y solicitar un fallo antes de entregar la *tarjeta de score*.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar a una posición injugable en un área que el jugador cree debería ser *terreno en reparación*, pero no está marcado. Inseguro de qué hacer y dispuesto a aceptar el golpe de penalización si no es *terreno en reparación*, el jugador decide usar una bola y *dropearla* en el área de alivio permitida para aliviarse del *terreno en reparación* (Regla 16.1) y simultáneamente en parte del *área de alivio* permitida para aliviarse por bola injugable (Regla 19.2) con un golpe de penalización.

Si el *Comité* decide que el área es *terreno en reparación*, el jugador no es penalizado por aliviarse por bola injugable. Si el *Comité* decide que el área no es *terreno en reparación*, el jugador tiene un golpe de penalización por el alivio por bola injugable.

Si el jugador usa el procedimiento más arriba explicado y la bola va a reposar a un punto donde hay interferencia de la condición (que debe dropear nuevamente según la Regla 16.1 pero no por la Regla 19.2) debería solicitar ayuda del *Comité* o jugar dos bolas según la Regla 20.1c(3).

IX

Otras Modalidades de Juego

Reglas 21–24

REGLA 21

Otras Modalidades de Juego por Golpes y Match Play Individuales

Propósito de la Regla:

La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en juego por golpes, donde la manera de registrar los resultados es diferente que en el juego por golpes normal: Stableford (puntos obtenidos en cada hoyo); Score Máximo (el score para cada hoyo está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (registrando en base a resultados hoyo por hoyo como en match play).

21.1 Stableford

21.1a Aspectos Generales del Stableford

El *Stableford* es una modalidad del *juego por golpes*, en la que:

- El score de un jugador o bando para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar los golpes del jugador o *bando* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización) en el hoyo con un score fijo establecido por el *Comité*, y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el mayor puntaje.

Se aplican las Reglas para *juego por golpes* (Reglas 1-20), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de las Regla 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*), y para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.1b Puntuación en Stableford

(1) **Cómo se Otorgan los Puntos**. Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo, al comparar el score del jugador con un score fijo establecido como objetivo para el hoyo, que es el par, a menos que el *Comité* establezca como objetivo un score fijo diferente:

Hoyo Jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del score establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del score establecido	1
El score establecido	2
Un golpe por debajo del score establecido	3
Dos golpes por debajo del score establecido	4
Tres golpes por debajo del score establecido	5
Cuatro golpes por debajo del score establecido	6

Un jugador que no *emboca* según 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 score resultará en cero puntos.

El hoyo está completado cuando el jugador emboca, o escoge no hacerlo, o cuando su score resultará en cero puntos.

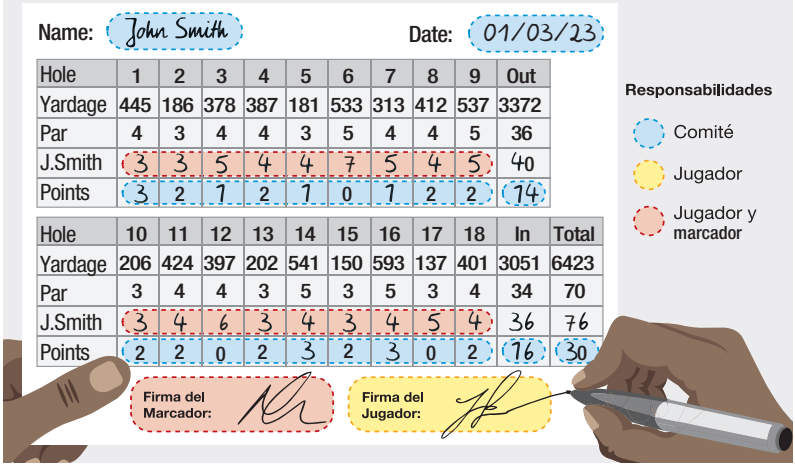
(2) **Registración del Score para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*:

- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando*:*
  - >> Cuando el Score Supondría la Obtención de Puntos. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.
  - >> Cuando el Score Supondría la Obtención de Cero Puntos. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score que implica la obtención de cero puntos.
- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score que implica la obtención de cero puntos.

El *Comité* es el responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada hoyo y, en una competición con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al score registrado para cada hoyo, antes de calcular el puntaje.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir, a los jugadores registrar los puntos obtenidos en cada hoyo en la *tarjeta de score*).

DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SCRATCH



Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	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
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	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
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

21.1c Penalizaciones en Stableford

Todas las penalizaciones que se aplican en *juego por golpes* se aplican en *Stableford* **excepto** que un jugador que quebrante cualesquiera de estas cinco Reglas no es descalificado, **pero** obtiene **cero puntos** en el hoyo donde ocurrió la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)),
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c),
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando es una *grave infracción* (ver Regla 14.7b), o
- No corregir el error de ejecutar un golpe en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Luego de aplicar cualquier golpe de penalización, el score Stableford del jugador para el hoyo no pude ser menor a 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 de un jugador en movimiento necesita ser *embocada* para obtener un punto en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene cero puntos en el hoyo.

21.1e Cuándo Finaliza la Vuelta en Stableford

La *vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o ya no puede obtener algún punto en ese hoyo.

21.2 Score Máximo

21.2a Aspectos Generales de Score Máximo

Score Máximo es una modalidad del *juego por golpes* en la que el score de un jugador o *bando* tiene fijado un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas para el *juego por golpes* (1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros, con* las modificaciones de las Reglas *22* (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

21.2b Registrando Scores en Score Máximo

(1) **Score del Jugador en el Hoyo**. El score del jugador para un hoyo se basa en su número de golpes (incluyendo *golpes* ejecutados y de penalización), **excepto** que registrara el score máximo incluso si su score real excede dicho número.

Un jugador que por cualquier razón no *emboca* según las Reglas, recibe el score máximo para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar el hoyo cuando su score ha alcanzado el máximo.

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca,* escoge no hacerlo o cuando su score ha alcanzado el máximo.

(2) **Score Registrado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*:

- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:
  - >> Cuando el Score es Inferior al Máximo. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.
  - >> Cuando el Score es Igual o Mayor al Máximo. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score igual o superior al máximo.
- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score igual o superior al máximo.

El *Comité* es el responsable de ajustar el score del jugador al máximo para cualquier hoyo en el que la *tarjeta de score* no contiene ningún score o uno superior al máximo y, en una competición con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap.

21.2c Penalizaciones en Score Máximo

Todas las penalizaciones que se aplican en *juego por golpes*, se aplican también al *Score Máximo,* **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero** obtiene el **score máximo** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* según 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 ejecutar un golpe en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el score de un jugador para un hoyo no puede exceder el score 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 registrar un score 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 score máximo en el hoyo.

21.2e Cuándo Finaliza la Vuelta en Score Máximo

La *vuelta* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya obtendrá el score máximo en el hoyo.

21.3 Par/Bogey

21.3a Aspectos Generales de Par/Bogey

Par/Bogey es una modalidad del *juego por golpes* en la que se registran resultados como en *match play,* donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes que un score 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 para juego por golpes (1-20), 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 Resultados en Par/Bogey

(1) **Cómo son Ganados o Perdidos los Hoyos**. El resultado es como en *match play*, los hoyos se ganan o se pierden comparando el número de golpes del jugador (incluyendo golpes ejecutados y de penalización) con el score fijo (típicamente par o bogey), establecido como objetivo por el *Comité*:

- Si el score del jugador es inferior al score fijo establecido, el jugador gana el hoyo.
- Si el score del jugador es igual que el score fijo establecido, se empata el hoyo.
- Si el score del jugador es superior al score fijo establecido o no tiene score registrado para el hoyo, el jugador pierde el hoyo.

Un jugador que no *emboca* según las Reglas por cualquier motivo pierde el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su score excede el score fijo (ya han perdido el hoyo).

El hoyo está completado cuando el jugador emboca, escoge no hacerlo o cuando su score excede el score fijo.

(2) **Score Registrado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*:

- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando:

>> Cuando el Score Resulta en Hoyo Ganado o Empatado. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.

>> Cuando el Score Resulta en Hoyo Perdido. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score con que se ha perdido el hoyo.

- Si Se Ha Completado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier número de *golpes* con los que ha perdido el hoyo.

El *Comité* es el responsable de decidir si el jugador ganó, perdió o empató cada hoyo y, en una competición con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al score registrado 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 score* con un score para un hoyo más bajo que el real, pero esto no afecta si el hoyo fue ganado, perdido o empatado, no hay penalización según la Regla 3.3b.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores, registrar el resultado de cada hoyo en la *tarjeta de score*).

21.3c Penalizaciones en Par/Bogey

Todas las penalizaciones que se aplican en *juego por golpes*, se aplican también al *Par/Bogey,* **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cinco Reglas no está descalificado, **pero pierde el hoyo** en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* según 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 ejecutar un golpe en orden incorrecto (ver Regla 22.3).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el jugador no puede hacer nada peor que perder el 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 que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalidad para esa persona y el jugador pierde el hoyo.

21.3e Cuándo Finaliza la Vuelta en Par/Bogey

La vuelta de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya ha perdido el hoyo.

21.4 Three-Ball Match Play

21.4a Aspectos Generales de Three Ball Match Play

Three-Ball es una modalidad de *juego match play* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra cada uno de los otros dos jugadores al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.

Se aplican las Reglas del *match play*, contenidas en las Reglas 1-20, a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se aplican en dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas en un match, podría entrar en conflicto al aplicarlas en el otro.

21.4b Jugando Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier match, el *contrario* que debería haber jugado primero puede cancelar el *golpe* según 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 para cada match.

21.4c Bola o Marcador de Bola Levantada o Movida por Un Contrario

Si un *contrario* incurre en **un golpe de penalización** por levantar la bola o *marcador de bola* o causar el *movimiento* de la bola o *marcador de bola* de un jugador bajo la Regla 9.5b o 9.7b, la penalización solo se aplica en el match con ese jugador.

El *contrario* no incurre en penalización en el match con el otro jugador.

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Aunque solo se incluyen específicamente ciertas modalidades de juego en las Reglas 3, 21, 22 y 23, el golf también se juega en muchas otras modalidades como scrambles y greensomes.

Las Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 9 (maneras recomendadas para adoptar las Reglas a otras formas de juego frecuentes).

Clarificaciones Regla 21: Otras Modalidades de Juego por Golpes y Match Play Individuales

21/1 – Un Jugador Puede Competir Simultáneamente En Múltiples Formatos de Juego por Golpes

Un jugador puede competir simultáneamente en múltiples formatos de competiciones de *juego por golpes*, como un *juego por golpes* normal, *Stableford*, *Score Máximo*, y *Par/Bogey*.

Clarificaciones Regla 21.4: Three Ball Match Play

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

En *three-ball match play*, como cada jugador está jugando dos matches distintos, pueden surgir situaciones que afecten a un match pero no al otro.

Por ejemplo, el Jugador A concede un *golpe*, hoyo o match al Jugador B. Esa concesión no tendría efecto en el match entre el Jugador A y el Jugador C o en el del Jugador B y el Jugador C.

REGLA 22 Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

Propósito de la Regla:

La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en match play o 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 Aspectos Generales de Foursomes

Foursomes (también conocido como Golpes Alternados) es una modalidad de juego por *compañeros* (tanto en *match play* o *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 que es tratada de la misma manera que lo es para un jugador individual), pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

Una variación de este es una modalidad de *match play,* conocida como Threesomes, donde un jugador compite individualmente contra un *bando* de dos *compañeros*, que juegan golpes alternados bajo estas Reglas específicas.

22.2 Aspectos Generales de Foursomes

Como ambos *compañeros* compiten como un solo *bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *bando* antes de que se ejecute el *golpe*, como *marcar* la posición de la bola y levantar, *reponer*, *dropear* 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* tiene permitido ayudar (tales como, dar y recibir *consejo* y llevar a cabo las otras acciones permitidas en la Regla 10), **pero** no deben dar cualquier ayuda que el *caddie* del otro *compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.
- Cualquier acción realizada o infracción a las Reglas por cualquiera de los *compañeros* o *caddies* se aplica al *bando*.

En *juego por golpes*, solo uno de los *compañeros* tiene que certificar los scores de los hoyos del *bando* en la *tarjeta de score* (ver Regla 3.3b).

22.3 El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada *golpe* para el *bando* de forma alternada:

- Los *compañeros* deben alternar el orden en que ellos jugarán 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, es jugado nuevamente o en otra forma no cuenta bajo cualquier Regla (excepto cuando un *golpe* se realiza en el orden incorrecto infringiendo esta Regla), el mismo *compañero* que realizó el *golpe* debe realizar el siguiente *golpe* para el *bando*.
- Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe jugarla el *compañero* a quien le toca jugar el siguiente *golpe* del *bando*.

Cualquier golpe de penalización para el *bando* no afecta el orden de juego alternado de los *compañeros*.

Penalización por Ejecutar un Golpes en Orden Incorrecto Infringiendo la Regla 22.3: *Penalización General.*

En *juego por golpes*, el bando debe corregir el error:

- El *compañero* que debía jugar debe ejecutar un *golpe* desde donde el *bando* jugó el primer *golpe* en orden incorrecto (ver Regla 14.6).
- El *golpe* ejecutado en orden incorrecto y cualquier otro hasta corregir el error (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización incurridos únicamente por jugar esa bola) no cuentan.

- Si el *bando* no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o para el último hoyo de la *vuelta,* antes de entregar su *tarjeta de score*, está **descalificado**.

22.4 Iniciando 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 quién debe hacerlo.

La vuelta del *bando* comienza cuando ese *compañero* ejecuta un *golpe* para comenzar el primer *hoyo* del *bando*.

22.4b Hora de Salida y Lugar de Salida

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *compañero* dependiendo de quién jugará primero para el *bando*:

- El *compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora fijada y en el lugar de salida, y debe comenzar a esa hora (no antes).
- El *compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida ya sea en el lugar de salida o a lo largo del hoyo cerca de donde espera quede en *reposo* la bola jugada desde el *área de salida*.

Si cualquiera de los *compañeros* no está presente de esa forma, el *bando* infringe la Regla 5.3a.

22.5 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 a 14.

22.6 Restricciones del Jugador a Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4), un jugador no debe pararse sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola mientras su compañero está ejecutando un *golpe*, para obtener información para el próximo *golpe* del *bando*.

Penalización por Quebrantar la Regla 22.6: *Penalización General.*

Clarificaciones Regla 22.3: El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes

22.3/1 – Cuando se Juega Nuevamente desde el Área de Salida en un Mixed Foursomes la Bola Debe ser Jugada desde la Misma Área de Salida

Al jugar mixed *foursomes* donde se utilizan diferentes *áreas de salida* para mujeres y hombres, si, por ejemplo, un hombre juega desde el *área de salida* definida con marcas verdes y envía su golpe *fuera de límites*, la mujer debe jugar el próximo *golpe* desde el *área de salida* verde.

22.3/2 – Decidiendo Qué Bola Está en Juego Cuando Ambos Compañeros en Foursomes Jugaron el Golpe de Salida Desde la Misma Área de Salida

Si tanto el jugador como el *compañero* por error juegan el golpe de salida desde la misma *área de salida*, debe determinarse de quien era el turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* en el Bando A -B. El jugador A juega primero y luego el Jugador B juega desde la misma *área de salida*.

- Si era el turno de juego del Jugador A, la bola del Jugador B sería la *bola en juego* del bando bajo penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.1). El bando tiene 3 y luego es el turno de juego del Jugador A.
- Si era el turno de juego del Jugador B, el *bando* pierde el hoyo en *match play* o tiene dos golpes de penalización en *juego por golpes* por jugar en orden incorrecto cuando el Jugador A jugó primero, En *juego por golpes*, la bola del Jugador B es la bola en *juego del bando*, que tiene tres golpes y es el turno de juego del Jugador A para continuar jugando.

22.3/3 – Jugador No Puede Errar Intencionalmente a la Bola para que Su Compañero Pueda Jugar

Un jugador no puede cambiar de quien es el turno de juego errándole intencionalmente a la bola. Un "*golpe*" es el movimiento hacia adelante de un palo hecho para golpear la bola. Por lo tanto, si un jugador le erra intencionalmente a la bola, no ha ejecutado un golpe y todavía es su turno de juego.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* en el *bando* A-B. Si el Jugador A le erra a la bola a propósito para que el Jugador B pueda jugar ese golpe, no ha ejecutado un *golpe* porque no tuvo intención de golpear la bola. Si subsecuentemente el Jugador B juega la bola, el *bando* A -B tiene la *penalización general* porque aún era el turno de juego del Jugador A.

Sin embargo, si el Jugador A intenta pegarle a la bola y accidentalmente le erra, ha ejecutado un *golpe* y es el turno de juego del Jugador B.

22.3/4 – Cómo Proceder Cuando la Bola Provisional Fue Jugada por el Compañero Equivocado

Si un *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe ser jugada por el *compañero* que debe jugar el próximo *golpe del bando*.

Por ejemplo, el Jugador A y el Jugador B son *compañeros* en del bando A-B. El Jugador A juega su bola y hay dudas de si su bola está *fuera de límites* o *perdida* afuera de un *área de penalización*. Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, el Jugador B debe jugarla. Si por error, la juega el Jugador A, no hay penalización si la bola original es encontrada y la *bola provisional* no se convierte en bola en juego.

Sin embargo, si la bola original está *perdida* y la *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, dado que el Jugador A jugó la *bola provisional*, el *bando* pierde el hoyo en *match play* o tiene dos golpes de penalización en *juego por golpes* por jugar en orden incorrecto. En *juego por golpes* la *bola provisional* debe abandonarse y el Jugador B debe regresar al lugar del último *golpe* del Jugador A y poner una *bola en juego*. (Regla 18.2b).

REGLA 23 Four-Ball

Propósito de la Regla:

La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en match play o juego por golpes), donde los compañeros compiten como un bando, cada uno jugando una bola individualmente. El score del bando para un hoyo es el más bajo de los compañeros para ese hoyo.

23.1 Aspectos Generales de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *match play* o *juego por golpes*) involucrando *compañeros* donde:

- Dos *compañeros* compiten juntos como *bando* y cada jugador juega su propia bola, y
- El score de un *bando* para un hoyo es el 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 este es una modalidad *match play* 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 según 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 Scoring in Four-Ball

23.2a Score del Bando para el Hoyo en Match Play y Juego por Golpes

- Cuando Ambos Compañeros Embocan o De Otra Forma Completan el Hoyo De Acuerdo a las Reglas. El score más bajo es el score del bando para el hoyo.

- Cuando Solo Un Compañero Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El score de ese *compañero* es el del *bando* para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- Cuando Ninguno de los Compañeros Emboca o De Otra Forma Ninguno Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El *bando* no tiene un score para el hoyo, lo que significa:
  - >> En *match play*, el *bando* **pierde el hoyo**, salvo que el *bando contrario* ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.
  - >> En *juego por golpes*, el *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo de acuerdo con la Regla 3.3c.

23.2b de Score del Bando en Juego por Golpes

(1) **Responsabilidad del Bando.** Los scores gross del *bando* deben registrarse para cada hoyo en una sola *tarjeta de score*.

Para cada hoyo:

- El score gross de al menos uno de los *compañeros* debe registrarse en la *tarjeta de score*.
- No hay penalización por registrar el score de más de un *compañero* en la *tarjeta de score*.
- Cada score en la *tarjeta de score* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, el bando está **descalificado**.
- No es suficiente registrar un score como resultado del *bando* en general.

Solo uno de los *compañeros* necesita certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score* del *bando* según la Regla 3.3b(2).

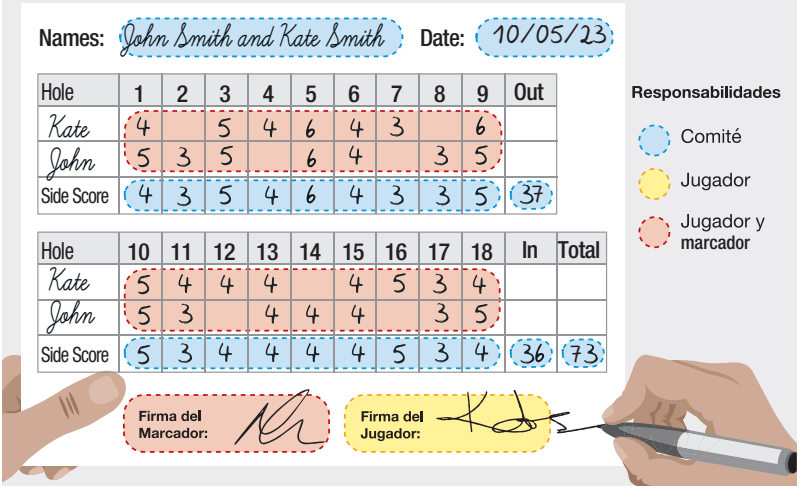
(2) **Responsabilidad del Comité.** El *Comité* es responsable de decidir qué score cuenta para el *bando* en cada hoyo, incluyendo la aplicación del hándicap para cualquier competición con hándicap.

- Si solo se registró un score para el hoyo, ese es el que cuenta para el *bando*.
- Si el score de ambos *compañeros* se registró para el hoyo:
  - >> Si son diferentes, el score más bajo (gross o neto) contará para el *bando*.

>> Si ambos scores son iguales, el *Comité* puede hacer contar cualquiera de ellos. Si el seleccionado resultara ser incorrecto por cualquier razón, el *Comité* seleccionará el otro.

Si el score que cuenta para el *bando* no es claramente identificable como el que un *compañero* individualmente consiguió o si ese *compañero* es descalificado para el juego del hoyo, el bando está **descalificado**.

DIAGRAMA 23.2b: REGISTRANDO SCORES EN FOURBALL JUEGO POR GOLPES SCRATCH



23.2c Cuando no se Aplica la Regla 11.2 en Four-Ball

La Regla 11.2 no se aplica a esta situación:

Cuando el *compañero* de un jugador ya ha completado el hoyo y la bola en movimiento del jugador que necesita ser *embocada* para que cuente en el hoyo es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y la bola del jugador no cuenta para el *bando*.

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado

23.3a Cuándo Empieza la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* comienza cuando uno de los *compañeros* ejecuta un *golpe* para comenzar su primer hoyo.

23.3b Cuándo Termina la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* termina:

- En *match play,* cuando:
  - >> Cualquiera de los dos *bandos* ha ganado el match (ver Regla 3.2a (3)), o
  - >> El match está empatado luego del hoyo final, y las Condiciones de la Competición dicen que un match puede terminar empatado (ver Regla 3.2a(4)).
- En *juego por golpes,* cuando el *bando* completa el hoyo final, ya sea porque ambos *compañeros embocaron* (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b) o porque un *compañero* ha *embocado en el hoyo final y* el otro elige no hacerlo.

23.3c Cuándo el Hoyo Está Completado

(1) **Match Play.** Un *bando* ha completado un hoyo cuando:

- Ambos *compañeros* han *embocado* o sus próximos *golpes* han sido concedidos.
- Un *compañero* ha *embocado* o se le concedió el próximo *golpe*, y el otro *compañero* opta por no *embocar* o tiene un score que no puede contar para el *bando*, o
- El resultado del hoyo está decidido (como cuando el score del otro *bando* para el hoyo es más bajo que el que el *bando* podría hacer).

(2) **Juego por Golpes.** Un *bando* ha completado un hoyo cuando uno de los *compañeros* ha *embocado* y el otro también ha *embocado* o elige no hacerlo, o está descalificado para el hoyo.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

El *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *vuelta*. No es necesario que ambos *compañeros* estén presentes o, si lo están, que ambos jueguen en cada hoyo.

Si un *compañero* está ausente y luego llega a jugar, solo puede incorporarse entre dos hoyos al juego para el *bando*, lo cual significa que:

- Match Play – Antes de Que Algún Jugador del Match Comience el Hoyo. Si el *compañero* llega después de que algún jugador de cualquier *bando* del match ha comenzado el juego del hoyo, ese *compañero* no puede jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.
- Juego por Golpes – Antes de Que su Compañero Comience el Hoyo. Si el *compañero* llega después de que el otro *compañero* haya comenzado el juego del hoyo, no puede jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.

Un *compañero* que llega y que no está autorizado a jugar un hoyo puede dar *consejo* o ayuda al otro *compañero,* y tomar otras acciones para el otro *compañero* en ese hoyo (ver Reglas 23.5a y 23.5b).

Penalización por Ejecutar un *Golpe* Cuando No Tiene Permitido Jugar el Hoyo en Infracción a 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 él mismo puede hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* la posición de la bola y levantar, *dropear* y colocar la bola.
- Un jugador y su *caddie* pueden ayudar al *compañero* de la misma manera que el *caddie* del *compañero* tiene permitido ayudar (como dar y solicitarle *consejo* y llevar a cabo otras acciones permitidas bajo la Regla 10), **pero** no debe proporcionar cualquier ayuda que este no tenga permitido dar bajo las Reglas.

En *juego por golpes,* los *compañeros* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola en el *green* para 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:
  - >> *Mejorando* las *condiciones que afectan al golpe* a ejecutar por el *compañero,*
  - >> Causando accidentalmente el movimiento de la bola del *compañero,* o
  - >> No *marcando* la posición de la bola del *compañero* antes de levantarla.

Esto también se aplica a las acciones efectuadas por el *caddie* del jugador sobre la bola del *compañero*, que infringirían una Regla si hubiesen sido realizadas por el *compañero* o su *caddie*.

Si las acciones del jugador o su *caddie* afectan al juego, tanto de su bola como la 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 consideren mejor.

Esto significa que cuando es el turno de juego de un jugador según la Regla 6.4a (*match play*) o 6.4b (*juego por golpes*), puede jugar el jugador o su *compañero*.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder un Golpe en Match Play:

- Un jugador no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto pudiera ayudar a su *compañero*.
- Si el jugador lo hace, su score para el hoyo cuenta sin penalización, **pero** el score del *compañero* 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 a 14.

23.8 Restricciones del Jugador o a Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe

Además de las limitaciones de la Regla 10.2b(4) un jugador no debe pararse sobre o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola, mientras su compañero está ejecutando un golpe para obtener información para el próximo *golpe* del jugador.

Penalización por Quebrantar la Regla 23.8: *Penalización General.*

23.9 Cuando La Penalización se Aplica Solo a un Compañero o a Ambos

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 descriptas en (2).

- Los golpes de penalización se añaden solo al score del jugador y no al del *compañero*.

- En *match play*, un jugador que incurre en la ***penalización general* (pérdida del hoyo)** no tiene score que cuente para el *bando* en ese hoyo, **pero** esta penalización no afecta a su *compañero*, que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

(2) **Tres Situaciones en las Que la Penalización del Jugador También se Aplica al Compañero.**

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo). En *match play*, el *bando* incurre en la penalización (**ajustando el resultado del match**); en *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* o *juego por golpes*, el *compañero* incurre en la **misma penalización** que el jugador.
- En Match Play, Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del Contrario. El *compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.

Excepción – Jugador que Ejecuta Golpe a Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego del Compañero o Perjudica al Juego del Contrario:

- Solo el jugador (no el *compañero*) incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 6.3c.
- Esto se cumple incluso si la bola jugada como *bola equivocada* es del *compañero*, un *contrario* o cualquier otra persona.

23.9b Penalizaciones de Descalificación

(1) **Cuándo la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando**. Un *bando* está **descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1.2 Estándares de Conducta del Jugador
- Regla 1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe
- Regla 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego
- Regla 4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta
- Regla 4.3 Uso del Equipamiento
- Regla 5.6a Demora Irrazonable
- Regla 5.7b Que Deben Hacer los Jugadores Cuando el Comité Suspende el Juego
- Regla 6.2b Reglas del Área de Salida

Solo en Match Play:

- Regla 3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Solo en Juego por Golpes:

- Regla 3.3b(2) Responsabilidades del Jugador: Certificando y Entregando la Tarjeta de Score.
- Regla 3.3b(3) Score incorrecto para un Hoyo.
- Regla 5.2b Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas
- Regla 23.2b Tarjeta de score del Bando en 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 Empezando y Terminando una Vuelta
- Regla 5.4 Jugando en Grupos
- Regla 5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego
- Regla 5.7c Que Deben Hacer los Jugadores Cuando se Reanuda el Juego

Solo en Juego por Golpes:

Un *bando* está **descalificado** si, en el mismo hoyo, ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 3.3c Dejar de Embocar
- Regla 6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del Área de Salida
- Regla 6.3c Bola Equivocada
- Regla 14.7 Jugando Desde Lugar Equivocado
- Regla 20.1c(3) No Informar el Juego de Dos Bolas

(3) **Cuando la Infracción de Un Jugador Significa Que No Tiene un Score Válido para el Hoyo.** En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con penalización de descalificación, el jugador no está descalificado, **pero** el score de ese jugador para el hoyo en el que se produjo la infracción no cuenta para el *bando*.

En *match play*, si ambos *compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo hoyo, el *bando* **pierde el hoyo**.

Clarificaciones Regla 23.2: Registrando Scores en Four Ball

23.2a/1 – Resultado del Hoyo Cuando Ninguna Bola es Embocada Correctamente

En *Four-Ball match play* si ningún jugador completa el hoyo, el *bando* cuyo jugador fue el último en levantar la bola o ser descalificado para el hoyo, gana el hoyo.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un *Four-Ball* match. En un hoyo dado, por error el Jugador A juega la bola del Jugador C y este último juega la bola del Jugador A y ambos *embocan* con esas bolas. El Jugador B y el Jugador D fueron a un *área de penalización* y ambos levantaron bola. Durante el juego del siguiente hoyo, los jugadores A y C advierten que ambos jugaron una *bola equivocada* en el hoyo anterior.

El fallo es que los Jugadores A y C están descalificados del hoyo anterior. Por lo tanto, si el Jugador B levantó su bola antes que el Jugador D, el *Bando* C-D ganó el hoyo y si el Jugador D levantó antes que el Jugador B, el *Bando* A -B ganó el hoyo. Si no puede determinarse que jugador levantó primero, el *Comité* debería fallar que el hoyo fue empatado.

23.2b/1 – El Score para el Hoyo Debe Estar Identificado con el Compañero Correcto

En *Four-Ball* juego por *golpes*, los *compañeros* deben entregar una *tarjeta de score* con el score correcto para cada hoyo e identificando al *compañero* que lo produjo. Los siguientes son ejemplos de registrar scores en *Four-Ball* basados en cómo la *tarjeta de score* fue completada y entregada por el *Bando* A-B:

- En una competición con hándicap, el Jugador A y el Jugador B embocaron en 4 golpes cada uno en un hoyo donde el Jugador B recibía un golpe de hándicap, no así el Jugador A. El *marcador* anotó un score gross de 4 al Jugador A, y no un score gross al Jugador B, y un score neto para el *bando* de 3. *La tarjeta de score* fue entregada al *Comité*.

  El fallo es que el score 4 del Jugador A es el score del *bando* para el hoyo. Solo el *Comité* tiene la responsabilidad de aplicar cualquier golpe de hándicap. El score del *bando* es 4 ya que está adjudicado al Jugador A. El registro neto de 3 por parte del *marcador* es irrelevante.

- En un hoyo, el Jugador A levanta su bola y el Jugador B *emboca* en 5 golpes. El *marcador* registra un score de 6 para el Jugador A y un 5 para el Jugador B. La *tarjeta de score* es entregada con esos scores registrados.

No hay penalización porque el score del *compañero* que cuenta para el *bando* en ese hoyo está registrado correctamente.

- En un hoyo, el Jugador A levanta y el Jugador B *emboca* en 4 golpes. Por error, el *marcador* registra un score de 4 para el Jugador A y ningún score para el Jugador B. La *tarjeta de score* se retorna de esa forma.

  El fallo es que el *bando* está descalificado porque el score para el *bando* en ese hoyo se adjudicó al Jugador A, quien no completó el juego del hoyo.

23.2b/2 – Aplicación de la Excepción a la Regla 3.3b(3) por Entregar una Tarjeta de Score Incorrecta

Las siguientes situaciones ilustran como las Reglas 3.3b(3) (Score Equivocado para un Hoyo) y 23.2b serán aplicadas. En todos los casos, el *bando* A -B entrega una *tarjeta de score* con un score incorrecto en un hoyo y el error es descubierto antes de cerrada la competición.

- El Jugador A entrega un score de 4 y el Jugador B entrega un score de 5. En un *bunker* el Jugador A tocó arena con un palo al hacer el backswing para un *golpe* y antes de entregar la *tarjeta de score* sabía la penalización por infracción a la Regla 12.2b(1) (Restricciones sobre Tocar Arena en un Bunker), pero no la incluyó en su score para el hoyo.

  La Excepción a la 3.3b(3) no se aplica porque el Jugador A sabía sobre la penalización y el *bando* es descalificado según la Regla 23.2b.

- El Jugador A entrega un score de 4 y el Jugador B entrega un score de 5. El Jugador A infringió la Regla 12.2b(1) por tocar arena en el *bunker* al hacer un swing de práctica, pero ninguno de los *compañeros* sabía de la penalización antes de entregar la *tarjeta de score*. La Excepción a la Regla 3.3b(3) se aplica. Como el score del Jugador A era el que contaba para el hoyo, el *Comité* debe aplicar la *penalización general* al score del Jugador A en ese hoyo por infracción a la Regla 12.2b(1).

  Por lo tanto, el score del *bando* para el hoyo es 6. Las Reglas solo permiten revertir al score del Jugador B si el score de ambos *compañeros* en ese hoyo fue el mismo (Regla 23.2b(2)).

- El Jugador A entrega un score de 4 y el Jugador B entrega un score de 6. El Jugador A *movió* su bola mientras quitaba un *impedimento suelto* quebrantando la Regla 15.1b. El Jugador A *repuso* la bola, pero no sabía que tenía un golpe de penalización. El Jugador B presenció todo el incidente y sabía sobre la penalización. La *tarjeta de score* fue

entregada con un score de 4 para el Jugador A y 6 para el Jugador B. El score del Jugador A debería haber sido 5 con el golpe de penalización incluido.

La Excepción a la Regla 3.3b(3) no se aplica dado que el Jugador B sabía del incidente y de la penalización resultante que debería haberse aplicado al Jugador A. El *bando* es descalificado según la Regla 23.2b.

- Cada uno de los Jugadores A y B entregaron un score de 4. El Jugador A levantó su bola en el *área general* para identificarla, pero el levantarla no era razonablemente necesario para su identificación. Antes de entregar la *tarjeta de score*, ninguno de los jugadores sabía de la penalización por infracción a la Regla 7.3.

  Desde que ambos scores en la *tarjeta de score* son los mismos, el *Comité* puede tener en cuenta cualquiera de ellos. Si el *Comité* tuvo en cuenta el score del Jugador A, que más tarde se encontró que era equivocado, el *Comité* tendrá en cuenta el score del Jugador B que es correcto, y no hay penalización para el *bando*.

Clarificaciones Regla 23.4: Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

23.4/1 – Determinación del Hándicap Asignado en Match Play Si Un Jugador No Puede Competir

Si, en un match *Four-Ball* con hándicap, el jugador con el hándicap más bajo no puede competir, el jugador ausente no es descartado dado que puede comenzar el juego para el *bando* entre el juego de dos hoyos, que en *match play* significa que puede hacerlo solamente antes de que cualquier jugador o *bando* haya iniciado el juego de un hoyo.

Los golpes de hándicap se calculan como si los cuatro jugadores estuvieran presentes. Si se declara un hándicap equivocado del jugador ausente, se aplica la Regla 3.2c(1) (Declarando Hándicaps).

Clarificaciones Regla 23.6: Orden de Juego del Bando

23.6/1 – Abandonando el Derecho a Jugar en Cualquier Orden que el Bando Determine como Mejor

En un *four-ball* match, si un *bando* abandona su derecho a jugar, al decir expresa o implícitamente, que el jugador de ese *bando* cuya bola está más lejos del *hoyo* no terminará el hoyo, ese jugador ha abandonado el derecho a terminar el hoyo y el bando no puede cambiar dicha decisión luego que un *contrario* ha jugado.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando contra el *Bando* C-D en un *four-ball* match. Las cuatro bolas están en el *green* y los Jugadores A, B y D tienen dos golpes, mientras que el Jugador C tiene cuatro. Las bolas de los Jugadores A y C están a más o menos tres metros del *hoyo*, la bola del Jugador B está a 60 centímetros del hoyo y la de D a 90 centímetros. El Jugador C levanta su bola. El jugador A sugiere que deberían jugar los Jugadores B y D. Luego de que el Jugador D juega, el Jugador A ha abandonado su derecho a jugar y su score no puede contar para el *bando* (por ejemplo, si el Jugador B erra su putt). El resultado hubiera sido diferente si el Jugador B hubiera estado más lejos del hoyo que el Jugador D. Si el Jugador B jugaba primero el putt y lo fallaba, el Jugador A aún hubiera tenido el derecho a terminar el hoyo si lo hacía antes que el Jugador D jugara.

23.6/2 – Los Compañeros No Deben Demorar Irrazonablemente el Juego Cuando Juegan En el Orden que Consideran Ventajoso

Ejemplos de situaciones donde los *compañeros* del *Bando* A-B juegan en el orden que ellos determinan como mejor, pero pueden ser penalizados según la Regla 5.6a por demorar irrazonablemente el juego, incluyen cuando:

- El golpe de salida del Jugador A en un par 3 que se juega enteramente sobre un *área* de penalización va a reposar a la misma, mientras que el golpe de salida del Jugador B va al *green*. El bando se dirige al *green* sin que el Jugador A juegue su bola según la Regla de *área de penalización*. El Jugador B se toma cuatro putts para completar el *hoyo*. Luego el Jugador A decide salir del *green*, volver al *área de salida* y poner otra *bola en juego*.
- Luego de sus golpes de salida, la bola del Jugador A está a 220 yardas del *hoyo* y la bola del Jugador B a 240 yardas. El Jugador A juega su segundo *golpe* antes de que el Jugador B juegue. La bola del Jugador A va a reposar a 30 yardas del *hoyo* y el *bando* decide que el Jugador A vaya hacia adelante y juegue su tercer golpe.

23.6/3 – Cuando un Bando en Match Play Puede Tener Golpe Cancelado por el Contrario

Cuando ambos jugadores de un *bando* juegan desde afuera del *área de salida* en un *four-ball* match, solo el último *golpe* jugado puede ser cancelado según la Regla 6.1b.

Por ejemplo, en un *four-ball* match con el *Bando* A -B jugando con el *Bando* C-D, si los Jugadores A y B juegan desde afuera del *área de salida* siendo el Jugador A el primero en jugar, el *Bando* C-D puede cancelar el *golpe* del Jugador B, pero no el del Jugador A.

La Regla 6.1b requiere que la cancelación de un golpe sea hecha inmediatamente. Esto también se aplica si, durante el juego del hoyo, los Jugadores A y B jugaron cuando era el turno tanto del Jugador C como del Jugador D.

Clarificaciones Regla 23.7: Los Compañeros Pueden Compartir Palos

23.7/1 – Los Compañeros Pueden Continuar Dándose Consejo y Compartiendo Palos Luego de que el Match Terminó en una Competición Simultánea

Cuando se juegan simultáneamente matches *Four-Ball* e individuales, los dos jugadores de un *bando* no son más *compañeros* luego de terminado el match *Four-Ball*. No obstante, todavía tienen permitido darse *consejo* uno a otro y compartir palos por lo que resta de ambos matches individuales.

Por ejemplo, el *Bando* A -B está jugando contra el *Bando* C-D en un match *Four-Ball* y simultáneamente matches individuales del Jugador A contra el Jugador C y el Jugador B contra el Jugador D, ambos matches a 18 hoyos. Los Jugadores A y B están compartiendo los 14 palos que trajo el Jugador A. Si el match *Four-Ball* termina en el hoyo 16, pero ambos matches individuales están empatados, los Jugadores A y B pueden continuar usando los palos seleccionados para el juego (los compartidos) y darse consejo uno a otro, más allá de que no continúan siendo *compañeros*.

23.8 Restricciones del Jugador a Pararse Detrás del Compañero Cuando se Ejecuta un Golpe

23.8/1 – Aplicación de Penalización Cuando el Jugador Se Para En o Cerca de una Extensión de la Línea de Juego Detrás del Compañero

En *four-ball,* cuando un jugador se para en o cerca a una extensión de la *línea de juego* detrás del *compañero* quebrantando ya sea la Regla 10.2b(4) o la 23.8, cómo se aplica la penalización depende de la razón por la cual el jugador estaba parado allí, y si hubo una infracción, si el jugador o su *compañero* se beneficiaron por esta infracción.

Ejemplos incluyen:

- El jugador recibe la *penalización general* según la Regla 23.8, si se pararon en o cerca de una extensión de la *línea de juego* para ayudarse a si mismos con su siguiente *golpe* (como para adquirir información de como podría caer su putt basado en como cayó la bola de su *compañero* en el *green*).

- El *compañero* recibe la *penalización general* según la Regla 10.2b(4) si el jugador se paró en el área restringida para alinear a su *compañero* para su (el del *compañero*) siguiente *golpe*, y el *golpe* fue ejecutado sin que el jugador o su *compañero* retrocedieran.
- Si el jugador se paró en el área restringida para alinear a su *compañero* para su (el del *compañero*) siguiente *golpe,* y mientras lo hizo pudo ver como su (el del jugador) siguiente *golpe* podría caer en el *green*, tanto el jugador como el *compañero* reciben la *penalización general*. Esto se debe a que la infracción del compañero a la Regla 10.2b(4) también ayudó al jugador, por lo que el jugador recibe la misma penalización (ver Regla 23.9a(2)). (Nueva)

Clarificaciones Regla 23.9: Cuando la Penalización se Aplica Solo a Un Compañero o a Ambos

23.9a(2)/1 – Ejemplos de Cuando la Infracción de un Jugador Ayuda al Juego del Compañero

Tanto en *Four-Ball match play* y *juego por golpes*, cuando la infracción de un jugador a una Regla ayuda a su *compañero*, este tiene la misma penalización.

Ejemplos de cuándo ambos *compañeros* del *Bando* A -B tienen la misma penalización, incluyen:

- Con el *Bando* A-B jugando con el *Bando* C-D, la bola de B está cerca del *hoyo* y en una posición que ayuda a A para apuntar su putt. El Jugador C le pide a B que marque y levante su bola. El Jugador B se niega a hacerlo y el Jugador A juega el putt con la bola de B ayudándolo a apuntar.

  El Jugador B tiene la *penalización general* según la Regla 15.3a (Bola en el Green que Ayuda al Juego) por omitir levantar la bola que ayudaba y dado que ayudó al Jugador A, este también tiene la *penalización general*.

- La bola del Jugador A está *fuera de límites* y el Jugador A decide no completar el hoyo. La bola del Jugador B está a una distancia similar del *hoyo*. El Jugador A *dropea* una bola cerca de la bola de B y juega hacia el *green* y al hacerlo, ayuda al Jugador B.

  Como el hoyo no estaba terminado y el resultado no estaba aún decidido, el juego posterior de A es considerado práctica en infracción a la Regla 5.5a (Golpes de Práctica Durante el Juego de un Hoyo). Como la práctica del Jugador A ayudó al Jugador B, este tiene la *penalización general*.

23.9a(2)/2 – Ejemplo de Cuando la Infracción de un Jugador Perjudica el Juego del Contrario

En *Four-Ball match play*, si la infracción de un jugador a una Regla perjudica el juego del *contrario*, el *compañero* del jugador también tiene la misma penalización.

Por ejemplo, el *Bando* A -B está jugando con el *Bando* C-D en un match *Four- Ball*. El Jugador A les da a los Jugadores C o D un número incorrecto de los golpes que lleva mientras los cuatro jugadores están disputando un hoyo. El *Bando* C-D basa su estrategia en dicha información y uno de ellos ejecuta un *golpe*.

El Jugador A tiene la *penalización general* según la Regla 3.2d(1) (Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva) al no haber dado el número correcto de *golpes* que llevaba. El Jugador B tiene la misma penalización porque la infracción perjudicó el juego del *contrario*. Por lo que el bando A-B pierde el hoyo.

23.9a(2)/3 – Dar un Número Incorrecto de Golpes que Lleva o No Decirle al Contrario sobre una Penalización Nunca se Considera Perjudicar al Contrario Cuando el Jugador Está Fuera de la Contienda

Cuando un jugador en un match *Four-Ball* está fuera de la contienda en un hoyo y da un número incorrecto de golpes o no notifica al *contrario* sobre una penalización, nunca se considera que ha perjudicado el juego del *contrario* ya que el score del jugador para el hoyo no será relevante en el match.

Por ejemplo, el *Bando* A-B está jugando con el *Bando* C-D en un match *Four-Ball*. El Jugador A tiene un golpe de penalización y no se lo informa a los contrarios. Si el jugador B luego *emboca* antes de que los jugadores C o D ejecuten otro *golpe* o tomen una acción similar, y el score del Jugador B es más bajo que el que el Jugador A podría haber hecho sin haberse aplicado la penalización, el Jugador A es considerado fuera de la contienda y solo es descalificado para el hoyo de acuerdo con la Regla 3.2d.

REGLA

24 Competiciones por Equipos

Propósito de la Regla:

La Regla 24 cubre las competiciones por equipos (jugadas en match play o juego por golpes), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus vueltas o matches para obtener un resultado global del equipo.

24.1 Aspectos Generales 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 (como *juego por golpes* individual) que tiene lugar al mismo tiempo.

Las Reglas 1-23 se aplican a una competición por equipos, modificándose según 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 ser:

- En *match play*, los puntos obtenidos por ganar o empatar un match.
- En *juego por golpes*, el número de scores que van a contar para el score total de cada equipo.
- Si la competición puede terminar en empate y, si no, cómo se hará el desempate.

24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores 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 ("consejero") quien puede dar *consejo* y otra ayuda como se permite en la Regla 10.2(2) a los jugadores del equipo durante una *vuelta* y a quien los demás jugadores del equipo pueden pedir *consejo:*

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).
- El consejero debe ser identificado ante el *Comité* antes de dar *consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una *vuelta* o durante la competición.

Ver Procedimientos de Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local 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 contenida 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 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*.

Ver Procedimientos de Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local H-5 (en una competición juego por golpes por equipos en la que el score del jugador solo cuenta como parte del score 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* según la Regla 10.2.

Clarificaciones Regla 24.4: Consejo Permitido en Competiciones por Equipos

24.4/1 – El Comité Puede Establecer Límites para Capitanes y Consejeros de Equipos

El *Comité* puede adoptar una Regla Local limitando quien puede actuar como capitán o consejero de equipo, y también limitar la conducta del capitán o consejero de equipo.

Ejemplos de limitaciones incluyen:

- Permitiendo solo a un golfista aficionado ser el capitán y/o consejero de un equipo.
- Estableciendo que los capitanes y/o consejeros de equipo no están permitidos en los *greens*.
- Estableciendo que *consejo* debe ser dado personalmente y no a través de radio, teléfono u otro medio electrónico.

X

Modificaciones para Jugadores con Discapacidades

Regla 25

REGLA 25 Modificaciones Para Jugadores Con Discapacidades

Propósito de la Regla:

La Regla 25 proporciona modificaciones a cierta Reglas de Golf para permitir que los jugadores con discapacidades específicas jueguen de manera justa con jugadores que no tienen discapacidades, la misma discapacidad o diferentes tipos de discapacidades.

25.1 Aspectos Generales

La Regla 25 se aplica a todas las competiciones, incluyendo todas las modalidades de juego. Es la categoría de discapacidad y la elegibilidad del jugador lo que determina si puede usar las Reglas específicas modificadas en la Regla 25.

La Regla 25 modifica ciertas Reglas para jugadores en las siguientes categorías de discapacidad:

- Jugadores ciegos (que incluye ciertos niveles de discapacidad visual).
- Jugadores amputados (que significa tanto aquellos con deficiencias en las extremidades o que hayan perdido una extremidad).
- Jugadores que usan dispositivos de movilidad asistida, y
- Jugadores con discapacidades intelectuales.

Se reconoce que hay muchos jugadores con otros tipos de discapacidad (como jugadores con condiciones neurológicas, jugadores con condiciones ortopédicas, jugadores de baja estatura y jugadores sordos). Estas categorías adicionales de discapacidad no están cubiertas en la Regla 25, ya que, hasta hoy, no se ha identificado requerimiento alguno para modificar las Reglas de Golf para esos jugadores.

Las *Reglas de Equipamiento* se aplican sin modificación, excepto lo previsto en la Sección 7 de las *Reglas de Equipamiento*. Para información sobre el uso de *equipamiento* (que no sean un palo o bola) por razones médicas, ver Regla 4.3b.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 5D (para orientación sobre elegibilidad de jugador, y para orientación adicional sobre la Regla 25 y competiciones donde participan jugadores con discapacidades).

25.2 Modificaciones para Jugadores Ciegos

Propósito de la Regla:

Esta Regla permite a un jugador que es ciego (que incluye ciertos niveles de discapacidad visual) ser asistido al mismo tiempo tanto por un ayudante como por un caddie, permite ayuda para alinearse, da al jugador una limitada excepción a las prohibiciones de tocar la arena en un bunker con un palo y permite ayuda al levantar, dropear, colocar o reponer una bola.

25.2a Asistencia de un Ayudante

Un jugador ciego puede obtener asistencia de un ayudante:

- En tomar el *stance*
- En alinearse antes del *golpe*, y
- En pedir y obtener *consejo*

Un ayudante tiene la misma condición según las Reglas que un *caddie* (ver Regla 10.3) con las excepciones descriptas en la Regla 25.2e.

Para el propósito de la Regla 10.2a (Consejo) un jugador puede solicitar y obtener *consejo* del ayudante y del *caddie* al mismo tiempo.

25.2b El Jugador Puede Tener Un solo Ayudante

Un jugador que es ciego solo puede tener un ayudante a la vez.

Si el jugador tiene más de un ayudante al mismo tiempo, incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo donde la infracción ocurrió, en la misma forma que está previsto en la regla 10.3a(1) (El Jugador Solo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.2c Modificación de la Regla 10.2b(3) (No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Alinearse, a Tomar el Stance o a Hacer el Swing)

La Regla 10.2b(3) es modificada de tal forma que no hay penalización si el jugador, *caddie* o ayudante coloca un objeto para ayudar en la alineación o para tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutarse (como apoyar un palo en el suelo para mostrar como el jugador debería alinearse o colocar sus pies). **Pero** el objeto debe ser quitado antes de ejecutarse el *golpe*. Si no lo hace, el jugador incurre en la ***penalización general*** por infracción a 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 el Golpe)

La Regla 10.2b(4) es modificada para que no exista penalización si el ayudante o el *caddie* se coloca deliberadamente sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola en cualquier momento antes o durante el *golpe*, siempre que el ayudante o el *caddie* no ayude al jugador a ejecutar el *golpe*.

25.2e Modificación de la Regla 10.3 (Caddies)

El ayudante del jugador que es ciego puede también ser su *caddie*, pero no está obligado a serlo.

El jugador puede tener ambos, ayudante y *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- Ese ayudante no puede llevar o manipular los palos del jugador excepto en orientar al jugador, ayudar al jugador a tomar su *stance* o en alinearse antes de ejecutar el *golpe*, o ayudándolo como una cortesía según lo previsto en la definición de *caddie*.
- Si ese ayudante lleva o manipula los palos del jugador en infracción a esta Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo e incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo donde la infracción ocurrió (ver regla 10.3a(1)).

25.2f Modificación de la Regla 12.2b(1) (Cuándo Hay Penalización por Tocar la Arena)

Antes de ejecutar un *golpe* a su bola en un *bunker,* un jugador que es ciego puede, sin penalización, tocar la arena en el *bunker* con su palo:

- En el área inmediatamente adelante o atrás de la bola y
- Al hacer el backswing para ejecutar un *golpe*.

Pero al hacerlo, el jugador no debe *mejorar* el *lie* de la bola más allá de lo que hubiera resultado de haber apoyado ligeramente el palo.

El jugador continúa sujeto a las prohibiciones de la Regla 12.2b(1) sobre tocar deliberadamente la arena en el *bunker* para probar la condición de la arena y tocar la arena con un palo al hacer un swing de práctica.

25.2g Modificación a la Regla 14.b Quien Puede Levantar la Bola

Cuando la bola del jugador reposa en el *green*, la Regla 14.1b es modificada para que el ayudante del jugador, además del *caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.2h Ayuda para Dropear, Colocar o Reponer una Bola

Para un jugador ciego, todas las Reglas que requieren al jugador *dropear*, colocar o *reponer* una bola, son modificadas así el jugador tiene también permitido, sin limitación, a dar una autorización general a cualquier otra persona a *dropear*, colocar o *reponer* su bola.

25.3 Modificaciones Para Jugadores Amputados

Propósito de la Regla:

Esta Regla permite a los jugadores amputados (lo que significa tanto aquellos con deficiencias en las extremidades, como aquellos que han perdido una extremidad) usar dispositivos protésicos y ejecutar un golpe anclando el palo, y permite la ayuda para dropear, colocar o reponer una bola.

25.3a Condición de los Dispositivos Protésicos

El uso de una pierna o brazo artificial no es una infracción a la Regla 4.3 siempre y cuando el jugador tenga una razón médica para utilizarlo y que el *Comité* decida que su uso no le da al jugador una ventaja injusta sobre otros jugadores (ver Regla 4.3b). Los jugadores que duden sobre el uso de un dispositivo deberían plantear el tema al *Comité* lo antes posible.

Un jugador usando un dispositivo protésico está aún sujeto a las prohibiciones de la Regla 4.3a contra el uso de *equipamiento* en forma anormal.

25.3b Modificación de la Regla 10.1b (Anclando el Palo)

Si un jugador que está amputado no puede sostener o hacer un swing con la mayoría de sus palos sin anclarlos debido a deficiencias en las extremidades o pérdida de estas, el jugador puede ejecutar un *golpe* mientras ancla el palo, sin penalización por la Regla 10.1b.

25.3c Ayuda para Dropear, Colocar y Reponer una Bola

Para un jugador que está amputado, todas las Reglas que requieren que el jugador *dropee*, coloque o *reponga* una bola son modificadas para que el jugador también tenga permitido, sin limitación, otorgar una autorización general a cualquier otra persona para *dropear*, colocar o *reponer* su bola.

25.3d Modificación de la Definición de "Reponer"

Para jugadores amputados la definición de *reponer* (y la Regla 14.2b(2)) es modificada, para permitir al jugador *reponer* la bola tanto con la mano como usando otra pieza del *equipamiento* (como haciendo rodar una bola con un palo).

25.4 Modificaciones Para Jugadores que Usan Dispositivos de Movilidad Asistida

Propósito de la Regla:

La Regla 25.4 permite a un jugador que usa un dispositivo de movilidad asistida a ser asistido por un ayudante y un *caddie* al mismo tiempo, explica como un jugador puede utilizar un dispositivo de movilidad asistida (como una silla de ruedas u otro dispositivo de movilidad con ruedas o un bastón o muletas), para ayudarse a tomar un *stance*, ejecutar un golpe y modifica ciertos procedimientos de alivio.

Las Reglas modificadas 25.4a a 25.4l se aplican a todos los dispositivos de movilidad asistida, incluidas muletas, bastones, sillas de ruedas y otros dispositivos de movilidad con ruedas.

Las Reglas modificadas 25.4m y 25.4n solo se aplican a sillas de ruedas y otros dispositivos de movilidad con ruedas.

25.4a Ayuda de un Ayudante o Cualquier Otra Persona

Un jugador que use un dispositivo de movilidad asistida puede obtener asistencia de un ayudante o cualquier otra persona, incluyendo otro jugador, de estas formas:

- Levantando la Bola en el Green: Cuando la bola del jugador reposa en el *green*, la Regla 14.1b es modificada para que el ayudante del jugador además de su *caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.
- Dropeando, Colocando o Reponiendo una Bola: Todas las Reglas que requieren a un jugador *dropear*, colocar o *reponer* una bola son modificadas para que el jugador, sin limitación, pueda dar una autorización general a cualquier persona para que pueda *dropear*, colocar o *reponer* su bola.

- Posicionamiento del Jugador o Dispositivo: Como lo permite la Regla 10.2b(5), antes de ejecutar un *golpe*, el jugador puede obtener asistencia física de cualquier persona para ayudarlo a posicionarse o posicionar o retirar el dispositivio de movilidad asistida.

25.4b Consejo de un Ayudante

Un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida puede pedir y recibir *consejo* de su ayudante en la misma forma que un jugador pide u recibe *consejo* de su *caddie* según la Regla 10.2a (Consejo).

Un ayudante tiene la misma condición que un *caddie* (ver Regla 10.3), pero con las excepciones descriptas en la Regla 25.4j.

Para el propósito de la Regla 10.2a, un jugador puede pedir y recibir *consejo* tanto del ayudante como del *caddie* al mismo tiempo.

25.4c El Jugador Solo Puede Tener Un Ayudante a la Vez

Un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida solo puede tener un ayudante a la vez.

Si el jugador tiene más de un ayudante a la vez, incurre en la ***penalización general*** para cada hoyo donde la infracción ocurrió, de la misma forma prevista en la Regla 10.3a(1) (El Jugador Solo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.4d Modificación de la Definición de "Stance"

El uso de un dispositivo de movilidad asistida por un jugador puede afectar su *stance* para el propósito de varias Reglas, como en determinar el área del *stance* que pretende según la Regla 8.1a y decidir si hay interferencia por una *condición anormal del campo* según la Regla 16.1

Por esto, la definición de *stance* es modificada para significar "la posición de los pies y el cuerpo del jugador, y la posición de un dispositivo de movilidad asistida si es usado, al prepararse para y ejecutar un *golpe*".

25.4e Modificación de la Definición de "Reponer"

Para jugadores que usan un dispositivo de movilidad asistida, la definición de *reponer* es ampliada, para permitir al jugador *reponer* la bola tanto con la mano como usando otra pieza del *equipamiento* (como haciendo rodar una bola con un palo).

25.4f Aplicación de la Regla 4.3 (Uso de Equipamiento)

La Regla 4.3 se aplica al uso de un dispositivo de movilidad asistida:

- El jugador puede utilizar dispositivos de movilidad asistida para ayudarlo en su juego si ello está permitido según los estándares de la Regla 4.3b, y
- El jugador usando un dispositivo de movilidad asistida sigue estando sujeto a las prohibiciones de la Regla 4.3a en utilizar el *equipamiento* en forma anormal.

25.4g Modificación de la Regla 8.1b(5) para Permitir el Uso de un Dispositivo de Movilidad Asistida para Tomar el Stance

Según la Regla 8.1b(5), no hay penalización si un jugador mejora las *condiciones que afectan al golpe* al posicionar firmemente sus pies al tomar el *stance*,"incluyendo el excavar la arena con los pies de forma razonable".

Para un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 8.1b(5) es modificada para que "excavar con los pies de forma razonable" incluya:

- Excavar una cantidad razonable con el dispositivo de movilidad asistida o
- Tomar acciones razonables para posicionar un dispositivo de movilidad asistida al tomar el *stance* y para tratar de evitar resbalarse.

Pero esta modificación no permite al jugador ir más allá al construir un *stance* para que el dispositivo de movilidad asistida no se deslice durante el swing, como creando un montículo elevado de tierra o arena contra el cual asegurar el dispositivo.

Si el jugador lo hace, infringe la regla 8.1a(3) e incurre en la ***penalización general*** por alterar la superficie del terreno para construir un stance.

25.4h Modificación de la Regla 10.1b (Anclando el Palo)

Si un jugador no puede sostener o hacer un swing con la mayoría de sus palos sin anclarlo debido a el uso de un dispositivo de movilidad asistida, el jugador puede ejecutar un *golpe* mientras ancla el palo, sin penalización por la Regla 10.1b.

25.4i Modificación de la Regla 10.1c (Ejecutando un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre la Línea de Juego)

Para tener en cuenta el uso de un dispositivo de movilidad asistida por parte de un jugador, la Reglas 10.1c es modificada de tal manera que el jugador tampoco puede ejecutar un *golpe* con ninguna parte de su

dispositivo de movilidad asistida colocando deliberadamente a cada lado o tocando la *línea de juego* o una extensión de esa línea detrás de la bola.

Excepción – Si el Stance es Tomado Accidentalmente o para Evitar la Línea de Juego de Otro Jugador: No hay penalización."

25.4j Modificación de la Regla 10.3 (Caddies)

El ayudante de un jugador que utiliza un dispositivo de movilidad asistida puede también ser *caddie* del jugador, pero no está obligado a serlo.

El jugador puede tener tanto un ayudante y un *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- Ese ayudante no debe manipular o llevar los palos del jugador **excepto** al ayudar al jugador a tomar su *stance* o alinearlo antes de ejecutar un *golpe*, o ayudando al jugador como cortesía según lo descripto en la definición de *caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b(3) No Colocar Objeto para Ayudar a Alinearse, a Tomar el Stance o a Hacer el Swing.
- Si ese ayudante lleva o manipula los palos del jugador en infracción a esa Regla, el jugador tiene dos *caddies* al mismo tiempo y tiene la ***penalización general*** por cada hoyo donde la infracción haya ocurrido (ver Regla 10.3a(1)).

25.4k Modificación de la Regla 11.1b(2)

Para jugadores que usan un dispositivo de movilidad asistida, la Regla 11.1b(2) es modificada para que, si la bola en movimiento de un jugador jugada desde un *green* golpea accidentalmente al dispositivo de movilidad asistida, la bola debe jugarse como reposa.

25.4l Aplicación de la Regla 12.2b(1) al Usar un Dispositivo de Movilidad Asistida para Probar las Condiciones de la Arena en un Bunker

Según la Regla 12.2b(1) un jugador no debe "deliberadamente tocar la arena en el *bunker* con la mano, un palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena o para sacar información para el próximo *golpe*".

Esto aplica en usar un dispositivo de movilidad asistida para deliberadamente probar la condición de la arena.

Pero el jugador puede tocar la arena con su dispositivo de movilidad asistida para cualquier otro propósito, sin penalización.

25.4m Para Jugador Utilizando un Dispositivo de Movilidad Con Ruedas; Modificación de la Opción de Alivio Lateral para Bola en Área de Penalización Roja y para Bola Injugable

Cuando un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas toma alivio lateral para una bola en un *área de penalización* roja o para una bola injugable, las Reglas 17.1d(3) y 19.2c son modificadas para expandir el tamaño del *área de alivio* permitida de dos a cuatro palos de longitud para medirla.

25.4n Para Jugador Usando un Dispositivo de Movilidad con Ruedas: Modificación de Penalización Según la Regla 19.3b (Alivio por Bola Injugable en Bunker)

Cuando un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas toma alivio por una bola injugable en un bunker, la Regla 19.3b es modificada para que el jugador pueda aliviarse en línea hacia atrás afuera de ese bunker, con ***un golpe de penalización***.

25.5 Modificaciones para Jugadores con Discapacidades Intelectuales

Propósito de la Regla:

La Regla 25.2 permite que un jugador con discapacidad intelectual sea asistido tanto por un ayudante como por un *caddie* al mismo tiempo y aclara el papel de un supervisor, que no es asignado a un jugador específico y que no puede dar *consejo*.

25.5a Asistencia de un Ayudante o Supervisor

El alcance de la ayuda que pueden necesitar los jugadores con discapacidades intelectuales será especifico para cada individuo.

El *Comité* puede proveer o permitir un ayudante o supervisor en el campo para ayudar a jugadores con discapacidades intelectuales:

- Un ayudante es alguien que brinda asistencia en su juego o en la aplicación de las Reglas a un jugador en particular:
  - >> Un ayudante tiene la misma condición según las Reglas que un *caddie* (ver Regla 10.3), pero con las restricciones descriptas en la Regla 25.5c.

>> Para el propósito de la Regla 10.2a, un jugador puede solicitar y recibir *consejo* del ayudante y del *caddie* al mismo tiempo.

- Un supervisor es alguien designado por el *Comité* para asistir a jugadores con discapacidades intelectuales durante la competición:

  >> El supervisor no está asignado a un jugador en particular, y su misión es ayudar como sea necesario a cualquier jugador con una discapacidad intelectual.

  >> Un supervisor es una *influencia externa* para el propósito de las Reglas.

  >> Un jugador no puede solicitar u obtener *consejo* de un supervisor.

25.5b Un Jugador Puede Tener Un Solo Ayudante

Un jugador con una discapacidad intelectual puede tener un solo ayudante a la vez.

SI un jugador tiene más de un ayudante a la vez, incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo donde la infracción ocurrió, tal como está previsto en la Regla 10.3a(1). (El Jugador Solo Puede Tener un Caddie a la Vez).

25.5c Modificación de la Regla 10.3 (Caddie)

El ayudante para un jugador con una discapacidad intelectual puede también hacer de *caddie*, pero no está obligado a hacerlo.

El jugador puede tener un ayudante y un *caddie* al mismo tiempo, en cuyo caso:

- Ese ayudante no puede llevar o manipular los palos del jugador, excepto en ayudar al jugador a tomar un *stance* o alinearse antes de ejecutar un *golpe* (si está autorizado por el *Comité*) o ayudándolo como cortesía, como está establecido en la definición de *caddie*. Pero esto no modifica la Regla 10.2b(3)(No Colocar Objeto para Ayudar a Alinearse, a Tomar el Stance o a Hacer Swing).
- Si ese ayudante lleva o manipula los palos del jugador en infracción a esa Regla, el jugador tiene dos *caddies* a la vez e incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo donde la infracción ocurrió (ver Regla 10.3a(1).

25.5d Modificación de la Regla 14.1b (Quien Puede Levantar la Bola)

Cuando la bola de un jugador reposa en el *green*, la Regla 14.1b es modificada para que el ayudante del jugador, además de su *caddie*, pueda levantar la bola sin la autorización del jugador.

25.5e Jugadores con Discapacidades Intelectuales y Físicas

Para jugadores con discapacidades intelectuales y físicas, se recomienda que el *Comité* use una combinación de las Reglas en la Regla 25 para abordar ambos tipos de discapacidades.

25.6 Disposiciones Generales para Todas las Categorías de Discapacidad

25.6a Demora Irrazonable

Al aplicar a jugadores con discapacidades la prohibición de la Regla 5.6a, sobre demora irrazonable:

- Cada *Comité* debería usar su discreción y establecer sus propios estándares razonables tomando en cuenta la dificultad del *campo*, las condiciones climáticas (en vista del impacto que podrían tener en el uso de dispositivos de movilidad asistida), la naturaleza de la competición y el grado de las discapacidades de los jugadores que compiten.
- Teniendo en cuenta estos factores, puede ser apropiado que los *Comités* usen una interpretación más flexible de lo que constituye una demora irrazonable.

25.6b Dropeando

Al aplicar la Regla 14.3b (La Bola Debe Dropearse de Manera Correcta), debido a que las limitaciones físicas pueden dificultar o imposibilitar que los jugadores con ciertas discapacidades sepan si han *dropeado* la bola desde la altura de la rodilla, el *Comité* debería aceptar el juicio razonable del jugador de que así lo ha hecho. Además, el *Comité* debe aceptar todos los esfuerzos razonables para *dropear* desde la altura de la rodilla, teniendo en cuenta las limitaciones físicas del jugador.

Ver Procedimientos del Comité Sección 5D (dando orientación adicional sobre la Regla 25 y competiciones involucrando jugadores con discapacidades).

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un *área de penalización,* y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su *stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su *stance*.

Casos especiales:

- **El Rocío y la Escarcha** no son *agua temporal*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha), son *impedimentos sueltos* o, cuando estén en el terreno, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **El Hielo Fabricado** es una *obstrucción*.

Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un *animal,* **excepto** los hechos por *animales* que también son definidos como *impedimentos 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 notorio que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero.

Un *agujero de animal* no incluye huellas de *animal* que no son parte de un camino o sendero notorio que conduce 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

Un oficial designado por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

En match play, la responsabilidad y la autoridad de un *árbitro* dependen de la función que le asignaron:

- Cuando un *árbitro* es asignado a un match para toda la vuelta, es responsable de actuar ante cualquier infracción a las Reglas que vea o se le informe (ver Regla 20.1b(1)).
- Cuando un *árbitro* es asignado a multiples matches o a ciertos hoyos o sectores del *campo*, no tiene autoridad para involucrarse en un match, salvo que:
  - Un jugador en un match pida ayuda con las Reglas o solicite un fallo (ver Regla 20.1b(2)).
  - Un jugador o jugadores en un match puedan estar quebrantando la Regla 1.2 (Estándares de Conducta del Jugador), la Regla 1.3b(1) (Dos o Más Jugadores Acuerdan Ignorar cualquier Regla o Penalización que Saben se Aplica), la Regla 5.6a (Demora Irrazonable en el Juego) o la Regla 5.6b (Ritmo de Juego Rápido).
  - Un jugador llegue tarde a su primer área de salida (ver Regla 5.3), o
  - La búsqueda de bola de un jugador llegue a tres minutos (ver Regla 5.6a y definición de *"bola perdida"*).

En *juego por golpes*, un *árbitro* es responsable de actuar ante cualquier infracción a las Reglas que observe o le sea informada. Esto aplica si el *árbitro* ha sido asignado a un grupo para toda la *vuelta*, o para monitorear múltiples grupos, ciertos hoyos o partes del *campo*.

Las responsabilidades de un *árbitro* pueden ser limitadas por el *Comité* en *match play* y en *juego por golpes*.

Área de Alivio

El área donde un jugador debe *dropear* una bola al tomar alivio según una Regla. Con 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 ubicación se basa en estos tres factores:

- Punto de Referencia: El punto desde el cual el tamaño del *área de alivio* es medida.
- 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 sobre la Ubicación del Área de Alivio: La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
  - >> Está solamente en ciertas *áreas definidas del campo*, tal como en el *área general* solamente, o no en un *bunker* o en un *área de penalización*,
  - >> No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker,* desde los cuales se está tomando alivio, o
  - >> Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que se está tomando alivio.

En el alivio en línea hacia atrás, el jugador debe *dropear* en la línea en un lugar permitido por la Regla que se está aplicando, y el punto donde la bola toca el suelo cuando es *dropeada* crea un *área de alivio* de la longitud de un palo en cualquier dirección desde ese punto.

Cuando a un jugador se le requiere *dropear* nuevamente o por segunda vez usando el alivio en línea hacia atrás, puede:

- Cambiar el punto donde la bola es *dropeada* (como *dropeando* más cerca o más lejos del *hoyo*) y el *área de alivio* cambia en base a ese punto, y
- *Dropear* en un *área del campo* diferente.

Pero el hacerlo 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, pozo o cosa similar, y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerco, 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 hacia abajo.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 2I (El *Comité* puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de dropeo como *área de alivio* cuando toma un determinado alivio).

Área de Alivio/1 – Determinando Si la Bola Está en el Área de Alivio

Generalmente, una bola ha ido a reposar dentro de un *área de alivio*, si cualquier parte de la misma está dentro de la medida de uno o dos *palos de longitud*.

Pero, cuando se toma alivio según 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 misma está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

Cuando se está tomando alivio en línea hacia atrás o si se está usando una zona de dropeo como *área de alivio*, como no hay punto de referencia, una bola está en el *área de alivio* cuando cualquier parte de la bola toca o sobrepasa el *área de alivio*. Esto es así aunque parte de la bola esté más cerca del hoyo que el margen frontal del *área de alivio*. (Nueva)

Área de Penalización

Un área desde la cual, si la bola va a reposar en ella, el alivio con un golpe de penalización está permitido.

Un *área de penalización* es:

- Cualquier cuerpo 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 definidas del *campo*.

Hay dos tipos diferentes *de áreas de penalización,* distinguidos 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 considera un *área de penalización* roja.

El margen de un área *de penalización* 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 del margen 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 del margen es parte del *área de penalización*.

El margen de un *área de penalización* debería ser definido con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definido por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y las estacas están dentro del *área de penalización*.
- Líneas: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por su borde exterior, y la línea en sí está en el *área de penalización*.
- Elementos Físicos: Cuando está definido por elementos físicos (como una playa o 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*.

Cuando se usan estacas para definir o identificar el margen de un *área de penalización*, ellas son *obstrucciones*.

Si un *Comité*, al definir erróneamente los márgenes de un *área de penalización*, ha excluido un área de agua que es claramente parte del *área de penalización* (por ejemplo, colocando estacas en una ubicación tal que hace que una porción de agua que es parte del *área de penalización* parece estar en el *área general*), esa área es parte del *área de penalización*.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de esa *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 normalmente no contiene agua (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

El área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo con una *longitud de dos palos* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité,* y
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

El *área de salida* es una de las cinco *áreas definidas* del *campo*.

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 para iniciar el juego del hoyo que está jugando, (2) todas las *áreas de penalización*, (3) todos los *bunkers,* y (4) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

El *área general* incluye:

- Todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida, y*
- Todos los *greens equivocados*.

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 está jugando,

- Todas las *áreas de penalización*,
- Todos los *bunkers, y*
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Astabandera

Un indicador recto movible, proporcionado por el *Comité,* que está colocado en el *hoyo* para indicar a los jugadores su ubicación. El *astabandera* incluye la bandera y cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Cuando un objeto artificial o natural, como un palo de golf u otro palo, está siendo usado para indicar la posición del *hoyo*, ese objeto es tratado como si fuera el *astabandera* a efectos de aplicar las Reglas.

Los requisitos del *astabandera* están contenidos en las *Reglas de Equipamiento.*

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en *match play* o *juego por golpes*.

Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, donde cada *compañero* juega su propia bola (*Four-Ball*) o los *compañeros* juegan una sola bola (*Foursomes*).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo está compuesto por jugadores que compiten individualmente o como *bandos*.

Bola En Juego

El estado de la bola de un jugador cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo:

- Una bola se convierte inicialmente en bola *en juego* en un hoyo:
  - >> Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida, o*
  - >> En *match play*, cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y el *contrario* no cancela el *golpe* según la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar *en juego*:
  - >> Cuando es levantada del *campo,*

>> Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites,* o

>> Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está *en juego* es una *bola equivocada*.

El jugador no puede tener más de una bola *en juego* en ningún momento. (Ver Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un hoyo).

Cuando las Reglas hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *bola en juego*.

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* la posición de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada está aún *en juego,* y

Si la bola ha sido levantada y *repuesta*, está *en juego,* aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea:

- *La bola en juego* (sea la original o una *bola sustituta*),
- *Una bola provisional*, (antes de ser abandonada según la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *juego por golpes* jugada según las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos *de bola equivocada* son:

- La *bola en juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites,* está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner *en juego*.

Bola Equivocada/1 – Parte de una Bola Equivocada sigue siendo una Bola Equivocada

Si un jugador ejecuta un golpe a parte de una bola abandonada que por error creyó que era la bola en juego, ha ejecutado un golpe a una bola equivocada y se aplica la Regla 6.3c.

Bola Movida

Cuando una bola en reposo ha dejado su posición original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser observado 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 fuera de su posición original.

- Si la bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su posición original, la bola no se ha movido

Bola Movida/1 – Cuándo una Bola Reposando sobre un Objeto Se ha Movido

Con el propósito de decidir si una bola debe ser *repuesta* o si el jugador es penalizado, una bola es tratada como habiéndose *movido* sólo si se ha *movido* con relación a una parte específica de una condición u objeto más grande sobre el que reposa, salvo que todo el objeto donde la bola reposa se haya movido con relación al suelo.

Ejemplos de cuándo una bola no se ha *movido*, incluyen cuando:

- Una bola está reposando en la horquilla de la rama de un árbol y la rama se mueve, pero la posición de la bola en la rama no cambia.

Ejemplos de cuándo la bola se ha *movido*, incluyen cuando:

- Una bola está reposando en un vaso de plástico inmóvil, y el vaso se mueve con relación al terreno porque está siendo arrastrado por el viento.
- Una bola está reposando en o sobre un carro motorizado estacionado que comienza a moverse.

Bola Movida/2 – Evidencia Televisiva Muestra que una Bola en Reposo Cambió de Posición pero una Distancia No Razonablemente Apreciable a Simple Vista

Al determinar si una bola en reposo se ha *movido* o no, el jugador debe hacer ese discernimiento basado en toda la información que razonablemente tenga disponible en ese momento, de tal forma que pueda decidir si la bola debe ser *repuesta* según las Reglas. Cuando la bola del jugador ha dejado su posición original y va a reposar en otro lugar una distancia que en ese momento no es razonable apreciar a simple vista, la determinación del jugador de que la bola no se ha *movido* se considerará concluyente, aún si luego se ve, a través del uso de tecnología sofisticada, que fue incorrecta.

De otra forma, si el *Comité* determina, basado en toda la evidencia disponible, que la bola cambió su posición una distancia que en ese momento era razonable apreciar a simple vista, se determinará que la bola se ha *movido* aunque nadie realmente la haya visto *moverse*.

Bola Perdida

El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* (o su *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla. Una bola no se convierte en *bola perdida* porque el jugador la declare perdida.

Si un jugador demora deliberadamente el inicio de la búsqueda para permitir que otras personas la busquen en su nombre, el tiempo de búsqueda se inicia cuando el jugador hubiera estado en condiciones de buscarla si no se hubiera demorado en llegar al área.

Si la búsqueda comienza y después se interrumpe temporalmente por una buena razón (como cuando el jugador deja de buscar porque se suspende el juego, o para esperar que otro jugador juegue) o si el jugador ha identificado erróneamente una *bola equivocada*:

- El tiempo entre la interrupción y la reanudación de la búsqueda no cuenta, y
- El tiempo permitido para la búsqueda es de tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

Bola Perdida/1 – El Tiempo de Búsqueda Continúa Cuándo el Jugador Vuelve para Jugar una Bola Provisional

Si un jugador ha comenzado la búsqueda de su bola y está retornando al lugar del *golpe* anterior para jugar una *bola provisional*, el tiempo de tres minutos de búsqueda continúa ya sea o no que alguien continúe buscando la bola del jugador.

Bola Perdida/2 – Tiempo de Búsqueda Cuando se Buscan Dos Bolas

Cuando un jugador ha jugado dos bolas (como la *bola en juego* y una *bola provisional*) y está buscando ambas, si el jugador tiene permitido tener dos períodos separados de tres minutos depende de las circunstancias en cada situación.

Si las bolas están en la misma zona donde pueden ser buscadas al mismo tiempo, el jugador tiene permitidos solamente tres minutos para encontrar las dos bolas.

Pero, si lo más probable es que la ubicación de las bolas esté demasiado separada para buscarlas al mismo tiempo, el jugador tiene permitido tres minutos de búsqueda para cada bola.

Adicionalmente, aunque las bolas estén en la misma zona, puede haber otros factores que significan que el jugador tiene permitido un tiempo de búsqueda de tres minutos para cada bola. Ejemplos de esto incluyen cuando:

- Se ve que la bola original entra en unos arbustos, mientras que la *bola provisional* está en rough cercano, pero es claro que no está en los arbustos.
- La bola original rebota en el fairway y es conocido que apenas llegó al rough, mientras que la *bola provisional* cayó mucho más adentro del rough de donde la bola original podría haber ido a reposar.

Bola Provisional

Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar:

- *Fuera de límites*, o
- *Perdida* fuera de un *área de penalización*.

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

Bunker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, panes de pasto apilados o materiales artificiales.
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro del margen del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).
- La arena que desborda o que está fuera del margen de un área preparada, y

- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro del margen 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 areas).

Los bunkers son una de las cinco *áreas* definidas *del campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *bunker*.

Cuando un *bunker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *bunker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*).

La palabra "arena" en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *bunker* (tal como conchilla), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

Caddie

- Alguien que ayuda a un jugador durante una *vuelta*, incluso de las siguientes maneras:
- Llevando, Transportando o Manipulando los Palos: Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o manipula los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no lo haya nombrado como *caddie*, **excepto** cuando lo hace para mover los palos, la bolsa o coche del jugador porque estorban, o por cortesía (como recuperar un palo olvidado por el jugador).
- Dando Consejo: El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero* o el *caddie del compañero*) a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Un *caddie* puede también ayudar al jugador de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo

Toda el área de juego dentro del margen de cualquier límite establecido por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro del margen establecido están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las áreas más allá del margen establecido 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 –Limitando los Deberes y Responsabilidades de Miembros del Comité

Un *Comité* puede optar por limitar el papel de algunos miembros, requerir que ciertas decisiones tengan el acuerdo de miembros específicos o delegar algunas responsabilidades a personas que no integran el *Comité*.

Ejemplos incluyen:

- Limitando las responsabilidades de un *árbitro* en *match play* o en *juego por golpes*.
- Especificando que solo ciertos *árbitros* o miembros del *Comité* pueden hacer cumplir la Política de Ritmo de Juego.
- Estableciendo que se requiere un mínimo de tres miembros del *Comité* para decidir si un jugador será descalificado por grave falta de conducta según la Regla 1.2.
- Autorizar al profesional o gerente de un club o a otra persona designada a dar fallos en nombre del *Comité*.
- Autorizando al jefe de personal de mantenimiento a suspender el juego en nombre del *Comité*.
- Limitando qué *árbitros,* durante una competición, tienen la autoridad para definir un área no marcada como *terreno en reparación*. (Nueva)

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como un *bando*, ya sea en *match play* o en *juego por golpes*.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal,*
- *Terreno en Reparación,*

- *Obstrucción Inamovible, o*
- *Agua temporal.*

Condiciones que Afectan al Golpe

El *lie* de la bola en reposo del jugador, el área del *stance* y del swing pretendidos, la *línea de juego, y el área de alivio* donde el jugador va a *dropear* o colocar una bola.

- El "área del *stance* pretendido" incluye el lugar donde el jugador colocará sus pies, y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende.
- El "área del swing pretendido" incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del backswing, el downswing o de la finalización del swing para el *golpe* que pretende ejecutar.
- Cada uno de los términos *"lie", "línea de juego" y" área de alivio"* tiene su propia definición.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir qué le ocurrió a la bola de un jugador - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *área de penalización*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

"Conocido o virtualmente cierto" significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador, tal como cuando el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque haya un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

"Toda la información razonablemente disponible" incluye toda la información que el jugador sabe y toda otra que pueda obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable.

Cuando se está buscando una bola, la determinación de si es *conocido o virtualmente cierto* solamente existe si la información fue descubierta dentro de los tres minutos de búsqueda.

Conocido o Virtualmente Cierto/1 – Aplicando el Estándar de "Conocido o Virtualmente Cierto" Cuando la Bola se Mueve

Cuando no es "conocido" que causó que la bola se *mueva*, toda la información razonablemente disponible debe ser considerada y la evidencia debe evaluarse para determinar si es "virtualmente cierto" que el jugador, *contrario* o *influencia externa* causó que la bola se moviera.

Dependiendo de las circunstancias, información razonablemente disponible puede incluir, pero no está limitada a:

- El efecto de cualquier acción tomada cerca de la bola (como el mover un *impedimento suelto*, swings de práctica, apoyar el palo, tomar el *stance*),
- Tiempo transcurrido entre dichas acciones y el movimiento de la bola,
- El *lie* de la bola antes que se *mueva* (como en el fairway, apoyada sobre césped largo, sobre una imperfección en la superficie o en el green),
- Las condiciones del terreno cerca de la bola (como el grado de pendiente o presencia de irregularidades en la superficie, etc.), y
- Velocidad y dirección del viento, lluvia u otra condición climática.

Conocido o Virtualmente Cierto/2 – Lo Virtualmente Cierto Es Irrelevante si Asoma Luego de Terminados los Tres Minutos de Búsqueda

Cuando se está buscando una bola según una Regla que usa el estándar de *conocido* o *virtualmente cierto* (como la Regla 17.1d) determinar si es *conocido o virtualmente cierto* debe basarse en evidencia conocida por el jugador al momento de finalizar el período de tres minutos de búsqueda.

Ejemplos de cuándo los hallazgos tardíos del jugador son irrelevantes, incluyen cuando:

- El golpe de salida de un jugador va a reposar a un área que tiene rough espeso y un gran *agujero de animal*. Luego de tres minutos de búsqueda, se determina que no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola esté en el *agujero de animal*. Mientras el jugador regresa al *área de salida*, la bola es encontrada en el *agujero de animal*.

  Aun cuando el jugador no ha puesto todavía otra *bola en juego*, el jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* por una *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 levantada por un espectador (*influencia externa*), pero no hay suficiente evidencia para que sea *virtualmente cierto*. Poco tiempo después de que termine el período de tres minutos de búsqueda, se encuentra que un espectador tiene la bola del jugador.

  El jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* por una *bola perdida* (Regla 18.2b) dado que el movimiento por la *influencia externa* sólo fue conocido luego de terminado el período de búsqueda.

Conocido o Virtualmente Cierto/3 – Jugador No Sabe que la Bola fue Jugada por Otro Jugador

Debe ser *conocido o virtualmente cierto* que la bola de un jugador ha sido jugada por otro jugador como *bola equivocada* para tratarla como *movida*.

Por ejemplo, en *juego por golpes*, el Jugador A y el Jugador B envían sus golpes de salida hacia el mismo lugar. El Jugador A encuentra una bola y la juega. El Jugador B se adelanta a buscar su bola y no la puede encontrar. Luego de tres minutos, el Jugador B vuelve hacia el tee para jugar otra bola. En el camino, encuentra la bola del Jugador A y por lo tanto sabe que el Jugador A ha jugado su bola por error.

El Jugador A tiene la *penalización general* por jugar *bola equivocada* y debe jugar su propia bola (Regla 6.3c). La bola del Jugador A no estaba *perdida* aunque ambos jugadores buscaron durante más de tres minutos porque el Jugador A no comenzó la búsqueda de su bola; la búsqueda fue de la bola del Jugador B. Respecto a la bola del Jugador B, su bola original estaba *perdida* y debe poner otra *bola en juego* con penalización de *golpe y distancia* (Regla 18.2b), porque cuando venció el período de tres minutos de búsqueda, no era *conocido o virtualmente cierto* que la bola había sido jugada por otro jugador.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acaba de ser utilizado para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en un jugador para:

- La elección de un palo,
- La ejecución de un *golpe*, o
- La decisión sobre cómo jugar durante un hoyo o una *vuelta*.

Pero *consejo* no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *campo* tales como el *hoyo, el green,* el fairway, las *áreas de penalización*, *bunkers,* o la bola de otro jugador.

- La distancia de un punto a otro.
- La dirección del viento, o
- Las Reglas.

Consejo/1 – Comentarios Verbales o Acciones Que Son Consejo

Ejemplos de cuándo comentarios o acciones son considerados *consejo* y no están permitidos incluyen:

- Un jugador hace una declaración referida al palo elegido con la intención de que sea escuchada por otro jugador que tiene un *golpe* similar.
- En *juego* por *golpes* individual, el jugador A, que recién ha *embocado* en el hoyo 7, le demuestra al jugador B, cuya bola estaba apenas afuera del *green*, como ejecutar el próximo *golpe*. Como el jugador B no ha completado el hoyo, el jugador A es penalizado en el hoyo 7. Pero, si A y B han completado el hoyo 7, la penalización al jugador A se aplica en el hoyo 8.
- La bola de un jugador está en un *lie* muy malo y el jugador está pensando qué acción tomar. Otro jugador comenta: "No tiene golpe posible. Si yo fuera usted, decidiría aliviarme por bola injugable". Este comentario es *consejo* porque pudo haber influenciado en el jugador para decidir como jugar durante 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 le pregunta a otro jugador que palo usó en el hoyo 4 que es un par 3 de una distancia similar.
- Un jugador ejecuta su segundo golpe que aterriza en el *green*. Otro jugador hace lo mismo. El primer jugador luego le pregunta al segundo qué palo usó para el segundo *golpe*.
- Luego de ejecutar un *golpe*, un jugador dice: "Debería haber jugado el hierro 5" dirigiéndose a otro jugador del grupo quien debe aún jugar hacia el *green*, pero sin querer influenciar en su juego.
- Sin tocar o mover nada, un jugador mira dentro de la bolsa de palos de otro jugador para ver que palo usó para el último golpe.

- Mientras alinea su putt, un jugador por error pide consejo al *caddie* de otro jugador pensando que era el suyo. El jugador advirtió inmediatamente el error y le dijo al otro *caddie* que no le conteste.

Consejo/3 – Cuándo las Declaraciones que Incluyen Información Pública son Consejo

Declaraciones de información pública pueden darse sin penalización. Pero son *consejo* cuando la declaración también contiene información destinada a influir a un jugador en la elección de un palo, en la ejecución de un *golpe*, o como jugar durante un hoyo o la *vuelta*.

Ejemplos de declaraciones que no son *consejo*, incluyen:

- "El área de penalización está cinco yardas corta del borde frontal del green."
- "El viento está soplando desde el oeste, lo que significa que en este hoyo está soplando desde la derecha."

Ejemplos de declaraciones que son *consejo*, incluyen:

- "El área de penalización está cinco yardas corta del borde frontal del green, por lo que es posible que usted quiera jugar suficiente palo para llegar al centro del green."
- "En este hoyo el viento sopla desde atrás de nosotros, así que asegúrese de que la bola aterrice corta del green." (Nueva)

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término *contrario* solo se aplica en el *match play*.

Dropear

Sostener la bola y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté *en juego*.

Si el jugador deja caer la bola sin intención de que esté *en juego*, la bola no ha sido *dropeada* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde la bola debe ser *dropeada* e ir a reposar.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la arroje, la rote o la haga rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b).

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a *"embocando" o "embocar",* se refiere a cuando la bola del jugador está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *astabandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Embocada/1 – Para estar Embocada Toda la Bola Debe estar Debajo de la Superficie Cuando está Empotrada en un Costado del Hoyo

Cuando una bola está *empotrada* en el costado del *hoyo*, y toda ella no está debajo de la superficie del *green,* no está *embocada*. Esto es así aunque la bola toque el *astabandera*.

Embocada/2 – La Bola se Considera Embocada A Pesar de que No "Reposa"

La palabra "reposa" en la Definición de *Embocada* es usada para dejar en claro que si una bola cae dentro del *hoyo* y rebota hacia afuera, no está *embocada*.

No obstante, si un jugador quita del *hoyo* una bola que aún se está moviendo (como dando vueltas o rebotando en el fondo del *hoyo*) se considera *embocada* más allá de que la bola no fue a reposar en el *hoyo*.

Empotrada

Cuando la bola de un jugador está en su propio pique hecho como resultado del *golpe* previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *empotrada*, no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Equipamiento

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por su *caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

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 score del *bando* para un hoyo es el score más bajo de los dos *compañeros*.

Four-Ball se puede jugar como competición *match play* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o en una competición *juego por golpes* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Foursomes (también conocido como "Golpes Alternados")

Una modalidad de juego donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo.

Foursomes se puede jugar como competición *match play* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o en una competición *juego por golpes* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Fuera de Límites

Todas las áreas más allá del margen del *campo* establecido por el *Comité*. Todas las áreas dentro de ese margen están dentro de límites.

El margen de límites 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 dicho margen está dentro del *campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como los peldaños de una valla de límites, o un árbol enraizado fuera del margen con ramas que se extienden dentro del margen o viceversa), solo la parte del objeto que está fuera del margen está *fuera de límites*.

El margen de límites debería ser definido por *objetos de límites* o líneas:

- Objetos de límites: Cuando está definido por estacas o una valla, el margen de límites está definido por la línea entre las caras internas de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes angulares) y esas estacas o los 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 en el suelo, el margen de límites es el borde interior 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 se usan estacas para definir o identificar el margen de límites, ellas 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 realizado para golpear la bola.

Pero un golpe no ha sido ejecutado si el jugador:

- Decide durante el downswing no golpear la bola y lo evita deteniendo intencionalmente la cabeza del palo antes de que llegue a ella, o si no puede detenerlo, falla deliberadamente el golpe a la bola.
- Accidentalmente, golpea la bola cuando efectúa un swing de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *golpe*.

Cuando las Reglas se refieren a “jugando una bola”, significa lo mismo que ejecutando un *golpe*.

El score de un jugador para un hoyo o una *vuelta* se describe con un número de “golpes”, o “golpes ejecutados”, lo que significa todos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización (ver Regla 3.1c).

Golpe/1 – Decidiendo si un Golpe Fue Ejecutado

Si un jugador comienza el downswing con un palo intentando golpear la bola, su acción cuenta como un *golpe* cuando:

- La cabeza del palo es desviada o detenida por una *influencia externa* (como una rama de un árbol) sea o no golpeada la bola.
- La cabeza del palo se desprende de la vara durante el downswing y el jugador continúa el downswing sólo con la vara, sea o no la bola golpeada por la vara.
- La cabeza del palo se desprende de la vara durante el downswing y el jugador continúa el downswing sólo con la vara, cayendo la cabeza del palo y golpeando la bola.

Las acciones del jugador no cuentan como un *golpe* en cada una de las siguientes situaciones:

- Durante el downswing, la cabeza del palo del jugador se desprende de la vara. El jugador detiene el downswing antes de llegar a la bola, pero la cabeza del palo cae y *golpea y mueve* la bola.
- Durante el backswing, la cabeza del palo de un jugador se desprende de la vara. El jugador completa el downswing con la vara pero no golpea la bola.
- Una bola está alojada en la rama de un árbol más allá del alcance de un palo. Si el jugador *mueve* la bola por golpear una parte más baja de la rama en lugar de la bola, se aplica la Regla 9.4 (Bola Levantada o Movida por el Jugador).

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización cuando un jugador toma alivio según las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

El término *"golpe y distancia"* significa que el jugador:

- Incurre en un golpe de penalización, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el *hoyo* desde el punto desde el cual el último *golpe* fue ejecutado.

Grave Infracción

En *juego por golpes*, cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría dar al jugador una ventaja significativa comparada con el *golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo *grave infracción*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *golpe*,
- La distancia desde la bola al *hoyo*,
- El efecto de obstáculos en *la línea de juego, y*
- Las *condiciones que afectan al golpe*.

El concepto de *grave infracción* no se aplica en *match play* porque el jugador pierde el hoyo si juega desde un *lugar equivocado*.

Green

El área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El *Comité* la haya definido como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un hoyo contiene el *hoyo* dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

El *green* es una de las cinco *áreas definidas del campo*. Los *greens* de todos los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greens equivocados* y parte del *área general*.

El margen de un *green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el *Comité* defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

- Si un green doble es usado para dos hoyos diferentes:

El área total preparada conteniendo ambos *hoyos* es tratada como el *green* cuando se juegan ambos hoyos.

- **Pero** el *Comité* puede establecer un margen que divide el green doble en dos *greens* diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del green doble para el otro hoyo sea un *green equivocado*.

Green Equivocado

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

- Los greens 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 ensayar los golpes con el putter, chips o golpes de approach, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una Regla Local.

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

Honor

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

Hoyo

El punto de finalización en el *green* del hoyo que se está jugando.

- El *hoyo* tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.
- Si se utiliza un revestimiento, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo haga que deba estar más cerca de la superficie.

La palabra "hoyo" (cuando no sea usada como Definición en cursiva) es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del *campo* asociado con un *área de salida, green y hoyo* particular. 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 hechos 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** (esto no incluye un monticulo hecho por una Lombriz o animal similar) no son *impedimentos sueltos* (excepto los desechos de lombrices y los hormigueros).
- **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 están unidas a otro objeto.
- **Insectos Vivos Sobre una Bola** son *impedimentos sueltos*.

Impedimento Suelto/1 – Condición de la Fruta

Fruta que se ha desprendido de un árbol o arbusto es un *impedimento suelto*, aún si la fruta 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, y la piel que se ha sacado de un trozo de fruta son *impedimentos sueltos*. Pero, cuando es llevada por un jugador, es su *equipamiento*.

Impedimento Suelto/2 – Cuando un Impedimento Suelto se Convierte en Obstrucción

Impedimentos sueltos pueden ser transformados en *obstrucciones* a través de procesos de construcción o manufactura.

Por ejemplo, un tronco (*impedimento suelto*) que ha sido partido y se le han puesto patas, a través de la construcción se lo ha cambiado y convertido en un banco (*obstrucción*).

Impedimento Suelto/3 – Condición de la Saliva

La saliva puede ser tratada tanto como *agua temporal* o como un *impedimento suelto* a opción del jugador.

Impedimento Suelto/4 – Impedimentos Sueltos Usados para Cubrir un Camino

La grava es un *impedimento suelto* y un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* según la Regla 15.1a. Este derecho no está afectado

por el hecho que, cuando un camino está cubierto por grava, se convierte en un camino con superficie artificial, siendo una *obstrucción inamovible*. El mismo principio se aplica a caminos o senderos construidos con piedra, conchilla, pedacitos de madera o similares.

En una situación tal, el jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sobre la *obstrucción* y remover grava (*impedimento suelto*) del camino – Regla 15.1a.
- Aliviarse sin penalización de una *condición anormal del campo* (*obstrucción inamovible*) – Regla 16.1b.

El jugador podría también remover algo de grava del camino para decidir sobre la posibilidad de jugar la bola como reposa antes de decidir tomar alivio sin penalización.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pueden afectar en lo que le sucede a la bola o *equipamiento* del jugador, o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie* o el *compañero* o *contrario* del jugador o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las *fuerzas naturales*, y
- Aire o agua propalados artificialmente, como desde un ventilador o sistema de irrigación.

Juego por Golpes

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

En la forma normal de *juego por golpes* (ver Regla 3.3):

- El score del jugador o del *bando* para una *vuelta* es el número total de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y 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 *juego por golpes* con diferentes métodos de anotar los scores son *Stableford*, *Score Máximo* y *Par/Bogey* (ver la Regla 21).

Todas las formas de *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*).

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* tocando la bola o justo al lado de ella.

Los *impedimentos sueltos* y las *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de la bola.

Línea de Juego

La línea que el jugador intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

Longitud del Palo

La longitud del palo más largo de los 14 (o menos) que el jugador tiene durante la *vuelta*, (de acuerdo con lo permitido en la Regla 4.1b (1)) a excepción del putter.

La *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.

Para el propósito de medir esas áreas, se usa el largo total del palo, comenzando en la punta de este y terminando en el extremo trasero del grip. **Pero** cualquier accesorio al final del grip no es 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 un jugador tiene se rompe durante una *vuelta*, la longitud original del palo roto continúa usándose para determinar la medida de sus *áreas de alivio*. Sin embargo, si el palo más largo se rompe y el jugador tiene permitido reemplazar el palo roto (Regla 4.1a(2)) y lo hace, el palo roto no es más considerado como su palo más largo.

Si un jugador comienza una *vuelta* con menos de 14 palos y decide agregar otro palo que es más largo que todos con los que comenzó, el palo agregado es usado para medir en tanto no sea el putter.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador debe o tiene permitido jugar su bola según las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *lugar equivocado* son:

- Jugar una bola después de *reponerla* en lugar equivocado, o sin *reponerla* cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropeada* desde fuera del *área de alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla inaplicable, de forma que la bola se haya *dropeado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas, y
- Jugar una bola desde una *zona de juego prohibido* o cuando ésta interfiere con el área del stance o swing pretendido por el jugador.

Un jugador no ha jugado desde lugar equivocado en las siguientes situaciones:

- Cuando una bola ha sido jugada desde afuera del área de salida al comenzar el juego de un hoyo o al tratar de corregir ese error (ver Regla 6.1b), o
- Cuando una bola es jugada desde donde fue a reposar, cuando un jugador no repitió el golpe cuando estaba obligado a hacerlo.

Marcador

En *juego por golpes*, la persona responsable de registrar el score de un jugador en su *tarjeta de score* y de certificar la misma. El *marcador* puede ser otro jugador**, pero** no un *compañero*.

El *Comité* puede seleccionar quien será el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores cómo pueden elegir un *marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial cuando se utiliza para *marcar* la posición de una bola que se va a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipamiento*.

Cuando una Regla se refiere a mover un *marcador de bola*, esto quiere decir un *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de la bola que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta*.

Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Esto se hace para indicar el punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Match Play

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más *vueltas*:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y 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 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 potencial ventaja al ejecutar el *golpe*.

Objeto de Límites

Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier puerta, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *objetos de límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límite* no son *obstrucciones u objetos integrantes*.

Objeto de Límites/1 – Condición de Elementos Unidos al Objeto de Límites

Objetos que están unidos a un *objeto de límites*, pero que están excluidos de la definición de *objeto de límites*, son *obstrucciones* y el jugador podrá aliviarse de ellos sin penalización.

Si el *Comité* no quiere dar alivio sin penalización de una *obstrucción* unida a un *objeto de límites*, puede dictar una Regla Local diciendo que la *obstrucción* es un *objeto integrante*, en cuyo caso pierde su condición de *obstrucción* y no se permite el alivio sin penalización.

Por ejemplo, si soportes angulares están tan cerca de un cerco de límites que dejando los soportes como *obstrucciones* esencialmente daría a los jugadores alivio sin penalización del *objeto de límites*, el *Comité* puede definir a los soportes como *objetos integrantes*.

Objeto Integrante

Un objeto artificial definido por el *Comité* como parte de la dificultad de jugar el *campo,* del cual no existe alivio sin penalización.

Los *objetos integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a). **Pero** si parte de un *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción movible,* esa parte se considera como una *obstrucción movible*.

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *objetos integrantes no* son *obstrucciones* u *objetos de límites*.

Obstrucción

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

- Caminos y senderos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *objetos de límites* que definen o identifican los márgenes del *campo*).
- Coches de golf, segadoras, autos y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos, y
- *Equipamiento* del jugador, *astabanderas* y rastrillos.

Una *obstrucción* es una obstrucción *movible* o *una obstrucción inamovible*. Si parte de una *obstrucción inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción movible*, esa parte se considera como una *obstrucción movible*.

Los puntos y las líneas pintadas, como aquellos usados para definir límites y *áreas de penalización*, no son *obstrucciones*.

Ver Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-23 (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *obstrucciones* como obstrucciones inamovibles temporales, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio)

Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que:

- No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y
- De otra manera no cumple con la definición de *obstrucción movible*.

El *Comité* puede definir cualquier *obstrucción* como una *obstrucción inamovible*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción movible*.

Obstrucción Inamovible/1 – El Césped Alrededor de una Obstrucción No es Parte de la Obstrucción

Cualquier césped que está contiguo o cubriendo una *obstrucción inamovible*, no es parte de la misma.

Por ejemplo, un caño de agua está parte debajo y parte arriba del terreno. Si el caño que está debajo del terreno hace que el césped esté levantado, el césped levantado no es parte de la *obstrucción inamovible*.

Obstrucción Movible

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 movible*.

Pero esto no se aplica si la parte movible de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está destinada a ser movida (como una piedra movible que forma parte de un muro o pared de piedra).

Aunque una *obstrucción* sea movible, el *Comité* la puede declarar como una *obstrucción inamovible*.

Par/Bogey

Una modalidad de *juego por golpes* en la que se anota el resultado como en el *match play* donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización) que un score fijo establecido para ese hoyo por el *Comité*, y
- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).

Penalización General

Pérdida del hoyo en *match play* o dos golpes de penalización en *juego por golpes*.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca a la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original de la bola 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 habría tomado para ese *golpe*.

El jugador no necesita simular el *golpe* tomando un *stance* y efectuando el swing con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que 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 y 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 el *stance*).
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

Punto más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal peligroso* (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f) o una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e), o al tomar alivio según ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca de la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde no hay interferencia (según la Regla que se aplica) de la condición de la cual el alivio se está tomando para el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición 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 habría usado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando el *stance* y efectuando el swing con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El punto más cercano de alivio total se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- Si el jugador toma alivio y luego tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, **excepto** que el jugador puede aliviarse de ambas condiciones al mismo tiempo (basándose en determinar el *punto más cercano de alivio total* de

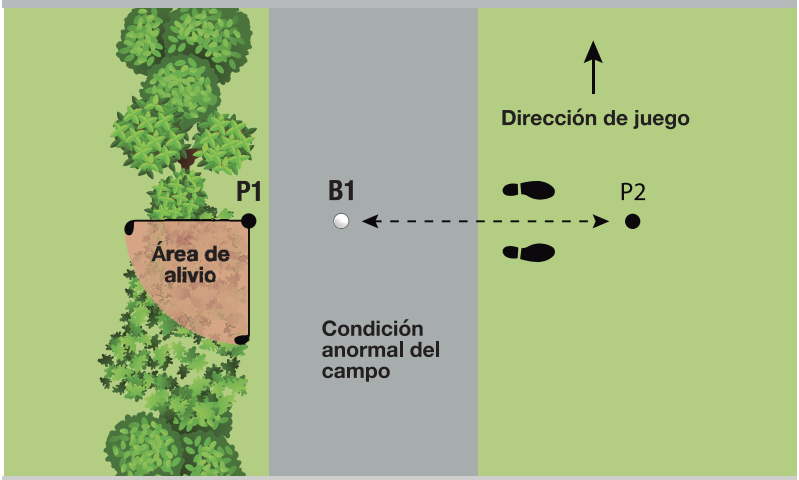
ambas condiciones) cuando, habiendo tomado alivio separadamente para cada condición, sea razonable concluir que al hacerlo de nuevo continuaría la interferencia por una o por otra.

Punto Más Cercano de Alivio Total/1 – Diagramas Mostrando 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 aliviarse de una interferencia por *obstrucción inamovible* está mostrada en el caso de un jugador diestro.

El *punto más cercano de alivio total* debe ser estrictamente interpretado. Un jugador no tiene permitido elegir en qué lado de la *obstrucción inamovible* será *dropeada* la bola, salvo que haya dos *puntos más cercanos de alivio total* equidistantes. Aunque de un lado de la *obstrucción inamovible* hay fairway y del otro arbustos, si el *punto más cercano de alivio total* está en los arbustos, ese es 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 la condición anormal del campo (CAC) y está autorizado a aliviarse sin penalización.
- Cuando la bola reposa en el punto B1, el punto más cercano de alivio total está en el punto P1, a pesar de que está en los arbustos, donde la bola puede no estar jugable.
- Esto es porque el punto del otro lado del camino, donde el jugador tendria alivio total de la CAC, es en el punto P2 que está más lejos del punto B1 que el punto P1.

Punto Más Cercano de Alivio Total/2 – Jugador No Sigue Procedimiento Recomendado al Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

A pesar de que hay un procedimiento recomendado para determinar el *punto más cercano de alivio tota*l, las Reglas no exigen a un jugador a fijar ese punto al aliviarse según la Regla aplicable (como cuando está tomando alivio de una *condición anormal del campo* según la Regla 16.1b (Alivio para Bola en el Área General)). Si un jugador no define con precisión un *punto más cercano de alivio total* o identifica uno incorrecto, solo será penalizado si ello resulta en *dropear* la bola en un área de alivio que no satisface los requerimientos de la Regla y la bola es jugada.

Punto Más Cercano de Alivio Total/3 – Si el Jugador Se Alivió Incorrectamente Si la Condición Aún Interfiere para un Golpe con Palo No Usado para Determinar el Punto Más Cercano de Alivio Total

Cuando un jugador está aliviándose de una *condición anormal del campo*, se está aliviando sólo de la interferencia que tenía con el palo, *stance*, swing y *línea de juego* que hubiera utilizado para jugar la bola desde ese lugar. Luego de aliviarse y no habiendo más interferencia para el *golpe* que el jugador hubiera ejecutado, cualquier interferencia posterior es una nueva situación.

Por ejemplo, la bola de un jugador reposa en rough espeso en el *área general* aproximadamente a 230 yardas del *green*. El jugador selecciona un wedge para ejecutar el próximo *golpe* y ve que su stance toca una línea definiendo una zona de *terreno en reparación*. Determina el *punto más cercano de alivio total* y *dropea* una bola en el *área de alivio* prescripta de acuerdo a la Regla 14.3b(3) (Bola Debe Dropearse en el Área de Alivio) y la Regla 16.1 (Alivio de Condición A normal del Campo).

La bola rueda a un buen *lie* dentro del *área de alivio* desde donde el jugador cree que el próximo *golpe* podría jugarse con una madera 3. Si el jugador usara un wedge para el próximo *golpe* no habría interferencia del *terreno en reparación*. Sin embargo, usando la madera 3 el jugador nuevamente toca con un pie la línea que define el *terreno en reparación*. Esta es una nueva situación y el jugador puede jugar la bola como reposa o aliviarse de la nueva situación.

Punto Más Cercano de Alivio Total/4 – Jugador Determina el Punto Más Cercano de Alivio Total pero Físicamente Imposibilitado 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 ubicación que esté lo más cerca posible de donde la condición que interfiere no lo haga más. Al determinar

el *punto más cercano de alivio total*, el jugador no tiene garantizado un lie bueno o jugable.

Por ejemplo, si un jugador está imposibilitado de ejecutar un golpe desde donde parece estar el *área de alivio* medida desde el *punto más cercano de alivio total* porque tanto la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o el jugador no puede hacer el backswing para el *golpe* que pretende debido a un arbusto, esto no cambia el hecho de que el punto identificado es el *punto más cercano de alivio total*.

Luego de que la bola está *en juego*, el jugador debe decidir qué tipo de *golpe* ejecutará. Este *golpe*, que incluye la elección de palo, puede ser diferente de aquel que habría ejecutado desde la posición original de la bola si la condición no hubiera estado allí.

Si no es físicamente posible dropear la bola en cualquier parte del *área de alivio* identificada, el jugador no tiene permitido aliviarse de la condición.

Punto Más Cercano de Alivio Total/5 – Jugador Imposibilitado Físicamente de Establecer el Punto Más Cercano de Alivio Total

Si un jugador está físicamente imposibilitado de establecer su *punto más cercano de alivio total*, el mismo debe ser estimado, y el *área de alivio* se basará en ese punto estimado.

Por ejemplo, al aliviarse según la Regla 16.1, el jugador está físicamente imposibilitado de establecer el *punto más cercano de alivio total* porque ese punto está dentro del tronco de un árbol o un cerco de límites impide al jugador tomar el *stance* requerido.

El jugador debe estimar el *punto más cercano de alivio total* y *dropear* una bola en el *área de alivio* identificada.

Si no es físicamente posible *dropear* una bola en el *área de alivio* establecida, el jugador no tiene derecho a aliviarse según la Regla 16.1.

Reglas de Equipamiento

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que los jugadores tienen permitido usar durante una *vuelta*. Las *Reglas de equipamiento* se encuentran en RandA.org/EquipmentStandards.

Reponer

Colocar una bola, apoyándola con la mano y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*.

Si el jugador coloca una bola apoyándola sin la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *repuesta* y no está *en juego* (ver Regla 14.4)

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

Score Máximo

Una modalidad de *juego por golpes* en la que el score de un jugador o *bando* para un hoyo se limita a un número máximo de golpes (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización) establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Ver Reglas 25.3d y 25.4e (para jugadores amputados o que usan un dispositivo de movilidad asistida, la definición es modificada para permitir reponer la bola usando equipamiento).

Stableford

Una modalidad de *juego por golpes*, donde:

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el score del jugador o del *bando* (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalización) con un score fijo para el hoyo establecido como objetivo por el *Comité,* y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el mayor puntaje.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al prepararse y ejecutar un *golpe*.

Ver Regla 25.4d (para jugadores que usan dispositivos de movilidad asistida, la definición es modificada para incluir la posición del dispositivo de movilidad asistida al prepararse y ejecutar un golpe).

Sustituir

Cambiar la bola que el jugador está usando para jugar un hoyo, haciendo que otra se convierta en la *bola en juego*.

La bola ha sido *sustituida* cuando se pone otra *bola en juego* de cualquier manera (ver Regla 14.4) en lugar de la bola original, si la misma estaba:

- En *juego,* o
- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *campo*, o estaba *perdida* o *fuera de límites*.

Una bola *sustituta* es la *bola en juego* del jugador, incluso si:

- Fue *repuesta, dropeada* o colocada de una manera incorrecta o en un *lugar equivocado*.
- El jugador estaba obligado según la Reglas a poner de nuevo su bola original *en juego* en lugar de *sustituirla* por otra.

Tarjeta de Score

El documento donde el score de un jugador para cada hoyo se anota en *juego por golpes*.

La *tarjeta de score* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité,* que permita:

- Registrar el score del jugador para cada hoyo, y
- Que el *marcador* y el jugador certifiquen los scores, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

Una *tarjeta de score* no es requerida en *match play*, pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del match.

Tee

Un objeto utilizado para acomodar una bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipamiento*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *terreno en reparación* definido incluye:

- Todo el terreno dentro del margen del área definida, y
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluyendo cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, (**pero** no cuando tal objeto está unido o debajo del terreno afuera del margen del área definida, como una raíz de árbol que es parte de un árbol enraizado dentro del margen).

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, aunque el *Comité* no lo 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 su remoción. **Pero:**

  >> Otros materiales naturales apilados para su remoción son también *impedimentos sueltos*, y

  >> Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.

- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que su *golpe* o *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 mismo.

- Elementos Físicos: Cuando está definido por elementos físicos (como un cantero 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 – Daño Causado por El Comité o Personal de Mantenimiento No Siempre es Terreno en Reparación

Un agujero hecho por personal de mantenimiento es *terreno en reparación* aunque no esté marcado como tal. No obstante, no todo daño causado por personal de mantenimiento es predeterminadamente *terreno en reparación*.

Ejemplos de daños que no son predeterminadamente *terreno en reparación*, incluyen:

- Una huella hecha por un tractor (pero el *Comité* está justificado en declarar una huella profunda como *terreno en reparación*).
- Un tapón de *hoyo* antiguo que está hundido por debajo de la superficie del *green*, pero ver Regla 13.1c (Mejoras Permitidas en el Green).

Terreno en Reparación/2 – Bola en Árbol Enraizado en Terreno en Reparación Está en el Terreno en Reparación

Si un árbol está enraizado en *terreno en reparación* y la bola de un jugador está en una rama de ese árbol, la bola está en *terreno en reparación* aunque la rama se extienda afuera del área definida.

Si el jugador decide aliviarse según la Regla 16.1, y el punto inmediatamente debajo de donde la bola reposa está fuera del *terreno en reparación*, ese es el punto de referencia para determinar el *área de alivio* y aliviarse.

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 – Árbol Caído o Tocón de Árbol No Siempre Es Terreno en Reparación

Un árbol caído o un tocón de árbol que el *Comité* va a remover, pero no está en proceso de ser quitado, no es automáticamente *terreno en reparación*. Sin embargo, si el árbol y el tocón de árbol están en proceso de ser desenterrados o cortados para luego removerlos, son "materiales apilados para su remoción" y por lo tanto *terreno en reparación*.

Por ejemplo, un árbol, que ha caído en el *área general* y aún está adherido al tocón, no es *terreno en reparación*. Sin embargo, un jugador podría solicitar alivio al *Comité* y éste estaría justificado en declarar el área cubierta por el árbol caído como *terreno en reparación*.

Three-Ball

Una modalidad de *match play* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Vuelta

18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona de juego prohibido* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o de un *área de penalización*.

El *Comité* puede establecer *zonas de juego prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales, y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, canteros, viveros, zonas resembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

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

Zona de Juego Prohibido/1 – Condición de Cosas en Crecimiento Sobrepasando una Zona de Juego Prohibido

La condición de cosas en crecimiento que sobrepasan una *zona de juego prohibido* depende del tipo de *zona de juego prohibido*. Esto tendrá importancia ya que las cosas en crecimiento pueden ser parte de la *zona de juego prohibido* en cuyo caso el jugador está obligado a aliviarse.

Por ejemplo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como un *área de penalización* (donde los límites se extienden hacia arriba y abajo del terreno), cualquier parte de un objeto en crecimiento que se extiende más

allá de los límites de la *zona de juego prohibido* no es parte de ésta última. Sin embargo, si una *zona de juego prohibido* ha sido definida como *terreno en reparación* (que incluye todo el terreno dentro del área definida y cualquier cosa en crecimiento que se extiende sobre el terreno y fuera de sus límites), cualquier cosa sobrepasando el borde es parte de la *zona de juego prohibido*.

Procedimientos del Comité

Contenidos

I El Comité (Sección 1)

Sección 1 **El Rol del Comité** 400

1A Juego en General 400

1B Competiciones 400

II Juego en General (Secciones 2-4)

Sección 2 **Marcación del Campo para Juego en General** .. 404

2A Fuera de Límites 404

(1) Guía General Para Determinar y Marcar Límites 404

(2) Marcando Fuera de Límites Interno 406

2B Áreas de Salida 406

2C Áreas de Penalización 407

(1) Decidiendo Cuándo Marcar Áreas que No Contienen Agua como Áreas de Penalización 407

(2) Cómo marcar o Definir el Margen de un Área de Penalización 409

(3) Determinando Dónde Marcar el Margen de un Área de Penalización 409

(4) Si Marcar un Área de Penalización Como Roja o Amarilla 410

(5) Cambio de Condición de un Área de Penalización entre Rojo y Amarillo .. 410

(6) Definiendo Área de Penalización como Zona de Juego Prohibido 411

(7) Cuerpo de Agua Contiguo al Campo 412

2D Bunkers 412

2E Greens 413

2F Condiciones Anormales del Campo 413

(1) Decidiendo Qué Áreas Marcar como Terreno en Reparación 413

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación 414

2G Zonas de Juego Prohibido 415

(1) Qué Puede Ser Marcado como una Zona de Juego Prohibido 415

(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido 416

2H Objetos Integrantes 416

2I Zonas de Dropeo 417

(1) Cuándo Utilizar Zonas de Dropeo 417

(2) Dónde Ubicar las Zonas de Dropeo 418

Sección 3 **Reglas Locales para Juego en General** 418

Sección 4 **Consideraciones Adicionales para el Juego en General** 419

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta 419

(1) Intervalos de Salida 419

(2) Política de Ritmo de Juego 420

(3) Política de Código de Conducta 420

4B Suspendiendo el Juego 421

4C Brindando Asistencia en Reglas 421

III Competiciones (Secciones 5-7)

Sección 5 **Antes de la Competición** 424

5A Estableciendo Condiciones de la Competición 424

(1) Elegibilidad 424

(2) Requisitos de Inscripción y Fechas 426

(3) Formato, Incluyendo Hándicap Permitido 426

(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego 427

(5) Cuándo se Ha Entregado una Tarjeta de Score 429

(6) Cómo se Resolverán los Empates 430

(7) Cuándo es Final el Resultado de la Competición 433

(8) Cambiando las Condiciones de la Competición una Vez Que Ha Comenzado 434

(9) Anti-Doping 435

5B Marcando el Campo 435

(1) Fuera de Límites 435

(2) Áreas de Penalización 435

(3) Bunkers 437

(4) Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes 437

(5) Zonas de Juego Prohibido 437

(6) Obstrucciones Temporarias 437

5C Reglas Locales 438

5D Requerimientos de Eligibilidad para Jugadores con Discapacidades para Usar la Regla 25 439

5E Definiendo Áreas de Práctica 439

5F Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos 440

(1) Seleccionando Áreas de Salida 440

(2) Seleccionando la Ubicación de los Hoyos 441

5G Draw, Grupos y Horarios de Salida 442

(1) El Draw 442

(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego 444

(3) Marcadores 445

(4) Áreas de Inicio 445

5H Política de Ritmo de Juego 445

5I Política de Código de Conducta 447

(1) Estableciendo un Código de Conducta 447

(2) Usos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta 447

(3) Determinando Penalizaciones por Infracciones al Código 448

(4) Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta 449

(5) Espíritu del Juego y Grave Inconducta 450

5J Información para Jugadores y Árbitros 450

(1) Reglas Localess 450

(2) Hojas de Grupos o Draw 451

(3) Hojas de Posiciones de Hoyos 451

(4) Tarjetas de Score Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap 451

(5) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta 452

(6) Plan de Evacuación 452

(7) Orientación y Explicación de la Mejor Práctica para Ayudar a Prevenir el "Backstopping" (Ayuda a Detener la Bola) 452

Sección 6 **Durante la Competición** 453

6A Comenzando 453

6B El Campo 454

(1) Mantenimiento del Campo Durante la Vuelta 454

(2) Estableciendo Ubicación de los Hoyos y Áreas de Salida 454

6C Dando Asistencia de Reglas a los Jugadores 456

(1) Tareas y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité 456

(2) Árbitro Autoriza a un Jugador a Infringir una Regla 457

(3) Árbitro Advierte a un Jugador que Está por Infringir una Regla 457

(4) Desacuerdo con la Decisión del Árbitro 457

(5) Jugador Responsable de Dar Información Correcta al Árbitro 457

(6) Como Resolver Cuestiones de Hecho 459

(7) Real Estado del Match No es Determinable 460

(8) Tratamiento de Fallo Cuando el Jugador Procede de Acuerdo con una Regla No Aplicable 460

(9) Tratamiento de Fallos Incorrectos en Match Play 461

(10) Tratamiento de Fallos Incorrectos en Juego por Golpes 463

(11) Combinando Match Play y Juego por Golpes 467

6D Haciendo Cumplir el Rirmo de Juego 467

6E Suspensiones y Reanudaciones 468

(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales 468

(2) Decidiendo Cuando Suspender y Reanudar el Juego 468

(3) Reanudación del Juego 469

(4) Si Cancelar una Vuelta 470

(5) Jugador se Rehusa a Iniciar o Interrumpe el Juego Debido a Condiciones Climáticas 471

(6) Remoción de Agua Temporal o Impedimentos Sueltos del Green 471

(7) Match Iniciado Ignorando que el Campo Estaba Cerrado 471

6F Registrando Scores 471

(1) Match Play 471

(2) Juego por Golpes 472

6G Haciendo los Cortes; Estableciendo Draws; Creando Nuevos Grupos 472

(1) Haciendo Cortes y Creando Nuevos Grupos 472

(2) Tratamiento de los Abandonos y Descalificaciones en Match Play 473

(3) Tratamiento de los Abandonos y Descalificaciones en Juego por Golpes . . 474

(4) Clasificación para Match Play 474

(5) Incorrecta Aplicación del Hándicap Afecta el Draw para Match Play 474

Sección 7 **Después de la Competición** 474

7A Resolviendo Empates en Juego por Golpes 474

(1) Descalificación o Concesión de Derrota en Desempate Juego por Golpes 475

(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate en Juego por Golpes . . . 475

7B Finalizando los Resultados 475

7C Entregando Premios 475

7D Cuestiones de Reglas o Registración de Scores Surgidas Después de la Competición 476

IV Modelos de Reglas Locales y Otras Modalidades de Juego (Secciones 8-9)

Sección 8 **Modelos de Reglas Locales** 484

(1) Orientación para Establecer Reglas Locales 484

(2) Comunicación de Reglas Locales 486

8A Límites del Campo y Fuera de Límites 486

8B Áreas de Penalización 489

8C Bunkers....496
8D Greens....498
8E Procedimientos de Alivio Especiales....501
8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes....517
8G Restricciones de Uso de Equipamiento Específico....538
8H Definiendo Quien Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores....547
8I Definiendo Cuando y Donde Pueden Practicar los Jugadores....549
8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensión del Juego....551
8K Políticas de Ritmo de Juego....552
8L Responsabilidades en la Tarjeta de Score....557
8M Modelos de Reglas Locales para Jugadores Discapacitados....558

Sección 9 **Otras Modalidades de Juego**....560

9A Stableford Modificado....561
9B Greensomes....561
9C Scramble....561
9D Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan....562

I

El Comité

1 El Rol del Comité

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

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

1A Juego en General

Aún cuando no se esté llevando adelante una competición, es importante que el Comité asegure que las Reglas de Golf puedan ser seguidas por los golfistas al jugar una ronda casual o sus propias competiciones. Este tipo de juego es llamado juego en general a través de los Procedimientos del Comité.

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

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

1B Competiciones

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

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

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

- Establecer las Condiciones de la Competición (Sección 5A),
- Revisar y ajustar la marcación del campo (Sección 5B),
- Revisar las Reglas Locales y establecer cualquier Regla Local adicional (Sección 5C),
- Determinar los requerimientos de elegibilidad para que jugadores con discapacidades puedan utilizar la Regla 25 (Sección 5D),
- Definir si y donde pueden los jugadores practicar el campo (Sección 5E),
- Determinar las áreas de salida y posiciones de los hoyos que se utilizarán (Sección 5F),
- Establecer y publicar el draw para match play o los grupos para el juego por golpes y los horarios de salida (Sección 5G),
- Definir las políticas de Ritmo de Juego y Código de Conducta (Sección 5H y 5I), y
- Preparar el material para los jugadores y árbitros (Sección 5J).

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

- Proporcionando información a los jugadores para que estén al tanto de las Reglas Locales, políticas de Ritmo de Juego o Código de Conducta aplicables, así como también cualquier otra información relevante como qué área de salida utilizar y donde están colocados los hoyos (Sección 6A),
- Comenzando los matches y grupos en horario (Sección 6A),
- Asegurando que el campo esté debidamente preparado, marcado y conservado (Sección 6B),
- Asistiendo a los jugadores en Reglas (Sección 6C),
- Haciendo cumplir el Ritmo de Juego (Sección 6D),
- Suspendiendo el juego debido al clima u otras condiciones y luego determinando cuándo se debe reanudar el mismo (Sección 6E),
- Proporcionando un espacio donde los jugadores informen los resultados de un match o entreguen sus tarjetas de score en el juego por golpes (Sección 6F),

- Validando todos los scores de la vuelta en el juego por golpes (Sección 6F), y
- Estableciendo y publicando los grupos y horarios de salida para jugadores, si hay rondas adicionales que no se habían publicado anteriormente (Sección 6G).

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

- Resolver cualesquiera desempates en el juego por golpes (Sección 7A),
- Confirmar los resultados finales y cerrar la competición (Sección 7B),
- Entregar los premios (Sección 7C), y
- Abordar cualquier problema que surja luego de que la competición se ha cerrado (sección 7D).

II

Juego en General

2 Marcación del Campo para Juego en General

La marcación del campo y renovarla a medida que sea necesario, es una tarea continua de la cual el Comité es responsable.

Un campo bien marcado permite al jugador jugar bajo las Reglas y ayuda a eliminar confusiones para los jugadores. Por ejemplo, un jugador podría no saber cómo proceder si un estanque (área de penalización) no está marcado.

2A Fuera de Límites

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

(1) *Guía General Para Determinar y Marcar Límites*

El Comité puede marcar el límite del campo de muchas formas. Por ejemplo, estacas o líneas pintadas pueden ser colocadas en posición por el Comité, cercos o paredes existentes pueden ser utilizadas para definir límites, así como también el margen de otras estructuras permanentes como caminos o edificaciones pueden ser utilizados.

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

a. Propiedades que Rodean el Campo

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

b. Uso de Estacas

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

c. Uso de Líneas Pintadas

- La línea pintada usada para definir el límite, debería ser blanca, aunque puede ser utilizado otro color. El Comité debería evitar el uso de líneas rojas o amarillas al marcar un límite para evitar confusión con áreas de penalización.
- Cuando el límite está definido por una línea pintada en el suelo, el Comité puede también colocar estacas para hacer visible el límite a la distancia. Se debe dejar claro que la línea define el límite mientras que las estacas están colocadas para mostrar a los jugadores donde se encuentra el límite. Estas estacas no definen el límite, pero son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local A-6).
- Puede haber momentos en los cuales el Comité no desea pintar una línea blanca en un camino o pavimento. En este caso, la manera menos intrusiva de marcar el límite puede ser pintar una serie de puntos blancos en el suelo. Cuando se hace esto, se deben utilizar las Reglas Locales para avisar a los jugadores sobre la manera en que está marcado el límite (ver Modelo de Regla Local A-1).

d. Otras Maneras de Marcar el Fuera de Límites

- Donde un límite está definido por una pared, margen de un camino o cualquier otra cosa que no sean estacas, cercos, o líneas, el Comité necesita aclarar donde está el margen del límite. Por ejemplo, cuando se usa una pared para definir el límite, el Comité debería especificar si el

borde de la pared del lado del campo define el límite o si una bola está fuera de límites sólo cuando está más allá de la pared (ver Modelo de Regla Local A-2).

- Un límite puede estar definido por una zanja, estando la bola fuera de límites cuando se encuentra dentro o más allá de la zanja. Se pueden utilizar estacas para llamar la atención sobre una zanja de límites. Estas estacas son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalización a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local A-6).

e. Otras Consideraciones

- Ciertos lugares como áreas de mantenimiento, clubhouses y áreas de práctica pueden estar marcados o definidos por una Regla Local como fuera de límites aún cuando se encuentren dentro de la propiedad del campo (ver Modelo de Regla Local A -1).
- Las Reglas no contemplan que un área tenga más de un estado durante el juego de un hoyo, y por lo tanto un área no debe estar marcada como fuera de límites para ciertos golpes, o golpes ejecutados desde ciertas áreas, como el área de salida.
- Los Comités no están autorizados a establecer una Regla Local que indique que una bola que fue jugada por encima de un área específica está fuera de límites aún cuando no termine reposando en dicha área.

(2) *Marcando Fuera de Límites Interno*

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

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

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

2B Áreas de Salida

El Comité siempre debería intentar colocar las marcas de salida lo suficientemente adelante, para que haya suficiente césped cortado bajo detrás de las marcas de salida para permitir que los jugadores puedan utilizar totalmente la longitud de dos palos permitida para el área de salida.

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

Cada juego de marcas de salida debería colocarse de tal forma que el margen delantero del área de salida esté apuntando al centro del área de aterrizaje esperada.

Para orientación sobre donde pueden estar colocadas las marcas de salida, de manera que los scores sean aceptables para ser presentados para fines de hándicap, consulte las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial ™ u otras recomendaciones provistas por la entidad de hándicap que opere en la jurisdicción local.

2C Áreas de Penalización

Las áreas de penalización son áreas del campo de las cuales se permite al jugador tomar alivio con un golpe de penalización, en un punto fuera del área de penalización que potencialmente está a una distancia significativa de donde su bola pudo haber ido a reposar. Como está previsto en la definición de "área de penalización", las áreas que contienen agua tales como lagos, arroyos, ríos o estanques son áreas de penalización y deberían estar marcadas como tales. El Comité puede marcar otras partes del campo como áreas de penalización. Entre los motivos que el Comité puede elegir para marcar otras partes y características del campo como áreas de penalización están:

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

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

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

- El hecho de que marcar un área difícil como área de penalización pueda ayudar a mejorar el ritmo de juego, no significa que el Comité se deba sentir obligado a hacerlo. Hay muchas otras consideraciones a tener en

cuenta, como mantener la dificultad del hoyo, la integridad del diseño original del arquitecto y proporcionar resultados razonablemente consistentes para bolas golpeadas a zonas similares a través del campo. Por ejemplo, si la jungla que rodea el fairway de un hoyo ha sido marcada como un área de penalización, el Comité debería considerar tratar sectores similares de otros hoyos de la misma manera.

- El Comité debería considerar que un jugador que pierde su bola afuera de un área de penalización tendrá una penalización mayor que otro jugador cuya bola se pierda en un área de penalización. Si hay áreas de rough tupido cerca del margen de un área de penalización donde la bola se puede perder, el Comité debería considerar incluir dicho sector en el área de penalización.
- El Comité debería recordar que un jugador cuya bola reposa en un área de penalización no podrá utilizar las opciones de bola injugable de la Regla 19. Hacer que el jugador vuelva al lugar donde la bola cruzó por última vez el margen para tomar alivio, en lugar de tener la opción de dropear la bola dentro de la longitud de dos palos de donde la bola fue encontrada puede ser una significativa desventaja para el jugador y podría impactar negativamente en el ritmo de juego.
- El Comité no debería definir áreas arenosas que normalmente serían bunkers como áreas de penalización. Puede haber sectores donde la arena discurre naturalmente al área de penalización como una playa. En este caso el margen del área de penalización y el bunker podrían estar inmediatamente contiguos con una porción de la arena dentro del área de penalización.
- El Comité no debería definir propiedades que bordean el campo como áreas de penalización, donde las propiedades estarían normalmente marcadas como fuera de límites.
- Si un Comité está considerando marcar un sector de fuera de límites como área de penalización para colaborar con el ritmo de juego, como una opción el Comité puede decidir utilizar la Regla Local otorgando una alternativa al alivio de golpe y distancia (ver Modelo de Regla Local E-5). Mientras esto resulta en que el jugador recibe dos golpes de penalización, también le da al jugador la oportunidad de moverse hacia el fairway, que podría no ser una opción si el área estuviera marcada como área de penalización.
- Cuando áreas de penalización son agregadas o quitadas, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ u otras recomendaciones provistas por la entidad de hándicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tendría impacto en la Calificación del Campo™.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando un área de penalización está marcada amarilla, el Comité debería asegurarse que el jugador siempre podrá dropear en línea hacia atrás según la Regla 17.1d(2) o considerar agregar una zona de dropeo para el área de penalización de manera que el jugador tenga una opción además del alivio de golpe y distancia (ver Modelo de Regla Local E-1).

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

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

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

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

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

a. Condición de un Área de Penalización Puede Variar Dependiendo del Área de Salida Usada

Donde sobrevolar un área de penalización, como un estanque en un par 3, es parte del desafío del hoyo desde el área de salida del fondo, pero no lo es desde el área de salida de más adelante, el Comité puede decidir definirlo con estacas o líneas amarillas y utilizar una Regla Local al efecto de que el área sea un área de penalización roja cuando es jugado desde el área de salida de adelante. Pero no se recomienda cuando para una misma competición se están usando múltiples áreas de salida.

b. Condición de un Área de Penalización Puede Variar Entre Hoyos

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

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

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

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

El Comité puede decidir definir toda o parte de un área de penalización como una zona de juego prohibido. (Ver Sección 2G).

(7) *Cuerpo de Agua Contigua al Campo*

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

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

2D Bunkers

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

Ubicación de Rastrillos

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

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

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos dentro del bunker frecuentemente lo hacen del lado que tiende a frenar que una bola ruede hacia la parte plana del bunker resultando en un golpe mucho más

difícil de lo que hubiera sido de otra manera. Cuando la bola se estaciona en o se apoya en un rastrillo en el bunker y el jugador debe proceder según la Regla 15.2, podría no ser posible reponer la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el bunker que no esté más cerca del hoyo.

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

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

Sin embargo, un Comité puede decidir colocar los rastrillos dentro de los bunkers para facilitar al equipo de mantenimiento el corte de fairways y alrededores del bunker.

2E Greens

Normalmente no es necesario marcar el margen de los greens, pero puede haber ocasiones en las que podría ser difícil determinar el margen del green debido a que las áreas circundantes se encuentran cortadas a una altura similar. Cuando éste es el caso, el Comité puede pintar líneas o puntos para definir el margen del green. La condición de estos puntos debe ser aclarado por una Regla Local (ver Modelo de Regla Local D-1).

2F Condiciones Anormales del Campo

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

(1) *Decidiendo Qué Áreas Marcar Como Terreno en Reparación*

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

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

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

» Si los fairways del campo se encuentran generalmente en buena condición, sería apropiado marcar una única zona sin césped como terreno en reparación.

» Cuando las condiciones son tales que se encuentran amplias áreas sin césped, tendría sentido no marcarlas o de lo contrario declararlas a todas ellas como terreno en reparación, pero sólo marcar los sectores donde se le dificultaría al jugador golpear la bola, como un sector muy dañado o surcado.

- Cuanto más lejos se encuentre el área del fairway es menos apropiado que se deba marcar como terreno en reparación. Áreas que se encuentran bien lejos del fairway o muy alejadas de la zona de caída de la bola, solo deben ser marcadas si el daño es muy severo.
- Si dos áreas de terreno en reparación se encuentran muy cerca una de la otra, a tal punto que un jugador al tomar alivio de una de ellas puede dropear en una posición donde hubiera interferencia por la otra, sería aconsejable marcar todo en una única área de terreno en reparación.

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

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

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

» Un ejemplo donde es posible describir el daño, y el Comité está justificado en definir cualquier área como terreno en reparación sin

marcarla, es donde ha habido un daño significativo por huellas de pezuñas de animales (ver Modelo de Regla Local F-13).

» En otras ocasiones no es apropiado hacer una declaración general. Por ejemplo, no es apropiado que todos los surcos o huellas realizados por vehículos de mantenimiento sean declarados terreno en reparación por Regla Local ya que es probable que mucha de la alteración sea menor y el alivio sin penalización no esté justificado.

2G Zonas de Juego Prohibido

La definición de "zona de juego prohibido" establece que es una zona del campo donde el Comité desea prohibir el juego. Las zonas de juego prohibido deben ser definidas como una condición anormal del campo o un área de penalización y pueden abarcar el área completa o solo una porción de esta.

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

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

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

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

- Si el área contiene un área de agua tal como un arroyo, un lago o un pantano debería ser marcada como área de penalización.
- Para una pequeña zona de plantas raras cercana a un green, sería apropiado marcarla como una condición anormal del campo.
- Si una gran zona de médanos a lo largo del hoyo es ambientalmente sensible, es muy generoso marcar toda el área como condición anormal del campo, y por lo tanto debería ser marcada como un área de penalización.

- Cuando un campo está cerca de una propiedad privada (tal como residencias o granjas), el Comité debería normalmente marcar esas áreas que no son parte del campo como fuera de límites. Si se quiere prohibir que un jugador se pare en un área fuera del campo para jugar una bola que está en el campo, el área puede ser marcada como zona de juego prohibido (ver Modelo de Regla Local E-9).

(2) *Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido*

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

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

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

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

2H Objetos Integrantes

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

- Objetos que son diseñados para ser parte del desafío de jugar el campo como caminos o senderos desde donde tradicionalmente se espera que los jugadores jueguen.
- Objetos que se encuentran tan cerca de un límite u otra característica en el campo que, si el alivio sin penalización de la obstrucción está disponible, también resultará en que el jugador puede dropear alejándose del límite u otra característica cuando esto no es deseable. Por ejemplo, designar cables adheridos a árboles como objetos integrantes, asegura que un jugador incidentalmente no obtenga alivio del árbol porque tiene interferencia debida al cable.

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

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

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

2I Zonas de Dropeo

(1) *Cuándo Utilizar Zonas de Dropeo*

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

Las zonas de dropeo deberían ser consideradas en donde puede haber problemas prácticos con jugadores usando las opciones de alivio habituales de acuerdo con una Regla, como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 – Condiciones A normales del Campo (incluyendo Obstrucciones Inamovibles).
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 – Área de Penalización.
- Regla 19 – Bola Injugable.
- Modelo de Regla Local E-5 – Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Modelo de Regla Local F-23 – Obstrucciones Inamovibles Temporarias.

Las zonas de dropeo deberían utilizarse normalmente para otorgarle una opción adicional de alivio al jugador. Pero el Comité puede exigirle al jugador el uso de una zona de dropeo como única opción de alivio según una Regla, además de la opción de golpe y distancia. Cuando el Comité hace obligatorio el uso de una zona de dropeo, esta reemplaza cualquier otra opción de alivio otorgada por la Regla aplicable, y esto debería ser aclarado a los jugadores.

(2) *Dónde Ubicar las Zonas de Dropeo*

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

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

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

3 Reglas Locales para Juego en General Local

Una Regla Local es la modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o una competición en particular. El Comité es responsable de decidir si se adopta una Regla Local y asegurar que sea consistente con los principios que se encuentran en la Sección 8.

El Comité necesita asegurarse que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la tarjeta de score, un impreso, en una cartelera de información o en la página web del campo.

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

- Definiendo los Límites y Otras Áreas del Campo (Secciones 8A-8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E), y
- Definiendo Condiciones A normales del Campo y Objetos Integrantes (Sección 8F).

Un listado completo de Modelos de Reglas Locales puede encontrarse al inicio de la Sección 8.

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

4 Consideraciones Adicionales para Juego en General

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta

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

- Reducir el tamaño de los grupos, aumentar los intervalos de salida, introducir brechas en los horarios de salidas.
- Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo, tales como ampliar los fairways, reducir la densidad o el alto del rough, o disminuir la velocidad de los greens.
- Alentar a los jugadores a que jueguen desde áreas de salida que se ajusten a sus habilidades.
- Adoptar una política de ritmo de juego y un código de conducta.

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

(1) *Intervalos de Salida*

La superpoblación en los campos es una causa común de que las vueltas tomen más tiempo del necesario. Cuanto mayor sea el intervalo entre los horarios de salida, mejor va a fluir el juego. Pero muy a menudo, el Comité necesitará equilibrar esto, con el deseo de permitir que tantos jugadores como sea posible tengan la oportunidad de jugar en el campo o en la competición.

Cuando es un juego de dos bolas, se recomienda un intervalo de al menos 8 minutos. Cuando es un juego de 3 bolas, se debería incrementar el intervalo a por lo menos 10 minutos. Cuando es un juego de 4 bolas, deberían considerarse intervalos de 11 o 12 minutos.

Incluso con intervalos de salida adecuados, pueden producirse demoras en el campo debido a una serie de factores, tales como búsquedas de bola, un hoyo que juega particularmente difícil o fácil. El impacto de dichos retrasos puede minimizarse, dejando un horario de salida libre, a veces llamados "brechas de salida".

Si, por ejemplo, los intervalos de salida son de 10 minutos y el Comité decide dejar una salida libre cada 10 grupos, habrá un descanso en el juego desde el primer tee cada 90 minutos. Si se ha acumulado un retraso en un tee en particular desde el principio de la vuelta, la brecha de salida debería ayudar a minimizar el impacto de este retraso. Sin un horario de salida libre, lo más probable es que la espera en ese hoyo aumentará a medida que pasa el día.

(2) *Política de Ritmo de Juego*

- La naturaleza de dicha política generalmente dependerá de los recursos disponibles en ese campo.
- Por ejemplo, un campo con un número limitado de personal podría simplemente establecer que cada grupo debería mantener el ritmo detrás del grupo anterior o que se espera que cada grupo juegue en cierto tiempo, mientras que otro campo tal vez tenga una o más personas para monitorear el ritmo de juego y, de ser necesario, hablar con aquellos grupos atrasados.
- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribirlas e interpretarlas.

(3) *Política de Código de Conducta*

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

4B Suspensión del Juego

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

4C Brindando Asistencia en Reglas

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

III

Competiciones

5 Antes de la Competición

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

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

5A Estableciendo las Condiciones de la Competición

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

- Establecer condiciones concisas y claras para cada competición.
- Tener estas condiciones disponibles para los jugadores antes de la competición.
- Interpretar las condiciones si surgen dudas.

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

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

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

(1) *Elegibilidad*

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

a. Requisito de Género

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

b. Límites de Edad

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

- Para una competición de menores en la cual los jugadores no deben ser mayores de 18 años, las Condiciones de la Competición podrían establecer que un jugador debe tener 18 años o menos el primer día del año u otra fecha como el día final programado de la competición.
- Para una competición senior en la cual los jugadores deben tener al menos 55 años, las Condiciones de la Competición podrían establecer que el jugador debe haber cumplido 55 años en o antes del día de inicio de la competición.

c. Condición de Aficionado o No Aficionado

Una competición puede estar limitada sólo a jugadores aficionados, sólo a jugadores profesionales o permitir a todos los jugadores competir entre sí. Cuando una competición es abierta a todos los jugadores, antes de la competición el Comité debería pedirles a los jugadores que identifiquen su condición (por ejemplo "aficionado") antes de iniciar la competición, como en un formulario de inscripción.

d. Límites de Hándicap

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

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

e. Residencia y Condición de Membresía

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

(2) *Requisitos de Inscripción y Fechas*

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

Ejemplos incluyen:

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

(3) *Formato, Incluyendo Hándicap Permitido*

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

- Fechas de juego o, si es un evento match play jugado durante un largo periodo de tiempo, la fecha final para la cual cada match debe ser completado.
- Forma de juego, (por ejemplo, match play, juego por golpes, o clasificación en juego por golpes y luego match play).
- Número y orden de los hoyos en una vuelta.
- Número de vueltas, incluyendo si habrá o no un corte.
- Si habrá un corte, cuando será hecho, si los empates en la última posición serán desempatados y cuantos jugadores continuarán jugando en las vueltas posteriores.
- Qué áreas de salida se utilizarán. Para competiciones con hándicap, el Comité puede especificar qué áreas de salida deben usar todos los jugadores, o que las áreas de salida a usarse dependen del hándicap de los jugadores, género y/o edad. Alternativamente el Comité puede permitir que cada jugador elija desde que áreas de salida quiere jugar.
- Índice de distribución de golpes, tal como el orden de los hoyos en los que los golpes de hándicap serán otorgados o recibidos.

- Si habrá múltiples llaves o draws y cómo serán organizados, ver Sección 5G(1).
- Qué premios se otorgarán (incluyendo quien es elegible para ganar dichos premios). Para competiciones que involucran jugadores aficionados, el Comité debería asegurar que los premios para aficionados estén permitidos de acuerdo con las Reglas de la Condición de Aficionado.

(4) *Condiciones para Otras Modalidades de Juego*

a. Métodos de Registración de Scores Alternativos

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

b. Stableford

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

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

c. Score Máximo

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

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

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

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

- El par máximo de los hoyos a jugar. Por ejemplo, para un campo par 3 puede ser adecuado fijar un score máximo por hoyo de 6 golpes, sin embargo, si hay hoyos par 5 en un campo no sería adecuado fijar un score máximo tan bajo como 6 golpes.

- El nivel de los jugadores participantes. Por ejemplo, para una competición de jugadores principiantes, el score máximo debería dar a los jugadores una oportunidad razonable para completar los hoyos, pero estar a un nivel que induzca a los jugadores a levantar la bola cuando hayan tenido gran dificultad en el hoyo.
- Si los scores serán presentados para aplicar al hándicap. Si el Comité desea que una competición se contabilice para hándicap, el score máximo no se debería establecer en menos de doble bogey neto.

d. Par/Bogey

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

e. Otras Modalidades de Juego

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

f. Competiciones por Equipos

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

- Cualquier restricción sobre entrenadores o consejeros (ver Modelo de Regla Local Sección 8H).
- En match play:
  - » El orden en que los miembros del equipo jugarán, por ejemplo, si debe ser por orden de hándicap o si será decidido por el capitán del equipo.
  - » Si los matches empatados serán aceptados o deben jugar hasta que se determine un ganador.
  - » La cantidad de puntos que se otorgarán por un partido ganado o empatado.
  - » En competiciones con múltiples equipos, como será determinado el ganador si dos o más equipos están empatados al terminar la competición.
  - » Si algunos matches son completados mientras otros no lo son en el día establecido, debido a falta de luz o mal clima, las Condiciones de la Competición deberían aclarar cómo serán considerados los matches terminados y los incompletos. Por ejemplo, el Comité podría

considerar a los matches terminados cómo válidos tal como fueron jugados y tratar a los matches incompletos como empatados, o hacerlos jugar en una fecha posterior. O, que todos los matches sean jugados nuevamente, y cada equipo puede cambiar su equipo original.

» Si cualquier match restante será completado cuando un equipo ya ha ganado el match o la competición.

» El Comité debería especificar cual será el resultado de un match individual, si por cualquier razón (por ejemplo, enfermedad) uno o más jugadores no pueden iniciar o terminar el match. Por ejemplo, el Comité podría establecer que el resultado de tal match será un empate, o un triunfo para el contrario. Si el número de hoyos "arriba" o "abajo" se toman en consideración con el propósito de desempate automático el Comité también puede decidir especificar un score para el match, por ejemplo 6 y 5.

- En juego por golpes:

» La cantidad de scores que se tomarán en cuenta para el score total de cada equipo.

» Si los scores que se tomarán en cuenta se basarán en 18 hoyos o en base al score de cada hoyo.

» Como se decidirá un empate en la competición general, por ejemplo mediante un desempate en el campo, un desempate automático (ver Sección 5A(6)) o considerando los scores descartados.

(5) *Cuándo se Ha Entregado una Tarjeta de Score*

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

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

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

a. Especificar Cuando una Tarjeta de Score se Considera Entregada

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

- Definir un área de registración de scores y permitir a los jugadores hacer cambios en su tarjeta de score hasta el momento en que hayan

abandonado dicha área. Esto significaría que, aunque el jugador hubiera entregado la tarjeta de score a un árbitro o a la persona designada, aún se podrían realizar cambios mientras el jugador se encuentre dentro del área.

- Proporcionar un buzón donde los jugadores depositen su tarjeta de score, en este caso se considera que el jugador ha entregado la tarjeta tan pronto como ha colocado la tarjeta en el buzón. Este enfoque podría no darle al jugador tanta protección por entregar una tarjeta de score incorrecta, pero podría ser el mejor método cuando están disponibles recursos limitados o muchos jugadores finalizan al mismo tiempo (por ejemplo, cuando hay salidas simultáneas).

b. Solicitando a los Jugadores Otra Información en la Tarjeta de Score

El Comité puede requerirle a los jugadores que pongan su hándicap en la tarjeta de score (Modelo Regla Local L-2).

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

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

De igual manera, el Comité puede solicitar que los jugadores ayuden al Comité entrando sus scores en un sistema computarizado al finalizar la vuelta, pero no hay penalización según las Reglas de Golf si el jugador no cumple con este pedido o comete un error al hacerlo. Pero el Comité puede aplicar una sanción disciplinaria, por ejemplo, en el Código de Conducta, a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido.

(6) Cómo se Decidirán los Empates

En match play y juego por golpes, las Condiciones de la Competición pueden ser utilizadas para modificar la forma que se decidirán los empates.

a. Match Play

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

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

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

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

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

b. Juego por Golpes

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

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

c. Desempate en el Campo en Juego por Golpes

Si va a haber un desempate en el campo en una competición juego por golpes, las Condiciones de la Competición deberían establecer lo siguiente:

- Cuándo se jugará el desempate, por ejemplo, si va a comenzar en un horario específico, tan pronto como finalice el último grupo o en una fecha posterior.
- Qué hoyos se utilizarán para el desempate el orden en que serán jugados.
- La cantidad de hoyos a jugar en el desempate, por ejemplo, si será desempate hoyo por hoyo, o una cantidad mayor como 2, 4 o 18 hoyos, y qué hacer si aún persiste el empate luego de eso.
- En la forma habitual del juego por golpes, si el desempate para una competición con hándicap es sobre una cantidad menor a 18 hoyos, se debería utilizar la cantidad de hoyos a jugar para determinar la cantidad

de golpes que se restarán. Por ejemplo, si el desempate es a un hoyo, un dieciochoavo del hándicap debería ser restado de los scores para el hoyo de desempate. Se deberían aplicar fracciones de golpes de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial ™ o del sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

- Para desempates de competiciones de score neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes, tal como en competiciones Four-Ball, Par/Bogey o Stableford, los golpes de hándicap deberían ser otorgados durante los hoyos de desempate tal como fueron asignados para la competición, utilizando el índice de distribución de golpes.
- Los jugadores sólo deben entregar una tarjeta de score del desempate si el Comité las emite.

d. Comparación de Tarjetas (También Conocido como Desempate Automático)

Cuando un desempate en el campo no es factible o deseado, las Condiciones de la Competición deberían establecer que los empates se decidirán comparando las tarjetas de score. Aunque el ganador de una competición sea decidido por un desempate en el campo, las otras posiciones pueden ser decididas comparando las tarjetas de score. Este método también debería determinar qué sucederá si el procedimiento no establece un ganador.

Un método de desempate automático es determinar el ganador basado en el mejor score de la última vuelta. Si los jugadores empatados tienen el mismo score en la última vuelta o si la competición consiste en una sola vuelta, el ganador se determina en base a los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18. Si aún continúa el empate, entonces serán considerados los últimos seis hoyos, tres hoyos y el último hoyo de los primeros nueve hoyos. Si la vuelta es de menos de 18 hoyos, se puede ajustar el número de hoyos a usar al comparar los scores.

Si de este proceso no resulta un ganador, el Comité podría considerar la competición empatada, o como alternativa podría decidir el ganador por un método aleatorio (como tirar la moneda).

La comparación de tarjetas también es conocido como desempate automático, recuento de tarjetas o desempate por tarjetas de score.

Consideraciones adicionales:

- Si este método es utilizado en una competición con salidas desde múltiples hoyos, se recomienda que los “últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean los hoyos 10-18, 13-18, etc.

- Para competiciones de score neto, donde el índice de distribución de golpes establecido por el Comité no es utilizado, como competiciones individuales por golpes, si se utiliza el escenario de los últimos nueve, últimos seis, últimos tres hoyos, la mitad, un tercio y un sexto, etc. del hándicap debería ser restado del score de esos hoyos. Se deberían aplicar fracciones de golpes de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial ™ o del sistema de hándicap que opere en la jurisdicción local.
- En competiciones de score neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes establecido por el Comité, como competiciones Four-Ball juego por golpes, Par/Bogey o Stableford, los golpes de hándicap se deberían aplicar de manera consistente con la forma en que se aplicaron durante la competición.

(7) *Cuándo el Resultado de una Competición es Final*

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

a. Match Play

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

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

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

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

b. Juego por Golpes

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

- Todos los resultados han sido publicados en el tablero de resultados o en una cartelera,
- Los ganadores han sido anunciados en una entrega de premios, o
- Se ha entregado el trofeo.

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

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

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

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

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

Ejemplos de situaciones donde hay circunstancias excepcionales y las Condiciones de la Competición pueden ser alteradas:

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

(9) *Anti-Doping*

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

5B Marcando el Campo

Al preparar el campo para una competición, el Comité debería asegurar que este esté marcado adecuadamente y repasar cualquier marcación utilizada durante el juego en general o cambiarla de ser necesario. Mientras que normalmente no hay una forma "correcta" de marcar un campo, fallar en marcarlo adecuadamente o no hacerlo puede llevar a situaciones donde un jugador no pueda proceder de acuerdo con las Reglas o que el Comité esté forzado a tomar decisiones durante el juego que podrían resultar en jugadores tratados de manera diferente.

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

Cuando para una competición se realicen cambios en la marcación del campo, el Comité debería asegurar que estos sean comunicados claramente a los jugadores que juegan regularmente en el campo para que no se confundan y procedan inadvertidamente de forma incorrecta.

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

(1) *Fuera de Límites*

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

(2) *Áreas de Penalización*

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

- Áreas de penalización que contienen cuerpos de agua no deberían formar parte del área general, pero sus márgenes se pueden ajustar.
- Otras áreas de penalización pueden ser quitadas o agregadas, o sus márgenes alterados para cambiar la dificultad de un hoyo, tal como donde se considera adecuado proporcionar una penalización más severa para un tiro fallado. Por ejemplo, el Comité puede decidir marcar áreas de árboles y arbustos frondosos como áreas de penalización para el juego en general, pero no para competiciones. De hacerlo, se debe ser cuidadoso en comunicarlo claramente a los jugadores que juegan el campo regularmente, para que no se confundan.
- Cuando se agregan o quitan áreas de penalización, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tiene algún impacto en la Clasificación del Campo (Course Rating™).
- El color de algunas áreas de penalización puede ser cambiado de rojo a amarillo o a la inversa. Por ejemplo, para ciertas competiciones se puede desear que un área de penalización cerca de un green sea marcada en amarillo donde el Comité no desea permitir la opción de dropear la bola en el lado del green del área de penalización cuando la bola ha vuelto y caído en la misma. En algunos casos, también podría tener sentido proporcionar un área de dropeo como una opción adicional, por ejemplo, para un green isla donde los jugadores tienen un largo vuelo sobre el agua.
- Para el juego en general, el Comité podría haber utilizado una cantidad mínima de estacas para marcar un área de penalización o pueden haber sido quitadas, resultando en que porciones de algunas áreas de penalización se encuentren fuera del área marcada. Para competiciones todas las estacas deberían ser revisadas, y complementadas de ser necesario, para asegurar que las áreas de penalización se encuentren marcadas correctamente para la competición.
- Cuando sea posible, es una buena práctica pintar líneas rojas o amarillas alrededor de las áreas de penalización en vez de solamente confiar en las estacas. Una línea asegurará que las áreas incluidas o excluidas son las correctas, el margen no será alterado por haber quitado una estaca y un jugador podrá fácilmente determinar donde tomar alivio. Generalmente, donde se ha pintado una línea, son necesarias menos estacas.

(3) *Bunkers*

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

(4) *Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes*

El Comité debería recorrer el campo completo para asegurar que cualquier área que debería estar marcada como terreno en reparación esté marcada correctamente. También debería aclarar el estado de cualquier obstrucción u objeto integrante usando Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local F-1).

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

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

(5) *Zonas de Juego Prohibido*

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

(6) *Obstrucciones Temporarias*

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

5C Reglas Locales

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

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

- Las Reglas Locales tienen el mismo rango que una Regla de Golf para esa competición o ese campo, y
- El uso de Reglas Locales se debería limitar lo más posible y ser usadas solamente para tratar los tipos de situaciones y políticas cubiertas en la Sección 8.
- No se recomienda cambiar cualesquier Reglas Locales para una competición una vez que ha comenzado el juego para una vuelta de juego por golpes, salvo que el cambio sea hecho antes de que cualquier jugador pueda ser afectado por ese cambio.

Una lista completa de Modelos de Reglas Locales autorizados puede ser encontrada al principio de la Sección 8.

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

- Definiendo los Límites del Campo y otras Áreas del Campo (Secciones 8A – 8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E),
- Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes (Sección 8F),
- Uso de Equipamiento Específico (Sección 8G),
- Quién Puede Dar Consejo a los Jugadores (Sección 8H),
- Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar (Sección 8I),
- Procedimientos para la Suspensión del Juego (Sección 8J), y
- Políticas de Ritmo de Juego (Sección 8K),
- Responsabilidades con la tarjeta (Sección 8L), y
- Modelo de Reglas Locales para jugadores con Discapacidades (Sección 8M).

5D Requerimientos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades para usar la Regla 25

Como está establecido en la Regla 25.1, las Reglas modificadas para jugadores con discapacidades aplican a todas las competiciones, y es la categoría de discapacidad o elegibilidad de un jugador lo que determina si puede usar las Reglas modificadas específicas en la Regla 25.

No es necesariamente el rol del Comité realizar evaluaciones sobre la elegibilidad del jugador. El determinar la elegibilidad de un jugador para usar Reglas específicas de la Regla 25 puede ser directa, pero en algunos casos es menos evidente. La elegibilidad para la Regla 25 se basa en el impacto que tiene la discapacidad del jugador en su habilidad para jugar golf, más que en determinar si alguien es discapacitado.

Un Comité puede solicitar evidencia de la discapacidad de un jugador para poder confirmar la elegibilidad del jugador para usar la Regla 25. Esta evidencia puede ser en la forma de un certificado médico, confirmación por la entidad rectora nacional o algo similar.

Alternativamente, un Comité puede especificar que sólo aquellos jugadores que tengan un pase específico o un certificado son elegibles para participar en la competición (con los jugadores que son elegibles usando luego las Reglas modificadas aplicables para su categoría de discapacidad).

Ejemplos de pases que un Comité puede elegir solicitar como evidencia de una categoría de discapacidad o que puede requerir para que jugadores sean elegibles para competencias específicas, son el Pase de Jugador EDGA WR4GD o el Pase de Acceso EDGA. Estos pases son administrados y emitidos por el Equipo de Elegibilidad de la EDGA y el proceso de aplicación para golfistas que deseen tener el Pase EDGA no tiene costo. Se puede encontrar más información en: www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Definiendo Áreas de Práctica

Muchos campos tienen áreas de práctica específicas, tales como un campo de práctica y greens de práctica para el juego con el putter, juego de bunker y chips. Los jugadores tienen permitido practicar en estas áreas, tanto si están ubicadas dentro de los límites del campo como si están fuera del mismo. Se recomienda que las áreas de práctica que estén ubicadas dentro del campo sean especificadas en las Reglas Locales para clarificar si los jugadores pueden practicar en estas áreas antes o después de sus vueltas.

El Comité puede necesitar definir los márgenes de estas áreas para limitar donde pueden practicar los jugadores.

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

- Una Regla Local puede permitir la práctica en ciertas partes limitadas y definidas del campo, cuando no existan zonas de práctica permanentes. Pero, donde esto se aplica, se recomienda que los jugadores no sean autorizados a practicar en cualquier green o desde cualquier bunker en el campo.
- Una Regla Local puede permitir practicar en el campo en general, por ejemplo:

  » Si la competición comienza tarde en el día y el Comité no desea restringir a los jugadores para jugar el campo más temprano en el día, o

  » Si hubo una suspensión del juego y sería más efectivo permitir a los jugadores pegar unos pocos tiros desde algún lugar en el campo en lugar de traerlos de regreso al área de práctica.
- La Regla 5.2 cubre cuando está permitida o prohibida la práctica antes o entre vueltas en una competición, pero el Comité puede adoptar una Regla Local para modificar tales disposiciones (ver Modelo de Regla Local I-1).
- La Regla 5.5 le da al Comité la opción de adoptar una Regla Local para prohibir la práctica en o cerca del green del hoyo recién terminado (ver Modelo de Regla Local I-2).

5F Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos

(1) *Seleccionando Áreas de Salida*

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

El Comité puede decidir usar áreas de salida para competiciones, distintas de las usadas para el juego en general. Si esto se hace, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local como guía de cómo sería afectada la Clasificación del Campo (Course Rating™) provista. Si no, los scores pueden no ser aceptables para su envío con fines de cálculo del hándicap.

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

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

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

(2) *Seleccionando las Posiciones de los Hoyos*

Idealmente, los hoyos nuevos deberían colocarse el día en que comienza una competición y en cualquier otro momento que el Comité considere necesario, siempre que todos los jugadores en una sola vuelta jueguen con cada hoyo cortado en la misma posición.

Pero cuando se vaya a jugar una vuelta en más de un día (como cuando el jugador puede elegir qué día jugar en la competición), el Comité puede, en las Condiciones de la Competición, informar a los jugadores que los hoyos y las áreas de salida se ubicarán en posiciones diferentes cada día de la competición. Pero en un día determinado, todos los jugadores deben jugar con cada hoyo y cada área de salida en la misma posición.

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

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

Algunas consideraciones adicionales incluyen:

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

5G Draw, Grupos y Horarios de Salida

(1) *El Draw*

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

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

Cuando se usan scores de clasificación para determinar el draw, este debería ser organizado de manera tal que los dos preclasificados más altos sean colocados en lados opuestos del draw y así sucesivamente a través del mismo, como se muestra en la siguiente tabla.

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

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

- El orden en el cual los scores fueron entregados, con el primer score en ser entregado recibiendo el menor número disponible y así sucesivamente,
- Un desempate automático, o
- Un draw aleatorio entre los jugadores que están empatados en un determinado score.

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

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

Draws Múltiples (también llamados Flights o Divisions)

Mientras en muchas competiciones todos los jugadores compiten contra todos los otros, a veces un Comité puede elegir dividir la competición en draws múltiples. Esto puede ser hecho para que jugadores de similares habilidades compitan entre sí o para tener múltiples ganadores.

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

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

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

(2) *Horarios de Salida y Grupos de Juego*

El Comité puede establecer los horarios de salida y los grupos o permitir que los jugadores lo hagan por sí mismos.

Cuando el Comité permite que los jugadores establezcan sus horarios de salida, estos tienen la misma condición que los horarios establecidos por el Comité (ver Regla 5.3a).

Hay varias consideraciones al determinar el número de jugadores en un grupo y el intervalo entre grupos. Al establecer los horarios de salida y los grupos, el ritmo de juego es una consideración importante tanto como la cantidad de tiempo disponible para el juego. Grupos de dos van a jugar más rápido que grupos de tres o cuatro. El intervalo entre salidas puede ser menor para grupos más pequeños. Cuando el Comité elige comenzar en múltiples hoyos (tales como hoyo 1 y hoyo 10), es importante asegurar que los jugadores no tengan una espera excesiva si llegan al otro sitio de salida antes que haya comenzado el último grupo. Ver Sección 4A (1) para recomendaciones sobre intervalos entre salidas.

Cuando una competición match play sea jugada en un largo período de tiempo y los jugadores en un match tienen permitido acordar cuando jugar durante ese período:

- El Comité debería establecer una fecha y horario límite hasta la cual el match debe ser completado.
- El Comité debería especificar cómo se decidirá el resultado del match si los jugadores no lo completan antes de la fecha límite, tal como descalificar a ambos jugadores o colocar para la siguiente ronda, al jugador nombrado en primer o segundo término en el draw.
- El Comité puede también decidir que se extienda la fecha de finalización de un empate, si existen circunstancias que lo ameriten. Si deciden hacerlo, corresponde al Comité determinar los permisos en torno a dicha extensión e interpretar esos permisos.

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

(3) *Marcadores*

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

En un formato donde dos o más compañeros compiten juntos como un bando (por ejemplo, en una competición Foursomes o Four-Ball), ellos no tienen permitido actuar como marcador del bando. Donde el número de bandos en un formato con compañero no sea par, el Comité puede necesitar encontrar un marcador para un bando que juegue sólo o elegir que un grupo tenga tres bandos.

(4) *Zonas de Salida*

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

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

5H Política de Ritmo de Juego

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

Las Políticas de Ritmo de Juego pueden contener:

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

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

- El Comité debería adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego (ver Regla 5.6b).
- Tal Política por lo menos debería establecer un tiempo máximo para completar la vuelta o partes de esta.
- La Política debería estipular las penalizaciones por incumplimientos de los jugadores con la Política.
- El Comité también debería conocer otras acciones que, pueden tomar para tener un impacto positivo en el ritmo de juego. Estas incluyen:
  - » Procedimientos de organización tales como reducir el tamaño de los grupos, incrementar los intervalos de salida, colocar brechas de tiempo entre algunas salidas y usar un procedimiento de call-up (esto es, avisar al grupo de adelante que marque en el green, para que pueda jugar el grupo de atrás) en los par 3 largos, en los par 4 donde se llega al green con el drive y en los par 5 alcanzables.
  - » Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo como ampliar los fairways, reducir la densidad o el alto del rough o disminuir la velocidad de los greens. Cuando se realizan estos cambios, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local, para evaluar el impacto en la Clasificación del Campo (Course Rating™) otorgada y seguir los procedimientos para hacer cualquier ajuste necesario.

5I Política de Código de Conducta

El Comité puede establecer sus propias normas respecto a la conducta de los jugadores en un Código de Conducta adoptado como Regla Local (ver Regla 1.2b). El propósito de un Código tal es explicar los estándares de conducta que un Comité espera de los jugadores mientras juegan al golf, y las sanciones que pueden aplicarse por infracciones al mismo. Pero, las Reglas de Golf determinan qué acciones puede tomar o no tomar un jugador en relación con el juego de golf, y un Comité no tiene autoridad para cambiar esos permisos y restricciones, aplicando sanciones de una manera diferente a través de un Código de Conducta.

Si el Comité no ha establecido un Código de Conducta, está limitado a penalizar a jugadores por conducta inapropiada según la Regla 1.2a. La única penalización disponible por un acto que es contrario al espíritu del juego según esa Regla es la descalificación (ver Sección 5I(5) para más información).

(1) *Estableciendo un Código de Conducta*

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

- Al establecer límites y prohibir acciones del jugador a través de un Código de Conducta, el Comité debería considerar las diferentes culturas de los jugadores. Por ejemplo, algo que puede ser considerado una conducta inapropiada en una cultura puede ser aceptable en otra.
- La estructura de penalización que se va a aplicar por una infracción al Código de Conducta (ver Sección 5I(4) para un ejemplo).
- Quién será la autoridad para decidir penalizaciones y sanciones. Por ejemplo, podría ser el caso de que solamente ciertos miembros del Comité tengan la autoridad para aplicar tales penalizaciones, o un número mínimo de miembros del Comité involucrados en tomar tal decisión o cualquier miembro del Comité tiene la autoridad para la toma de tal decisión.
- Si habrá un proceso de apelación.

(2) *Usos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta*

a. Permitidos

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

- Detalles específicos de conducta inaceptable por los cuales un jugador puede ser penalizado durante una vuelta, por ejemplo:
  - » Omisión de cuidar el campo, como no rastrillar bunkers o no reponer o rellenar divots.

» Lenguaje inaceptable.

» Maltrato de palos o del campo.

» No mostrar la debida consideración con otros jugadores, árbitros o espectadores.

- Una prohibición para que los jugadores no entren a todas o una zona específica de juego prohibido.
- Limitaciones en el uso de redes sociales.
- Detalles sobre vestimenta aceptable.

b. No Permitidos

Un Comité no puede usar un Código de Conducta para:

- Cambiar las penalizaciones existentes en las Reglas de Golf, como aumentar la penalización de uno a dos golpes para un jugador que no marcó su bola en el green antes de levantarla.
- Introducir nuevas penalizaciones no relacionadas al comportamiento del jugador; por ejemplo, un Comité no puede redactar un Código de Conducta para introducir una Regla Local no autorizada, como penalizar a un jugador por golpear la bola por sobre propiedades ubicadas fuera de límites, o para penalizar a un jugador que omitió avisar a otro jugador que iba a levantar la bola para identificarla.
- Aplicar golpes de penalización por conducta inadecuada de un jugador antes o entre vueltas. Pero el Comité puede aplicar otras sanciones, tales como retirar al jugador de la competición, o no permitirle al jugador participar de futuras competiciones.
- Penalizar a un jugador según el Código de Conducta, por incumplimiento de una norma para espectadores, por parte de familiares o partidarios, como penalizar a un jugador cuando, en una competición de juveniles, un miembro de la familia camina por el fairway cuando no están autorizados.

(3) *Determinando Penalizaciones por Infracciones al Código*

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

- Si habrá un sistema de advertencia antes que cualquier penalización o sanción sea impuesta.
- Si las sanciones serán de naturaleza disciplinaria o implicarán golpes de penalización u otras según las Reglas. Sanciones disciplinarias que el Comité puede imponer, incluyen la negativa a permitir que el jugador participe en una o más competiciones futuras organizadas por el Comité,

o que requiera que el jugador juegue a una determinada hora del día. Tales sanciones son independientes de las Reglas de Golf, y es un tema del Comité el escribir e interpretar una sanción tal.

- Si la penalización por cada infracción será de un golpe de penalización o la penalización general, y si las penalizaciones irán en aumento, como que habrá un golpe de penalización para la primera infracción y la penalización general para la segunda. El Comité no debería usar ningún otro tipo de penalización que se aplique al score del jugador.
- Si una penalización se aplicará automáticamente en cualquier momento que un jugador quiebre alguna de las normas o si se dejará a la discreción del Comité.
- Si las infracciones al Código de Conducta pueden trasladarse a vueltas posteriores, en eventos de múltiples vueltas donde hay penalizaciones crecientes por múltiples infracciones. Por ejemplo, en una competición a 36 hoyos, donde a la primera infracción se le aplica una advertencia, y una segunda implica un golpe de penalización, el Comité puede disponer que cualquier infracción en la primera vuelta, se traslada a la segunda.
- Si distintas penalizaciones se aplicarán por infracciones a diferentes aspectos del Código.
- Si el Código de Conducta se aplicará al caddie del jugador. Un Código de Conducta se aplica automáticamente al caddie del jugador a través de la Regla 10.3c, por lo que, si el Comité no quiere aplicar ningún aspecto del Código de Conducta al caddie del jugador, debe establecerse en el Código de Conducta.

(4) *Ejemplo de Estructura de Penalización para un Código de Conducta*

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

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

Modelo de Estructura de Penalización 1

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

- Cuarta infracción o cualquier seria infracción – descalificación.

Modelo de Estructura de Penalización 2

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

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

(5) *Espíritu del Juego y Grave Falta de Conducta*

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

Al decidir si un jugador es culpable de una grave falta de conducta, el Comité debería considerar si la acción del jugador se alejó tanto de la norma esperada en el golf, que se justifica la sanción más severa de sacar a un jugador de la competición.

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

5J Información para Jugadores y Árbitros

(1) *Reglas Locales*

El Comité debería garantizar que las Reglas Locales sean publicadas para que los jugadores las vean, ya sea en un impreso separado entregado en el área de salida inicial (a veces llamado “Aviso a los Jugadores”), la tarjeta de score, una cartelera o un método de comunicación digital.

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

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

(2) *Hojas de Grupos o Draw*

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

(3) *Hojas de Posiciones de Hoyos*

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

(4) *Tarjetas de Score Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap*

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

Para una guía en cuanto a cómo determinar el orden de golpes de hándicap, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap de la jurisdicción local.

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

- Si se aplica una asignación de hándicap y cual será esta.
- El índice de distribución de golpes a ser usado para identificar el orden de los hoyos donde los jugadores darán o recibirán golpes de hándicap.

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

Juego por golpes – En una competición de score neto, el Comité debería determinar las asignaciones de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap de la jurisdicción local.

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

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

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

(6) *Plan de Evacuación*

Cada Comité debería considerar la forma de evacuar a los jugadores en caso de clima severo u otra emergencia. Si se considera necesario, un plan de evacuación puede ser creado y entregado a los jugadores.

(7) *Orientación y Explicación de las Mejores Prácticas para Prevenir "Backstopping" ("Ayuda a Detener la Bola")*

El "backstopping" ("Ayuda a detener la bola") es el término comúnmente usado para describir las siguientes situaciones en juego por golpes:

Un jugador, sin acuerdo con ningún otro jugador, deja su bola en el green cerca del hoyo, en una posición en la que otro jugador, que está a punto de jugar desde afuera del green, podría beneficiarse si su bola golpea a la bola en reposo.

Como no hubo acuerdo para dejar la bola en su lugar para ayudar a otro jugador, no hubo infracción a las Reglas (ver Regla 15.3a).

No obstante, The R&A y la USGA opinan que el "backstopping" ("ayuda a detener la bola") no tiene en cuenta a todos los demás jugadores de la competición y tiene el potencial de dar al jugador con el "backstopping" ("ayuda a detener la bola") una ventaja sobre los otros jugadores.

Como resultado de ello, la siguiente guía y explicación de las mejores prácticas está disponible para que los Comités las proporcionen a los jugadores, para ayudarlos a prevenir el "backstopping" ("ayuda a detener la bola"):

- En el juego por golpes, la competición involucra a todos los jugadores y, debido a que todos los jugadores de la competición no pueden estar presentes para proteger sus propios intereses, la protección de todos los participantes es una responsabilidad importante que comparten todos los jugadores de la competición.

- Por lo tanto, en el juego por golpes, si existe una posibilidad razonable de que la bola de un jugador cerca del hoyo pueda ayudar a otro jugador que está a punto de jugar desde fuera del green, ambos jugadores deberían asegurarse de que el jugador cuya bola está cerca del hoyo marque y levante esa bola antes de que el otro jugador juegue.
- Si todos los jugadores siguen esta buena práctica, se asegura la protección de los intereses de todos en la competición.

6 Durante la Competición

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

6A Comenzando

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

En juego por golpes, se debería dar a cada jugador una tarjeta de score, y en competiciones de score neto, tales como Stableford, Score Máximo o Four-Ball, se debería incluir el índice de distribución de golpes de hándicap establecido por el Comité.

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

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

Dependiendo de los recursos disponibles, el Comité puede decidir que los documentos estén disponibles en un solo lugar para que los jugadores los lean, por ejemplo, en una cartelera o por medio de comunicación digital. En caso contrario los documentos pueden ser provistos a los jugadores en forma de impresos, antes del comienzo de sus vueltas.

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

Cuando es la hora de salida de un grupo, el starter debería indicar al primer jugador el comienzo en el horario asignado. Si esto no es posible debido

a la ubicación del grupo de adelante (como cuando están demorados por la búsqueda de una bola perdida), el tiempo real de comienzo debería ser avisado para que el Comité pueda usar esa información al aplicar una política de ritmo de juego.

El Comité debería adoptar un método consistente para manejar situaciones cuando los jugadores lleguen tarde al área de salida inicial. Esto puede incluir tener a miembros del Comité u otras personas intentando localizar a los jugadores faltantes o realizar una cuenta regresiva delante de otros jugadores que están presentes para que resulte claro para todos cuando un jugador llega tarde. Es una buena práctica tener un reloj colocado con la hora oficial cerca del área de salida y que todos los árbitros coloquen sus relojes a la misma hora.

6B El Campo

(1) *Mantenimiento del Campo Durante la Vuelta*

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

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

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

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

a. Área de Salida se Vuelve Inutilizable Luego del Comienzo de la Vuelta

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

b. Marcas de Área de Salida u Hoyos Movidos

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

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

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

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

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

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

En match play, el Comité puede reubicar el hoyo entre matches.

d. Reubicando el Hoyo Luego que la Bola Ya Está Posicionada Cerca en el Green

Si una bola está en el green cuando el hoyo ha sido dañado, el Comité debería intentar repararlo para que se ajuste con la definición de "hoyo". Si esto no es posible, los jugadores pueden completar el hoyo con el hoyo en su estado de daño. El Comité puede entonces evaluar si el hoyo necesita ser movido antes de que el siguiente grupo juegue el hoyo, como cuando el daño es probable que empeore durante el juego. Si necesita ser movido, debería ser movido a una ubicación similar cercana que provea los mismos retos que donde estaba ubicado el hoyo original, e idealmente moviéndolo la menor distancia posible de la ubicación original.

No es conveniente reubicar el hoyo antes que todos los jugadores de un grupo hayan completado el juego del hoyo. Sin embargo, el Comité puede reubicar el hoyo en una posición cercana similar si el hoyo no puede ser reparado lo necesario para permitir al grupo completar el hoyo y su reubicación necesaria para garantizar el juego adecuado. Si esto se hace antes que los jugadores en el grupo hayan completado el hoyo, el Comité debería requerir que cualquier jugador cuya bola esté en el green, reposicione su bola en una posición que sea comparable con aquella que obtuvo originalmente con su golpe previo. Para una bola que reposa fuera del green, el Comité debería requerir que la bola sea jugada como reposa.

6C Dando Asistencia de Reglas a los Jugadores

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

(1) *Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité*

Como se detalla en la definición de árbitro, los deberes y autoridad de un árbitro en match play, dependen de la función asignada, mientras que en juego por golpes el árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción a las Reglas que vea o le sea informada.

Ya sea que se asigne o no un árbitro a un match, un árbitro en match no puede actuar ante una solicitud de fallo, si el contrario conocía los hechos en ese momento y no se hizo ningún reclamo a tiempo.

Ver Clarificación Comité/1 sobre limitaciones que pueden ponerse a algunos árbitros o miembros del Comité.

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

Si por error un árbitro autoriza a un jugador a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. Pero ver Regla 20.2d y Sección 6C(9) o 6C(10) para situaciones donde el error se puede corregir.

(3) *Árbitro Advierte a Jugador Que Está por Infringir una Regla*

Si bien un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está por infringir una Regla, para prevenir al jugador de que reciba una penalización, se recomienda firmemente que un árbitro lo haga cuando sea posible en juego por golpes, y en match play cuando un árbitro ha sido asignado a un match para toda la vuelta. Un árbitro que actúa de acuerdo con la recomendación al dar voluntariamente información sobre las Reglas para prevenir infracciones a las mismas está actuando de manera justa como intentaría hacerlo uniformemente con todos los jugadores.

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

(4) *Desacuerdo con la Decisión del Árbitro*

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

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

(5) *Jugador Responsable de Informar los Hechos al Árbitro de Forma Correcta*

El árbitro a menudo dependerá de la ayuda del jugador para determinar los hechos de una situación antes de dar un fallo. En estas situaciones, el jugador necesita hacer su mayor esfuerzo para proveer la información correcta al árbitro, para que él pueda realizar el fallo.

Si el fallo dado resulta equivocado cuando se presenta información adicional al Comité (por ejemplo, al revisar un video), la acción que debe tomar el Comité está basada en si el jugador hizo su mayor esfuerzo en brindar la información correcta al árbitro.

Si el jugador no cumplió con hacer lo mejor (como haciendo deliberadamente comentarios engañosos al árbitro o deliberadamente reteniendo información) y esto resultó en el que el árbitro direccionó al jugador a jugar de un lugar equivocado, el Comité debería corregir el fallo de manera que el jugador haya infringido la Regla 14.7 en el hoyo en cuestión. Lo mismo sería cierto si el árbitro no hubiera penalizado al jugador cuando hubiera correspondido aplicarle una (como cuando un jugador mejora las condiciones que afectan su golpe). El Comité también debería considerar si el jugador no debería ser descalificado por falta grave de conducta bajo la Regla 1.2a.

Sin embargo, si el jugador hizo su mejor esfuerzo para proveer la información correcta, y el árbitro hizo un fallo basado entera o parcialmente en la información provista por el jugador, el jugador no debería ser penalizado de manera retrospectiva por jugar de un lugar equivocado. Pero, el jugador aún puede ser penalizado retrospectivamente si sus acciones antes de hablar con el árbitro infringieron las Reglas.

Por ejemplo, un jugador ve que su bola en reposo se mueve en el rough antes de ejecutar un golpe y no cree haber sido la causa del movimiento. Luego habla con un árbitro y asevera que no cree haber tocado el césped cerca de la bola antes de su movimiento. Basado en esta información, el árbitro falla que la bola será jugada de donde reposa sin penalización. Más tarde en la vuelta, evidencia de video muestra que el jugador si tocó el césped muy cerca a la bola causando su movimiento. Al hacer esto, el jugador debió haber recibido un golpe de penalización y repuesto su bola antes de ejecutar su siguiente golpe. En esta situación, el Comité debería retrospectivamente adicionar un golpe de penalización al score del jugador en ese hoyo por causar el movimiento de la bola. Pero, como el jugador hizo su mejor esfuerzo para ayudar al árbitro con el fallo, el jugador no será penalizado por jugar de un lugar equivocado.

Un ejemplo similar sería cuando un jugador mejora las condiciones que afectan su golpe al prepararse para jugar (como al caminar por el borde del Green y sin darse cuenta pisa y presiona hacia abajo un pequeño montón de arena en su línea de juego). Un árbitro cercano, con una visión incompleta de las acciones del jugador, está preocupado de que el jugador pudiera haber mejorado el asiento de su bola. Al preguntarle al jugador que había hecho, este responde que cree haber pasado por encima de la línea de juego. Basado en esta información el árbitro falla que no hay penalización. Mas tarde se descubre que el jugador caminó sobre la línea de juego, y al hacerlo presionó hacia abajo arena mejorando así su línea de juego. Aunque el jugador hizo su mejor esfuerzo para proveer al árbitro con la información correcta, la acción ya había ocurrido al momento de la conversación por lo que el Comité debería corregir el fallo y retrospectivamente fallar que el jugador recibe la penalización general en ese hoyo.

(6) Cómo Resolver Cuestiones de Hecho

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

- En todas las situaciones que involucren cuestiones de hecho, la resolución de la duda debería hacerse en base a todas las circunstancias relevantes y la información disponible en ese momento. Cuando el Comité es incapaz de determinar los hechos a su satisfacción, debería tratar la situación de una manera que sea razonable, justa y consistente con cómo se tratan situaciones similares según las Reglas.
- El testimonio de los jugadores involucrados es importante y se les debería dar la debida consideración. No hay un procedimiento establecido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el valor de dichos testimonios y cada situación debería ser tratada según sus propios méritos. La acción correcta depende de las circunstancias en cada caso y debería ser dejada al criterio del árbitro, o del Comité. Cuando hay una cuestión relativa a las Reglas, donde se trata de la palabra de un jugador contra otro, y el peso de la evidencia no favorece a ningún jugador, el beneficio de la duda debería ser dado al jugador que efectuó el golpe o cuyo score está involucrado.
- El testimonio de aquellos que no son parte de la competición, incluyendo espectadores, debería ser considerado y evaluado. También es apropiado usar imágenes de televisión y similares para asistir en la resolución de una duda, aunque el criterio de "a simple vista" debería ser aplicado al usar dicha evidencia (ver Regla 20.2c).
- Cuando ha sido requerido que un jugador determine un lugar, un punto, una línea, un margen, un área o una ubicación de acuerdo con las Reglas, el Comité debería definir si el jugador ha usado un juicio razonable al hacerlo. Si es así, esa decisión será aceptada aún cuando, después que el golpe es efectuado, se compruebe que la determinación había sido incorrecta (ver Regla 1.3b(2)).
- Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta lo más rápido posible. Por lo tanto, el árbitro puede estar limitado para evaluar la evidencia disponible de manera oportuna. Cualquier fallo de ese tipo puede ser revisado con posterioridad por parte del árbitro, o el Comité, si hay evidencia adicional disponible luego del fallo inicial.

Si un fallo es dado por un árbitro, el jugador está autorizado a proceder en base a ese fallo, tanto si es una clarificación de las Reglas de Golf o una resolución de una cuestión de hecho. Si el fallo resulta ser incorrecto, el Comité puede tener la autoridad de hacer una corrección (ver Regla 20.2d y la Sección 6C(9) o 6C(10)). Sin embargo, en todas las circunstancias, tanto en match play como en juego por golpes, el árbitro o el Comité está

limitado en su capacidad de hacer correcciones de acuerdo con la guía contenida en la Regla 20.2d.

(7) *Estado Real del Match No Puede Ser Determinado*

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

El Comité debería reunir toda la evidencia disponible y tratar de determinar el estado real del match. Si el Comité no puede determinar el estado real del match, debería resolver la situación de la manera más justa, lo que podría significar un fallo de jugar nuevamente el match si es posible.

(8) *Tratamiento de Fallo cuando Jugador Procede Según una Regla Inaplicable*

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

Por ejemplo:

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

16.1b, se considera que el jugador ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7).

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

(9) *Tratamiento de Fallos Equivocados en Match Play*

Según la Regla 20.2a, un jugador no tiene derecho a apelar un fallo de un árbitro. Pero, si un fallo de un árbitro o del Comité es posteriormente encontrado como equivocado, el fallo debería ser corregido, de ser posible, según las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando un fallo equivocado debería ser corregido en match play.

a. Corrección de un Fallo Equivocado por un Árbitro Durante un Match

- Un árbitro no debería corregir un fallo equivocado luego que cualquier jugador ejecute otro golpe en un hoyo. Pero si un jugador debiese haber sido descalificado y no lo fue, ese fallo puede ser corregido en cualquier momento antes de que comience el siguiente match del jugador, o antes de que el resultado de la competición sea final (pero no hay límite de tiempo para descalificar a un jugador según las Reglas 1.3 o 1.3b(1)).
- Si no se hacen más golpes en un hoyo luego de un fallo, un árbitro no debería corregir un fallo equivocado una vez que cualquier jugador haya hecho un golpe desde la siguiente área de salida.
- Si ninguno de los dos puntos anteriores aplica, un fallo equivocado dado por un árbitro debería ser corregido.
- En una situación donde un fallo equivocado puede ser corregido, si el fallo equivocado ha resultado en que uno o más jugadores levanten sus bolas, el árbitro es responsable de indicar a los jugadores que repongan sus bolas y completen el hoyo, aplicando el fallo correcto.
- Los principios anteriores también se aplican cuando un árbitro omite penalizar a un jugador por una infracción a una Regla debido a malentender el resultado de un hoyo.

» Por ejemplo, un árbitro omite informar a un jugador una penalización de pérdida del hoyo por una infracción de la política de ritmo de juego dado que el árbitro creyó que dicho jugador ya había perdido el hoyo. En el hoyo siguiente el árbitro toma conocimiento que el jugador no había perdido el hoyo. Si el jugador, o su contrario, ha efectuado un golpe desde el área de salida del siguiente hoyo, el árbitro ya no puede corregir el error.

b. Corrección de un Fallo Equivocado Hecho en el Hoyo Final de un Match Antes que el Resultado Sea Final

Donde un árbitro da un fallo equivocado en el hoyo final de un match, y no se ejecutan más golpes, este debería ser corregido en cualquier momento antes que el resultado del match sea final, o si continúa con hoyos adicionales, hasta antes que cualquier jugador ejecute un golpe desde el área de salida siguiente.

c. Fallo Incorrecto de un Árbitro en Match Resulta en Jugador Ejecutando un Golpe Desde Lugar Equivocado

Si un jugador en match play procede sobre la base de un fallo dado por un árbitro, que hace que el jugador ejecute un golpe desde un lugar equivocado y el Comité luego se entera del fallo equivocado, se aplican los siguientes principios:

- Si no está involucrada una grave infracción y el jugador no ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, es muy tarde para corregir el fallo una vez que el jugador ha ejecutado un golpe desde el lugar equivocado. Los golpes ejecutados luego del fallo equivocado se mantienen sin penalización por jugar desde lugar equivocado.
- Si está involucrada una seria infracción o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado:
  - » Si el contrario todavía no ha ejecutado su siguiente golpe en el hoyo en cuestión el Comité debería corregir el fallo.
  - » Si el contrario no ha ejecutado un golpe en el hoyo luego de que el fallo ha sido dado, el Comité debería corregir el fallo si ningún jugador ha ejecutado un golpe desde la próxima área de salida o, en el caso del hoyo final del match, si el resultado del match todavía no es final.
  - » De otra manera es demasiado tarde para corregir el fallo, y los golpes ejecutados luego del fallo equivocado se mantienen sin penalización.

(10) *Tratamiento de Fallos Equivocados en Juego por Golpes*

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

a. Corrección de Fallo Equivocado por un Árbitro en Juego por Golpes

Cuando sea posible, un árbitro debería corregir un fallo equivocado en juego por golpes que involucra la aplicación incorrecta de una penalización o la falta de aplicación de una penalización, siempre y cuando la competición no haya cerrado (ver Regla 20.2e).

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

En juego por golpes, un árbitro notifica incorrectamente a un jugador que su golpe no cuenta y que juegue nuevamente sin penalización. Una vez que el jugador ha jugado nuevamente, el fallo se mantiene (incluso la cancelación del golpe por el árbitro) y el score del jugador con el golpe jugado nuevamente es el score del jugador para el hoyo.

c. Jugador en Juego por Golpes Ejecuta Golpe Desde Lugar Equivocado Debido a Fallo Equivocado; Procedimiento para el Jugador Cuando el Error Es Descubierto

En juego por golpes, si un jugador procede sobre la base de un fallo dado por un árbitro, que resulta en que el jugador ejecuta un golpe desde lugar equivocado y el Comité luego toma conocimiento del fallo equivocado, se aplican los siguientes principios:

- Si está involucrada una seria infracción, o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado:
- Si el jugador no ha ejecutado un golpe para iniciar el juego de otro hoyo o, para el último hoyo de la vuelta, antes de entregar su tarjeta de score, el Comité debería corregir el error. El Comité debería ordenarle al jugador que cancele el golpe ejecutado desde lugar equivocado y cualquier golpe subsecuente, y proceder correctamente. El jugador no es penalizado por jugar desde lugar equivocado.
- De otra forma, es muy tarde para corregir el fallo y los golpes ejecutados luego del fallo equivocado se mantienen sin penalización.

d. Árbitro Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa en Base a esa Información en el Juego Posterior

Si un árbitro da información incorrecta sobre las Reglas a un jugador, este está autorizado a actuar en base a dicha información en su juego posterior.

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

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

- Orientación general sobre las Reglas

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

  Por ejemplo, un jugador le pregunta a un árbitro si podrá quitar arena entre su bola y el collar del green la próxima vez que pase, y el árbitro le dice que si se lo permitiría. Como la pregunta no estaba relacionada con una situación específica, el jugador no estaría exento de penalización si, actuando con esa información, más tarde quebranta una Regla durante la vuelta.

- Fallo específico

  Cuando un árbitro da un fallo equivocado, el jugador está exento de penalización. El Comité debería extender esta exención durante la duración de la competición en circunstancias donde el jugador proceda incorrectamente por sí mismo, de manera exactamente igual a como le fue indicado por el árbitro con anterioridad en la competición. Sin embargo, esta exención cesa si, en la competición, el jugador se da cuenta del procedimiento correcto o sus acciones son cuestionadas.

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

- Orientación sobre Reglas Locales o Condiciones de la Competición

  Cuando un miembro del Comité o un árbitro da información incorrecta sobre si una Regla Local o Condición de la Competición está en vigencia, el jugador está exento de penalización por actuar en base a esa información. Esta exención se aplica durante toda la competición salvo que sea corregida antes, en cuyo caso la exención cesa en ese momento.

Por ejemplo, si el jugador es informado por un árbitro que los dispositivos medidores de distancia están permitidos, aunque la Regla Local que prohíbe su uso está en efecto, ese jugador no incurre en penalización por usar un dispositivo medidor de distancia durante la competición. Sin embargo, si el Comité toma conocimiento del fallo incorrecto, el jugador debería ser informado del error tan pronto como sea posible.

- Fallo sobre equipamiento

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

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

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

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

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

f. Jugador Incorrectamente Advertido de Continuar con la Bola Provisional por el Árbitro

Un jugador tuvo motivo para jugar una bola provisional desde el área de salida y encuentra su bola original en un área de penalización. Un árbitro incorrectamente le dice que debe continuar con la bola provisional, y termina el hoyo con la bola provisional. Aunque la bola provisional era una bola equivocada que el jugador debía abandonar bajo la regla 18.3c, el jugador no incurre en penalización por jugar la bola provisional.

Si el Comité luego toma conocimiento del fallo equivocado, debería fallar que el score del jugador para el hoyo consiste en el golpe de salida con la bola original más el número de golpes que hizo el jugador para completar el hoyo con la bola provisional luego del fallo incorrecto, siendo el segundo

golpe con la bola provisional, el segundo golpe del jugador en el hoyo. Sin embargo, si hubiese sido claramente irrazonable que el jugador hubiera jugado la bola original desde el área de penalización, debe también sumar al score para el hoyo un golpe de penalización según la Regla 17.1.

g. Comité Dicta un Fallo Equivocado Cuando Jugador Ha Jugado Dos Bolas Según Regla 20.1c(3); Cuando el Fallo Puede Ser Corregido

En juego por golpes, un jugador juega dos bolas según la Regla 20.1c(3), reporta los hechos al Comité, y el Comité le dice al jugador que anote el score con la bola incorrecta. Tal error es un fallo equivocado y no un error administrativo. Por lo tanto, la Regla 20.2d se aplica y la respuesta depende de cuando el Comité toma conocimiento de su fallo incorrecto:

- Si el Comité toma conocimiento del fallo equivocado antes del cierre de la competición, debería corregir el fallo, cambiando el score para el hoyo en cuestión por aquel de la bola correcta.
- Si el Comité toma conocimiento del fallo equivocado después que la competición ha sido cerrada, el score con la bola incorrecta permanece como el score del jugador para el hoyo en cuestión. Según la Regla 20.2d tal fallo es definitivo una vez que la competición ha sido cerrada.

h. Penalización de Descalificación Equivocadamente Aplicada al Ganador del Evento; Error Descubierto Después que Otros Dos Jugadores Juegan Desempate por el Primer Lugar

Si, como resultado de un fallo equivocado dado por el Comité, el verdadero ganador de una competición es descalificado y otros dos jugadores desempatan por el primer lugar, el mejor procedimiento depende de cuando el Comité toma conocimiento de su error. Si el Comité toma conocimiento del fallo equivocado antes de que el resultado de la competición sea final, el Comité debería corregir el fallo equivocado, anulando la penalización de descalificación y declarando al jugador como el ganador. Si el Comité toma conocimiento del fallo equivocado después de que el resultado de la competición sea final, el resultado se mantiene, con el jugador descalificado.

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

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

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

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

(11) Combinando Match Play y Juego por Golpes

Combinar match play y juego por golpes está desalentado ya que ciertas Reglas son sustancialmente diferentes entre los dos formatos. Pero si los jugadores solicitan combinar las dos formas de juego, o habiéndolo hecho por sí mismos, soliciten un fallo, el Comité debería hacer su mejor esfuerzo para apoyar a los jugadores.

a. Cuando los jugadores solicitan combinar match play y juego por golpes

Si un Comité permite a los jugadores jugar un match mientras compiten en una competición juego por golpes, se les debería decir a los jugadores que se aplican las Reglas para juego por golpes. Por ejemplo, no están permitidas las concesiones y si un jugador juega fuera de turno, el otro no tiene la opción de hacer jugar nuevamente el golpe.

b. Cuando los jugadores solicitan un fallo habiendo combinado match play y juego por golpes

Cuando los jugadores solicitan un fallo para una situación en la que han combinado match play y juego por golpes, el Comité debería aplicar las Reglas de Golf como se aplicarían tanto para match play como para juego por golpes, cuando sea posible hacerlo. Por ejemplo, si un jugador no completa un hoyo por cualquier razón entonces es descalificado para la competición de juego por golpes por una infracción de la Regla 3.3c. Pero, para Stableford, Score Máximo y Par / Bogey ver las Reglas 21.1c(2), 21.2c y 21.3c(2) respectivamente.

6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego

Donde una política de Ritmo de Juego se instrumenta para una competición, es importante que el Comité comprenda y activamente haga cumplir la política y asegure que los jugadores respeten la política.

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

6E Suspensiones y Reanudaciones

(1) *Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales*

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

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

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

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

Cuando el juego es suspendido, el Comité necesitará evaluar si los jugadores debieran permanecer en posición en el campo o retornar al Clubhouse.

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

(2) *Decidiendo Cuándo Suspender y Reanudar el Juego*

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

a. Rayos

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

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

b. Visibilidad

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

c. Agua Temporal

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

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

d. Viento

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

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

(3) Reanudación del Juego

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

El Comité debería estar preparado a considerar lo siguiente:

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

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

(4) *Si Cancelar una Vuelta*

a. Match Play

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

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

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

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

b. Juego por Golpes

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

Una vuelta debería ser cancelada sólo en el caso en que sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, sería razonable cancelar una vuelta si un pequeño número de jugadores comienza una vuelta en extremadamente malas condiciones climáticas, luego las condiciones empeoran y continuar el juego por lo que queda de ese día es imposible, pero cuando el juego va a ser reanudado al día siguiente el clima es probable que sea significativamente mejor.

Cuando una vuelta es cancelada, todos los scores y las penalizaciones durante esa vuelta son cancelados. Esto normalmente incluiría cualquier penalización de descalificación, pero si un jugador es descalificado por

una grave inconducta (ver Regla 1.2) o por una infracción del Código de Conducta, esa descalificación no debería ser cancelada.

(5) *Jugador se Niega a Comenzar o Interrumpe el Juego debido a las Condiciones Climáticas*

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

(6) *Remoción de Agua Temporal o Impedimentos Sueltos del Green*

Si agua temporal, arena, hojas u otros impedimentos sueltos se acumulan en un green durante una vuelta, el Comité puede hacer lo que sea necesario para remover la condición, por ejemplo, usando un escurridor, o barriendo o soplando el green. No es necesario que el Comité suspenda el juego para tomar estas medidas.

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

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

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

(7) *Match Iniciado en Desconocimiento que el Campo Está Cerrado*

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

6F Registrando Scores

(1) *Match Play*

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

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

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

(2) *Juego por Golpes*

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

Una vez que la tarjeta ha sido entregada, el Comité debería revisarla y verificar que contiene el nombre del jugador, las firmas requeridas y los scores correctos de cada hoyo. El Comité debería sumar los scores y, en una competición score neto, calcular los golpes de hándicap del jugador y usarlo para calcular el score neto del jugador.

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

6G Haciendo los Cortes; Estableciendo los Draws; Creando Nuevo Grupos

(1) *Haciendo los Cortes y Creando Nuevos Grupos*

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

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

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

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

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

Detalles de cómo la aplicación de penalizaciones según la Excepción a la Regla 3.3b(3) podrían impactar en el corte o en el draw de match play luego de haber sido hechos, están disponibles en RandA.org.

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

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

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

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

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

Si ambos finalistas en una competición match play son descalificados, el Comité puede decidir la conclusión de la competición sin un ganador.

Alternativamente, el Comité podría elegir que los semifinalistas vencidos jueguen un match para determinar el ganador de la competición.

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

(3) *Tratamiento de los Abandonos y las Descalificaciones en Juego por Golpes*

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

(4) *Clasificación para Match Play*

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

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

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

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

7 Después de la Competición

7A Resolviendo Empates en Juego por Golpes

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

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

(1) *Descalificación o Concesión de Derrota en Desempate Juego por Golpes*

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

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

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

7B Resultados Finales

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

El Comité debería asegurarse de cumplir sus responsabilidades de completar los resultados de una competición match play o juego por golpes de acuerdo con las Condiciones de la Competición. Por ejemplo:

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

7C Entregando Premios

Si la competición involucra golfistas aficionados, el Comité sólo debería entregar premios a los golfistas aficionados que estén permitidos por las Reglas de la Condición de Aficionado. Los Comités deberían consultar las

Reglas de la Condición de Aficionado y las Notas de Orientación adjuntas que están disponibles en RandA.org.

7D Cuestiones de Reglas o de Registración de Scores Surgidas Después de la Competición

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

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

Errores administrativos incluyen:

- Haber permitido que participen jugadores inelegibles.
- Error al calcular el score total de un jugador.
- Calcular incorrectamente el hándicap del jugador.
- Aplicar incorrectamente el hándicap.
- Dejar a un jugador afuera de los resultados finales.
- Aplicar un método erróneo para decidir empates.

IV

Modelos de Reglas Locales y Otras Modalidades de Juego

Contenidos

8 Modelos De Reglas Locales

(1) Guia para EstablecerReglas Locales 484

(2) Comunicación de Reglas Locales 486

8A Límites del Campo y Fuera de Límites 486

A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Márgenes de Límites 486

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared, Camino u Otros Objetos 487

A-3 Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente 487

A-4 Fuera de Límites Interno 487

A-5 Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo . . 488

A-6 Estacas Mostrando Fuera de Límites 489

8B Áreas de Penalización 489

B-1 Definiendo Áreas de Penalización 489

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalización Roja. 490

B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalización 493

B-4 Definiendo un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General. . 495

B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalización Está Cerca de un Bunker 495

8C Bunkers 496

C-1 Aclarando el Margen del Bunker 496

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena 497

C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena cuando no está en un Bunker 497

C-4 Declarando Bunkers de Práctica Como Parte del Área General 497

8D Greens 498

D-1 Aclarando el Margen del Green 498

D-2 Condición del Green Cuando se Usa un Green Temporario.....498

D-3 Prohibiendo Alivio de un Green Equivocado por Interferencia sólo en el Stance 498

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado 499

D-5 Condición de Green de Práctica o Green Temporario.....500

D-6 Dividiendo un Green Doble en Dos Greens Separados 501

8E Procedimientos de Alivio Especiales.....501

E-1 Zonas de Dropeo.....501

E-2 Limpiando la Bola 503

E-3 Asientos Preferidos 504

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación 506

E-5 Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Bola Fuera de Límites.....506

E-6 Alivio por Cercos de Protección en Línea de Juego 512

E-7 Alivio de Cerco de Límites Eléctrico 512

E-8 Definiendo Zonas de Juego Prohibido 513

E-9 Definiendo un Área de Fuera de Límites Como una Zona de Juego Prohibido 514

E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes.....514

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos 515

E-12 Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway 516

8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes.....517

F-1 Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes.....517

F-2 Alivio Limitado para Bola Empotrada.....518

F-3 Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana 519

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico 520

F-5 Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green. 520

F-6 Prohibiendo Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance 521

F-7 Alivio por Uniones de Panes de Césped 521

F-8 Alivio por Grietas en el Terreno 522

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en o Cerca del Fairway 523

F-10 Daño por Animales 523

F-11 Hormigueros. 524

F-12 Desecho de Animal 524

F-13 Daño por Pezuña de Animal 525

F-14 Acumulaciones de Impedimentos Sueltos 525

F-15 Hongos en el Green 526

F-16 Bunker Lleno de Agua Temporal. 526

F-17 Todos las Caminos y Senderos Tratados Como Obstrucciones. 527

F-18 Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles. 527

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del Green 528

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje. 528

F-21 Líneas o Puntos Pintados 529

F-22 Líneas y Cables Temporarios 530

F-23 Obstrucciones Inamovibles Temporarias. 531

F-24 Alivio Sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización.. 537

F-25 Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo .537

F-26 Puertas en Cercos y Paredes de Límites. 538

8G Restricciones al Uso de Equipamiento Específico. 538

G-1 Lista de Cabezas de Driver Aprobadas 538

G-2 Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón 539

G-3 Lista de Bolas de Golf Conformes 540

G-4 Regla de Bola Única 540

G-5 Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia 541

G-6 Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado.....541

G-7 Prohibiendo el Uso de Cierto Tipo de Zapatos.....542

G-8 Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video.....543

G-9 Reemplazando Palo que está Roto o Significativamente Dañado 543

G-10 Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros (46 pulgadas) 544

G-11 Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green.....545

G-12 Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green 546

8H Definiendo Quien Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores.....547

H-1 Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie 547

H-2 Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos 548

H-3 Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo.....549

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador 549

H-5 Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo.....549

8I Definiendo Cuando y Donde los Jugadores Pueden Practicar 549

I-1 Práctica Antes de las Vueltas 549

I-2 Prohibiendo Practicar En o Cerca del Green Anterior.....551

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego.....551

J-1 Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego 551

J-2 Remoción de Agua Temporal 552

8K Políticas de Ritmo de Juego 552

K-1 Máximo Tiempo para Toda o una Parte de la Vuelta 552

K-2 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe.....553

K-3 Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada. 556

8L Responsabilidades en las Tarjetas de Score 557

L-1 Modificación de la Penalización Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Marcador.....557

L-2 Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score.....557

8M Modelos de Reglas Locales para Jugadores con Discapacidades.....558

M-1 Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas 558

M-2 Alivio sin Penalización de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas.....559

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis.....560

9 Otras Modalidades de Juego

9A Stableford Modificado 561

9B Greensomes 561

9C Scramble.....561

9D Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan.....562

8 Modelos de Reglas Locales

Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o para una competición en particular. El Comité es responsable de decidir si adoptar cualesquier Reglas Locales y de asegurarse que son consistentes con la orientación proporcionada en la Sección 8(1).

Las Reglas Locales que son inconsistentes con esas orientaciones no están autorizadas, y una vuelta jugada con tal Regla Local en vigencia no se considera haber sido jugada de acuerdo con las Reglas de Golf.

Si un Comité adopta una Regla Local que es inconsistente con el propósito declarado en los Modelos de Reglas Locales, se debe consultar con la autoridad de hándicap sobre si los jugadores pueden presentar scores aceptables de esa vuelta para propósitos de hándicap.

(1) *Orientación para establecer Reglas Locales*

Antes de establecer una Regla Local, el Comité debería considerar las siguientes orientaciones:

a. Las Reglas Locales tienen la misma condición que una Regla de Golf para esa competición o campo.

b. Si bien según las Reglas de Golf un Comité tiene una autoridad significativa para adoptar Reglas Locales que se adapten a las necesidades particulares de un campo o competición, solo debería adoptar Reglas Locales para tratar los tipos de situaciones cubiertas por las declaraciones de propósitos de la Sección B.

c. Un Modelo de Regla Local puede adoptarse en su totalidad o puede servir como ejemplo de cómo redactar un tipo particular de Regla Local. Pero, si un Comité cambia la redacción de un Modelo de Regla Local para adaptarle a las necesidades particulares del campo o de la competición, debe asegurarse de que los cambios sean consistentes con el propósito establecido.

   Ejemplos de cambios a los Modelos de Reglas Locales que se ajustan a este requisito incluyen:

   - Extendiendo el uso del Modelo de Regla Local E-4 (Alivio de Agujeros de Aireación) para que puedan ser usado en ranuras de corte vertical.
   - Ampliando el uso del Modelo de Regla Local F-10 (Daños por Animales) a los bunkers.

d. Salvo que sea establecido de otro modo, la penalización por quebrantar una Regla Local debería ser la penalización general.

e. Un Comité no debe usar una Regla Local para dejar sin efecto o modificar una Regla de Golf, porque preferiría que una Regla fuera diferente.

   Ejemplos de Reglas Locales que no están autorizadas, incluyen:

   - Autorizando el uso de palos no conformes.
   - Extendiendo el tiempo de búsqueda de tres a cinco minutos.
   - Permitiendo a un jugador tener más de un caddie.

f. La Regla 1.3c(3) establece que el Comité no tiene la autoridad para aplicar penalizaciones de una forma diferente a la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto, el Comité no debe usar una Regla Local para dejar sin efecto, modificar o aplicar una penalización.

   Ejemplos de Reglas Locales que no deberían estar permitidas, incluyen:

   - Dejando sin efecto la penalización por jugar desde área de salida equivocada si el jugador corrige el error dentro del minuto de ejecutado el golpe.
   - Reduciendo la penalización de descalificación a penalización general por ejecutar un golpe con un palo no conforme.
   - Aplicando una penalización de un golpe a un jugador por no notificar a otro jugador que iba a levantar la bola para identificarla.

g. Cuando una Regla Local se basa en el Modelo de Reglas Locales, el Comité puede pedir ayuda de The R&A para interpretar la Regla Local. Pero cuando el Comité ha escrito por sí mismo una Regla Local, es cuestión del Comité el interpretarla.

h. Si se introduce una Regla Local debido a una situación temporaria, debería quitarse no bien la situación no requiera más el uso de la Regla Local.

i. Los Modelos de Reglas Locales en la Sección 8 cubren situaciones y problemas que ocurren lo suficientemente seguido para justificar tener un modelo. Ocasionalmente, se puede justificar una Regla Local donde no se ha proporcionado un lenguaje modelo. Cuando este sea el caso, el Comité debe redactar la Regla Local en términos claros y sencillos. Pero lo más importante es que la Regla Local debe estar en línea con las declaraciones de propósitos de las Reglas de Golf y Modelos de Reglas Locales.

Por ejemplo, permitir el alivio de agujeros de divot en el fairway no está en línea con el principio fundamental de jugar el campo como lo encuentra y la bola como reposa, como se establece en el Propósito de la Regla 1.

Si un Comité cree que una Regla Local no cubierta por estas orientaciones puede ser necesaria debido a condiciones anormales locales que interfieren con un juego justo, debería consultar con The R&A.

(2) *Comunicación de Reglas Locales*

El Comité debe asegurarse que las Reglas Locales estén disponibles para los jugadores, ya sea en la tarjeta de score, a través de un Aviso a los Jugadores, o mediante métodos digitales de comunicación,

Cuando se proporcione una versión abreviada del texto completo de un Modelo de Regla Local, por ejemplo, en el reverso de una tarjeta de score, el Comité debe asegurarse de que el texto completo esté disponible, por ejemplo en una pizarra de anuncios o en un sitio web.

8A Limites del Campo y Fuera de Límites

A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Márgenes de Límites

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

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

El método más usual de definir límites, es mediante estacas, líneas pintadas y cercos existentes. No es necesario describir todos los límites en las Reglas Locales, pero es útil describir los métodos utilizados para definirlos. Es recomendable brindar detalles específicos donde el límite no podría ser visualmente obvio y donde el método usado para marcar el límite es menos usual. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El *fuera de límites* es definido por [insertar métodos de definir el *fuera de límites* por ejemplo estacas blancas, líneas y cercos]."
- "El límite a la izquierda del [especificar número de hoyo] es definido por el *borde* del lado del campo de las [líneas o puntos] blancos pintados en [especificar ubicación, tal como el pavimento]."
- "El área de mantenimiento entre [especificar números de hoyos] es *fuera de límites*. El límite está definido por el cerco que rodea el área."

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

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared, Camino u Otros Objetos

Propósito. La definición de "fuera de límites" aclara que cuando un límite es definido por una pared, camino u otros objetos, el Comité debería definir el margen del límite.

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

Modelo de Regla Local A-2.1

"El borde del lado del *campo* de [identificar objeto, por ejemplo cualquier pared o cualquier camino] define el límite del *campo*."

Modelo de Regla Local A-2.2

"Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá [identificar objeto, por ejemplo cualquier pared o camino] definiendo el límite del *campo*."

Modelo de Regla Local A-2.3

"El límite en [especificar número de hoyo] está definido por [insertar descripción del objeto o característica]".

A-3 Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente

Propósito. Cuando está definido por un cerco, el margen del límite está definido por los puntos internos de los postes que sostienen el cerco a nivel de suelo (excluyendo soportes angulares), y esos postes están fuera de límites. Pero, el Comité puede elegir tratar un cerco de límites de una manera diferente debido a su naturaleza, o a la vegetación que rodea el cerco.

El Comité no puede cambiar como se define el límite con relación a estacas y líneas.

Modelo de Regla Local A-3

"Una bola está fuera de límites cuando está más allá del cerco (identificar número de hoyo) a nivel de suelo (excluyendo soportes angulares)".

A-4 Fuera de Límites Interno

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

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

Pero, no está autorizada una Regla Local estableciendo que una bola está fuera de límites si cruza un límite, aún cuando la bola cruce nuevamente el límite y termine reposando en la misma parte del campo, porque una bola solo está fuera de límites cuando va a reposar fuera de límites.

Modelo de Regla Local A-4

"Durante el juego del [especificar el número de hoyo], el [especificar ubicación o lado] del hoyo, definido por [indicar método para definir el fuera de límites, por ejemplo estacas blancas], es fuera de *límites*.

Estos [indique objetos usados para definir el fuera de límites, por ejemplo estacas] son *objetos de límites* durante el juego del [especificar número de hoyo]. Para todos los otros hoyos, las son *obstrucciones* [*inamovibles* | *movibles*]."

A-5 Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo

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

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

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

Modelo de Regla Local A-5

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

A-6 Estacas Mostrando Fuera de Límites

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

Los objetos de límites no deben ser movidos y generalmente el alivio sin penalización no es otorgado, pero el Comité puede dar alivio para estas estacas a través del siguiente Modelo de Regla Local, que también debería clarificar la condición de dichas estacas.

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

Modelo de Regla Local A-6

"Donde un límite está definido por [identificar el límite, por ejemplo, una línea blanca pintada en el suelo] se han colocado estacas blancas con la parte superior negra para visibilidad. Estas estacas son *obstrucciones* [*inamovibles* | *movibles*]."

8B Áreas de Penalización

B-1 Definiendo Áreas de Penalización

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

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

Mientras que es una buena práctica marcar los márgenes de las áreas de penalización usando estacas y líneas, hay veces que el margen del área de penalización puede ser definido por una característica física y mediante palabras en la tarjeta de score o la hoja de Reglas Locales. Esto se debería hacer sólo cuando no haya confusión sobre donde comienza el margen del área de penalización.

A continuación se proporcionan algunos ejemplos de como se pueden describir:

- "El *área de penalización* roja en [especificar número de hoyo] se extiende y coincide con el margen de límites."
- "El *área de penalización* roja en [especificar número de hoyo] definida sólo en un lado se extiende hasta el infinito."
- "Todas las áreas desérticas son *áreas de penalización* roja, y el margen del *área de penalización* es donde el césped y el desierto se unen".

- "Todas las áreas de lava son áreas de *penalización* roja."
- "Cuando una pared artificial rodea el borde de un lago u otro cuerpo de agua, el área de *penalización* está definida por el borde exterior de la pared."

Cuando un área de penalización entra potencialmente en juego en más de un hoyo, el Comité puede elegir definirlo como área de penalización amarilla para un hoyo para mantener el desafío de ese hoyo. Pero, se puede introducir una Regla Local para definir el área de penalización como roja para el juego de todos los otros hoyos, donde el alivio lateral es apropiado.

- "Cuando se está jugando el [especificar número de hoyo] el *área de penalización* amarilla en [especifique otro número de hoyo] se jugará como *área de penalización* roja."
- "El *área de penalización* amarilla en [especificar número de hoyo] se jugará como *área de penalización* roja al jugar todos los otros hoyos."

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

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

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

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

Al considerar una Regla Local para permitir el alivio adicional:

- El Comité debería considerar dictar la Regla Local en situaciones en las que un jugador podría estar seriamente en desventaja si la Regla Local no se introduce. Dos ejemplos son:
  - » Donde un límite coincide con el margen de un área de penalización en el costado de un hoyo de manera que si una bola va al área de penalización cruzando por última vez el margen de dicha área del lado del límite, el jugador no tendría una opción razonable de alivio, salvo jugar nuevamente según golpe y distancia.

» Donde el diseño del área de penalización es tal que pudiera haber dudas sobre donde la bola cruzó por última vez el margen al ir al área de penalización, y la decisión sobre por qué lado la bola cruzó por última vez tiene un efecto considerable sobre donde tomar el alivio. Esto se aplica si una relativamente estrecha área de penalización está limitada por arbustos o rough espeso en un lado y fairway en el otro.

- Es recomendable que el Comité precise la ubicación de la o las áreas de penalización específicas donde se aplica la Regla Local, en lugar de aplicarla a todas las áreas de penalización rojas en el campo. Esta Regla Local no debería ser usada para permitir que un jugador utilice la opción de alivio en el margen opuesto para cruzar un área de penalización roja hacia una ubicación mucho más favorable que la disponible si solamente se usa el alivio lateral normal según la Regla 17.1d.
- Cuando ésta opción está disponible, también sería conveniente marcar la o las áreas de penalización de una manera especial, tal como colocar otro color en la parte superior de todas las estacas donde la opción adicional esté disponible, y esto debería ser indicado en la Regla Local.
- En lugar de utilizar esta Regla Local, el Comité puede decidir colocar una o más zonas de dropeo (ver Modelo de Regla Local E-1).

Modelo de Regla Local B-2.1

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

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

- Punto de Referencia: El punto estimado en el margen opuesto del *área de penalización* que está a la misma distancia del *hoyo* que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja, de tal forma que una línea recta entre estos dos puntos estimados no cruce por afuera del *área de penalización*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La longitud de dos palos, **pero** con las siguientes limitaciones:

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

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

Modelo de Regla Local B-2.2

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

"O si la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización* roja que coincide con un límite del campo, como una opción extra de alivio y con **un golpe de penalización**, el jugador puede dropear la bola original u otra bola en el margen opuesto del *área de penalización*."

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

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

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

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

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

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

- El jugador no puede ver si la bola está en el área de penalización,
- Sería una demora irrazonable en el juego si el jugador tuviera que ir hacia adelante para buscar su bola antes de regresar a jugar otra bola ya sea bajo penalización de golpe y distancia u otra opción según la Regla 17, y

- Si la bola original no es encontrada, debería ser conocido o virtualmente cierto que la bola está en el área de penalización.

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

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

Modelo de Regla Local B-3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Modelo de Regla Local B-4.1

“El/La [describir el cauce de agua específico y ubicación, por ejemplo zanja en el hoyo 6] es considerado como parte del *área general* y no como un *área de penalización*.”

Modelo de Regla Local B-4.2

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

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

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

En tal caso, un Comité puede elegir crear una opción adicional de alivio permitiendo al jugador, con un golpe de penalización, tomar alivio en una zona de dropeo ubicada en el área general.

Modelo de Regla Local B-5

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

- La bola de un jugador está en el *área de penalización* roja [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en el *área de penalización,* aunque no haya sido encontrada, [y de ser aplicable]
- [Describir donde la bola debe cruzar el margen del *área de penalización,* como entre dos estacas especialmente marcadas].

En ese caso, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización:**

- El jugador puede tomar alivio según una de las opciones de la Regla 17.1d, o
- Como una opción adicional, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en la zona de dropeo [más cercana] al punto donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja y que no esté más cerca del *hoyo* que ese punto. La zona de dropeo es un *área de alivio* según la Regla 14.3 .

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

8C Bunkers

C-1 Aclarando el Margen del Bunker

Propósito. Cuando puede ser difícil determinar el margen de un bunker debido al deterioro o cuando los bunkers se mezclan con áreas de arena que están en el área general o en un área de penalización, el Comité puede necesitar definir el margen del bunker. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El margen del *bunker* [especificar ubicación y número de hoyo, por ejemplo, a la izquierda del green del 15] está definido por el borde externo de las estacas [insertar color] a nivel de suelo y las estacas en sí mismas están dentro del bunker. Las estacas son *obstrucciones movibles.*"
- "El margen del *bunker* [especificar ubicación y número de hoyo] está definido por la línea [identificar color] pintada en la arena."
- "El margen del bunker a la derecha de [especificar ubicación y número de hoyo] está definido por el surco que se ha excavado dentro de la arena."
- "Todas las áreas de arena que han sido preparadas (por ejemplo, rastrilladas) son consideradas como parte de un *bunker*."

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

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena

Propósito. La definición de "bunker" especifica que un Comité puede definir un área preparada de arena como parte del área general o definir un área no preparada de arena como un bunker por medio de una Regla Local.

Modelo de Regla Local C-2.1

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

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

Modelo de Regla Local C-2.2

Definiendo un área no preparada de arena como un bunker:

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

C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena cuando no está en un Bunker

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

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

Modelo de Regla Local C-3

"El [identificar el material como conchilla molida o lava en polvo] usado para llenar los *bunkers* es considerado como arena tanto cuando está en un *bunker*, como en cualquier otro lugar del *campo*. Esto significa que estos materiales no son *impedimentos sueltos*. Un jugador no debe *mejorar* las *condiciones que afectan el golpe* al quitar estos materiales, excepto cuando están en el *green*. (ver Regla 13.1c(1))."

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

Propósito. Cuando bunkers dentro de los límites de un campo son usados para practicar, estos no pierden su condición como bunkers, por definición. Sin embargo, el estado de bunkers de práctica puede ser muy malo porque los jugadores frecuentemente no los rastrillan. Si el Comité desea dar alivio a los jugadores, el bunker puede ser definido o marcado como terreno en reparación, que significa que se convierte en parte del área general, permitiendo a los jugadores tomar alivio sin penalización afuera del bunker.

Modelo de Regla Local C-4

"El *bunker* de práctica ubicado en [especificar ubicación] es *terreno en reparación* y es parte del *área general*. Alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1b."

8D Greens

D-1 Aclarando el Margen del Green

Propósito. Puede haber momentos en que puede ser difícil para el jugador determinar si su bola está en el green porque no hay una diferencia discernible entre la altura del pasto en el green comparada con la del collar. En casos como este el Comité puede elegir definir los márgenes de los greens con una línea o puntos pintados.

Modelo de Regla Local D-1

"Los márgenes del *green* están definidos por [insertar color de líneas o puntos]. Las líneas/puntos están [en el] [afuera del] *green*, y no está disponible el alivio sin penalización de los puntos/lineas."

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

Propósito. Hay veces que un green de un hoyo no puede ser usado por alguna razón, por ejemplo, debido al mal clima o por razones relativas a la reparación o mantenimiento. Cuando este es el caso, el Comité puede querer preparar un green temporario, y dictar una Regla Local para definir a este, como el green usado para ese hoyo. El green que ha sido reemplazado por un green temporario automáticamente se convierte en un green equivocado porque no es más el green del hoyo que el jugador está jugando.

Modelo de Regla Local D-2

"*Greens* temporarios son usados como greens en los hoyos [insertar número de hoyos], definidos por [insertar descripción, por ejemplo, áreas de fairway rodeadas por líneas blancas]. Cualquier *green* que ha sido reemplazado por un *green* temporario es un *green equivocado* y se debe tomar alivio sin penalización por interferencia, según la Regla 13.1f.

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

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

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

- Hay rough espeso cerca de algún green y el Comité considera que sería injusto requerir al jugador que tome alivio en dichas áreas, o
- Un green grande es usado como el green de dos hoyos distintos, pero el Comité elige dividir el green. También puede elegir no requerir al jugador, cuya bola está en el green del hoyo en juego, a tomar alivio cuando su stance está en el otro green.

Modelo de Regla Local D-3.1

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

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

Modelo de Regla Local D-3.2

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

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

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado

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

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

Para prevenir tal daño, el Comité puede elegir requerir que los jugadores tomen alivio según la Regla 13.1f con referencia a un punto más cercano de alivio total modificado que evite la interferencia tanto del green equivocado como del collar o ante-green, o usando una zona de dropeo (ver Modelo de Regla Local E-1).

Modelo de Regla Local D-4.1

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

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

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

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

Modelo de Regla Local D-4.2

"*Greens equivocados* son tratados como incluyendo [especificar distancia del margen del green equivocado/área alrededor del green equivocado]. Cuando un jugador tiene interferencia por un green equivocado según la Regla 13.1f, incluyendo ésta área ampliada, el jugador debe aliviarse sin penalización.

[La interferencia no existe cuando el área solo interfiere con el stance del jugador.]

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

D-5 Condición de Green de Práctica o Green Temporario

Propósito. Greens equivocados incluyen por definición greens de práctica para jugar con el putter o el pitch, pero el Comité puede elegir permitir el juego desde los mismos por medio de una Regla Local (lo que significa que un jugador cuya bola reposa en tal green debe jugarla desde allí).

Un green temporario de un hoyo es típicamente parte del área general cuando no está en uso, pero el Comité puede querer aclarar su condición o declararlo un green equivocado. El Comité también puede definir un green de práctica o un green temporario como terreno en reparación lo cual permitiría al jugador tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

Modelo de Regla Local D-5.1

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

Modelo de Regla Local D-5.2

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

Modelo de Regla Local D-5.3

"El green de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del green] no es un *green equivocado* y no se requiere tomar alivio sin

penalización según la Regla 13.1f, pero es *terreno en reparación* y el jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b."

D-6 Dividiendo un Green Doble en Dos Greens Separados

Propósito. Cuando un campo tiene un green que se utiliza para dos hoyos, el Comité puede querer dividir el green en dos greens separados por medio de una Regla Local. Esto demandaría a un jugador que está en la parte equivocada del green a tomar alivio según la Regla 13.1f. El método para definir la separación debería ser especificado. Esta Regla Local puede ser modificada de tal forma que la interferencia no existe cuando el green equivocado interfiere solamente con el stance del jugador, o para casos donde la bola del jugador esté en la parte correcta del green pero su stance está en la otra parte del green.

Modelo de Regla Local D-6

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

[La interferencia no existe cuando el green equivocado solamente interfiere el stance del jugador.]

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

8E Procedimientos de Alivio Especiales

E-1 Zonas de Dropeo

Propósito. Una zona de dropeo es un *área de alivio* especial que puede ser adoptada por el Comité. Cuando se toma alivio en una zona de dropeo, el jugador debe dropear la bola en la zona de dropeo y la bola debe ir a reposar en ella. Las zonas de dropeo deberían ser consideradas cuando podría haber problemas prácticos al requerir a los jugadores el uso de las opciones normales de alivio de acuerdo con una Regla, tal como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 – Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles).
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 – Áreas de Penalización.
- Regla 19 – Bola Injugable.

- Modelo de Regla Local E-5 – Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Modelo de Regla Local F-23 – Obstrucciones Inamovibles Temporarias.

Los siguientes puntos se aplican al dropear una bola en una zona de dropeo:

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

Para ciertas situaciones, el Comité puede proporcionas más de una zona de dropeo, como para un área de penalización grande. Cuando este es el caso, el Comité debería especificar qué zona de dropeo usar, como la zona de dropeo más cercana, o la zona de dropeo más cercana no más cerca del hoyo.

Ver Sección 2I para información adicional sobre zonas de dropeo.

Modelos de Reglas Locales han sido proporcionados para dos de los más comunes usos de zonas de dropeo, no obstante, lo cual estas pueden adaptarse según corresponda para las otras Reglas mencionadas anteriormente.

Modelo de Regla Local E-1.1

Este Modelo de Regla Local cubre el ejemplo de una zona de dropeo usada como una opción adicional para tomar alivio de un área de penalización.

"Si la bola de un jugador está en el [identificar el color si se restringe el uso] *área de penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en esa *área de penalización*, aunque no haya sido encontrada, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**:

- El jugador puede tomar alivio según la Regla 17.1, o
- Como una opción adicional el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en la zona de dropeo [describir como está definida la zona de dropeo y donde está ubicada]. La zona de dropeo es un *área de alivio* según la Regla 14.3.

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

Modelo de Regla Local E-1.2

Este Modelo de Regla Local cubre el ejemplo de una zona de dropeo usada como una opción adicional para tomar alivio de una condición anormal del campo tal como un área extensa de terreno en reparación.

"Si la bola de un jugador está en el *terreno en reparación* en [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola no encontrada está en el *terreno en reparación*, el jugador tiene estas opciones de alivio:

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

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

Modelo de Regla Local E-1.3

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

"Si la bola de un jugador está en el [identificar el color si se restringe el uso] *área de penalización* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en esa *área de penalización* aunque no haya sido encontrada el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalización**:

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

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

E-2 Limpiando la Bola

Propósito. Cuando condiciones del terreno pueden causar que el barro se adhiera a la bola, el Comité puede elegir permitir al jugador que marque

levante, limpie y reponga su bola en el área general. Tal alivio debería ser limitado a aquellas partes de campo donde sea necesario.

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

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

Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap (por ejemplo, si se debe limitar solamente al fairway), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial, u otras orientaciones provistas en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-2

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

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

E-3 Asientos Preferidos

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

Cuando dichas condiciones se han extendido a todo el campo, el Comité puede elegir adoptar una Regla Local para "asientos preferidos" para permitir un juego justo o ayudar a proteger algunos o todos los fairways. Tal Regla Local debería ser dejada sin efecto tan pronto como las condiciones lo permitan.

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

Cuando condiciones tales como el suelo húmedo en partes del campo puede causar que el barro se adhiera a la bola, en lugar de usar la Regla Local de "asientos preferidos" el Comité puede optar por permitir que el jugador levante, limpie y reponga la bola en el área general (ver Modelo de Regla Local E-2).

No está autorizado implementar una Regla Local para "asientos preferidos" una vez que el juego ha comenzado en una vuelta juego por golpes. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla por un período de tiempo mayor. Una vez que un match ha comenzado, la Regla Local puede ser implementada entre el juego de dos hoyos, ya que los contrarios tendrán igual beneficio.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap (incluyendo el tamaño del área de alivio y si solamente se puede usar en el fairway), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial u otra orientación provista por el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-3

"Cuando cualquier parte de la bola de un jugador toca una parte del *área general* cortada a la altura de fairway o menor [o identificar un área específica tal como 'en el fairway del hoyo 6'], el jugador puede tomar alivio sin penalización sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola desde esta *área de alivio*:

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

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de *reponer* una bola según las Reglas 14.2b(2) y 14.2e. **Pero**, para el propósito de aplicar la Regla 14.2e, el jugador solo ha elegido el lugar en el cual colocar la bola, una vez

que la misma ha sido colocada y el jugador la ha dejado ir con la intención de ponerla *en juego*.

Luego que la bola ha sido colocada y está en juego según esta Regla Local, si el jugador luego procede de acuerdo con otra Regla que proporciona alivio, esta Regla Local puede ser usada nuevamente.

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

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación

Propósito. Los agujeros de aireación no caen dentro del significado de agujeros hechos por el personal de mantenimiento o "daños en el green" en la Regla 13.1c. Por lo tanto, a los jugadores no se les permite arreglarlos en el green o tomar alivio sin penalización de ellos en el área general o en el green, pero tales agujeros pueden interferir con el correcto desarrollo del juego.

Si el Comité declara a los agujeros de aireación como terreno en reparación, un jugador puede encontrar impracticable o imposible obtener alivio total. Por lo tanto, cuando los agujeros de aireación pueden interferir significativamente con el lie de la bola, el Comité puede optar por dar alivio por una bola que reposa o toca un agujero de aireación. Esta Regla Local debería ser dejada sin efecto cuando los agujeros de aireación se hayan recuperado lo suficiente como para evitar una interferencia significativa.

Modelo de Regla Local E-4

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

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

(b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

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

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

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

Propósito. Cuando no se juega una bola provisional, pueden resultar cuestiones importantes relacionadas con el ritmo de juego por un jugador que necesite tomar alivio de golpe y distancia por una bola que está fuera

de límites o no puede ser encontrada. El propósito de esta Regla Local es permitir al Comité proveer un alivio adicional que permita al jugador continuar el juego sin retornar al lugar del golpe previo.

La Regla Local es apropiada para juego en general donde los golfistas están jugando vueltas informales o sus propias competiciones.La Regla Local no es apropiada para competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (esto es, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel). Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap, consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial u otra orientación provista por el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

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

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

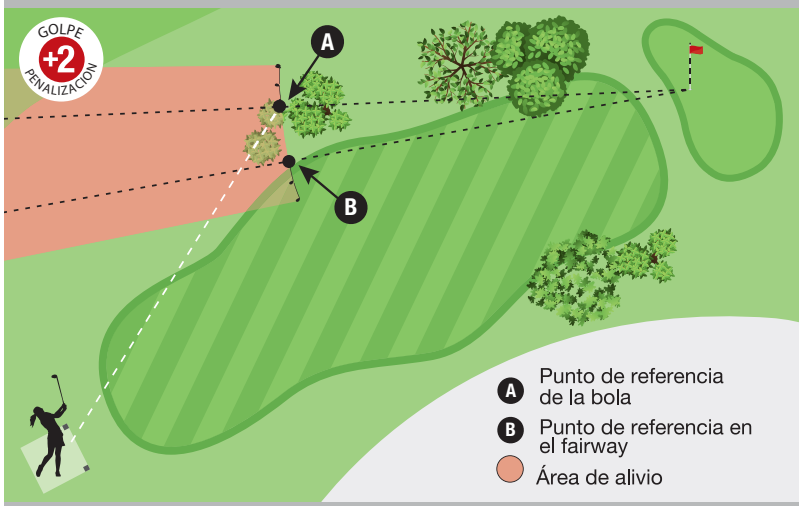
Esta opción permite al jugador dropear en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió fuera de límites y el borde del fairway del hoyo en juego, no más cerca del hoyo.

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

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

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

MLR E-5 DIAGRAMA 1



Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de alivio	Límites del Área de alivio
A. Punto de Referencia de la bola: El punto donde es estimado que la bola ha ido a reposar en el campo (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general.

Notas del jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

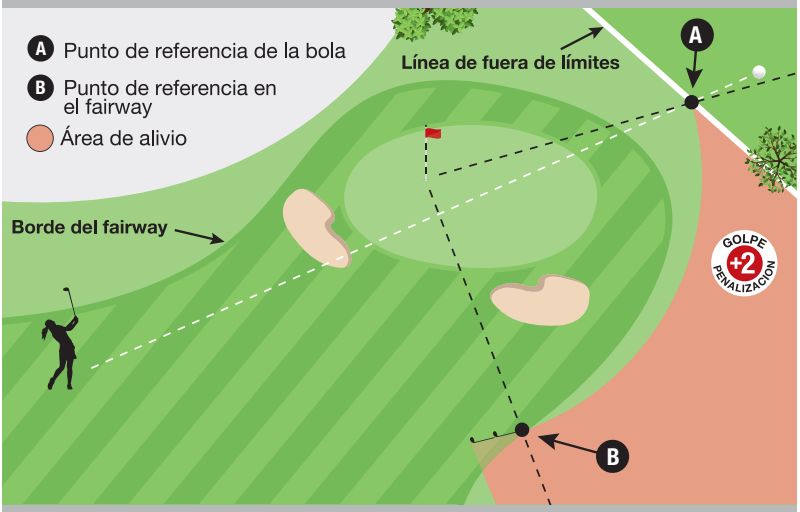
MLR E-5 DIAGRAMA 2

Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de alivio	Límites del Área de alivio
A. Punto de Referencia de la bola: El punto donde la bola original se estima ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea pero aún sobre el campo), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en del fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general.

Notas del jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

MLR E-5 DIAGRAMA 3: BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descripta abajo con dos golpes de penalización:

Puntos de Referencia	Tamaño del Área de alivio	Límites del Área de alivio
A. Punto de Referencia de la bola: El punto donde la bola original se estima ha ido a reposar en el campo o ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A) B. Punto de Referencia en el Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.	En cualquier lugar entre: • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y • Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea)	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y • Debe estar en el área general.

Notas del jugador:
Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una considerable distancia desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

Modelo de Regla Local E-5

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

Con **2 golpes de penalización**, el jugador puede tomar alivio *dropeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

Dos Puntos de Referencia Estimados:

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

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

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

A los fines de esta Regla Local, "fairway" significa cualquier parte del *área general* que está cortada a la altura de fairway o menos.

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

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

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

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

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

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

- La bola original no está más *en juego* y no debe ser jugada.
- Esto es así aún en el caso que la bola sea encontrada en el *campo* antes del fin del tiempo de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

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

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

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

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

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

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

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

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

Modelo de Regla Local E-6

"Durante el juego del [especificar número de hoyo], si el cerco de protección en el [especificar número de hoyo] está en la *línea de juego* del jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalización *dropeando* una bola y jugándola desde la zona de dropeo [describir ubicación].

Pero este alivio solo está permitido si la bola está *en juego* más cerca del *hoyo* que de donde la zona de dropeo está ubicada (ver Regla 14.3).

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

E-7 Alivio de Cerco de Límites Eléctrico

Propósito. Donde un cerco eléctrico es usado como un objeto de límites, se permite una Regla Local que provee alivio sin penalización para una bola que descanse dentro de cierta distancia (por ejemplo, dos palos de longitud) del cerco de límites. En estas circunstancias para asegurar la

seguridad del jugador, este puede medir la longitud de dos palos desde el cerco y tiene un área de alivio adicional de la longitud de un palo en donde dropear la bola, no más cerca del hoyo del lugar donde la bola reposaba originalmente.

Modelo de Regla Local E-7

"Si la bola de un jugador reposa en el *campo* y dentro de [especificar una distancia, tal como *longitud de dos palos*] del cerco de límites eléctrico en el [los] hoyo[s] [especificar ubicación(es)], el jugador puede tomar alivio sin penalización usando el procedimiento de la Regla 16.1, **pero** basado en este punto de referencia:

- El punto que está a [especificar distancia, por ejemplo, *longitud de dos palos*] del cerco, y es equidistante del *hoyo* al lugar de la bola original.

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

E-8 Definiendo Zonas de Juego Prohibido

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

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

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

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

Modelo de Regla Local E-8.1

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

Modelo de Regla Local E-8.2

"El área dentro del *área de penalización* [roja] [amarilla] definida por [especificar como está marcada el área y donde está ubicada, por ejemplo, con estacas rojas/amarillas con topes verdes a la derecha del del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido* que es tratado como un *área de penalización* y se debe tomar alivio de la interferencia por la *zona de juego prohibido* según la Regla 17.1e."

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

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

Modelo de Regla Local E-9

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

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

E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes

Propósito. Para ayudar a prevenir el daño a plantaciones jóvenes cuando un jugador ejecuta un golpe, un Comité puede elegir designar las plantaciones jóvenes como zonas de juego prohibido para que:

- Si un jugador tiene cualquier tipo de interferencia tal como está definida en la Regla 16.1 por tal plantación designada como zona de juego prohibido, debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- Si la bola del jugador reposa en un área de penalización, el jugador debe tomar alivio sin penalización dentro del área de penalización o proceder con penalización según la Regla 17.1.

Similarmente, el Comité puede marcar una cantidad de plantaciones jóvenes como una única zona de juego prohibido.

Alternativamente, el Comité puede optar por definir las plantaciones jóvenes como condiciones anormales del campo, de tal forma que el jugador no está obligado a aliviarse.

En cualquier caso, tales plantaciones deberían ser identificadas por estacas, cintas o de alguna otra manera clara.

Cuando la plantación ha crecido y no necesita más la protección, el Comité debería retirar la Regla Local y/o quitar el objeto identificatorio de la plantación.

Modelo de Regla Local E-10.1

"Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son *zonas de juego prohibido*:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el *campo* salvo en un *área de penalización* y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el *stance* o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio según la Regla 16.1f.
- Si la bola reposa en un *área de penalización,* y existe interferencia de esa plantación con el *stance* o el área del swing pretendidos por el jugador, este debe tomar alivio según la Regla 17.1e.

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

Modelo de Regla Local E-10.2

"Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son *condiciones anormales del campo*. El jugador puede aliviarse según la Regla 16.1.

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

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos

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

Una Regla Local que le da al jugador la opción de repetir el golpe para una bola que golpea un cable eléctrico, no está autorizada.

Modelo de Regla Local E-11

"Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola de un jugador golpea [describir la estructura, por ejemplo un cable eléctrico, torre, alambre o postes que lo sostienen] durante el juego del [especificar número de hoyo], el jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde donde ese golpe se jugó (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, el jugador incurren en ***penalización general*** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la ***penalización general*** y el *golpe* cuenta, pero no ha jugado desde *lugar equivocado*.

E-12 Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway

Propósito: Puede ser necesario proteger partes del campo de daño durante el juego, como cuando períodos prolongados de clima frio limitan la cantidad de crecimiento del pasto. Cuando este es el caso, el Comité puede decidir requerir el uso de tapetes en partes del área general cortadas a nivel de fairway o menos, cuando el putter no se está usando para el golpe.

No se recomienda el uso de esta Regla Local fuera del fairway en el área general y no está autorizado restringir el uso de putters a áreas específicas.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser usada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap, consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial o el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-12

"Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menos y no se está usando un putter para el *golpe*, el jugador puede obtener alivio sin penalización, levantando la bola original y colocando la bola original u otra bola sobre un tapete artificial y jugar desde allí. El tapete debe colocarse en la parte superior del lugar donde la bola fue a reposar.

Si cuando la bola se coloca rueda afuera del tapete, el jugador debe intentar colocarla una segunda vez. Si nuevamente la bola no se detiene en el tapete, este debe moverse al lugar más cercano, no más cerca del hoyo, donde la bola, al colocarse, quedará en reposo en el tapete.

Si la bola o el tapete es accidentalmente movido antes de ejecutar un *golpe*, no hay penalización y la bola debe colocarse nuevamente sobre el tapete.

Si se usa un *tee* para asegurar el tapete en el suelo, la bola no debe colocarse en el *tee*.

Penalización por Jugar dese Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalización General* según la Regla 14.7a."

8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

F-1 Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrantes

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

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

El Comité puede adoptar las Reglas Locales para los siguientes fines, sin la necesidad de adecuarse a los Modelos de Reglas Locales:

- Aclarando la condición de objetos poco comunes como obstrucciones.
- Declarando cualquier objeto artificial como objeto integrante (y no una obstrucción).
- Declarando superficies artificiales y bordes de caminos como objetos integrantes.
- Declarando caminos y senderos que no tienen superficie artificial y sus bordes como obstrucciones si pueden afectar injustamente el juego.
- Definiendo obstrucciones temporarias en el campo o junto al campo como obstrucciones movibles, inamovibles o inamovibles temporarias.

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

- "*Terreno en reparación* está definido por cualquier área rodeada por una línea blanca [o insertar otro color u otras descripciones según corresponda]."
- "*Terreno en reparación* incluye rocas expuestas en áreas cortadas a la altura de fairway o menor [o dentro de una distancia dada del fairway, tal como la *longitud de dos palos*]."
- "Áreas en *bunkers* donde la arena ha sido removida por el movimiento del agua, resultando en profundos surcos a través de la arena son *terreno en reparación*."
- "Tapetes asegurados y rampas plásticas que cubren cables son *obstrucciones inamovibles*."
- "Cercos de protección alrededor de los greens son *obstrucciones inamovibles*."

- "Las tranqueras en una valla son *obstrucciones* [*movibles o inamovibles*]."
- "Las paredes artificiales de retención y los pilotes cuando están dentro de *áreas de penalización* son *objetos integrantes*."
- "Alambres y otros objetos unidos [estrechamente] a árboles son *objetos integrantes*."
- "Todas las puertas que están con el fin de cruzar a través de paredes y cercos de límites [o especificar el(los) hoyo(s) en los que se aplica] son *objetos integrantes*."

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

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

F-2 Alivio Limitado para Bola Empotrada

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

Pero un Comité puede elegir:

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

Modelo de Regla Local F-2.1

"La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

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

[Paredes de panes de pasto por encima de los *bunkers* no están cortadas a nivel de fairway o menor a los fines de esta Regla.]

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

Modelo de Regla Local F-2.2

"La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

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

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

Propósito. Terreno en reparación puede estar ubicado junto a una obstrucción inamovible. Por ejemplo, cuando un cantero que el Comité ha definido como terreno en reparación está rodeado por un camino de carros de superficie artificial o el tráfico de carros causa daños junto a un camino de carros.

Esto puede llevar a situaciones complicadas de alivio. Luego de tomar alivio de una condición, un jugador puede encontrar que ahora hay interferencia por la otra condición; y luego de tomar alivio de esa otra condición, el jugador puede encontrar que la primera condición interfiere nuevamente.

Aunque la definición de *punto más cercano de alivio total* contempla este escenario, el Comité puede elegir tratar ambas condiciones como una única condición anormal del campo, para permitirle al jugador aliviarse en un solo paso. Cuando esto se hace, las áreas de terreno en reparación deberían estar conectadas con la obstrucción inamovible por medio de líneas blancas o deberían ser definidas claramente de alguna otra forma.

Este Modelo de Regla Local da ejemplos de cómo encarar situaciones de este tipo:

Modelo de Regla Local F-3.1

Cuando se usan líneas blancas para marcar terreno en reparación:

"Donde las áreas de líneas blancas de *terreno en reparación* están unidas a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada] son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

Modelo de Regla Local F-3.2

Cuando no se usan líneas blancas para marcar terreno en reparación:

"Donde áreas de terreno dañado están junto a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada], ellas son tratadas como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

Modelo de Regla Local F-3.3

Para áreas de plantaciones decorativas tal como canteros de flores rodeados por una obstrucción inamovible como un camino de carros:

"Donde un [describir área, tal como áreas de plantaciones decorativas] está rodeada por un camino o sendero de superficie artificial (incluyendo

todo lo que está en crecimiento dentro de esa área) ellas son tratados como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio según la Regla 16.1."

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico

Propósito. Cuando lluvia intensa ha dado como resultado muchas áreas con daño inusual al campo (como profundos surcos causados por vehículos o huellas profundas causadas por espectadores) y no es viable definirlas con estacas o líneas, el Comité tiene la autoridad de declarar ese daño inusual como terreno en reparación.

Modelo de Regla Local F-4

"*Terreno en reparación* puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se combinaron con condiciones de humedad para alterar materialmente la superficie del terreno, pero sólo cuando son así declaradas por un *árbitro* autorizado o un miembro del *Comité*.

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

F-5 Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier lugar que no sea el green, una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador no es, por si misma, interferencia según la Regla 16.1. El alivio sin penalización no es normalmente permitido.

Pero si los collares o ante-greens de los greens están cortados lo suficientemente bajos, que jugar con el putter desde fuera del green sea probablemente una elección común del tipo de golpe, las obstrucciones inamovibles que están cercanas al green pueden interferir con tales golpes.

En ese caso, el Comité puede elegir otorgar una opción adicional de alivio según la Regla 16.1 cuando la bola del jugador reposa en el área general y una obstrucción inamovible cercana al green está en la línea de juego del jugador.

El Comité puede limitar tal alivio a ciertas situaciones, como por ejemplo, sólo en algunos hoyos u obstrucciones en particular, o sólo cuando la bola y la obstrucción están en una parte del área general cortada a nivel de fairway o menor.

Modelo de Regla Local F-5.1

"Alivio de interferencia por una *obstrucción inamovible* se puede tomar según la Regla 16.1.

El jugador también tiene una opción adicional para tomar alivio cuando dichas *obstrucciones inamovibles* están en o cerca del *green* y en la *línea de juego* del jugador:

Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b si una *obstrucción inamovible* está:

- En la *línea de juego*, y está:
  - » En o dentro de la longitud de dos palos del green, y
  - » Dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Pero se debe tomar alivio completo, lo que incluye la interferencia tanto física como en la *línea de juego*.

Excepción - No Hay Alivio si la Línea de Juego es Claramente Irrazonable. No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una *línea de juego* claramente irrazonable.

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

Modelo de Regla Local F-5.2

Se aplica el Modelo de Regla Local F-5.1 pero con el siguiente agregado al segundo párrafo:

"Esta Regla Local solo se aplica cuando tanto la bola como la *obstrucción* están en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menos."

F-6 Prohibiendo Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance

Propósito. Un Comité puede querer denegar alivio por interferencia con el stance del jugador de ciertas condiciones tales como agujeros de animal, ya que la interferencia con el stance no afecta significativamente el golpe o si el alivio por interferencia con el stance podría resultar en tomar alivio repetidamente de condiciones similares cercanas.

Modelo de Regla Local F-6

"La Regla 16.1(1) es modificada de la siguiente manera:

El alivio no está permitido si [insertar condición de la cual el alivio es restringido] interfiere solamente con el *stance* del jugador."

F-7 Alivio por Uniones de Panes de Césped

Propósito. Una porción del campo que ha sido reparada con panes de césped frecuentemente es marcada como terreno en reparación hasta que sea estable para el juego.

Pero cuando el área de césped en sí misma no necesite ser marcada como terreno en reparación, el Comité todavía puede elegir permitir alivio cuando:

- Una bola reposa en una junta de panes de césped (también llamada unión de panes de césped).
- Una junta interfiere con el área del swing pretendido.

Cuando dichas juntas interfieren sólo con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Modelo de Regla Local F-7

"Si la bola de un jugador reposa en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

(b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el *stance* del jugador.

Todas las juntas dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de *dropear* la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido según la Regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

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

F-8 Alivio por Grietas en el Terreno

Propósito. En ciertas condiciones, partes del campo pueden sufrir debido a grietas en el terreno. El lie de la bola podría ser seriamente afectado si la bola va a reposar en una de ellas, pero el stance del jugador puede no ser entorpecido por la condición, en cuyo caso una Regla Local que solo otorgue alivio por el lie de la bola y el área del swing pretendido es recomendable.

Modelo de Regla Local F-8

"Grietas en el terreno [especificar áreas del campo, como en partes del *área general* cortadas a la altura del fairway o menor] son *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1b.

[**Pero** el alivio no está permitido si la grieta solamente interfiere con el *stance* del jugador.]

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

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en o Cerca del Fairway

Propósito. En la inusual situación donde raíces de árbol expuestas se encuentren en el fairway, puede ser injusto prohibirle al jugador tomar alivio de las raíces. El Comité puede elegir tratar dichas raíces como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1b.

En algunas circunstancias donde raíces de árbol expuestas se encuentran cerca del fairway, el Comité puede también elegir tratar dichas raíces de árbol dentro de una determinada distancia del borde del fairway, (por ejemplo, longitud de 4 palos), como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1b.

Al hacerlo, el Comité puede elegir limitar el alivio por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-9

"Si la bola de un jugador reposa en el *área general* y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están [especificar el área del campo, como en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menos, o en el rough dentro de un cierto número de longitudes de palo desde el margen del área cortada a nivel de fairway o menos] las raíces de árbol son tratadas como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

[**Pero** el alivio no está permitido si las raíces de árbol solamente interfieren con el *stance* del jugador.]

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

F-10 Daño por Animales

Propósito. Puede haber veces en las que animales causan daño al campo de forma tan esparcida que no es práctico marcar todas las áreas dañadas como terreno en reparación. También ciertos tipos de daño por animales pueden no estar cubiertos por la Regla 16.

Este Modelo de Regla Local muestra como el Comité puede elegir encarar estos problemas.

Si animales, incluyendo insectos, hacen daño en el campo, el Comité puede elegir tratar ese daño como terreno en reparación del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en lugar de intentar marcar todas las áreas dañadas.

Un Comité puede elegir limitar el alivio solamente por daño que interfiere con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-10

"Áreas dañadas en [especificar áreas del campo como el *área general*] causadas por [tipo de animal] son tratadas como *terreno en reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1b.

[**Pero** el alivio no está permitido si el daño solamente interfiere con el *stance* del jugador.]

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

F-11 Hormigueros

Propósito. Los hormigueros son impedimentos sueltos y pueden quitarse de acuerdo a la Regla 15.1. No son agujeros de animales de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Pero, hay situaciones en que los hormigueros son difíciles o imposibles de quitar (como cuando son grandes, duros o de forma cónica). En ese caso, el Comité puede adoptar una Regla Local dando al jugador la opción de tratar tales hormigueros como terreno en reparación.

No es necesario adoptar tal Regla Local para hormigas coloradas, ya que estas son consideradas una condición de animal peligroso y el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.2.

Modelo de Regla Local F-11

"[Describir los tipos de hormigueros] hormigueros en el *campo* son, a opción del jugador, *impedimentos sueltos* que pueden ser quitados según la Regla 15.1 o *terreno en reparación* de los cuales el alivio está permitido según la Regla 16.1.

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

F-12 Desecho de Animal

Propósito. El desecho de aves u otros animales es un impedimento suelto y puede ser quitado según la Regla 15.1.

Pero, si hay preocupación con el efecto del desecho en un juego equitativo, el Comité puede dar a los jugadores la opción de tratar el desecho como terreno en reparación del cual está permitido el alivio según la Regla 16.1.

Si tratar el desecho como terreno en reparación no necesariamente diera alivio total cuando la bola está en el green, un Comité también puede permitir a los jugadores usar una caña flexible tipo látigo o equipo de mantenimiento similar para quitar el desecho de la línea de juego sin penalización, aún si al hacerlo se mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan el golpe.

Modelo de Regla Local F-12

"A opción del jugador, el desecho de [especificar desecho del cual se dará alivio, por ejemplo, desecho de ganso, desecho de perro] puede ser tratado como:

- Un *impedimento suelto*, que puede ser quitado según la Regla 15.1, o
- *Terreno en reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

[Si el desecho se encuentra en el *green*, el jugador también puede usar una caña flexible tipo látigo ubicado al lado de los *greens* para quitar el desecho de la *línea de juego*. Si al hacerlo se mejora la *línea de juego* u otras *condiciones que afectan el golpe*, no hay penalización según la Regla 8.1a.]

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

F-13 Daño por Pezuña de Animal

Propósito. Las pezuñas de animales como ciervos y alces pueden causar daño en el campo. Este daño puede ser reparado en el green (ver Regla 13.1) pero no hay alivio sin penalización en otro lugar del campo. Un Comité puede querer permitir a los jugadores tomar alivio de este daño como terreno en reparación sin tener que marcar todas esas áreas.

Dado que el daño causado por animales en el green puede ser reparado, el Comité puede declarar tal daño como terreno en reparación o permitir que los jugadores lo reparen.

Modelo de Regla Local F-13

"El daño que es causado por pezuñas de *animal* es *terreno en reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

[**Pero**, en el *green*, la Regla 16.1 no se aplica y tal daño puede ser reparado según la Regla 13.1.]

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

F-14 Acumulaciones de Impedimentos Sueltos

Propósito. En ciertas épocas del año, las acumulaciones de impedimentos sueltos tales como hojas, semillas o bellotas pueden hacer dificultoso para el jugador encontrar o jugar su bola. Un Comité puede elegir tratar dichas acumulaciones de impedimentos sueltos en el área general o en el bunker como terreno en reparación del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Esta Regla Local no puede ser usada para áreas de penalización ya que el alivio no está disponible para condiciones anormales del campo en áreas de penalización.

La Regla Local debería estar limitada al hoyo(s) donde los problemas son creados por tales impedimentos sueltos y debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Modelo de Regla Local F-14

"Durante el juego del [especificar número de hoyo], cualquier terreno con acumulaciones temporarias de [identificar tipos de impedimentos sueltos] en el *área general* o en un *bunker* es tratado como *terreno en reparación* del cual el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

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

F-15 Hongos en el Green

Propósito. Si los hongos que crecen en el green pueden interferir con un juego justo, el Comité puede tratarlos como terreno en reparación de manera tal que un jugador pueda tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Modelo de Regla Local F-15

"Los hongos que están adheridos en el *green* son *terreno en reparación* de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1d.

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

F-16 Bunker Lleno de Agua Temporal

Propósito. Si un bunker o múltiples bunkers están llenos de agua temporal, el alivio sin penalización según la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir un juego justo, porque los jugadores estarían limitados a obtener el máximo alivio disponible o aliviarse afuera del bunker con un golpe de penalización. Un Comité puede elegir tratar ciertos bunkers como terreno en reparación en el área general, para que esté permitido el alivio sin penalización fuera del bunker.

El Comité solamente debería usar esta Regla Local para bunkers específicamente identificados, y no está autorizado a hacer una Regla Local estableciendo en general que todos los bunkers llenos de agua temporal son terreno en reparación. La razón de esto es que durante la vuelta, los bunkers, individualmente, pueden cambiar de estar completamente inundados a estarlo en forma parcial, y sería inapropiado para algunos jugadores obtener alivio sin penalización de un bunker tratado como

terreno en reparación en el área general, mientras otros jugadores tienen que tratarlo como un bunker, ya que no está completamente inundado en el momento en que su bola está en él.

Modelo de Regla Local F-16

"El *bunker* lleno de *agua temporal* en [insertar ubicación del *bunker,* por ejemplo, izquierda del green del hoyo 5] es *terreno en reparación* en el *área general*. No se considera *bunker* durante la *vuelta*.

El jugador puede tomar alivio sin penalización de acuerdo con la Regla 16.1b

Todos los otros *bunkers* en el *campo*, contengan *agua temporal* o no, siguen siendo *bunkers* para todos los fines de acuerdo con las Reglas.

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

F-17 Todos las Caminos y Senderos Tratados Como Obstrucciones

Propósito. Donde caminos y senderos no cubiertos artificialmente pueden interferir con el juego justo, el Comité puede elegir designar tales caminos y senderos como obstrucciones inamovibles de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

Modelo de Regla Local F-17

"Todos los caminos y senderos en el *campo* [o identificar tipos particulares o ubicaciones], aunque no estén recubiertos artificialmente, son tratados como *obstrucciones inamovibles* de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

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

F-18 Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles

Propósito. El Comité puede elegir tratar ciertos objetos movibles en el campo, tales como todas las estacas (salvo las estacas de límites), botes de basura y postes direccionales, como inamovibles para desalentar que los jugadores las muevan.

Las implicancias de esta Regla Local deberían ser acabadamente consideradas por el Comité en forma previa ya que puede resultar que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una obstrucción que es tratada como inamovible.

Modelo de Regla Local F-18

"Todas las estacas [o identificar las *obstrucciones movibles* que serán consideradas *inamovibles*] en el *campo* son tratadas como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio según la Regla 15.2.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General.*"

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del Green

Propósito. A veces se hacen surcos en los bordes del collar del green o en el ante-green para impedir que el césped se extienda al green. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un Comité puede optar por tratarlos como terreno en reparación de los cuales el alivio sin penalización está permitido según la Regla 16.1.

El alivio debería permitirse solo por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-19

"Los surcos en los bordes alrededor de collares o ante-*greens* de los *greens* son *terreno en reparación*. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

(b) Bola en o Tocando el Green. El jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes solamente interfieren con la *línea de juego* o el *stance* del jugador.

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

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

Propósito. A veces se encuentran angostos canales de cemento para drenaje en campos donde las inundaciones son comunes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son áreas de penalización tal como se define en las Reglas.
- Ellos muchas veces están junto a caminos de carros y se parecen más a una obstrucción inamovible que a un área de penalización.

El Comité puede optar tratar estos canales para drenaje como obstrucciones inamovibles en el área general en lugar de áreas de penalización.

Ver Modelo de Regla Local B-4 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como parte del área general.

Modelo de Regla Local F-20

"Los canales de drenaje hechos de materiales artificiales y ubicados junto a caminos de carros son tratados como *obstrucciones inamovibles* en el *área general* y son parte del camino de carros. Un jugador puede tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1b.

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

F-21 Líneas o Puntos Pintados

Propósito. Si el Comité pone líneas o puntos pintados en el green o en una parte del área general cortada a la altura de fairway o menor (por ejemplo, para marcar distancias), puede tratar dichas áreas como condiciones anormales del campo de las cuales el alivio sin penalización está disponible según la Regla 16.1.

Cuando dichas líneas o puntos pintados solamente interfieren con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Alternativamente, el Comité puede elegir clarificar que no hay alivio sin penalización disponible de tales líneas o puntos.

Modelo de Regla Local F-21.1

"Las líneas o puntos pintados en el *green* o en una parte del *área general* cortada a la altura de fairway o menor serán tratados como *terreno en reparación* del cual el alivio está permitido según la Regla 16.1.

Pero la interferencia no existe si las líneas o los puntos pintados solamente interfieren con el *stance* del jugador.

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

Modelo de Regla Local F-21.2

"No está permitido el alivio sin penalización de líneas o puntos pintados [describir el área, por ejemplo, en áreas donde el césped no está cortado a la altura de fairway o menor].

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

F-22 Líneas y Cables Temporarios

Propósito. Líneas y cables temporarios a menudo se colocan en el campo para proveer electricidad y comunicaciones para una competición. Esos cables pueden estar en la superficie del terreno o por encima o debajo del terreno. Dichas líneas y cables no están normalmente presentes y no son parte del desafío de jugar el campo, entonces el Comité puede elegir otorgar alivio adicional cuando interfieren con el juego.

Modelo de Regla Local F-22

"Líneas y cables temporarios para electricidad y comunicaciones (y tapetes que los cubren o postes que los sostienen) son *obstrucciones*:

1. Si pueden moverse con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo, son *obstrucciones movibles* y un jugador puede quitarlos sin penalización según la Regla 15.2.

2. En caso contrario, son *obstrucciones inamovibles* de las cuales el jugador puede tomar alivio de la siguiente manera:

(a) Bola en Área General o en Bunker. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1.

(b) Bola en Área de Penalización. La Regla 16.1b es modificada para permitir al jugador la opción adicional de tomar alivio sin penalización por interferencia de estas *obstrucciones inamovibles* en un *área de penalización*, *dropeando* una bola y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: *El punto más cercano de alivio total* en el *área de penalización*.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Debe estar en el *área de penalización* en la que la bola fue a reposar,
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe haber alivio total de toda interferencia por la *obstrucción inamovible*.

3. Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador golpea una línea o cable temporario elevado, el jugador debe repetir el golpe jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde el *golpe* previo fue ejecutado (ver Regla 14.6).

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la ***penalización general*** y el *golpe* cuenta, pero no ha jugado desde *lugar equivocado*.

4. Las zanjas cubiertas de césped para líneas o cables temporarios en el *área general* son *terreno en reparación*, aún si no están marcadas. El jugador puede tomar alivio según la Regla 16.1.

Pero hay dos excepciones:

Excepción 1 – Bola Golpea Cable Elevado Que Sube Desde el Suelo: Si una bola golpea un cable ascendente desde el terreno, el *golpe* cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.

Excepción 2 – Bola Golpea Cables que Soportan una Obstrucción Temporaria Inamovible: Cables y alambres que soportan una *obstrucción inamovible* temporaria (OIT) son parte de la OIT y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el *Comité* declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporarios elevados según esta Regla Local.

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

F-23 Obstrucciones Inamovibles Temporarias

Propósito. Cuando obstrucciones se colocan temporalmente en o cerca del campo, el Comité debería especificar si son obstrucciones movibles (ver Regla 15), obstrucciones inamovibles (ver Regla 16.1) u obstrucciones inamovibles temporarias ("OITs").

Las OITs (como una tribuna o una carpa) normalmente no están presentes y no son consideradas como una parte del desafío de jugar el campo.

Debido a su naturaleza temporaria, esta Regla Local da una opción de alivio adicional que no está permitida para obstrucciones inamovibles, aunque el jugador todavía puede elegir tratar la OIT como si fuera una obstrucción inamovible y usar el procedimiento de alivio disponible en la Regla 16.1.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad para un jugador de tomar alivio cuando la OIT está ubicada en una línea recta entre su bola y el hoyo (conocido como "alivio en la línea de visión") moviéndose hacia un lado, manteniendo la misma distancia desde el hoyo, de manera que la OIT no esté más entre la bola del jugador y el hoyo (también conocido como moverse a lo largo del "arco equidistante").

Cuando el jugador toma alivio de una OIT, ya sea según la Regla Local o según los procedimientos de alivio de la Regla 16, el jugador tiene asegurado un alivio total por la interferencia física. Pero, solamente cuando se toma alivio usando la opción de alivio adicional según esta Regla Local el jugador tendrá normalmente asegurado alivio total por la interferencia en su línea de visión de la OIT.

Modelo de Regla Local F-23

"**Definición de OIT:** Una *obstrucción inamovible* temporaria (OIT) es una estructura que es colocada temporalmente en o cerca del *campo*, usualmente para una competición en particular, y está fija o no encuadra en la definición de *obstrucción movible*.

Ejemplos de OITs son carpas, tableros de scores, tribunas, torres de televisión y sanitarios, cuando son temporales.

Las OITs incluyen cualquier cable o alambre de soporte conectado a ellas, salvo cuando el Comité decida que tales cables y alambres deban ser tratados como *obstrucciones inamovibles* o como líneas o cables elevados temporarios usando el Modelo de Regla Local F-22.

El borde más externo de la OIT se usa para determinar si una bola está debajo de la OIT o si la OIT está en la línea de visión del jugador entre la bola y el *hoyo*.

Líneas o estacas pueden ser usadas para definir los bordes de la OIT o para unir múltiples OITs en una única OIT más grande.

Una OIT es diferente de una *obstrucción inamovible* y esta Regla Local provee alivio adicional de la interferencia de la OIT. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, como si la OIT fuera una *obstrucción inamovible* (este alivio está también disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OIT está *fuera de límites*), o
- La opción de alivio adicional disponible según esta Regla Local.

a. Cuando el Alivio Está Permitido

El alivio de una OIT normalmente está permitido cuando hay interferencia física o en la línea de visión por parte de la OIT.

La interferencia según esta Regla Local significa que el jugador tiene:

- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias, física y en línea de visión.

(1) Significado de Interferencia Física por una Obstrucción Inamovible Temporaria. La interferencia física existe cuando:

- La bola del jugador toca la OIT o reposa en o sobre la misma, o
- La OIT interfiere con el área del *stance* o swing pretendidos.

(2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por una Obstrucción Inamovible Temporaria. La interferencia en la línea de visión existe cuando:

- La bola del jugador toca la OIT o reposa en, sobre o debajo de la misma, o
- La OIT está en la línea de visión al *hoyo* (esto significa que la OIT está ubicada en la línea recta entre la bola y el *hoyo*), o
- La bola está dentro de la *longitud de un palo*, medida sobre un arco equidistante desde el *hoyo*, de un sitio donde la OIT estaría en la línea de visión directa del jugador al *hoyo* (el área del ancho de la *longitud de un palo* es comúnmente llamada "el corredor").

(3) Cuando el Alivio no Está Disponible A Pesar de Haber Interferencia. Si la bola toca la OIT o está en o sobre la misma, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola no toca, ni está en o sobre la OIT, no hay alivio según esta Regla Local si aplica alguna de las siguientes:

- Ya sea por interferencia física o en la línea de visión:
  - » No hay alivio cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a algo, además de la OIT, de lo cual el jugador no tiene permitido el alivio sin penalización (como cuando el jugador no es capaz de ejecutar un *golpe* porque la bola reposa en un arbusto que está fuera de la OIT), y
  - » No hay alivio cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o swing, o una dirección de juego que es claramente irrazonable de acuerdo con las circunstancias; y
- Por interferencia en la línea de visión:
  - » No hay alivio cuando es claramente irrazonable que un jugador pueda jugar la bola desde tan lejos y que la bola llegue a la OIT, y
  - » No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un *golpe* que razonablemente pueda ejecutar que tanto (a) tuviera a la OIT (incluyendo el corredor) en la línea de ese *golpe*, como (b) resultara en que la bola vaya en una línea directa al *hoyo*.

b. Alivio por Interferencia para Bola en el Área General

Si la bola del jugador está en el *área general* y hay interferencia por una OIT (incluyendo una OIT ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio sin penalización *dropeando* la bola original u otra bola y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio* total donde no exista más ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión.

- Tamaño del Área de Alivio Medida desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Debe estar en el *área general*,
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OIT.

Si el jugador tiene interferencia física por la OIT, en vez de usar este procedimiento de alivio puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, tratando a la OIT como si fuera una *obstrucción inamovible*. El procedimiento de alivio según la Regla 16.1 también está disponible cuando la bola reposa en un *área de penalización* o cuando la OIT está *fuera de límites*. Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo puede proceder el jugador según otras Reglas de alivio.

c. Alivio de Interferencia por Bola en Bunker o Área de Penalización

Si la bola del jugador está en un *bunker* o un *área de penalización* y hay interferencia por la OIT (incluyendo una OIT ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio ya sea sin o con penalización:

(1) Alivio Sin Penalización: Jugando desde el Bunker o el Área de Penalización. El jugador puede tomar alivio tal como está provisto en la Cláusula b, **excepto que** el *punto más cercano de alivio total* donde la interferencia no exista más, y el *área de alivio* deben estar en ese *bunker* o en esa *área de penalización*.

Si no hay tal punto en el *bunker* o en el *área de penalización* donde la interferencia no exista más, el jugador todavía puede tomar este alivio tal como está provisto más arriba usando el *punto de máximo alivio disponible* en el borde de ese *bunker* o *área de penalización,* como el punto de referencia.

(2) Alivio Con Penalización: Jugando desde Fuera del Bunker o del Área de Penalización. Con ***un golpe de penalización***, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola, y jugarla desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* no más cerca del *hoyo* donde ambas interferencias, la física y en la línea de visión, no existan más y que esté fuera de ese *bunker* o *área de penalización*.

- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Cualquier *área del campo* que no sea en ese *bunker* ni en esa *área de penalización* ni en el *green*,
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe haber alivio total tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por la OIT.

Si el jugador tiene interferencia física por la OIT, en vez de usar este procedimiento de alivio, puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1c, tratando a la OIT como si fuera una *obstrucción inamovible*.

El procedimiento de alivio según la Regla 16.1b también está disponible cuando la OIT está *fuera de límites* o la bola reposa en un *área de penalización*. Si la bola reposa en un *área de penalización* el punto de referencia debe estar en el *área de penalización*.

Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo puede proceder el jugador según otras Reglas de alivio.

d. Alivio Cuando una Bola en la OIT No Es Encontrada

Si la bola del jugador no ha sido encontrada pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en una OIT:

- El jugador puede tomar alivio según esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de la OIT en el *campo*, como el sitio de la bola para el propósito de encontrar el *punto más cercano de alivio total*.
- Una vez que el jugador pone otra bola *en juego* para tomar alivio de esta manera:
  - » La bola original no está más *en juego* y no debe ser jugada.
  - » Esto es así aún si luego se la encuentra en el *campo* antes del fin del período de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente* cierto que la bola fue a reposar en la OIT, el jugador debe jugar de acuerdo con la penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.2).

e. Autoridad del Comité para Modificar Procedimientos de Alivio de una OIT

Al adoptar esta Regla Local el *Comité* puede modificar los procedimientos de alivio en las Cláusulas b y c, en una o ambas de las siguientes formas:

(1) Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de Dropeo. El *Comité* puede permitir o requerir que un jugador use una zona de dropeo cómo el *área de alivio* para tomar alivio según esta Regla Local. Al hacerlo así, el *Comité* puede agregar la zona de dropeo para alivio solamente de la interferencia física o solamente en la línea de visión o puede ser usada para alivio de ambos tipos de interferencia.

(2) Opción de A livio en "Ambos Lados". El *Comité* puede permitir al jugador la opción de tomar alivio en el otro lado de la OIT, además de las opciones de alivio permitidas de acuerdo con las Cláusulas b y c de esta Regla Local. Pero la opción de alivio en cualquier de los dos lados no está permitido cuando se están usando los procedimientos de la Regla 16.1.

f. El Jugador Puede Proceder de Acuerdo con Otras Reglas de Alivio

(1) Tomando A livio Usando los Procedimientos en la Regla 16.1 o en esta Regla Local. Si un jugador tiene interferencia física de una OIT como se define en la Cláusula a, el jugador puede ya sea:

- Elegir usar el procedimiento de alivio en la Regla 16.1, o
- Usar esta Regla Local.

Pero el jugador no puede tomar alivio de acuerdo con una de estas opciones y luego tomar alivio de acuerdo con la otra.

Si el jugador elige usar el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, debe tratar a la OIT como si fuera una *obstrucción inamovible* y tomar alivio basado en donde reposa la bola:

- En el *área general* usando los procedimientos en la Regla 16.1b.
- En un *bunker* usando los procedimientos en la Regla 16.1c.
- En un *área de penalización* usando los procedimientos en la Regla 16.1c, como si la bola reposara en un *bunker*.
- En un *green* usando los procedimientos en la Regla 16.1d.

(2) Tomando A livio Según las Reglas 17, 18 o 19. Esta Regla Local no impide al jugador tomar alivio según las Reglas 17, 18, o 19 en vez de tomar alivio de la OIT según esta Regla Local.

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

F-24 Alivio Sin Penalización de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalización

Propósito. Cuando la bola de un jugador está en un área de penalización, y el jugador tiene interferencia por una obstrucción inamovible, el alivio sin penalización no está disponible (ver Regla 16.1a(2)). No obstante, puede haber instancias donde el Comité puede querer dar alivio sin penalización para ciertas obstrucciones dentro del área de penalización.

Cuando se usa esta Regla Local, el Comité debería especificar a que obstrucción inamovible se aplica (más que dar alivio de todas las obstrucciones inamovibles), y en que hoyos se aplica, si no lo es en todos los hoyos.

Modelo de Regla Local F-24

"Alivio de interferencia por [especificar qué obstrucciones inamovibles] ubicadas en el *área de penalización* [especificar número de hoyo) está permitido según la Regla 16.1b, con las siguientes modificaciones:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio total* debe estar en el *área de penalización*.
- Tamaño del Área de Alivio Medida desde el Punto de Referencia: *Longitud de un palo* pero con los siguientes límites:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Debe estar en el *área de penalización* donde la bola fue a reposar,
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe haber alivio completo de toda interferencia de la *obstrucción inamovible*.

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

F-25 Punto Más Cercano de Alivio Total debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo

Propósito. Hay momentos en que el jugador puede tener interferencia de una condición anormal del campo, como un cerco o pared angosta, y el punto más cercano de alivio total puede estar del otro lado de la condición anormal del campo, que puede tener un significativo y no deseado impacto en el resultado del alivio.

Aunque el jugador puede medir las longitudes de su palo sobre o a través de objetos, el Comité puede querer que el punto más cercano de alivio total sea determinado sin cruzar sobre, a través o por debajo de la condición anormal del campo.

El Comité también puede también querer usar esta Regla Local para evitar que los jugadores puedan medir sobre o a través de un objeto.

Modelo de Regla Local F-25.1

"Al tomar alivio según la Regla 16.1 el *punto más cercano de alivio total* debe ser determinado sin cruzar sobre, a través o por debajo de [especificar condición anormal del campo y número de hoyo].

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

Modelo de Regla Local F-25.2

Al tomar alivio de [especificar condición anormal del campo y número de hoyo] el *área de alivio* debe estar del mismo lado que la *condición anormal del campo*, como así también el punto de referencia".

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

F-26 Puertas en Cercos y Paredes de Límites

Propósito. Si el Comité quiere prohibir que los jugadores puedan aliviarse sin penalización de puertas cerradas en cercos y paredes de límites (como cuando es la entrada a una propiedad privada), pueden tratar dicha puerta como parte de un objeto de límites cuando está en posición cerrada.

Las implicancias de esta Regla Local deberían ser muy consideradas por el Comité antes de dictarla, porque puede resultar en jugadores quebrantando la Regla 8.1 al mover la puerta.

Modelo de Regla Local F-26

"Todas las puertas cerradas que están unidas a paredes o cercos de límites son parte del *objeto de límites*. El alivio de una puerta tal no está permitido según la Regla 15.2 o 16.1.

Pero una puerta abierta no es tratada como parte de un objeto de límites y puede ser cerrada o movida a una posición diferente."

8G Restricciones al Uso de Equipamiento Específico

G-1 Lista de Cabezas de Driver Aprobadas

Propósito. Para eliminar cualquier duda que los drivers usados en una competición son conformes un Comité puede elegir requerir que los jugadores sólo usen drivers con cabezas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento. Una Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Drivers Heads) se puede encontrar en RandA.org.

Esta Regla Local es recomendada para su uso sólo en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Aunque esta Regla Local no esté en vigencia, cualquier driver que se use debe conformar con los requerimientos de las Reglas de Equipamiento.

Modelo de Regla Local G-1

"Cualquier driver usado por el jugador para ejecutar un *golpe* debe tener una cabeza de palo identificada por modelo y loft, que esté en la actual Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Driver Heads), provista por The R&A.

La lista es regularmente actualizada y se encuentra en RandA.org.

Excepción – Cabezas de Driver Previas a 1999: Un driver cuya cabeza fue hecha antes de 1999 está exento de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un driver que no figura en la Lista de Cabezas de Driver Conformes."

G-2 Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón

Propósito. En vigencia desde el 1º de enero de 2010, las Reglas de Equipamiento fueron revisadas para proveer nuevas especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón para todos los palos excepto drivers y putter. Hasta que se dé un aviso de cuatro años, los palos hechos antes de 2010 no requieren cumplir dichas especificaciones.

Pero un Comité puede elegir adoptar una Regla Local requiriendo a los jugadores usar sólo palos que cumplan todas las especificaciones incluidas en las Reglas de Equipamiento vigente. Esto se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Una Base de Datos de Equipamiento puede ser encontrada en RandA.org para ayudar a encontrar que palos pueden ser usados.

Modelo de Regla Local G-2

"Al hacer un *golpe*, el jugador debe usar palos que conformen las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón en las *Reglas de Equipamiento* que están en vigencia desde el 1º de enero de 2010.

Una Base de Datos de Equipamiento de maderas de fairway, híbridos, hierros y wedges que han sido testeados para conformidad con las *Reglas de Equipamiento* vigentes se encuentra en RandA.org.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un palo que no conforma con las estas especificaciones de ranuras y marcas de punzón."

G-3 Lista de Bolas de Golf Conformes

Propósito. Para quitar cualquier duda sobre si las bolas usadas en una competición son conformes, un Comité puede elegir requerir quebel jugador use sólo bolas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipamiento.

Una Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) se encuentra en RandA.org.

Aún cuando esta Regla Local no esté en efecto, cualquier bola utilizada debe conformar con los requerimientos de las Reglas de Equipamiento.

Modelo de Regla Local G-3

"Cualquier bola utilizada para hacer un golpe debe estar en la Lista de Bolas Conformes (List of Conforming Golf Balls) vigente, emitida por The R&A.

La lista se actualiza regularmente y se encuentra en RandA.org.

Si una bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas es *dropeada*, *repuesta* o colocada pero aún no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error sin penalización según la Regla 14.5.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* a una Bola que No Está en la Lista Actual en Infracción de esta Regla Local: Descalificación."

G-4 Regla de Bola Única

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con características de juego diferentes, dependiendo de la naturaleza de hoyo o del tiro a jugar durante una vuelta, el Comité puede elegir requerir que un jugador utilice sólo un único tipo de bola que esté en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf A probadas es considerada una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcaciones idénticas son consideradas bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda para usar sólo en competiciones limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, competiciones de profesionales y competiciones de aficionados del más alto nivel).

Modelo de Regla Local G-4

"Durante una *vuelta* cada bola a la cual el jugador hace un *golpe* debe ser de la misma marca y modelo tal como se encuentra en un acceso único en la actual Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Si una bola de diferente marca y/o modelo es *dropeada*, *repuesta* o colocada pero todavía no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error sin penalización, según la Regla 14.5. Al corregir el error, el jugador debe usar una bola de la misma marca y modelo que la usada al inicio de la vuelta.

Si un jugador descubre que ha jugado una bola en infracción de esta Regla Local, cuando juegue desde la próxima área de salida debe volver a usar una bola de la misma marca y modelo que la usada al comienzo de la *vuelta*; caso contrario el jugador es **descalificado**.

Si el descubrimiento es hecho durante el juego de un hoyo, el jugador puede completar el juego de ese hoyo con la bola jugada en infracción o colocar una bola de la marca y modelo correcto, en el sitio de donde fue levantada la bola jugada en infracción de esta Regla Local.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* a una Bola en Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **un golpe de penalización** por cada hoyo durante el cual infringió esta Regla Local."

G-5 Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia

Propósito. Aunque la Regla 4.3 autoriza a los jugadores a usar equipamiento para medir distancia (sujeto a ciertos requerimientos), un Comité puede elegir prohibir el uso de cualquier dispositivo electrónico medidor de distancia.

Modelo de Regla Local G-5

"La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

Penalización por Infracción de la Regla Local – ver Penalizaciones en la Regla 4.3."

G-6 Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un Comité puede elegir prohibir que los jugadores utilicen cualquier tipo de transporte motorizado tal como un carro de golf durante una vuelta. Esto es apropiado cuando el Comité considera que caminar es una parte integral del juego en la competición o cuando cree que el uso de transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el campo.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité puede permitir transporte motorizado de manera limitada, tal como llevar a los jugadores de un hoyo

a otro cuando esos hoyos están alejados, o permitiendo que miembros del Comité transporten a un jugador cuando va a jugar o ha jugado nuevamente bajo penalización de golpe y distancia.

Si un jugador acepta un viaje sin el permiso del Comité, el Comité puede no aplicar la penalización si hubiera autorizado al jugador a viajar en esta situación si éste lo hubiera solicitado. Por ejemplo, si un jugador que ha perdido una bola y necesita volver al área de salida, acepta un viaje de un voluntario cuando no había ningún miembro del Comité disponible, el Comité podría no aplicar la penalización si miembros del Comité hubieran dado el viaje al jugador si lo hubiera solicitado.

Pero, cuando el transporte motorizado no está permitido por Regla Local, es un principio de la Regla Local que los jugadores deberían caminar el campo completo, por lo que no se debería conceder autorización a transportar un jugador hacia adelante cuando el todavía no ha caminado ese trecho. Por ejemplo, si un jugador se detiene a comprar un refrigerio luego de jugar su golpe de salida, y luego acepta que un voluntario lo transporte hacia adelante a la posición de su bola, la penalización según la Regla Local no debe dejar de aplicarse.

Modelo de Regla Local G-6

"Durante una *vuelta*, un jugador o un *caddie* no deben transportarse en ninguna forma de transporte motorizado **excepto** si es autorizado o aprobado posteriormente por el *Comité*.

[Un jugador que va a jugar, o ha jugado, según la penalización de *golpe y distancia* siempre está autorizado a viajar en un transporte motorizado].

[Jugadores y *caddies* pueden subir en un transporte entre los hoyos [identificar hoyo] y [identificar hoyo].

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la ***penalización general*** por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente."

G-7 Prohibiendo el Uso de Cierto Tipo de Zapatos

Propósito. Para proteger el campo de daño, el Comité puede prohibir el uso de zapatos con metal o los tradicionalmente llamados clavos.

El Comité también puede prohibir el uso de zapatos con otras características que pueden causar daño no deseado.

Modelo de Regla Local G-7

"La Regla 4.3a es modificada de la siguiente manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe ejecutar un golpe mientras usa zapatos con:

- Clavos tradicionales – esto es, clavos con una o varias puntas diseñadas para penetrar profundamente la superficie del terreno (sin importar si están hechos de metal, cerámica, plástico u otro material); o
- Clavos de cualquier diseño que están entera o parcialmente hechos de metal, si el metal puede tomar contacto con el *campo*.

Penalización por Infracción de la Regla Local – ver Penalizaciones en la Regla 4.3."

G-8 Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video

Propósito. La Regla 4.3a(4) permite al jugador el uso de equipamiento para escuchar audio o ver video de asuntos no relacionados con la competición en juego. Pero, el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo totalmente el uso de dispositivos de audio y video durante una vuelta.

Modelo de Regla Local G-8

"La Regla 4.3a(4) es modificada de esta manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no debe escuchar o mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video.

Penalización por infracción de la Regla Local – ver Penalizaciones en la Regla 4.3."

G-9 Reemplazando Palo que está Roto o Significativamente Dañado

Propósito. La Regla 4.1a(2) permite a un jugador reparar o reemplazar un palo que se ha dañado durante la vuelta, excepto en casos de abuso. Pero un Comité puede adoptar una Regla Local para restringir el reemplazo de un palo a los casos en que el palo está roto o significativamente dañado, lo que no incluye un palo que está agrietado.

Modelo de Regla Local G-9

"La Regla 4.1a es modificada de esta manera:

La Regla 4.1a(2) se aplica excepto que un palo que es dañado por el jugador o su *caddie* durante la *vuelta* (incluyendo cuando el juego está interrumpido según la Regla 5.7a) solo puede ser reemplazado si está "roto o significativamente dañado".

Para el propósito de esta Regla Local:

Un palo está roto o significativamente dañado cuando:

- La vara se rompe en pedazos, se astilla o se dobla (pero no cuando solo está abollada.
- El área de impacto de la cara del palo está visiblemente deformada (pero no cuando la cara del palo solo está rayada o agrietada.
- La cabeza del palo está visible y significativamente deformada (pero no cuando solo está agrietada).
- La cabeza del palo está suelta o desprendida de la vara.
- El grip está suelto.

Excepción: Una cara o cabeza de palo no está "rota o significativamente dañada" solo porque esté agrietada.

Penalización por Infracción a la Regla Local: Ver Regla 4.1b."

G -10 Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros (46 pulgadas)

Propósito. Para limitar el máximo largo de palo permitido, un Comité puede elegir adoptar una Regla Local que restringe el largo máximo para palos, que no sean putters, a 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Se permite una tolerancia de medición de 0,508 centímetros (0,20 pulgadas) por encima de los 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Para una explicación sobre medición de un palo, ver Figura 3 bajo Parte 2.1c de las Reglas de Equipamiento.

Esta Regla Local es recomendada solo para ser usada en competiciones limitadas a jugadores de alto nivel (o sea competiciones de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Para evitar dudas, cuando este Modelo de Regla Local está vigente, la aplicación de la excepción de necesidad física que permite a un jugador usar palos de más de 116,84 centímetros (46 pulgadas) no está disponible.

Modelo de Regla Local G-10

"Al ejecutar un *golpe*, el jugador no debe usar un palo, excepto el putter, que exceda el largo de 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Penalización por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción a esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalización, según esta Regla Local por llevar, pero no ejecutar un golpe, con un palo que no se ajusta a estas especificaciones de longitud."

G -11 Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green

Propósito. La Regla 4.3 y específicamente la Clarificación 4.3a/1, pone límites al tamaño y escala de materiales de lectura de green detallados. Pero para asegurar que los jugadores y caddies usen solo su ojo y sensación para ayudarlos a leer la línea de juego en el green, el Comité puede restringir aún más el uso de materiales de lectura de green, al requerir que los jugadores estén limitados a lo largo de su vuelta a usar solo la guía de campo que ha sido aprobada para usar en la competición.

Esta Regla Local está destinada únicamente a los niveles más altos de golf competitivo, e, incluso entonces, solo a las competiciones en las que es real que el Comité lleve a cabo una aprobación de la guía de campo.

Al introducir esta Regla Local, el Comité es responsable de aprobar la guía de campo que los jugadores pueden usar, y esa guía de campo aprobada debería contener diagramas de los greens solo con detalles mínimos (como desniveles importantes, plataformas o falsos bordes que indiquen tramos del green).

Los jugadores y caddies pueden agregar, a la guía de campo aprobada, notas manuscritas para que los ayude a leer la línea de juego en el green, en tanto esas notas estén permitidas por esta Regla Local.

Modelo de Regla Local G-11

"La Regla 4.3a es modificada de esta manera:

Durante una *vuelta*, el jugador solo puede usar la/s guía/s de campo aprobadas por el *Comité*. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del campo, incluyendo hojas de ubicación de hoyos.

Restricciones adicionales se aplican a notas escritas a mano y cualquier otro material usado por el jugador que pudiera ayudarlo a leer la *línea de juego* en el *green*;

- El jugador o su *caddie* pueden agregar notas manuscritas a una guía de campo aprobada u hoja de ubicación de hoyos aprobada, antes o durante la *vuelta* y se limitan únicamente a la información obtenida por el jugador o *caddie*.
- Las notas manuscritas solo pueden tener información obtenida a través de la experiencia personal del jugador o su *caddie* en el *campo*, o viendo una transmisión televisiva, pero se limitan a la información obtenida;
  - » Mientras observaba una bola que fue rodada o jugada (ya sea por el jugador, caddie u otra persona), o
  - » A través de la sensación del jugador o del *caddie* o de las observaciones generales del *green*.

Estas restricciones adicionales sobre notas manuscritas u otros materiales no se aplican a dicha información cuando no pueden ayudar al jugador a leer la *línea de juego* en el *green* (como información manuscrita o impresa que contiene pensamientos sobre el swing o enumera las distancias que el jugador pega con sus palos).

Durante una vuelta, si un jugador usa:

- Una guía de campo, otros mapas del campo o una hoja de ubicación de hoyos que no fueron aprobadas por el *Comité*,
- Una guía de campo o una hoja de ubicación de hoyos aprobadas que contienen una nota manuscrita o información obtenida de una manera no aprobada, o
- Cualesquier otros materiales que podrían ayudar a leer la *línea de juego* en el *green* (ya sea un *green* particular o greens en general, el jugador está en infracción a esta Regla Local.

"Usa" significa mirar a:

- Cualquier página de una guía de campo u otros mapas del campo o una hoja de ubicación de hoyos que no ha sido aprobada por el *Comité,* o
- Cualquiera de las siguientes cuando hacerlo podría ayudar al jugador o *caddie* a leer la *línea de juego* en el *green*:
  - » Una página en una guía de campo aprobada o una hoja de ubicación de hoyos aprobada que contiene una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
  - » Cualesquier otros materiales.

Penalización por Infringir esta Regla Local:

- Penalización por primera infracción: ***Penalización General***
- Penalización por segunda infracción: **Descalificación**"

G -12 Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green

Propósito. La Clarificación 4.3a/1limita el tamaño y la escala de mapas de green detallados y cualquier material electrónico o digital similar que un jugador puede usar durante una vuelta para ayudarlo a leer la línea de juego en el green, por lo que la capacidad de un jugador de leer un green siga siendo una parte esencial de la habilidad de jugar el putter. Pero un Comité puede optar por poner aún mas énfasis en el juicio, destreza y habilidades del jugador para leer su línea de juego en el green, prohibiendo el uso de cualquier material para tal fin.

Modelo de Regla Local G-12

"La Regla 4.3a es modificada de esta manera:

Durante una *vuelta*, un jugador no puede usar ningún material escrito, impreso, electrónico o digital que lo ayude a leer la *línea de juego* para cualquier golpe a ser ejecutado desde el *green*.

Penalización por Infringir esta Regla Local:

- Penalización por primera infracción: ***Penalización General***
- Penalización por segunda infracción: **Descalificación.**"

8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores

H-1 Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie

Propósito. Un Comité puede elegir modificar la Regla 10.3 para:

- Prohibir el uso de caddies,
- Requerir a los jugadores el uso de caddie, o
- Limitar la elección de caddie del jugador (como requerir que el caddie sea un aficionado, no permitiendo que sea un padre, familiar u otro jugador en la competición, etc.).

Modelo de Regla Local H-1.1

Si los caddies no están permitidos:

"Un jugador no debe tener un *caddie* durante la *vuelta*.

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la ***penalización general*** por cada hoyo en el que tiene un *caddie*. Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la ***penalización general*** en el siguiente hoyo."

Modelo de Regla Local H-1.2

O, si hay limitaciones sobre quién puede tener el jugador como *caddie*:

"Un jugador no debe tener a [identificar tipo prohibido de *caddie*, por ejemplo, un padre o un tutor] como su *caddie* durante la *vuelta*.

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la ***penalización general*** por cada hoyo en el que es ayudado por tal tipo de *caddie*. Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la ***penalización general*** en el siguiente hoyo."

Modelo de Regla Local H-1.3

Si se requiere que un jugador tenga un caddie:

"Un jugador debe tener un *caddie* durante la *vuelta*.

Penalización por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la ***penalización general*** por cada hoyo durante el cual no tiene un *caddie*."

H-2 Nombramiento del Consejero en Competiciones por Equipos

Propósito. Según la Regla 24.4a, en una competición por equipos, incluyendo cuando hay competiciones tanto individuales como por equipos, el Comité puede permitir a cada equipo nombrar a una o dos personas que pueden dar consejo a los miembros del equipo mientras están jugando en el campo:

- Cualquier "consejero" debe estar identificado ante el Comité antes de dar consejo.
- El Comité puede limitar los tipos de consejo que esta persona puede dar (tal como no permitir al consejero indicar la línea de juego cuando la bola está en el green).
- El Comité puede prohibir a un consejero caminar en ciertas partes del campo (tal como los greens).
- No es normal que un Comité permita dos consejeros por equipo, salvo que la naturaleza de la competición lo justifique, por ejemplo, en una competición donde los caddies no están permitidos, o hay un gran número de jugadores en cada equipo.
- El Comité debería determinar la penalización apropiada para una infracción por parte de un consejero. Puede ser una penalización a un jugador en particular que fue ayudado de una forma prohibida o una penalización en general para todo el equipo, por ejemplo, el agregado de dos golpes al score del equipo en un evento juego por golpes.

Modelo de Regla Local H-2

"Cada equipo puede nombrar [un/dos] consejero[s] a quien los jugadores del equipo le pueden pedir *consejo* y de quien pueden recibir *consejo* durante la *vuelta*. El equipo debe identificar cada consejero ante el Comité antes que cualquier jugador del equipo comience su *vuelta*.

[El equipo puede cambiar su consejero durante la *vuelta*, pero debe avisar al *Comité* cuando lo hace.]

[El consejero no debe indicar una *línea de juego* [o caminar en el green] cuando la bola de un jugador del equipo reposa en el *green*.

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General* según la Regla 10.2]"

H-3 Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo

Propósito. Según la Regla 24.3, en una competición por equipos el Comité puede poner limitaciones sobre quién puede actuar como capitán del equipo y en la conducta del capitán del equipo según la Regla 24.4a. Cuando los consejeros están permitidos (ver Modelo de Regla Local H-2), el capitán del equipo también puede ser un consejero.

Modelo de Regla Local H-3

"El capitán de un equipo debe ser [insertar condiciones de elegibilidad, tal como un miembro del mismo club]."

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador

Propósito. El Comité puede disponer que el consejero tiene la misma condición que un miembro del bando para garantizar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona, (como el jugador siendo penalizado según la Regla 9.4 si el consejero causa el movimiento de la bola del jugador).

Modelo de Regla Local H-4

"El consejero tiene la misma condición que un miembro del bando en relación a cada miembro de su equipo."

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

Propósito. Según la Regla 24.4c, en juego por golpes donde el score de un jugador cuenta sólo como parte del score del equipo, el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo que miembros de un equipo jugando en el mismo grupo se den uno al otro consejo aunque no sean compañeros.

Modelo de Regla Local H-5

"La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden dar *consejo* y pedir *consejo* uno del otro durante la *vuelta*."

8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

I-1 Práctica Antes de las Vueltas

Propósito. La Regla 5 abarca la práctica en el campo antes, durante o entre vueltas durante una competición:

- Match Play (Regla 5.2a). Los jugadores en un match pueden practicar en el campo antes o entre vueltas, ya que usualmente tendrán igual oportunidad de hacerlo porque ambos juegan en el mismo horario.

- Juego por Golpes (Regla 5.2b). Los jugadores no deben practicar en el campo antes de una vuelta el día de la competición, ya que no tienen la misma oportunidad de hacerlo porque usualmente juegan en diferentes grupos y en distintos horarios. Pero están autorizados a practicar en un día de la competición luego que sus juegos en la competición de ese día estén terminados.
- Match Play y Juego por Golpes Regla 5-5b. Luego de completado un hoyo y antes de comenzar el siguiente, un jugador puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca del *green* del hoyo recién terminado, en el *área de salida* del próximo hoyo o en cualquier green de práctica.

Existen muchas consideraciones diferentes sobre si permitir la práctica en el campo, tales como equidad para los jugadores, posible interferencia con la preparación del campo y actividades de mantenimiento, la cantidad de tiempo antes o entre vueltas, o cuando se recomienda a los jugadores a jugar en el campo fuera de la competición.

Por estas u otras razones, un Comité puede optar por implementar una Regla Local que modifique estas disposiciones originales ya sea permitiendo o prohibiendo tal práctica en forma total o limitando cuándo, dónde y cómo tal práctica puede tener lugar.

Modelo de Regla Local I-1.1

"La Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre *vueltas*.

[O, si los jugadores tienen permitida la práctica de manera limitada: Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: ***Penalización General*** (aplicada en el primer hoyo del jugador).
- Penalización por la segunda infracción: **Descalificación**."

Modelo de Regla Local I-1.2

"La Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera:

Un jugador puede practicar en el *campo* de la competición antes o entre *vueltas*".

[O, si los jugadores tienen permitido practicar pero de forma limitada:

Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

[O, si los jugadores tienen prohibido practicar en el *campo* ya sea antes o entre *vueltas*: "Un jugador no debe practicar en el *campo* de la competición antes o entre *vueltas*."]

I-2 Prohibiendo Practicar En o Cerca del Green Anterior

Propósito. La Regla 5.5b permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar golpes con el putter o chips en o cerca del green del hoyo recién completado. Pero si esto puede afectar el ritmo de juego o por otras razones (como evitar que los jugadores practiquen golpes con el putter hacia futuras ubicaciones del hoyo), el Comité puede optar por prohibir tal práctica. El Comité también puede prohibir que los jugadores practiquen golpes con el putter o chips en o cerca de cualquier green de práctica entre el juego de dos hoyos.

Modelo de Regla Local I-2

"La Regla 5.5b es modificada de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Hacer ningún *golpe* de práctica en o cerca del *green* del hoyo recién terminado, o
- Probar la superficie de ese *green* raspando el *green* o haciendo rodar una bola.
- [Ejecutar cualquier golpe de práctica en o cerca de cualquier green de práctica.]

Penalización por Infracción de la Regla Local: *Penalización General*."

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego

J-1 Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego

Propósito. La Regla 5.7b requiere que los jugadores interrumpan el juego inmediatamente si el Comité declara una suspensión inmediata del juego. El Comité debería usar un método distinto para informar a los jugadores acerca de una suspensión inmediata.

Las siguientes señales son generalmente usadas y se recomienda que todos los Comités utilicen estas señales donde sea posible:

Suspensión Inmediata: Un toque de sirena prolongado.

Suspensión Normal: Tres toques consecutivos de sirena.

Reanudación del Juego: Dos toques cortos de sirena.

Modelo de Regla Local J-1

"Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por [insertar señal a ser usada]. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por [insertar señal a ser usada]. Ver Regla 5.7b."

J-2 Remoción de Agua Temporal

Propósito. Un Comité puede adoptar una Regla Local que aclare qué acciones son apropiadas para un miembro del Comité, alguien designado por el Comité (por ejemplo, un miembro del equipo de mantenimiento), o un jugador, para remover agua temporal en el green.

Modelo de Regla Local J-2

"Si la bola de un jugador reposa en el *green* y hay interferencia por *agua temporal* en el *green*, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalización según la Regla 16.1d; o
- Tener escurrida su *línea de juego*.
- [Tener el green escurrido cuando una bola reposa adyacente al green en cualquier área del campo, pero sólo cuando es autorizado por el Comité.]

Tal escurrimiento debería hacerse a través de la *línea de juego*, y extenderse una razonable distancia más allá del *hoyo* (esto es, por lo menos un rodillo de longitud) y solamente ser llevada a cabo por [especificar quién lo puede realizar, por ejemplo el personal de mantenimiento]."

8K Políticas de Ritmo de Juego

Para alentar y hacer cumplir el juego rápido, el Comité debe adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego. Los siguientes Modelos de Reglas Locales dan algunos ejemplos sobre como el Comité puede elegir encarar el tema de Ritmo de Juego. El Comité puede adoptar otras Reglas Locales que se adapten a los recursos disponibles para ellos y por lo tanto esta no es una lista exhaustiva.

Otras políticas de muestra están disponibles en RandA.org.

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

Propósito. En competiciones donde hay pocos o ningún árbitro en el campo, puede ser deseable que el Comité formule una simple Regla Local para establecer un tiempo límite que considere adecuado para que los jugadores completen la vuelta y/o cierto número de hoyos. Estas limitaciones de tiempo variarán de acuerdo a la cantidad de jugadores en

los grupos y la modalidad de juego. Si un grupo excede el tiempo límite establecido y está fuera de posición en el campo, cada jugador en el grupo está sujeto a penalización.

Modelo de Regla Local K-1

"Si un grupo termina la *vuelta* [o especificar número de hoyos] a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más de [especificar el tiempo, por ejemplo, 3 horas y 45 minutos] del horario de salida [o especificar según lo requerido], todos los jugadores están sujetos a **un golpe de penalización** [o especificar según lo requerido]."

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

Propósito. En competiciones donde hay un adecuado número de árbitros en el campo, el Comité puede adoptar una política de Ritmo de Juego que concede un tiempo establecido para cada hoyo, y si los jugadores exceden ese tiempo, entonces establece un tiempo máximo para jugar cada golpe.

El Modelo de Regla Local, más abajo, es un ejemplo de una política para una competición juego por golpes donde los jugadores serán cronometrados individualmente cuando el grupo esté fuera de posición.

Una estructura de penalización modificada que puede ser usada en una política de ritmo de juego también se detalla en el Modelo de Regla Local K-3.

Opciones Para Estar Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando está supera el tiempo asignado para los hoyos que han sido jugados y no está en posición respecto del grupo de adelante. Al definir cuando un grupo está fuera de posición la política debería especificar cuándo se considera que el grupo está fuera de posición con referencia al grupo que los precede.

La política dada en el Modelo de Regla Local K-2 define el fuera de posición como cuando el grupo está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede.

Alternativamente, la definición de fuera de posición podría basarse en la ubicación de un grupo en el campo en relación con el grupo de adelante, por ejemplo:

- Todos los jugadores del grupo de adelante han ejecutado sus golpes desde el área de salida del próximo hoyo antes que el grupo haya llegado a la salida de un par 3, o
- Un hoyo par 4 o par 5 está libre antes que el grupo haya jugado sus golpes de salida de dicho hoyo.

Tiempo para Ejecutar un Golpe

Cuando un grupo está siendo cronometrado, cada jugador debe ejecutar su golpe dentro de un tiempo límite especificado. El Comité puede requerir que todos los golpes se ejecuten en la misma cantidad de tiempo o puede adoptar una redacción opcional mostrada más abajo para permitir un período adicional de tiempo para el primer jugador en jugar desde un área específica tal como el área de salida o el green.

Malos Tiempos en Competiciones Juego por Golpes a Múltiples Vueltas

Para competiciones juego por golpes a más de una vuelta, el Comité puede decidir mantener los malos tiempos para toda la competición. Por ejemplo, si un jugador tiene un mal tiempo según la Regla Local en la primera vuelta, el siguiente mal tiempo en una vuelta posterior será considerado el segundo mal tiempo y la penalización para el segundo mal tiempo se aplica.

No es apropiado trasladar los malos tiempos de juego por golpes a match play o de un match a otro en una competición match play.

Modelo de Regla Local K-2

"Máximo Tiempo Permitido

El máximo tiempo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su *vuelta*. Esto está expresado en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para fallos y caminar entre hoyos.

El tiempo máximo asignado para completar 18 hoyos en [insertar el nombre del campo] es [insertar tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está "fuera de posición."

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo y cualquier grupo después de la brecha de salida será considerado "fuera de posición" si, en algún momento durante la *vuelta*, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición respecto al grupo delante de ellos (ver ejemplos más arriba)] y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1. Los *árbitros* monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está "fuera de posición" debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de un fallo, una bola *perdida*, una bola injugable, etc.

Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un *árbitro* le informará a cada jugador que están "fuera de posición" y que se les controlará el tiempo.

En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

2. El máximo tiempo asignado por *golpe* es [especificar un tiempo límite tal como 40 segundos].

   [Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar: a) un golpe de salida en un hoyo par 3; b) un golpe de approach al green y c) un chip o un putt.]

   Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

   En el *green*, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y *reponer* la bola, reparar daños que interfieren con la *línea de juego* y mover *impedimentos sueltos* en la *línea de juego*. El tiempo utilizado para mirar la *línea de juego* desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

   Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el *árbitro* que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

   El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

Penalización por Infracción de la Regla Local:

- Penalización por la primera infracción: Advertencia verbal.
- Penalización por la segunda infracción: **Un golpe de penalización**.
- Penalización por la tercera infracción: ***Penalización General*** que se aplica sumada a la penalización por la segunda infracción.
- Penalización por la cuarta infracción: **Descalificación**."

Un jugador tendrá un mal tiempo en infracción a esta Regla Local, solo cuando ha excedido el máximo tiempo asignado para un golpe mientras se le está tomando el tiempo. Hasta tanto un jugador no sea informado de un tiempo excedido, no puede incurrir en un nuevo tiempo excedido.

Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera en Posición Durante la Misma Vuelta

Si un grupo está "fuera de posición" más de una vez durante una vuelta, el procedimiento dado más arriba se aplicará en cada ocasión. Los tiempos excedidos y la aplicación de las penalizaciones en la misma *vuelta* se acumularán hasta que la *vuelta* sea completada".

Opciones Adicionales para Incluir en Modelo de Regla Local K-2

Las siguientes son opciones adicionales que no se han incluido en el Modelo de Regla Local K-2. Pero un Comité puede incorporarlas según sea necesario:

- La definición de fuera de posición puede ser modificada para establecer que los jugadores deben recibir una advertencia oficial antes de ser cronometrados, por ejemplo para darles a los jugadores al menos un hoyo para mejorar su posición.
- El procedimiento para cuando un grupo está fuera de posición puede ser modificado para establecer que los jugadores tienen permitido un tiempo razonable para calcular su yardaje antes de comenzar a tomarles el tiempo.
- El procedimiento para cuando están nuevamente fuera de posición en la misma vuelta puede ser modificado para establecer que cualquier mal tiempo se mantenga hasta el final de las vueltas de una competición juego por golpes.
- La política puede establecer que en cualquier momento, si un árbitro observa que un jugador toma más tiempo que el especificado para ejecutar un golpe (por ejemplo 120 segundos), el jugador será notificado del tiempo excesivo para el golpe y que será cronometrado, aún en el caso que el grupo esté en posición.

K-3 Estructura de Penalización de Ritmo de Juego Modificada

Propósito. Un Comité puede modificar la penalización por infracción a la Política de Ritmo de Juego de tal forma que la penalización por el primer mal tiempo es un golpe de penalización.

El Comité puede optar por aplicar la penalización general por el primer mal tiempo, en lugar de un golpe de penalización.

Modelo de Regla Local K-3

"La enunciación de penalización del Modelo de Regla Local K-2 se modifica de esta manera:

Penalización por Infracción de la Regla Local:

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

- Penalización por la segunda infracción: ***Penalización General*** que se aplica sumada a la penalización por la primera infracción.
- Penalización por la tercera infracción: **Descalificación**."

8L Responsabilidades en la Tarjeta de Score

L-1 Modificación de la Penalización Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Marcador

Propósito: La Regla 3.3b(2) impone una penalización de descalificación cuando los scores de los hoyos en una tarjeta de score no han sido certificados por el jugador, el marcador o ambos.

Pero en situaciones donde el Comité siente que es mas apropiado modificar la penalización a dos golpes, puede elegir hacerlo.

Modelo de Regla Local L-1

"La Regla 3.3b(2) es modificada de la siguiente manera:

Si un jugador entrega una *tarjeta de score* sin haber sido certificados los scores de los hoyos por el jugador, el *marcador* o ambos, el jugador tiene la ***penalización general*** **(dos golpes de penalización)**.

La penalización se aplica al último hoyo de la *vuelta* del jugador."

L-2 Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score

Propósito: La Regla 3.3b(4) establece que no hay requerimiento de que el hándicap del jugador sea mostrado en la tarjeta de score y que es responsabilidad del Comité calcular los golpes de hándicap del jugador para la competición, con el fin de calcular el score neto del jugador.

Pero en algunas circunstancias, puede ser dificultose para el Comité calcular el hándicap de los jugadores, por ejemplo, donde el Comité no tiene un sistema de computación que ayude con la administración de la competición, o cuando no tienen acceso a una base de datos de hándicap de los jugadores.

En tales situaciones, el Comité puede optar por modificar la Regla 3.3b(4) para requerir a los jugadores que muestren su hándicap en la tarjeta de score. Dependiendo del sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local, el Comité puede necesitar especificar qué hándicap debe ser mostrado en la tarjeta de score.

Modelo de Regla Local L-2

"La Regla 3.3b(4) es modificada de la siguiente manera:

El jugador es responsable de mostrar su hándicap [especificar qué hándicap debe ser mostrado, por ejemplo, hándicap index, hándicap de campo o hándicap de juego] en la *tarjeta de score.*

Una vez que el Comité reciba la *tarjeta de score* del jugador al terminar su *vuelta,* el Comité es responsable de:

- Sumar los scores del jugador, y
- Aplicar los golpes de hándicap del jugador para calcular el score neto.

Si un jugador entrega su *tarjeta de score* sin el hándicap correcto:

- Hándicap en la Tarjeta de Score Muy Alto o No se Muestra Ningún Hándicap: Si esto afecta el número de golpes que el jugador obtiene, el jugador es **descalificado** de la competición con hándicap. Si no es así, no hay penalización.
- Hándicap en la Tarjeta de Score Muy Bajo: No hay penalización y el score neto del jugador se mantiene con el hándicap más bajo usado.

8M Modelos de Reglas Locales para Jugadores con Discapacidades

M-1 Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

Propósito. El funcionamiento de algunos dispositivos de movilidad con ruedas crean una situación donde el stance del jugador (basado en donde primero se coloca el dispositivo) no puede ser rápida y consistentemente tomado en relación a donde la bola fue a reposar.

Esta Regla Local puede ser adoptada por el Comité paraayudar a un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, de tal forma que no deba reposicionar el dispositivo múltiples veces para llegar a la posición deseada.

Esta Regla Local puede ser aplicada en cualquier lugar del campo, incluyendo el green, el área general, áreas de penalización y bunkers.

No es el propósito de esta Regla Local impactar en la decisión que un jugador usando un dispositivo de movilidad con ruedas necesite tomar en relación a la seguridad (como posicionar el dispositivo en terreno con pendientes pronunciadas). En esas situaciones, otras Reglas de alivio (como alivio por bola injugable según la Regla 19 o alivio de área de penalización según la Regla 17) pueden ser aplicadas.

Modelo de Regla Local M-1

"Antes de ejecutar un *golpe,* un jugador usando un dispositivo de movilidad con ruedas puede aliviarse sin penalización colocando la bola original u otra bola y jugando desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: Lugar de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: 15,24 centímetros (6 pulgadas) desde el punto de referencia, que puede estar más cerca del hoyo, **pero** con éstos límites:
- Límites en la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Debe estar en la misma *área del campo,* y
  - » No debe estar en un área de pasto cortado a nivel de fairway o menos, salvo que la bola original haya ido a reposar a una parte del área general cortada a nivel de fairway o menos (esto significa, por ejemplo, que una bola en el rough no puede ser colocada en el fairway).

Al tomar alivio según esta Regla Local, el jugador tiene permitido colocar una bola mas de una vez (como cuando en el primer intento de colocar la bola está relativamente demasiado atrás en su *stance*).

Excepción – No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola. El alivio no está disponible según esta Regla Local, cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable (como cuando la bola ha ido a reposar a un arbusto y está en tal posición que el jugador estaría incapacitado para ejecutar un golpe).

Penalizacón por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado en Infracción a la Regla Local: *Penalización General* Según la Regla 14.7a."

M-2 Alivio sin Penalización de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

Propósito. El diseño y forma de ciertos bunkers crean una situación donde es, muy difícil o virtualmente imposible para un jugador en un dispositivo de movilidad con ruedas entrar y/o salir de un bunker para jugar su bola.

La Regla 25.4n modifica la Regla 19.3 de tal forma que cuando un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas se alivia por una bola injugable en un bunker, puede tomar alivio en línea hacia atrás afuera de ese bunker con un golpe de penalización. Pero, particularmente en competiciones que involucran solo a jugadores usando dispositivos de movilidad con ruedas, si un Comité que sería apropiado dar alivio sin penalización de ciertos bunkers o de todos los bunkers en un campo, puede hacerlo.

Modelo de Regla Local M-2

"Para jugadores que usan dispositivos de movilidad con ruedas, [identificar *bunker*(s) específico(s) o todos los *bunkers* en el *campo*] son *terreno en reparación* en el *área general*. El jugador puede aliviarse sin penalización según la Regla 16.1b"

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis

Propósito. Jugadores con ataxia o atetosis, que provoquen severas contracciones o severos movimientos temblorosos, pueden encontrar casi imposible jugar el putter sin poder usar alguna forma de golpe anclado. Esas condiciones impactan particularmente al jugar el putter, debido al movimiento mínimo que implica realizar un golpe de este tipo, cuando se combina con los movimientos corporales extremos que son un síntoma de las condiciones.

Esta Regla Local autoriza a un Comité a eximir a tales jugadores de penalización según la Regla 10.1b (Anclando el Palo), siempre que se alcancen los siguientes **tres requerimientos**:

- El jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access.
- El jugador tiene ataxia a atetosis.
- El Comité determina que hay una evidencia clara de que la condición impacta significativa y negativamente la capacidad del jugador para jugar el putter (por ejemplo, regularmente el jugador se toma 50 o más putts por vuelta).

Modelo De Regla Local M-3

"Cuando el Comité ha determinado que hay una evidencia clara que la capacidad de un jugador para jugar el putter se ve significativa y negativamente afectada por ataxia atetosis, y el jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access el jugador está eximido de la penalización de la Regla 10.1b (Anclando el Palo)."

9 Otras Formas de Juego

Las formas más establecidas de match play, juego por golpes y juego con compañero y por equipos están detalladas en las Reglas 1-25. Esta sección delinea varias formas de juego alternativas. Las modificaciones detalladas de las Reglas 1-25 que se necesitan para estos formatos se encuentran en RandA.org.

Cualquier situación que no esté cubierta por las Reglas de Golf o por las modificaciones adicionales para el formato que se está jugando, debería ser decidida por el Comité:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación en una forma que sea razonable, justo y consistente con como se tratan situaciones similares según las Reglas y las Reglas modificadas para el formato.

9A Stableford Modificado

Stableford modificado es una forma de juego que da puntos más elevados por buen juego, pero también resta puntos por mal juego. Por ejemplo, cuatro puntos se otorgan por birdie, dos por par y se resta un punto por bogey.

9B Greensomes

Greensomes es una variación de Foursomes donde ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los dos golpes de salida. El compañero cuyo golpe de salida no fue elegido juega entonces el siguiente golpe y cada golpe subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea embocada. Por ejemplo, si el golpe de salida del Jugador A es elegido en el primer hoyo, el Jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación juega el Jugador A y así hasta que la bola sea embocada. Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite.

Otras variaciones de Greensomes incluyen:

- Pinehurst Foursomes donde ambos jugadores juegan el golpe de salida, luego cambian bolas de forma que el Jugador A juega la bola del Jugador B, y el Jugador B juega la bola del Jugador A. Luego de los segundos golpes, eligen entonces con que bola continuarán el juego, y a partir de allí esa bola se juega con golpes alternados hasta embocarla.
- Greensomes Chino o St. Andrews donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer hoyo de la vuelta, qué jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos impares y el otro jugador juega el segundo golpe en todos los hoyos pares. Esta selección de jugador se aplica independientemente de cuál golpe de salida es usado en ese hoyo. Cada golpe subsiguiente en un hoyo se hace en orden alternado.

9C Scramble

Un scramble es jugado con equipos de dos, tres o cuatro personas. Cada jugador juega desde el área de salida, se selecciona uno de los golpes y todos los jugadores juegan sus segundos golpes desde ese sitio. Entonces se selecciona uno de los segundos golpes, y todos los jugadores ejecutan sus terceros golpes desde ese sitio, y así sucesivamente hasta embocar la bola.

Hay muchas variantes del formato scramble básico. Algunas de ellas incluyen:

- Texas Scramble es un equipo de cuatro personas y normalmente requiere un número mínimo de golpes de salida de cada miembro del equipo a ser usados durante la vuelta. Algunas formas de Texas Scramble requieren que un jugador juegue su propia bola durante todo el hoyo en cada hoyo par 3.
- En el Florida Scramble (también conocido como Dropout Scramble, Step A side, Stand A side, Stand Out), establece que el jugador cuyo golpe es seleccionado no juega el siguiente golpe.
- Un Scramble de Una-Persona es donde cada jugador ejecuta dos golpes, se elige una bola, se juegan dos dos desde esa ubicación, una bola es nuevamente elegida y así sucesivamente hasta que la bola sea embocada.

9D Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan

Este es un evento de equipos de cuatro personas donde los scores de solamente dos miembros del equipo se cuentan como el score del equipo en cada hoyo.