Nuevas Reglas de Golf para 2019

Texto completo de las Reglas 1-24

Comité Técnico de Reglas

Real Federación Española de Golf

En vigor a partir 01 de Enero de 2019

I. ***Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)***

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

1.1 El Juego del Golf

1.2 Normas de Conducta del Jugador

1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas

Regla 2 - El Campo

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

2.2 Áreas Definidas del Campo

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Regla 3 -La Competición

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

Regla 4 -El Equipamiento del Jugador

4.1 Palos

4.2 Bolas

4.3 Uso del Equipamiento

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

Regla 5 - Jugando la Vuelta

5.1 Significado de Vuelta

5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta

5.4 Jugando en Grupos

5.5 Practicando Durante la Vuelta o Mientras el Juego está Interrumpido

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

Regla 6 - Jugando un Hoyo

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

6.5 Completando el Juego de un Hoyo

III. ***Jugando la Bola (Reglas 7-11)***

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

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.2 Cómo Identificar la Bola

7.3 Levantando la Bola para Identificarla

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

Regla 8 - El Campo se Juega Como se Encuentra

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

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

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

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

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.2 Decidiendo Si la Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

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

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado

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

10.1 Ejecutando un Golpe

10.2 Consejo y Otra Ayuda

10.3 Caddies

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

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

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

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

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

Regla 12 -Bunkers

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker

12.2 Jugando una Bola en el Bunker

12.3 Reglas Especiales para Alivio de una Bola en Bunker

Regla 13 -Green

13.1 Acciones Permitidas y Requeridas en el Green

13.2 El Asta de la Bandera

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

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

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

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo

14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio

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

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

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

14.7 Jugando 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)

15.1 Impedimentos Sueltos

15.2 Obstrucciones Movibles

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

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

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles),

16.2 Condición de Animal Peligroso

16.3 Bola Empotrada

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

VII. ***Alivio con Penalización (Reglas 17-19)***

Regla 17 - Áreas de Penalización

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización

17.2 Opciones Después de Jugar una Bola desde un Área de Penalización

17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

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

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

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

18.3 Bola Provisional

Regla 19 - Bola Injugable

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

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

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en un Bunker

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

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

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas

IX. ***Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)***

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

21.1 Stableford

21.2 Resultado Máximo

21.3 Par/Bogey

21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Regla 22 - Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

22.1 Resumen de Foursomes

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

22.3 El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes

22.4 Iniciando la Vuelta

22.5 Compañeros pueden Compartir Palos

Regla 23 - Four-Ball

23.1 Resumen de Four-Ball

23.2 Anotación de Resultados en Four-Ball

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

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero

23.6 Orden de Juego del Bando

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

23.8 Cuándo la Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica al Bando

Regla 24 -Competiciones por Equipos

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos

24.2 Condiciones de Competiciones por Equipos

24.3 Capitán del Equipo

24.4 Consejo Permitido en Competiciones por Equipos

Definiciones

I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)

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

Propósito: *La Regla 1 describe los siguientes principios fundamentales del juego para el jugador:*

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

1.1 El Juego del Golf

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

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

Para cada *golpe,* el jugador:

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

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

1.2 Normas de Conducta del Jugador

a. Conducta Esperada de Todos los Jugadores

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

- Actuando con integridad - por ejemplo, siguiendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia los demás - por ejemplo, jugando a un buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.

- Cuidando el *campo* - por ejemplo, reponiendo divots (chuletas), alisando los *bunkers* reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.

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

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

b. Código de Conducta

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

- El Código podrá incluir penalizaciones por infracción de estas normas, como una penalización de un *golpe* o la *penalización general*.

- El *Comité* también podrá descalificar a un jugador por una falta de conducta grave si no cumple las normas del Código de Conducta.

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

1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas

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

Las "Reglas" significan:

- Las Reglas 1 a 24 y las Definiciones incluidas en estas Reglas de Golf, y

- Cualquier "Regla Local" que adopte el *Comité* para la competición o el *campo.*

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

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

b. Aplicando las Reglas

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

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

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

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

se comprueba que la determinación es incorrecta por medio del uso del video u otra información.

- Si un jugador advierte una determinación incorrecta antes de ejecutar el *golpe*, debe corregirla (ver Regla 14.5)

c. 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 acciones de su *caddie* (ver Regla 10.3c).

Una penalización también se aplica cuando:

- Otra persona realiza una acción que infringiría las Reglas, si fuera tomada por el jugador o *caddie* y esa persona la hace a petición del jugador o actúa con la autorización del mismo, o

- El jugador ve a otra persona que va a realizar una acción relacionada con su bola o a su *equipamiento* y sabe que infringiría las Reglas si él mismo o su *caddie* la realizase y no toma ninguna medida o acción razonable para evitarlo.

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

- *Un golpe de penalización.* Esta penalización se aplica tanto en *match play* (*juego por hoyos*) como en *stroke play* (*juego por golpes*) bajo ciertas Reglas cuando: (a) la posible ventaja de una infracción es baja o (b) el jugador se alivia bajo penalización, jugando una bola desde un lugar diferente a donde reposa la bola original.

- *Penalización General (Pérdida de Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos), Dos Golpes de Penalización en Stroke Play (Juego por Golpes*). Esta penalización se aplica por una infracción de la mayoría de las Reglas, donde la posible ventaja es más significativa que cuando se aplica un golpe de penalización.

- *Descalificación.* Tanto en *match play* (*juego por hoyos*) como en *stroke play (juego por golpes)*, un jugador puede ser descalificado de la competición por ciertas acciones o infracciones a las Reglas que supongan una falta de conducta grave (ver Regla 1.2) o cuando la posible ventaja obtenida es tan significativa que el resultado del jugador no puede ser considerado válido.

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

- Ni un jugador ni el *Comité* tienen autoridad para modificar las penalizaciones, y

- Una aplicación incorrecta de una penalización o dejar de aplicar una penalización debe mantenerse solo si es demasiado tarde para corregirlo (ver Reglas 20.1b (2) (4), 20.2d y 20.2e).

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

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

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

- *Cuando las Infracciones Resultan de Un Solo Acto o de Actos Relacionados*. El jugador solo incurre en una penalización, **pero** si el acto o actos infringieron múltiples Reglas con diferentes penalizaciones, se aplica la penalización más alta. Por ejemplo:

  - *Infracción de Múltiples Procedimientos.* Si en un solo acto o actos relacionados un jugador infringe más de uno de los procedimientos requeridos para *marcar*, levantar, limpiar, *dropar, reponer* o colocar una bola, donde la penalización es de un golpe, como levantar una bola sin marcarla y limpiar la bola levantada cuando no está permitido), el jugador será penalizado **con un solo golpe en total**.

  - *Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta desde Lugar Equivocado.* En *stroke play (juego por golpes),* si un jugador juega una bola *sustituta* cuando no está permitido, infringe la Regla 6.3b, y si también juega esa bola desde un *lugar equivocado*, infringe la Regla 14.7a y el jugador será penalizado **con dos golpes en total.**

  - *Combinando Infracciones de Procedimiento y de Sustitución/Lugar Equivocado: En stroke play (juego por golpes),* si un solo acto o actos relacionados de un jugador infringen uno o más procedimientos donde la penalización es de un golpe y también infringe una o ambas Reglas al jugar una bola incorrectamente *sustituta* y desde *lugar equivocado*, el jugador es penalizado **con dos golpes en total.**

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

Regla 2 – El Campo

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

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

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

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

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

2.2 Áreas del Campo Definidas

Hay cinco *áreas en el campo*.

a. El Área General

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

Se llama área *"general"* porque:

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

b. Las Cuatro Áreas Específicas

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

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

c. Determinando el Área del Campo Donde la Bola Reposa

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

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

- Si parte de la bola se encuentra tanto en el *área general* como en una de las cuatro específicas *áreas del campo*, se considera que se encuentra en esa área específica del *campo.*

- Si parte de la bola se encuentra en dos específicas *áreas del campo,* se tratará como si estuviera en el área específica según el orden que aparece en esta relación: *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 definidas, tales como:

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

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

2.4 Zonas de Juego Prohibido

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

Un jugador debe aliviarse cuando:

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

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

Regla 3 – La Competición

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

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

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones

a. Modalidad de Juego: Match Play (Juego por Hoyos) o Stroke Play (Juego por Golpes)

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

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

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

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

(2) *Otras modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes)*. La Regla 21 cubre otras modalidades de *stroke play* (*juego por golpes)* (*Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey*), que utilizan diferentes métodos de anotar los resultados. Las Reglas 1-20 se aplican en estas modalidades, pero con las modificaciones de la Regla 21.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

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

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

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 los *golpes* efectuados y golpes de penalización) que el del *contrario, o*
- El *contrario* concede el hoyo, o
- El *contrario* incurre en la *penalización general* (pérdida del hoyo).

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

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

- El jugador y el *contrario* terminan el hoyo con el mismo número de golpes (incluyendo los *golpes* efectuados y golpes de penalización), o

- El jugador y el *contrario* acuerdan considerar el hoyo como empatado (**pero** esto solo está permitido después de que al menos uno de los jugadores ha efectuado un *golpe* para comenzar el hoyo).

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

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

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

- El match se continuará jugando hoyo a hoyo hasta que haya un ganador. Ver Regla 5.1 (la continuación de un match es la continuación de la misma *vuelta*, no es una nueva *vuelta*).

- Los hoyos serán jugados en el mismo orden que en la *vuelta*, a menos que el *Comité* establezca un orden diferente.

Pero, las condiciones de la competición podrán establecer que el match termina empatado en vez de ir al desempate.

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

- Cuando es registrado en un tablero oficial de resultados u otro lugar identificado, o

- Cuando es comunicado a una persona identificada por el *Comité.*

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

b. 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* efectúe el siguiente *golpe*.

  - El *contrario* en ese momento ha terminado el hoyo con un resultado 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 de que la bola acabe *embocada* (en cuyo caso, la concesión no tiene trascendencia).

  - El jugador puede conceder el siguiente *golpe* al *contrario* desviando o parando la bola del *contrario* en movimiento, solo si se hace específicamente para conceder el siguiente golpe y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que la bola pueda terminar *embocada.*

- *Concediendo un Hoyo*: Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de comenzar el hoyo.

- *Concediendo el Match*: Se permite en cualquier momento antes de que el resultado del match esté decidido (ver Reglas 3.2a (3) y (4)), incluso antes de comenzar el match.

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

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

- Si el *contrario* levanta su bola infringiendo una Regla debido a un razonable malentendido de que la declaración o acción del jugador fue una concesión del siguiente *golpe* o del hoyo o del match, no hay penalización y la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

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

c. 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:*

- *Hándicap Declarado Demasiado Alto*: El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de golpes que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalización.

- *Hándicap Declarado Demasiado Bajo:* No hay penalización y el jugador deberá jugar con el hándicap inferior declarado.

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

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

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

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

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

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 los *golpes* efectuados y golpes de penalización).

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

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

- El jugador debe decir el número de *golpes* correcto.

- Un jugador que no responde a la petición del *contrario,* se considera que ha dado un número de golpes incorrecto.

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

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

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

  - Antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo o efectúe una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match) o,

  - En el último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a (5)).

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

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

- Debe comunicársela al *contrario* en cuanto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la cercanía del jugador al *contrario* y otros posibles factores.

- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalización (porque se espera que los jugadores reconozcan 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 efectúe una acción similar (como la concesión del próximo *golpe* del jugador, o del hoyo), el jugador incurre en la ***penalización general* (pérdida del hoyo)**.

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

(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.

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

- Pueden corregir el resultado del match antes de que uno de los dos ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo o, en caso del último hoyo, antes de que resultado del match sea final (ver Regla 3.2 (5)).

- Si no se corrige el error en ese momento, el resultado equivocado se convierte en el resultado real del match.

Excepción – Cuando un Jugador Pide una Decisión a Tiempo: Si el jugador pide una decisión en un margen de tiempo oportuno (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 velar por sus propios derechos e intereses, bajo las Reglas.

- Si el jugador sabe o cree que el *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, el jugador puede actuar en base a la infracción o puede ignorarla.

- **Pero** si el jugador y el *contrario* se ponen de acuerdo para ignorar deliberadamente una infracción o una penalización que saben que existe, ambos jugadores están **descalificados** bajo la Regla 1.3b.

- Si el jugador y el *contrario* no están de acuerdo sobre si uno de ellos ha infringido una Regla, cualquiera de ellos puede proteger sus derechos solicitando una decisión bajo la Regla 20.1b.

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

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

- *Cada jugador compite contra todos los otros jugadores en la competición, y*

- *Todos los jugadores deben ser tratados por igual bajo las Reglas.*

Después de completar la vuelta, el jugador y el marcador (quien lleva el resultado del jugador) deberán certificar que los resultados anotados para cada hoyo son correctos y el jugador deberá entregar la tarjeta de resultados al Comité.

a. Ganador en Stroke Play (Juego por Golpes)

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

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

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

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

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

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

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

Al completar la *vuelta*:

- El *marcador* debe certificar los resultados anotados en cada hoyo en la *tarjeta de resultados*.

- Si el jugador ha tenido más de un *marcador*, cada *marcador* deberá certificar los resultados de los hoyos en que hizo de *marcador*.

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

Al completar la *vuelta*, el jugador:

- Debería revisar cuidadosamente los resultados anotados en los diferentes hoyos por el *marcador* y aclarar cualquier punto dudoso con el *Comité*,

- Debe asegurarse que el *marcador* certifica los resultados anotados en los diferentes hoyos en la *tarjeta de resultados*,

- No debe cambiar el resultado anotado para un hoyo por el *marcador* **excepto** con el consentimiento del *marcador* o con la aprobación del *Comité*, y

- Debe certificar los resultados anotados para los hoyos en la *tarjeta de resultados* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual el jugador no debe modificar la *tarjeta de resultados*.

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

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

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

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

- *Entregado Resultado Mayor que el Obtenido:* El resultado mayor se mantiene para el hoyo.

- *Entregado Resultado Menor que el Obtenido o Sin Resultado:* El jugador está **descalificado.**

Excepción – No Incluir una Penalización que se Desconocía: Si uno o más de los resultados anotados en los hoyos del jugador son más bajo que los reales, porque no incluyó uno o más golpes de penalización que no sabía que había incurrido antes de entregar la *tarjeta de resultados*:

- El jugador no está descalificado

- En cambio, si el error se descubre antes de cerrar la competición, el *Comité* corregirá el resultado del jugador para el hoyo u hoyos, añadiendo **el/los golpe(s) de penalización que deberían haber sido incluidos en el** resultado de ese hoyo o hoyos bajo las Reglas.

Esta excepción no se aplica:

- Cuando la penalización excluida es de descalificación, o

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

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

- *Hándicap en la Tarjeta de Resultados es Superior al que le Corresponde o No Está incluido el Hándicap.* Si esto afecta al número de golpes que el jugador recibe, está **descalificado** de la competición con hándicap. Si no, no hay penalización**.**

- *El Hándicap en la Tarjeta de Resultados es Inferior al que le Corresponde.* No hay penalización y el resultado neto del jugador se mantiene con el hándicap inferior anotado.

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

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

c. Dejar de Embocar

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

- El jugador deberá corregir el error antes de jugar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de resultados.*

- Si no se corrige el error a tiempo, el jugador está **descalificado.**

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

Regla 4 – El Equipamiento del Jugador

Propósito: *La Regla 4 describe el equipamiento que los jugadores pueden utilizar durante una vuelta. Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el que el éxito del jugador debería depender de su juicio, 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, normalmente, no debe sustituir palos dañados o perdidos, y*
- *Está limitado en el uso de otro equipamiento que proporcione ayuda artificial a su juego.*

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

4.1 Palos

a. Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe

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

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

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

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

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

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

- Seguir ejecutando golpes con el palo dañado, o

- Hacer reparar el palo, restaurándolo lo máximo posible a su condición anterior a producirse el daño durante la *vuelta* o mientras el juego estaba interrumpido, utilizando el mismo grip, varilla o vara y cabeza. **Pero** al hacerlo:

  - El jugador no debe demorar el juego irrazonablemente (ver Regla 5.6a), y

  - Cualquier daño existente antes de la *vuelta* no debe ser reparado.

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

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

- Por cualquier otra persona, *influencia externa* o *fuerzas naturales.*

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

(3) *Modificación Deliberada de las Características De Juego del Palo Durante la Vuelta.* Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con un palo cuyas características de juego hayan sido modificadas deliberadamente por el mismo durante la *vuelta* (incluyendo mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a):

- Mediante el uso de una función ajustable o cambiando físicamente el palo (**excepto** cuando está permitido reparar el daño bajo la Regla 4.1a(2)), o

- Aplicando cualquier sustancia a la cabeza del palo (excepto para limpiarla) para afectar como actúa al ejecutar un *golpe*.

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

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

- No hay penalización bajo esta Regla por simplemente tener (pero no ejecutar un *golpe*) un palo no conforme o un palo cuyas características de juego fueron deliberadamente modificadas durante la *vuelta.*

- **Pero** dicho palo sigue contando para el límite de 14 palos contenida en la Regla 4.1b (1).

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

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

- Iniciar una *vuelta* con más de 14 palos, o

- Tener más de 14 palos durante la *vuelta.*

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

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

- Si el jugador comenzó con más de 14 palos, puede escoger qué palo o palos declarará fuera de juego.

- Si el jugador añade palos en exceso durante una *vuelt*a, esos palos añadidos son los que debe declarar fuera de juego.

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

(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 en uso por otra persona que está jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competición diferente).

- Cuando el jugador descubra que ha infringido esta Regla al ejecutar un *golpe* con el palo de otro jugador, debe poner inmediatamente ese palo fuera de juego, usando el procedimiento de la Regla 4.1c (1).

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

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

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

- El jugador puede sustituir el palo dañado por cualquier otro palo bajo la Regla 4.1b(4).

- **Pero** al hacer esto, el jugador debe declarar inmediatamente el palo dañado fuera de juego, usando el procedimiento de la Regla 4.1c (1).

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

- Demorar indebidamente el juego (ver Regla 5.6a), o

- Añadir o pedir prestado un palo de cualquiera que 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 alguien para el jugador durante la *vuelta*.

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

- *Jugando el Hoyo*. La penalización se aplica al finalizar el hoyo en juego. En *match play (juego por hoyos)* el jugador debe completar el hoyo, computar el resultado del hoyo al resultado del match y luego aplicar la penalización para ajustar el resultado del match.

- *Entre el Juego de Dos Hoyos.* La penalización se aplica al hoyo recién completado, no al hoyo siguiente.

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

- Es una penalización para ajustar el match – no es lo mismo que una penalización de pérdida de hoyo.

- Al final del hoyo en juego o recién completado, se ajusta el resultado del match restando **un hoyo** por cada hoyo en el que hubo infracción, con una **deducción máxima de dos hoyos** en la *vuelta*.

- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el hoyo 3 y posteriormente gana el hoyo para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora el jugador irá uno arriba en el match.

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

c. Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

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

Esto puede ser llevado a cabo:

- Declarando esto a el *contrario* en *match play (juego por hoyos)* o al marcador o a otro jugador del mismo grupo en *stroke play (*juego *por golpes)*, o

- Tomando cualquier otra acción clara (como colocar el palo al revés en la bolsa, depositándolo en el suelo del carro de golf o entregándolo a otra persona).

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

Si un palo declarado fuera de juego es de otro jugador, éste 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 depositar 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 los puede llevar (**pero** no utilizar) durante la *vuelta* y no cuentan para el límite de 14 palos.

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

4.2 Bolas

a. Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta

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

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

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

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

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

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

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

- El jugador puede levantar la bola para comprobarlo, **pero:**

- El punto de reposo debe ser *marcado* primero y la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando está en el *green)* (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), no *marca* el punto de reposo de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador **es penalizado con un golpe**.

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

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

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

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

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

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

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

4.3 Uso del Equipamiento

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamiento* que un jugador 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 *equipamiento* que puede llevar el jugador durante una *vuelta*.

a. Usos de Equipamiento Permitido y Prohibido

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

- Utilizando el *equipamiento* (que no sea un palo o una bola) que artificialmente elimina o reduce la necesidad de una habilidad o juicio que es esencial para el desafío del juego, o

- Utilizando el *equipamiento* (incluyendo un palo o una bola) de forma anormal al ejecutar un *golpe*. "Forma anormal" significa una forma significativamente

diferente a su uso tradicionalmente aceptado y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

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

- *Usos Prohibidos*.

  - Midiendo cambios de elevación, o

  - Interpretando cualquier distancia o información direccional (como por ejemplo un equipo que proporcione la *línea de juego* recomendada o el palo aconsejable basado en la ubicación de la bola del jugador).

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

- *Usos Prohibidos*.

  - Midiendo la velocidad del viento en el campo, o

  - Usando un dispositivo artificial para conseguir otra información relacionada con el viento (tal como polvo 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).

- *Usos Prohibidos*.

  - Procesando o interpretando información específica de la *vuelta* (como recomendaciones de palo basadas en las distancias actuales en la *vuelta), o*

  - Usando cualquier información fisiológica registrada durante la *vuelta*.

(4) Audio y Video.

- *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 hay que mostrar consideración con los demás (ver Regla 1.2)

- *Usos Prohibidos*.

  - Escuchando música u otro audio para eliminar distracciones o para ayudar con el ritmo del swing, o

  - Viendo videos que muestran el juego del jugador u otros jugadores durante la competición que ayudan al jugador a elegir un palo, ejecutar un *golpe* o decidir cómo jugar durante la *vuelta.*

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

(5) Guantes y Agentes de Sujeción (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

- Utilizando una toalla o pañuelo envolviendo el grip.

- *Usos 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 o Estiramiento y Ayudas para Entrenamiento o el Swing,

- *Permitidos*.

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

- *Usos Prohibidos*.

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

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

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

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

b. Equipamiento Utilizado por Razones Médicas

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

- El jugador tiene razones médicas para utilizar el *equipamiento, y*

- El *Comité* decide que su uso no le da una ventaja injusta sobre los demás jugadores.

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

- Ser aplicada en exceso, o

- Ayudar al jugador más de lo necesario por 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 en un solo acto o actos relacionados: ***Penalización General***

- Penalización por la segunda infracción no relacionada con la primera infracción: **Descalificación.** Esta penalización se aplica incluso si la naturaleza de la infracción fue completamente diferente de las que se produjeron en la primera infracción.

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

Regla 5 – Jugando la Vuelta

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

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

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

5.1 Significado de Vuelta

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

Cuando la *vuelta* termina con empate y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- *Match Empatado con Desempate de Hoyo en Hoyo*. Esto es una continuación de la misma *vuelta, n*o es una *vuelta* nueva.
- *Desempate en Stroke Play (Juego por Golpes).* Esto es una *vuelta* nueva.

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

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

5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

A efectos de esta Regla:

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

a. Match Play (Juego por Hoyos)

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

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

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

- Un jugador no debe practicar en el *campo* antes de una *vuelta*, **excepto** que puede practicar golpes con el putter o chipps cerca del *área de salida* y practicar en cualquier área de práctica.

- Un jugador puede practicar en el *campo* después de terminar su *vuelta* final ese día.

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

Penalización por Infringir la Regla 5.2:

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

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

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta

a. Cuándo Comenzar la Vuelta

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

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

- Esto significa que el jugador debe estar preparado para jugar a la hora y en el lugar de comienzo indicados por el *Comité.*

- Una hora de salida establecida por el *Comité* se trata como una hora exacta (por ejemplo, a las 9 am significa 9:00:00 am, no a cualquier otra hora hasta las 9:01 am).

Si la hora de salida se retrasa por cualquier motivo (como por condiciones meteorológicas, juego lento de otros grupos o la intervención de un *árbitro* para dar una decisión) 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 que el Jugador Comenzase a la Hora**: No hay infracción de esta Regla y no hay penalización.

b. Cuándo Termina la Vuelta

La *vuelta* de un jugador finaliza:

- En *match play (juego por hoyos)*, cuando se ha decidido el resultado del match bajo la Regla 3.2a (3) o (4).

- En *stroke play (juego por golpes),* cuando el jugador *emboca* en el último hoyo (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b).

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

5.4 Jugando en Grupos

a. Match Play (Juego por Hoyos)

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

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

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

Penalización por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

5.5 Practicando Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

a. Ningún Golpe de Práctica Durante el Juego del Hoyo

Durante el juego de un hoyo, un jugador no deber 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.

b. Restricción sobre Golpes de Práctica Entre Dos Hoyos

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

Excepción – Dónde el Jugador Puede Practicar Golpes con el Putter o Chipps: El jugador puede practicar golpes con el putter o chipps 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)

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

c. 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:**

- De acuerdo con lo permitido en 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: P*enalización General*

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

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

a. Demora Irrazonable en el Juego

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

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

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

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

- 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.

b. Buen Ritmo de Juego

Una *vuelta* debe jugarse a un ritmo rápido.

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

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

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

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

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

Cuando es su turno de juego:

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

(2) *Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego.* Dependiendo de la modalidad de juego, hay ocasiones en que los jugadores pueden jugar fuera de turno para ayudar al ritmo de juego:

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

- *En stroke play (juego por golpes),* los jugadores pueden jugar conforme a "listos para jugar" o "ready golf" de una manera segura y responsable (ver Excepción a la Regla 6.4b).

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

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

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

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

a. 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 (Juego por Hoyos)*. En un match, los jugadores pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición. Si acuerdan interrumpir el juego y posteriormente un jugador quiere reanudarlo, el acuerdo ha terminado y el otro jugador debe reanudar el juego.

- *Un Jugador Interrumpe el Juego por Rayos*. Un jugador puede interrumpir el juego si cree razonable que hay peligro de rayos, **pero** debe informar a el *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 o no informa al *Comité* cuando está obligado a hacerlo, el jugador está **descalificado.**

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

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

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

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

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

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

- *Entre Dos Hoyos*. Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben 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 si interrumpen el juego o juegan 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 completar el hoyo o pueden interrumpirlo antes de completarlo.

  - Una vez los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

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

  - *Match Play (Juego por Hoyos)*. Si el *contrario* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* autorice reanudarlo. Si el jugador no interrumpe el juego, será penalizado con la ***penalización general*** **(pérdida del hoyo)**

- *Stroke Play (Juego por Golpes)*. Cualquier jugador del grupo puede 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 solo si el *marcador* del jugador permanece con el jugador para certificar el resultado.

Penalización por Infringir Regla 5.7b: Descalificación

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

c. Lo Que Tienen Que Hacer los Jugadores al Reanudarse el Juego

(1) *Dónde Reanudar el Juego*. Un jugador debe reanudar el juego desde donde lo interrumpió en un hoyo o, si estaba entre dos hoyos, en la siguiente *área de salida*, incluso si el juego se reanuda otro día.

(2) *Cuándo Reanudar el Juego*. El jugador debe estar presente en el área descrita en (1) y preparado para jugar.

- A la hora establecida por el *Comité* para reanudar el juego, y
- El jugador deberá reanudar el juego a (y no antes) esa hora.

Si la posibilidad de reanudar el juego se retrasa por cualquier motivo (como cuando los jugadores del grupo que va delante tienen que jugar 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: 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 también la Excepción a la Regla 5.7b.

d. 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 bajo esta Regla, el jugador puede *marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla (ver Regla 14.1)

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

- *Cuándo se Levantó la Bola del Jugador Mientras el Juego Estaba Interrumpido*. El jugador debe *reponer* la bola original u otra bola en el punto original de reposo (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

- *Cuando No se Levantó la Bola del Jugador Mientras el Juego Estaba Interrumpido*. El jugador puede jugar la bola como reposa o *marcar* el punto de reposo, levantar la bola (ver Regla 14.1), y *reponer* esa bola u otra bola en el punto original de reposo (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *lie* de la bola se altera como resultado de levantar la bola, el jugador debe *reponer* esa bola u otra como se requiere bajo la Regla 14.2d

- Si el *lie* de la bola se altera después de levantar la bola y antes de *reponerla,* la Regla 14.2d no se aplica:

  - La bola original u otra bola debe ser *repuesta* en el punto original de reposo (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

  - Si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* se empeoraron durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

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

- *Reponer* la bola original u otra bola en el punto original de reposo (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o

- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto original, y posteriormente *reponer* la bola original u otra bola en ese punto (ver Reglas 14.1 y 14.2).

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

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

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

Regla 6 – Jugando un Hoyo

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

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

a. Cuándo Comienza el Hoyo

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

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

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

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

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

- La bola jugada desde fuera del *área de salida* no está *en juego*.
- Ese *golpe* y cualquier otro *golpe* jugado en el hoyo antes de corregir el error (incluyendo los *golpes* efectuados y cualquier golpe de penalización únicamente al jugar esa bola) no cuentan.

- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del hoyo final de la *vuelta,* antes de entregar la *tarjeta de resultados,* está **descalificado.**

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

a. Cuándo se Aplican las Reglas del Área de Salida

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

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

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

b. Reglas del Área de Salida

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

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

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

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

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

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

Penalización por Infringir la Regla 6.2b (2):

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

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

- Alterar la superficie del terreno dentro del *área de salida* (como hacer una depresión con un palo o pie),
- Mover, doblar o romper césped u otros objetos naturales que están fijos o en crecimiento en el *área de salida*,
- Quitar o presionar arena o tierra en el *área de salida*, y
- Quitar rocío, escarcha 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 Cuando se Juega desde el Área de Salida.*

- La ubicación de las marcas de salida son colocadas 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 jugar desde el *área de salida*, incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 8.1a (1).

En el resto de las situaciones, las marcas de salida son consideradas *obstrucciones movibles* 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 acomodada sobre un *tee* o en el suelo, al comenzar un hoyo o cuando se juega de nuevo desde el *área de salida* bajo una Regla:

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

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

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

(6) *Cuando la Bola en Juego Reposa en el Área de Salida.* Si la bola 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 una Bola desde un Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 6.2b(6): *Penalización General* bajo la Regla 14.7a.

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

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

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

a. 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 permitida o no la sustitución).

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

b. 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*, otras Reglas no lo permiten:

- Cuando toma alivio bajo una Regla, incluyendo cuando *dropa* una bola o coloca una bola (como cuando una bola no permanecerá en el *área de alivio* o cuando se alivia en el *green*), el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.3a).

- Cuando se juega 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 estaba permitido por las Reglas (sea conocedor o no el jugador de que estaba *sustituyendo* la bola original), o

  - *Repuso, dropó* o colocó la bola *sustituta*: (1) en un *lugar equivocado*, (2) de manera incorrecta o (3) al usar un procedimiento equivocado.

- 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 por *golpe y distancia* (ver Reglas 17.1d, 18.1, 18.2b y 19.2a) o según lo permitido por una Regla que se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* lo que le ocurrió a la bola (ver Reglas 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e y 17.1c):

- El jugador debe continuar jugando con la bola *sustituta*, y

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

(3) *Ejecutando un Golpe a Una Bola Incorrectamente Sustituta*. Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola incorrectamente *sustituta*:

- El jugador incurre en la ***penalización general.***

- En *stroke play (Juego por golpes)* el jugador debe jugar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituta.*

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

c. 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 punto de reposo original o tomando alivio bajo las Reglas.

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

En *match play* (*juego por hoyos)*:

- Si el jugador y el *contrario* juegan cada uno la bola del otro durante un hoyo, el primero que haya ejecutado el golpe a la *bola equivocada* incurre en la ***penalización general*** **(pérdida del hoyo).**

- Si no se sabe qué *bola equivocada* se jugó primero, no hay penalización y el hoyo se completa con las bolas intercambiadas.

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

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro efectuado antes de que el error sea corregido (incluyendo los *golpes* efectuados y cualquier golpe de penalización cometido solo por jugar esa bola) no cuentan.

- Si el jugador no corrige el error antes de efectuar un *golpe* para comenzar otro hoyo o si se trata del último hoyo de la *vuelta,* antes de entregar su *tarjeta de resultados*, el jugador está **descalificado**.

(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 punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

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

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

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

- Juega una *bola provisional* (que se convertirá en *bola en juego* o será abandonada, como se contempla en la Regla 18.3c) o

- Juega dos bolas en *stroke play (juego por golpes)* para corregir una posible *grave infracción*, al haber jugado desde *lugar equivocado* (ver Regla 14.7b) o cuando no está seguro sobre el procedimiento a seguir (ver Regla 20.1c (3)).

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

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

- *En match play (juego por hoyos) el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su contrario puede cancelar el golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.*

- *En stroke play (juego por golpes), no hay penalización por jugar fuera de turno y se recomienda a los jugadores a jugar el "ready golf" o "listos para jugar" - es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.*

a. Match Play (Juego por Hoyos)

(1) *Orden de Juego.* El jugador y el *contrario* deberán 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 usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).

- *Comenzando Otros Hoyos*.

  - El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*.

  - Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* en el *área de salida* anterior lo mantiene.

- Si un jugador solicita una decisión dentro de los márgenes de tiempo (ver Regla 20.1b), que aún no ha sido resuelta por el *Comité* y que podría afectar a quién tiene el *honor* en el siguiente hoyo, el *honor* se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.

- <u>*Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo*</u>:

  - La bola que más lejos esté del *hoyo* se juega primero.

  - Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias al *hoyo*, se decide por acuerdo o usando un método aleatorio.

(2) <u>*El Contrario Puede Cancelar el Golpe del Jugador por Jugar Fuera de Turno*</u>: Si el jugador juega cuando era el turno del *contrario*, no hay penalización, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*.

- Esto ha de hacerse inmediatamente y antes de que ninguno de los dos jugadores juegue otro *golpe*. Cuando el *contrario* cancela el *golpe*, la cancelación no puede ser retirada.

- Si el *contrario* cancela el *golpe*, el jugador deberá, cuando sea su turno, jugar una bola desde donde se ejecutó ese *golpe* (ver Regla 14.6).

- Si el *contrario* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

Excepción – Jugando Fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo: Para ahorrar tiempo:

- El jugador puede invitar al *contrario* a jugar fuera de turno o puede aceptar la solicitud del contrario de jugar fuera de turno.

- Si el *contrario* entonces ejecuta el golpe fuera de turno, el jugador pierde el derecho de cancelar el *golpe*.

Véase Regla 23.6 (orden de juego en *Four-Ball*)

b. Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) <u>*Orden de Juego Normal.*</u>

- <u>*Al Comenzar el Primer Hoyo*</u>. En el primer *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 usando un método aleatorio (por ejemplo, lanzando una moneda).

- *Al Comenzar Los Demás Hoyos.*

  - El jugador del grupo con el resultado bruto (gross) más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el *área de salida* siguiente*;* el jugador con el segundo resultado bruto (gross) más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.

  - Si dos o más jugadores tienen el mismo resultado en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.

  - El *honor* está basado en el resultado bruto (gross), incluso en una competición con hándicap.

- *Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo*:

  - La bola que más lejos esté del *hoyo* debería jugarse primero.

  - Si dos o más bolas están equidistantes al *hoyo* o no se conocen sus distancias relativas al *hoyo*, la siguiente bola a jugar se debería decidir por acuerdo o por un método aleatorio.

No hay penalización si un jugador juega fuera de turno, **excepto** que si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno y así obtener ventaja uno de ellos, cada uno incurre en la ***penalización general*** **(dos golpes de penalización).**

(2) *Jugando Fuera de Turno de una Manera Segura y Responsable ("Ready Golf" o "Listos para Jugar")*. Se permite y 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 al que le toca siguiendo el turno de juego normal, siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

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

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

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

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

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

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

d. 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 Bajo Golpe y Distancia*. El orden de juego para el jugador se basa en 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 (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

  - Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido tomar alivio bajo *golpe y distancia* o 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 de un Hoyo

Un jugador ha completado un hoyo:

- *En Match Play (Juego por Hoyos),* cuando:

  - El jugador ha *embocado* o el siguiente *golpe* ha sido concedido, o

  - El resultado del hoyo está decidido (como cuando el *contrario* concede el hoyo, el resultado del *contrario* para el hoyo es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *contrario* incurren en la ***penalización general*** **(pérdida del hoyo).**

- *En Stroke Play (Juego por Golpes),* cuando el jugador *emboca* bajo la Regla 3.3c.

Véase Reglas 21.1b (1), 21.2b (1), 21.3b (1) y 23.3c (cuándo un jugador ha completado el hoyo en otras modalidades de *stroke play* (*juego por golpes)* o en *Four-Ball).*

III. Jugando la Bola (Reglas 7 - 11)

Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

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

- *Pero el jugador debe tener precaución, porque incurriría en penalización si actúa excesivamente y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.*

- *El jugador no tiene penalización si la bola es accidentalmente movida durante la búsqueda o identificación, pero debe reponerla en su punto de reposo original.*

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

a. El Jugador Puede Emprender Acciones Razonables para Encontrarla e Identificarla

Un jugador es responsable de encontrar su *bola en juego* después de cada *golpe*.

El jugador puede buscar su bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua, y

- Moviendo o doblando césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento y también rompiendo dichos objetos, **pero** solo si dicha ruptura es el resultado de llevar a cabo otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Si realizando dichas acciones razonables, como parte de una búsqueda adecuada, se *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

- No hay penalización bajo la Regla 8.1a si la *mejora* resulta de efectuar una búsqueda adecuada.

- **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que van más allá de lo que era razonable para efectuar una búsqueda adecuada, el jugador incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 8.1a.

Al tratar de encontrar e identificar la bola, el jugador puede quitar *impedimentos sueltos* de acuerdo con la Regla 15.1 y quitar *obstrucciones movibles* de acuerdo con la Regla 15.2.

b. Cómo Proceder si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras se Está Intentando Encontrarla o Identificarla.

- El jugador deberá recrear el *lie* original en la arena, **pero** puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.

- Si el jugador juega la bola sin 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 de una de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo, en circunstancias en la que se sabe que es la bola del jugador.

- Viendo la marca de identificación del jugador en la bola (ver Regla 6.3a)

- Encontrando una bola con la misma marca, modelo, número y estado que la del jugador, en un área en la que se espera que esté (**pero** esto no se aplica si hay una bola idéntica en la misma zona y no hay posibilidad de saber cuál 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 podrá levantarla para identificarla (incluyendo rotarla), **pero:**

- El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si la bola levantada es la del jugador o de cualquier otro, debe *reponerse* en el punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Si el jugador levanta su bola bajo esta Regla cuando no es razonablemente necesario hacerlo para identificarla (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla bajo la Regla 13.1b), no la *marca* antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 7.3: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

No hay penalización si la bola del jugador es *movida* accidentalmente por el jugador, el *contrario* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla.

Si esto ocurre, la bola debe ser *repuesta en* su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier *obstrucción inamovible, objeto integrante, objeto de límites* u objeto natural fijo o en crecimiento, la bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original sobre, debajo de o contra el objeto de que se trate (ver Regla 14.2c).

- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *lie* original y la bola debe *reponerse* en ese *lie* (ver la Regla 14.2d (1)). **Pero** al hacerlo el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la bola.

Ver también la Regla 15.1a (restricciones a quitar deliberadamente *impedimentos sueltos* antes de *reponer* la bola).

Penalización por Infracción de la Regla 7.4: *Penalización General*

Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito: *La Regla 8 describe un principio fundamental del juego: "juegue el campo como lo encuentre". Cuando la bola del jugador queda en reposo, el jugador debe normalmente aceptar las condiciones que afectan al golpe y no mejorarlas antes de jugar. Sin embargo, un jugador puede tomar ciertas acciones razonables, incluso si estas mejoran las condiciones, existiendo algunas limitadas circunstancias donde las condiciones pueden ser restauradas sin penalización, después de haber sido mejoradas o empeoradas.*

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

Para apoyar el principio de "juegue el *campo* como lo encuentre" esta Regla limita lo que el jugador puede hacer para *mejorar* cualquiera de estas "*condiciones que afectan al golpe*" (en cualquier lugar dentro o fuera del *campo*) para el próximo *golpe* que va a ejecutar:

- El *lie* de la bola en reposo,
- El área del *stance* que desea adoptar,
- El área del swing que desea adoptar,
- La *línea de juego,* y
- El *área de alivio* donde *dropará* o colocará una bola.

Esta Regla se aplica a las acciones tomadas durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a.

No se aplica a:

- Quitar *impedimentos sueltos* u *obstrucciones movibles*, que se permite en la medida de lo previsto en la Regla 15, o
- Una acción tomada mientras la bola de un jugador está en movimiento, que está cubierta por la Regla 11.

a. Acciones Que No Se Permiten

Excepto en las limitadas ocasiones permitidas en las Reglas 8.1b, c y d, un jugador no debe realizar ninguna de estas acciones si *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

(1) Mover, doblar o romper cualquier:

- Objeto natural fijo o en crecimiento,
- *Obstrucción inamovible, objeto integrante u objeto de límites*, o
- Marcas para el *área de* salida, cuando se juega una bola desde allí.

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

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

- Reponer divots (chuletas) en agujeros de divots (chuletas),
- Sacar o aplastar divots (chuletas) que ya han sido repuestas u otras piezas de césped que ya están colocadas en su lugar, o
- Creando o eliminando agujeros, depresiones o superficies irregulares.

(4) Quitar o aplastar arena o tierra suelta.

(5) Quitar rocío, escarcha o agua.

Penalización por Infringir Regla 8.1a: *Penalización general.*

b. Acciones Que Se Permiten.

Al prepararse para ejecutar un *golpe*, un jugador puede realizar cualquiera de estas acciones y no hay penalización, incluso si *mejora las condiciones que afectan al golpe*:

(1) Buscar adecuadamente su bola efectuando acciones razonables, para encontrarla e identificarla (ver la Regla 7.1a).

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

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

(4) Apoyar el palo ligeramente en el suelo, inmediatamente delante o detrás de la bola.

Pero esto no permite:

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

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

(6) Tomar el *stance* adecuadamente llevando a cabo las acciones razonables para llegar a la bola y tomar el stance.

Pero al hacer esto el jugador:

- No tiene derecho a un *stance* o swing normal, y
- Debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.

(7) Ejecutar un *golpe* o backswing (subida del palo) para un *golpe* que se ejecuta.

Pero cuando la bola está en *bunker*, tocar la arena durante el backswing (subida del palo) no está permitido bajo la Regla 12.2b (1).

(8) En el *área de salida*:

- Colocar un *tee* en o sobre el terreno (ver Regla 6.2b (2)),
- Mover, doblar o romper cualquier objeto natural fijo o en crecimiento (ver Regla 6.2b (3)), y
- Alterar la superficie del terreno, quitar o aplastar arena y tierra o quitar rocío, escarcha o agua (ver Regla 6.2b (3)).

(9) En un *bunker*, alisar arena para cuidar el campo después de que una bola jugada desde el *bunker* se encuentra fuera del mismo (ver Reglas 12.2b (3)).

(10) En el *green*, quitar arena y tierra suelta y reparar daños (ver Regla 13.1c).

(11) Mover un objeto natural para ver si está suelto.

Pero, si se comprueba que está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser devuelto lo más cerca posible a su posición original.

c. Evitando Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas que Infringe la Regla 8.1a(1) o 8.1a(2)

Si un jugador ha *mejorado* las *condiciones que afectan al golpe,* moviendo, doblando o rompiendo un objeto, infringiendo la Regla 8.1a (1) o moviendo un objeto a otra 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 de la maneras permitidas y descritas en los puntos (1) y (2), incluidos a continuación.

- **Pero,** si el jugador *mejora las condiciones que afectan el golpe* al efectuar cualquiera de las acciones descritas en las Reglas 8.1a (3) a (5), no puede evitar la penalización, incluso si restaura las condiciones originales.

(1) Cómo Restaurar las Condiciones Mejoradas al Mover, Doblar o Romper un Objeto. Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador puede evitar la penalización por infringir la Regla 8.1a (1) reponiendo el objeto original lo más cerca posible de su posición original para eliminar la *mejora* obtenida al infringir la Regla. Por ejemplo:

- 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 una posición diferente, o

- Restituyendo a su posición original una rama de árbol o césped o una *obstrucción inamovible* a su posición original 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 originales, como:

  - Usando un objeto diferente o adicional (por ejemplo, colocar una estaca diferente en el agujero del cual se había sacado una estaca de límites o atando una rama de árbol movida a su lugar), o

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

d. Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo

Si las *condiciones que afectan el golpe* son empeoradas después de que la bola quedó en reposo:

(1) *Cuándo Se Permite Restaurar las Condiciones Empeoradas.* Si las *condiciones que afectan al golpe* son empeoradas por cualquier persona que no sea el jugador o por un *animal* u objeto artificial, el jugador, sin ser penalizado bajo la Regla 8.1a, puede:

- Restaurar las condiciones originales tanto como pueda.
- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla, limpiarla y *reponerla* (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.* Si las *condiciones que afectan al golpe* son empeoradas por el jugador, por un objeto natural o por *fuerzas naturales* como el viento o el agua, el jugador no debe *mejorar* esas condiciones empeoradas, en infracción a la Regla 8.1a (**excepto** como está permitido en las Reglas 8.1c (1), 8.1c (2) y Regla 13.1c).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 8.1d: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

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

a. Cuándo se Aplica la Regla 8.2

Esta Regla solo cubre las acciones deliberadas de un jugador para alterar otras condiciones físicas que afecten a su bola en reposo o al *golpe* a ejecutar.

Esta Regla no se aplica a las siguientes acciones del jugador:

- Desviar o detener deliberadamente su propia bola o alterar deliberadamente cualquier condición física que pueda afectar al lugar en el cual la bola podría quedar en reposo (cubierto por las Reglas 11.2 y 11.3), o

- Alterar *condiciones que afectan al golpe* del jugador *(*descritas en la Regla 8.1a.)

b. Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe realizar de forma deliberada las acciones enumeradas en la Regla 8.1a **(excepto** lo permitido en la Regla 8.1b, c o d) para alterar cualquier otra condición física que afecte:

- Donde puede ir o quedar en *reposo* la bola del jugador después del siguiente *golpe* u otro *golpe* posterior, o

- Donde la bola en reposo podría ir o quedar en *reposo* si se mueve antes del *golpe* (como cuando la bola está en una pendiente pronunciada y el jugador cree que puede rodar hacia un arbusto).

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

Penalización por Infringir la Regla 8.2: *Penalización general.*

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

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

a. Cuándo se Aplica la Regla 8.3

Esta Regla solo cubre las acciones deliberadas de un jugador para alterar las condiciones físicas que afectan a la bola de otro jugador en reposo o al *golpe* que va a ejecutar ese jugador.

No se aplica a las acciones de un jugador para desviar o detener deliberadamente la bola en movimiento de otro jugador o para alterar deliberadamente cualquier condición física que afecta el lugar donde la bola podría quedar en reposo (que está cubierta por las Reglas 11.2 y 11.3).

b. Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

Un jugador no debe emprender de forma deliberada ninguna de las siguientes acciones relacionadas en la Regla 8.1a (**excepto** como se permite en la Regla 8.1b, c o d) para:

- *Mejorar* o empeorar las *condiciones que afectan al golpe* de otro jugador, o
- Alterar cualquier otra condición física, para afectar:
  - Donde puede ir o quedar en *reposo* la bola de otro jugador después del siguiente golpe o un golpe posterior, o
  - Donde puede ir o quedar en *reposo* la bola de otro jugador si se mueve antes de ejecutar el *golpe.*

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

Penalización por Infringir la Regla 8.3: *Penalización General.*

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

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

***Propósito**: La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: "Juegue la bola como reposa":*

- *Si la bola del jugador queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, el jugador normalmente deberá jugar desde su nuevo punto de reposo.*

- *Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una influencia externa antes de ejecutar el golpe, esta ha de reponerse en su punto original de reposo.*

- *Los jugadores deberían tener precaución cuando están cerca de cualquier bola en reposo, y un jugador que causa 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 bajo la Regla 5.7a.

9.1 Bola Jugada como Reposa

a. Jugando la Bola desde el Lugar en que Reposa

Una bola de un jugador en reposo en el *campo,* se jugará 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 punto original de reposo.

b. Cómo Proceder Cuando la Bola se Mueve Durante el Backswing (Subida del Palo) o al Ejecutar el Golpe.

Si la bola en *reposo* comienza a moverse una vez que ha comenzado el *golpe* o el backswing (subida del palo) para ejecutar un *golpe* y éste se completa:

- La bola no se debe *reponer*, independientemente de lo que la hizo *moverse*.

- En cambio, el jugador debe jugar la bola desde donde fue a reposar después del *golpe.*

- Si el jugador causó que la bola se *moviera*, ver la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.1: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

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

a. Decidiendo si la Bola se Ha Movido

La bola en reposo de un jugador se considerará que se ha *movido* si *es conocido o virtualmente cierto* que lo hizo.

Si la bola podría haberse *movido,* pero no es *conocido o virtualmente cierto*, se considerará que no se ha *movido* y la bola se jugará como reposa.

b. Decidiendo Qué Causó el Movimiento de la Bola

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

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

(1) *Cuatro Posibles Causas*. Las Reglas reconocen solo cuatro posibles causas que producen que una bola en *reposo* sea *movida* antes de un *golpe*:

- *Fuerzas naturales,* como el viento o el agua *(*ver Regla *9.*3)
- El jugador, incluyendo su *caddie* (ver Regla 9.4)
- El *contrario* en *match play* (*juego por hoyos)*, incluyendo el *caddie* del *contrario* (ver Regla 9.5), o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *stroke play* (juego *por golpes)* (ver Regla 9.6).

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

(2) ” Conocido o Virtualmente Cierto” Estándar 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 es la causa.

- Si no *es conocido o virtualmente cierto* que al menos una de estas fue la causa, se considera que la bola ha sido *movida* por *fuerzas naturales*.

Al aplicar este estándar, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible, que significa toda la información que el jugador sabe o puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable del 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 nuevo punto de reposo.

Excepción – La Bola en el Green Ha de Reponerse si Se Mueve Después de Haber Sido Levantada y Repuesta (ver Regla 13.1d): Si la bola del jugador en el *green* se mueve después de que éste la haya levantado y *repuesto* en el punto desde el que se *movió*:

- La bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

- Esto siempre será así sin importar qué causó el movimiento de la bola (incluyendo *fuerzas naturales)*

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.3: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

Esta Regla solo se aplica cuando *es conocido o virtualmente cierto* que el jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en *reposo* o causó su movimiento.

a. Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el jugador levanta su bola en *reposo* o causa que se *mueva*, la bola ha de *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 4.2), **excepto**:

- Cuando el jugador levanta la bola bajo una Regla para aliviarse o para *reponer* la bola en otro punto (ver Reglas 14.2d y 14.2e), o

- Cuando la bola se *mueve* después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el backswing (subida del palo) para un *golpe* y el golpe se completa (Regla 9.1b)

b. 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*, el jugador incurre en **un golpe de penalización.**

Pero, hay cuatro **excepciones**:

Excepción 1 - Jugador Puede Levantar o Mover la Bola: No hay penalización cuando el jugador levanta la bola o causa que se *mueva* bajo una Regla que:

- Permite levantar la bola y *reponerla* en su punto de reposo original,

- Requiere que una bola *movida* se *reponga* en su punto de reposo original, o

- Requiere o permite al jugador dropar o colocar una bola de nuevo o jugar una bola desde un lugar diferente.

Excepción 2 - Movimiento Accidental Antes de Que la Bola sea Encontrada: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola mientras está intentando encontrarla o identificarla (ver Regla 7.4)

Excepción 3 - Movimiento Accidental en el Green: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en el *green* (ver Regla 13.1d), sin importar cómo sucede.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green al Aplicar una Regla: No hay penalización cuando el jugador accidentalmente causa que se *mueva* la bola en cualquier lugar excepto en el *green,* si está realizando acciones razonables para:

- *Marcar* el punto de reposo o levantar o *reponer* la bola, cuando está permitido (ver Reglas 14.1 y 14.2)

- Quitar una *obstrucción 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 bajo una Regla (como haciendo un swing con un palo para comprobar si hay interferencia de alguna condición) o dónde tomar alivio (como determinar el *punto más cercano de alivio completo*), o

- Medir de acuerdo con una Regla (como para decidir el orden de juego de acuerdo con la Regla 6.4).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.4: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

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

Esta Regla solo se aplica cuando *es conocido o virtualmente cierto* que el *contrario* (incluyendo el *caddie del contrario*) levantó la bola en *reposo* del jugador o la hizo *moverse*.

Si el *contrario* juega la bola del jugador como una *bola equivocada*, eso está cubierto por la Regla 6.3c (1), no por esta Regla.

a. Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si el *contrario* levanta o *mueve* la bola del jugador en *reposo*, la bola ha de *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el *contrario* va a conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match (ver Regla 3.2b), o

- Cuando el *contrario* levanta o mueve la bola a petición del jugador porque pretende aplicar una Regla para aliviarse o *reponerla* en otro punto.

b. Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva.

Si el *contrario* levanta o toca deliberadamente la bola del jugador en reposo 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 un *golpe*, un hoyo o el match al jugador, o

- A petición del jugador.

Excepción 2 – Marcando y Levantando la Bola del Jugador en el Green por Error: No hay penalización cuando el *contrario marca* el punto de reposo de la bola del jugador y la levanta en el *green* con la creencia errónea de que es su propia bola.

Excepción 3 – Mismas Excepciones que para el Jugador: No hay penalización cuando el *contrario* accidentalmente causa que la bola se *mueva* mientras lleva a cabo cualquiera de las acciones cubiertas por las Excepciones 2, 3, o 4 de la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.5: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

Si *es conocido o virtualmente cierto* que una *influencia externa* (incluyendo otro jugador en *stroke play (juego por golpes)* u otra bola) levanto o *movió* una bola del jugador:

- No hay penalización, y
- La bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

Esto se aplica tanto si se encuentra o no la bola del jugador.

Pero si no *es conocido o virtualmente cierto* que la bola fue levantada o *movida* por una *influencia externa* y la *bola está perdida,* el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

Si la bola del jugador es jugada por otro jugador como *bola equivocada*, esto está cubierto por la Regla 6.3c(2), no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.6: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido

Esta Regla describe lo que hay que hacer si un *marcador de bola* es levantado o movido antes de *reponer* la bola que está marcando.

a. Bola o Marcador de Bola Debe Ser Repuesto

Si el *marcador de bola* de un jugador es levantado o *movido* de cualquier forma (incluyendo por *fuerzas naturales)* antes de *reponer* la bola, el jugador debe:

- *Reponer* la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o

- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* el punto de reposo original.

b. Penalización por Levantar el Marcador de Bola o Causar que se Mueva.

Si el jugador o su *contrario* en *match play (juego por hoyos),* levanta el *marcador de bola* del jugador o causa que se *mueva* (cuando la bola está levantada y aún no ha sido *repuesta*), el jugador o *contrario* incurre en **un golpe de penalización.**

Excepción – Las Excepciones a la Regla 9.4b y 9.5b se Aplican a Levantar un Marcador de Bola o Causar que se Mueva. En todos los casos en los que el jugador o el *contrario* no incurren en penalización por levantar la bola del jugador o accidentalmente causar que se mueva, tampoco hay penalización por levantar *o mover* accidentalmente el *marcador de bola* del jugador.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.7: *Penalización General* bajo las Reglas 6.3b o 14.7a.

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

Regla 10 – Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

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

10.1 Ejecutando un Golpe

Propósito: *La Regla 10.1 cubre cómo ejecutar un golpe y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un golpe se ejecuta golpeando adecuadamente una bola con la cabeza de un palo. El reto principal es dirigir y controlar el movimiento del palo, balanceándolo libremente sin anclarlo.*

a. Golpeando Adecuadamente la Bola

Al ejecutar un *golpe:*

- El jugador debe golpear adecuadamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que solo haya un contacto momentáneo entre el palo y la bola, no debiendo ser empujada, arrastrada o acucharada.

- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalización.

b. Anclando el Palo

Al ejecutar un *golpe*, el jugador no debe anclar el palo, ya sea:

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, en contacto con cualquier parte de su cuerpo (**excepto** que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan, contra la otra mano o antebrazo), o

- Indirectamente, mediante el uso de un "punto de anclaje", manteniendo un antebrazo en contacto con cualquier parte de su cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

Si el palo, la mano que lo agarra o el antebrazo solo tocan el cuerpo o la ropa del jugador durante el *golpe*, sin que los apoye contra el cuerpo, no se infringe esta Regla.

A efectos de esta Regla, "antebrazo" significa la parte del brazo por debajo del codo e incluye la muñeca.

c. 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.

d. Jugando Bola en Movimiento

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* a una bola en movimiento.

- Una *bola en juego* se está "moviendo" cuando no está en reposo en un punto.
- Si una bola que está en reposo está tambaleándose (algunas veces se dice oscilando) pero permanece o regresa a su punto de reposo original, se considera que está en reposo y no en movimiento.

Pero hay tres **excepciones** donde no hay penalización**:**

Excepción 1 - La Bola Comienza a Moverse justo Después de Que el Jugador Inicie el Backswing (Subida del Palo) para el Golpe: Ejecutando un *golpe* a una bola en movimiento en esta situación está cubierto por la Regla 9.1b y no por esta Regla.

Excepción 2 - Bola Cayendo del Tee: Ejecutando un *golpe* a una bola cayendo de un *tee* está cubierto por la Regla 6.2b (5) y no por esta Regla.

Excepción 3 - Bola Moviéndose en el Agua: Cuando una bola está moviéndose en *agua temporal o en* agua en un *área de penalización:*

- El jugador puede golpear la bola en movimiento sin penalización, o
- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1 o Regla 17 y puede 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 muevan la bola a un lugar mejor.

Penalización por Infringir la Regla 10.1: **P*enalización General***

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

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito*: Un reto fundamental para el jugador es decidir la estrategia y las tácticas para su juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el consejo y otra ayuda que puede recibir durante una vuelta.*

a. 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 bajo la Regla 5.7a o entre las *vueltas* de una competición.

Véase Reglas 22, 23 y 24 (en las modalidades de juego en las que hay *compañeros*, un jugador puede dar *consejo* a su *compañero* o al c*addie de su compañero* y puede pedir *consejo* a su *compañero* o al *caddie de su compañero*).

b. Otra Ayuda

(1) *Indicando la Línea de Juego Cuando la Bola se Va a Jugar Desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green.* Un jugador puede hacer que se le indique su *línea de juego*:

- Colocando a su *caddie* o cualquier otra persona en o cerca de la *línea de juego* para indicarle donde está la *misma*, **pero** esta persona debe retirarse antes de que se ejecute el *golpe*.
- Colocando un objeto (como una bolsa o una toalla) en el *campo* para indicar la *línea de juego,* **pero** el objeto debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*.

(2) *Indicando la Línea de Juego Cuando la Bola Se Va a Jugar Desde el Green*. Antes de ejecutar el *golpe*, solo el jugador y su *caddie* pueden indicar la *línea de juego*, **pero** con estas restricciones:

- El jugador o el *caddie* pueden tocar el *green* con la mano, pie o con cualquier cosa que lleve, pero no debe mejorar las *condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a, y
- El jugador o el *caddie* no debe colocar ningún objeto en ninguna parte del *green* o fuera del mismo para indicar la *línea de juego*. Esto no está permitido, aunque se quite el objeto antes de ejecutar el *golpe*.

Mientras se ejecuta el *golpe,* el *caddie* no se colocará deliberadamente sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador o hará cualquier otra acción (como señalar un punto o hacer sombra en el *green*) para indicar la *línea de juego*.

Excepción – Caddie Atendiendo el Asta de la Bandera: El *caddie* puede colocarse en una posición sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador para atender el *asta de la bandera*.

(3) *No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Tomar el Stance*. Un jugador no debe tomar el *stance* para el *golpe* a ejecutar usando cualquier objeto que haya sido colocado para ayudarle a alínear sus pies o cuerpo, como un palo colocado en el suelo para indicar la *línea de juego.*

Si el jugador toma su *stance* infringiendo esta Regla, no puede evitar la penalización aunque se retire del *stance* y quite el objeto previamente colocado.

(4) *Restricciones del Caddie al Colocarse Detrás del Jugador.* Cuando un jugador comienza a tomar el *stance* para el *golpe* y hasta que se ejecute:

- El *caddie* del jugador no se colocará deliberadamente y por ninguna razón sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola.

- Si el jugador toma su *stance*, infringiendo esta Regla, no puede evitar la penalización al retirarse del *stance*.

Excepción - Bola en el Green: Cuando la bola del jugador está en el *green*, no hay penalización bajo esta Regla si el jugador se retira del *stance* y comienza de nuevo a tomar el stance cuando el *caddie* se ha movido a otra posición.

Véase Reglas 22, 23 y 24: (en las modalidades de juego en las que hay *compañeros*, el *compañero* de un jugador y su *caddie* pueden efectuar las mismas acciones (con las mismas limitaciones) que el *caddie* del jugador bajo las Reglas 10.2b (2) y (4).

(5) *Ayuda Física y Protección de los Elementos.* Un jugador no debe ejecutar un *golpe*:

- Mientras está recibiendo ayuda física de su *caddie* o cualquier otra persona, o

- Con su *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente colocados para protegerle de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Antes de ejecutar el *golpe* se permite esta protección, **excepto** lo prohibido por la Regla 10.2b (3) y (4).

Esta Regla no prohíbe al jugador auto-protegerse de los elementos al ejecutar un *golpe*, como usar ropa de protección o sujetar un paraguas sobre su cabeza.

Penalización por Infringir la Regla 10.2: ***Penalización General***

10.3 Caddies

Propósito*. 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.

a. 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 la *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 tenga el jugador un *caddie*, cualquier otra persona que camina o conduce junto al jugador o que lleva otras cosas para él (como un traje de agua, paraguas o comida y bebida) no es el *caddie* del jugador, a menos que esta persona 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 comparten el caddie, 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.

Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-1 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo u obligando el uso de *caddies* o restringiendo la elección de *caddie*).

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que es ayudado por más de un *caddie* a la vez.

- Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos hoyos, el jugador incurre en la ***penalización general*** en el siguiente hoyo.

b. 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 asta de la bandera* (Regla 13.2b).
- *Marcar* la bola del jugador, levantarla y *reponerla* en el *green* – (Regla 14.1b Excepción y 14.2b).
- Limpiar la bola del jugador (Regla 14.1c).
- Quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* (Regla 15.1 y 15.2).

(2) *Acciones Permitidas Solo con la Autorización del Jugador*. Un *caddie* puede realizar éstas acciones solo cuando las Reglas permiten tomarlas al jugador y solo con la autorización de este (que debe darse específicamente cada vez y no de forma general para la *vuelta*).

- Restaurar las condiciones que han sido empeoradas después de quedar en *reposo* la bola del jugador (Regla 8.1d).
- Cuando la bola del jugador reposa en cualquier lugar que no sea el *green*, levantar la bola del jugador bajo una Regla que requiere que sea *repuesta* o después de que el jugador ha decidido tomar alivio bajo una Regla (Regla 14.1b).

(3) Acciones no Permitidas. Un *caddie* no puede hacer éstas acciones para el jugador:

- Conceder el siguiente *golpe*, un hoyo o el match al *contrario* o acordar con el *contrario* el resultado del match (Regla 3.2).

- Colocarse deliberadamente sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola del jugador, cuando éste comienza a tomar el *stance* para el *golpe* y hasta que este se ejecute (Regla 10.2b (4)) o realizar otras acciones prohibidas por la Regla 10.2b.

- *Reponer* una bola, salvo que el *caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).

- *Dropar* o colocar una bola en un *área de alivio* (Regla 14.3).

- Decidir aliviarse bajo una Regla (como considerar una *bola injugable* bajo la Regla 19 o aliviarse de una *condición anormal del campo* o *área de penalización* bajo la Regla 16.1 o 17); el *caddie* puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero el jugador debe tomar la decisión.

c. El Jugador es Responsable de Las Acciones de Su Caddie e Infracciones de las Reglas

Un jugador es responsable de las acciones de su *caddie* durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, pero no antes o después de una *vuelta.*

Si la acción del *caddie* infringe una Regla o la infringiría si esa misma acción la hiciese el jugador, el jugador incurre en la penalización de esa Regla.

Cuando la aplicación de una Regla depende de si el jugador era conocedor de ciertos hechos, el conocimiento del jugador es tratado como que incluye cualquier cosa conocida por su *caddie*.

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

Propósito: *La Regla 11 describe lo que hay que hacer si la bola en movimiento del jugador golpea a una persona, animal, equipamiento o cualquier otra cosa en el campo. Cuando esto ocurre accidentalmente, no hay penalización y el jugador debe normalmente aceptar esta circunstancia, sea favorable o no, y jugar la bola desde donde queda en reposo. Esta Regla también restringe las acciones que un jugador puede llevar a cabo deliberadamente para afectar dónde podría ir a reposar cualquier bola en movimiento.*

Esta Regla se aplica siempre a una *bola en juego* y en movimiento (ya sea después de un *golpe* o de otra manera), **excepto** cuando una bola ha sido *dropada* en un *área de alivio* y aún no ha llegado a quedar en reposo. Esa situación está cubierta por la Regla 14.3.

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

a. No Hay Penalización para Ningún Jugador

Si la bola en movimiento de un jugador accidentalmente golpea a cualquier persona o *influencia externa*:

- No hay penalización para ningún jugador.
- Esto es válido 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 Stroke Play (Juego por Golpes): Si la bola en movimiento del jugador golpea a otra bola en reposo en el *green* y ambas bolas estaban en el *green* antes del *golpe*, el jugador incurre en **la penalización general (*dos golpes de penalización).***

b. La Bola Debe Jugarse como Reposa.

Si la bola en movimiento de un jugador golpea accidentalmente a cualquier persona o *influencia externa,* la bola debe jugarse como repose, **excepto** en dos situaciones:

Excepción 1 – Cuando la Bola Jugada desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green Queda en Reposo sobre Una Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento: El jugador no debe jugar la bola como repose, sino que debe aliviarse:

- *Cuando la Bola Reposa en Cualquier Sitio que no Sea el Green*: El jugador debe *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia:* El punto estimado justo debajo de donde quedó en *reposo* sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - Debe estar en la misma área del *campo* que el punto de referencia, y

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

- *Cuando la Bola está en el Green*. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado justo debajo de dónde quedó la bola primeramente en *reposo* sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, usando los procedimientos de *reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

Excepción 2 – Cuándo La Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movible (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green: El *golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe de *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), **excepto** en estos dos casos:

- *Bola en Movimiento Golpea a Otra Bola en Reposo o Marcador de Bola en el Green*. El *golpe* cuenta y la bola se juega como repose (ver Regla 11.1a para saber si hay penalización en *stroke play* (*juego por golpes*)).

- *Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente al Asta de la Bandera o a la Persona que la Atiende*. Esta circunstancia está cubierta por la Regla 13.2b (2) y no por esta Regla.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.1: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

a. Cuándo se Aplica esta Regla

Esta Regla solo se aplica cuando *es conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona, es decir cuándo:

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o

- La bola en movimiento golpea a cualquier *equipamiento* u otro objeto (**excepto** un *marcador de bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o de otra manera se puso en movimiento), o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en Match Play (Juego por Hoyos) Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser Embocada:

- La bola en movimiento de un *contrario* que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada* y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola debe ser *embocada* para empatar el hoyo, está cubierta por la Regla 3.2a (1) o 3.2b (1), no por esta Regla.

Para el derecho de un jugador de hacer que una bola o *marcador de bola* sea levantado antes de ejecutar un golpe si cree razonablemente que la bola o *marcador de bola* podría ayudar o interferir con el juego, ver Regla 15.3.

b. Cuándo se Aplica Penalización a un Jugador

- Un jugador incurre en la ***penalización general*** si desvía o detiene de forma deliberada cualquier bola en movimiento.

- Esto es válido si es la bola en movimiento del propio jugador, la del *contrario*, o la de cualquier otro jugador en *stroke play (juego por golpes).*

Excepción - Bola Moviéndose en el Agua: No hay penalización si un jugador levanta su bola moviéndose en agua, en *agua temporal* o *en un área de penalización* cuando va a aliviarse bajo las Reglas 16.1 o 17 (ver Regla 10.1d (Excepción 3))

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

c. 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. El jugador debe aliviarse como sigue:

(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 *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

  - *Punto de Referencia:* El punto estimado donde hubiese quedado la bola en reposo.

  - *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:

  - *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

    - Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y

    - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

- *Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en el Green.* El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde hubiese quedado en *reposo* la bola, usando los procedimientos de *reponer* una bola bajo las Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

- *Cuando la Bola Hubiese Quedado Fuera de Límites.* El jugador debe aliviarse con *penalización* de *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

(2) *Golpe Jugado desde el Green.* El *golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (Ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.2: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

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

Cuando una bola está en movimiento un jugador no debe realizar deliberadamente ninguna de las siguientes acciones para influir en el lugar donde podría quedar en reposo esa bola en movimiento (tanto si es la del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas mediante las acciones indicadas en la Regla 8.1a (como reponer un divot (chuleta) o presionar sobre un área de césped elevado), o

- Levantar o mover:

- Un *impedimento suelto* (ver Regla 15.1a, Excepción 2), o
- Una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2a, Excepción 2).

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

- Un *asta de la bandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *green*, o
- Cualquier otro e*quipamiento* (que no sea una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del *campo*).

Quitar el *asta de la bandera* del *hoyo* (incluyendo el atenderla) con una bola en movimiento está cubierto por la Regla 13.2, y no por esta Regla.

Penalización por Infringir la Regla 11.3: ***Penalización General***

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

IV. Reglas Específicas para Bunkers y Greens (Reglas 12-13)

Regla 12 - Bunkers

Propósito: *La Regla 12 es una Regla específica para bunkers, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba la capacidad del jugador para jugar una bola desde la arena. Para asegurar que el jugador se enfrenta a este desafío, existen ciertas limitaciones relacionadas con tocar la arena antes del golpe y dónde se puede aliviar el jugador cuando la bola está en un bunker.*

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker

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

- Toca la arena del terreno dentro de los márgenes del *bunker,* o
- Está dentro de los márgenes del *bunker* en reposo:
  - Sobre el terreno donde debería normalmente haber arena (y ha sido barrida o arrastrada por el viento o agua), o
  - Dentro o sobre un *impedimento suelto, obstrucción movible, condición anormal del campo u objeto integrante* que toca la arena dentro del *bunker* o está sobre el terreno donde normalmente debería haberla.

Si la bola reposa sobre tierra o césped u otro objeto en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del *bunker* sin tocar la arena, la bola no está en el *bunker*.

Si parte de 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 es interrumpido bajo la Regla 5.7a.

a. Quitando Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles

Antes de jugar una bola desde un *bunker*, un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* bajo la Regla 15.1 y *obstrucciones movibles* bajo la Regla 15.2.

Esto incluye cualquier contacto o movimiento razonable de la arena en el *bunker* que sucede al hacerlo.

b. 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 o para sacar información para el próximo *golpe*, o

- Tocar arena en el *bunker* con un palo:

  - En el área inmediatamente delante o detrás de la bola (**excepto** como está permitido en la Regla 7.1a en la búsqueda adecuada de una bola o bajo la Regla 12.2a al quitar un *impedimento suelto* o una *obstrucción movible*)

  - Al hacer un swing de práctica, o

  - Al hacer el backswing (subida del palo) para ejecutar un *golpe*.

(2) *Cuándo No Hay Penalización por Tocar la Arena:* Excepto lo establecido en (1), esta Regla no prohíbe al jugador tocar la arena en el *bunker* de otras maneras, incluyendo:

- Hundiendo los pies para adoptar el *stance* y hacer un swing de práctica o para ejecutar el *golpe,*
- Alisando el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocando palos, *equipamiento* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Midiendo, *marcando,* levantando, *reponiendo* o llevando a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyándose en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpeando a la arena por frustración o enfado.

Pero, el jugador incurre en la ***penalización general*** si sus acciones al tocar la arena mejoran las *condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a (ver 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* ha sido jugada y queda fuera del *mismo,* el jugador puede:

- Tocar la arena en el *bunker* sin penalización bajo 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:

- El jugador está obligado o puede bajo las Reglas aliviarse por *golpe y distancia dropando* una bola en el *bunker*, o

- La arena en el *bunker* está en la *línea de juego* del jugador para el siguiente *golpe* desde fuera del *bunker*.

Pero si la bola jugada desde el *bunker* regresa al mismo bunker o el jugador toma alivio *dropando* una bola dentro del *bunker,* las restricciones contenidas en las Reglas 12.2b (1) y 8.1a se aplican nuevamente a la *bola en juego* dentro del *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).

Regla 13 – Greens

Propósito: *La Regla 13 es una Regla específica para greens. Los greens están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un asta de bandera para el hoyo en cada green, y en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de áreas del campo.*

13.1 Acciones Permitidas y Requeridas en el Green

Propósito: *Esta Regla permite al jugador hacer cosas en el green que no son normalmente permitidas fuera del mismo, tales como marcar, levantar, limpiar y reponer la bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta. No hay penalización por causar accidentalmente el movimiento de la bola o marcador de bola en el green.*

a. Cuándo Está la Bola en el Green

Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *green*.

Si parte de una bola está de forma simultánea en el *green* y en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

b. Marcando, Levantando y Limpiando la Bola en el Green

Una bola que está en el *green* puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1).
El punto de reposo de la bola debe ser *marcado* antes de ser levantada y la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

c. Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *vuelta* y mientras que el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador puede llevar a cabo estas dos acciones en el *green*, tanto cuando la bola está dentro o fuera del *green*:

(1) *Quitar Arena y Tierra Suelta.* La arena y la tierra suelta del *green* (**pero** no en ninguna otra parte del *campo*) pueden ser quitadas sin penalización.

(2) *Reparar Daños*. Un jugador puede reparar daños en el *green* sin penalización, mediante acciones razonables para restaurar el *green* tanto como sea posible a su estado original, **pero** solo:

- Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arregla piques normal, un *tee,* palo u otro objeto similar del *equipamiento*, y
- Sin demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a)

Pero si el jugador *mejora* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable al restaurarlo a su condición original (como crear una senda o camino hacia el *hoyo* o usando un objeto que no está permitido), el jugador incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 8.1a.

"Daños en el *green*" incluyen cualquier daño causado por una persona o *influencia externa,* como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o depresiones hechas por el *equipamiento* o el *asta de la bandera,*
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de piezas de *césped* y rasguños o depresiones hechos por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas de *animal* o marcas de pezuña*,* y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o *tee*).

Pero "daños en el *green*" no incluyen cualquier daño o condición que resulta de:

- Acciones normales llevadas a cabo para el mantenimiento del *green* (tales como agujeros de aireación y ranuras de corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como malas hierbas o áreas sin césped, enfermas o de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo.*

d. Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en el Green

Hay dos Reglas específicas para una bola o un *marcador de bola* que se mueven en el *green.*

(1) *No Hay Penalización por Mover Accidentalmente la Bola*: No hay penalización si el jugador, un *contrario* u otro jugador en *stroke play (juego por golpes), mueve* accidentalmente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green.*

El jugador debe:

- *Reponer* la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un m*arcador de bola* para *marcar* el punto de reposo original.

Excepción – La Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando la Bola Comienza a Moverse Durante el Backswing (Subida del Palo) o el Golpe y el Golpe se Ejecuta (ver Regla 9.1b)

Si el jugador o el *contrario* levantan deliberadamente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green,* ver Regla 9.4 o Regla 9.5 para averiguar si hay penalización.

(2) Cuándo Hay que Reponer Una Bola Movida por Fuerzas Naturales. Si la causa del movimiento de la bola del jugador en el *green* son *fuerzas naturales*, el punto desde donde el jugador debe jugar el siguiente *golpe* depende de si la bola ya había sido levantada y *repuesta* en su posición original:

- *Bola Ya Levantada y Repuesta.* La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), aunque la causa del movimiento fueran *fuerzas naturales* y no el jugador, el *contrario* o una *influencia externa* (Regla 9.3, Excepción).

- *Bola Aun No Levantada y Repuesta.* La bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo (ver Regla 9.3)

e. Prohibido Probar el Green de Forma Deliberada.

Durante una *vuelta* y mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, un jugador no debe emprender deliberadamente ninguna de estas acciones para probar el *green* o un *green equivocado*:

- Frotar la superficie, o

- Rodar una bola.

Excepción – Probando Greens Entre El Juego de Dos Hoyos: Entre el juego de dos hoyos un jugador puede frotar la superficie o rodar una bola en el *green* del hoyo que acaba de terminar y en cualquier *green* de práctica (ver Regla 5.5b).

Penalización por Probar el *Green* o un *Green Equivocado* Infringiendo la Regla 13.1e: *Penalización General*.

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

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo I-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local prohibiendo que un jugador haga rodar una bola en el *green* del hoyo que acaba de completar).

f. Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

(1) *Significado de Interferencia por Green Equivocado*. Existe interferencia bajo esta Regla cuando:

- Cualquier parte de la bola del jugador toca un *green equivocado* o reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *green equivocado,* o

- Un *green equivocado* interfiere físicamente en el área de swing o del *stance* pretendido por el jugador.

(2) *Obligatorio Aliviarse*. Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

El jugador debe aliviarse sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia*: El *punto más cercano de alivio total* en la misma *área del campo* donde la bola original quedo en reposo.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:* La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:*

  - Debe estar en el la misma *área del campo* que el punto de referencia,

  - No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Debe haber alivio total de toda la interferencia del *green equivocado*.

(3) No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable. No hay alivio bajo la Regla 13.1f cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias existentes.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo D-3 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *green equivocado* que solo interfiere con el área de *stance* pretendido).

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 13.1: Penalización General bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

13.2 El Asta de la Bandera

Propósito: *Esta Regla cubre las opciones del jugador relacionadas con el asta de la bandera. El jugador puede dejarla en el hoyo o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de ser jugada la bola), pero tiene que decidirse antes del*

golpe. Normalmente no hay penalización si una bola en movimiento golpea al asta de la bandera.

Esta Regla se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *campo*, tanto si está dentro como fuera del *green*.

a. Dejando el Asta de la Bandera en el Hoyo

(1) *El jugador Puede Dejar el Asta de la Bandera en el Hoyo.* El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo,* por lo que es posible que la bola en movimiento golpee el *asta de la bandera*.

Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador debe decidir entre*:*

- Dejar *el asta de la bandera* como la encuentra en el *hoyo* o moverla para centrarla y dejarla en esa posición, o
- Volver a poner el *asta de la bandera* en el hoyo, si había sido quitada.

En cualquier caso:

- El jugador no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *asta de la bandera* a una posición en la que no esté centrada en el *hoyo*.
- Si el jugador lo hace y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera*, incurrirá en la ***penalización general.***

(2) *No Hay Penalización si la Bola Golpea al Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo*: Si el jugador ejecuta un *golpe* con el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo* y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera:*

- No hay penalización (excepto lo previsto en (1)), y
- La bola debe jugarse como repose.

(3) *Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo Mientras la Bola está en Movimiento.* Después de ejecutar un *golpe* y con el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo*:

- El jugador y su *caddie* no deben deliberadamente mover o quitar el *asta de la bandera* para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo (como para evitar que la bola golpee al *asta de la bandera*). Si esto ocurre, el jugador incurre en la ***penalización general.***

- **Pero** no hay penalización si el jugador, encontrándose el *asta de la bandera* en el *hoyo*, la mueve o quita por cualquier otra razón, como cuando razonablemente cree que la bola en movimiento no golpeará el *asta de la bandera* antes de quedar en reposo.

(4) *Limitación de Otros Jugadores Respecto a Mover o Quitar el Asta de la Bandera Cuando el Jugador Ha Decidido Dejarla en el Hoyo.* Cuando el jugador ha dejado el *asta de la bandera* en el *hoyo* y no ha autorizado a nadie a atenderla (ver Regla 13.2b (1)), cualquier otro jugador no debe moverla o quitarla deliberadamente para afectar dónde la bola en movimiento del jugador podría quedar en reposo.

- Si otro jugador o su *caddie* lo hacen antes o durante el *golpe* y el jugador ejecuta el *golpe* sin darse cuenta o mientras la bola del jugador está en movimiento después del *golpe*, ese otro jugador incurre en la ***penalización general***.

- **Pero** no hay penalización si el otro jugador o su *caddie* mueven o quitan el *asta de la bandera* por cualquier otro motivo, como cuando:

  - Razonablemente, cree que la bola en movimiento del jugador no golpeará el *asta de la bandera* antes de quedar en reposo, o

  - No sabe que el jugador está a punto de jugar o que la bola del jugador está en movimiento.

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

b. Quitando el Asta de la Bandera del Hoyo

(1) *El Jugador Puede Tener el Asta de la Bandera Quitada del Hoyo*: El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *asta de la bandera* quitada del *hoyo*, para que su bola en movimiento no la golpee estando en el hoyo.

Antes de ejecutar el *golpe* el jugador debe decidir:

- Tener el *asta de la bandera* quitada del *hoyo* antes de jugar la bola, o

- Autorizar a alguien a atender el *asta de la bandera*, lo que significa quitarla de la siguiente manera:

- Primero, sosteniendo el *asta de la bandera*, en, por encima o al lado del *hoyo* antes y durante el *golpe*, con el propósito de mostrar al jugador dónde está el *hoyo*, y

- Posteriormente, quitar el *asta de la bandera* después de que se ha ejecutado el *golpe*.

Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *asta de bandera* si:

- El *caddie* del jugador está sosteniendo el *asta de la bandera*, que se encuentra dentro, encima o al lado del *hoyo* o está próximo al *hoyo* mientras se realiza el *golpe*, incluso si el jugador no es conocedor de que el *caddie* está haciéndolo.

- El jugador pide a cualquier persona que le atienda el *asta de la bandera* y esa persona accede, o

- El jugador ve a otra persona sosteniendo el *asta de la bandera*, que se encuentra dentro, por encima o al lado del *hoyo*, o la persona está próxima al *hoyo* y el jugador ejecuta el *golpe* sin pedirle que se aleje o que deje el *asta de la bandera* en el *hoyo.*

(2) *Qué Hacer Si la Bola Golpea al Asta de la Bandera o a la Persona Que la Atiende*. Si la bola en movimiento del jugador golpea el *asta de la bandera* 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 esto ocurrió de una manera accidental o deliberada:

- *La Bola Golpea Accidentalmente al Asta de la Bandera o a la Persona Que la Quitó o Está Atendiéndola.* Si la bola en movimiento del jugador golpea accidentalmente el *asta de la bandera* o a la persona que la quitó o está atendiéndola (o cualquier objeto que la persona tenga), no hay penalización y la bola debe jugarse como reposa.

- *La Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona Que Atiende el Asta de la Bandera.* Si la persona que está atendiendo el *asta de la bandera*, deliberadamente desvía o detiene la bola del jugador en movimiento, se aplica la Regla 11.2c:

  - *Dónde se Juega la Bola.* El jugador no debe jugar la bola como reposa y en su lugar debe tomar alivio bajo la Regla 11.2c.

  - *Cuándo Hay Penalización.* Si la persona que deliberadamente desvió o detuvo la bola 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 *asta de la bandera* quitada, que deliberadamente se colocó o se dejó en el suelo, en un lugar elegido para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *asta de la bandera* atendida, que la persona, deliberadamente no la quita del *hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola.
- La persona que atiende o quita el *asta de la bandera* (o cualquier objeto que la persona tenga), cuando deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

Excepción – Restricciones al Mover el Asta de Bandera Deliberadamente para Afectar a una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

c. Bola Reposando Contra el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo

Si la bola de un jugador queda en *reposo* contra el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo*:

- Si cualquier parte de la bola está en el *hoyo* y por debajo de la superficie del *green*, se considerará que la bola está *embocada,* incluso si no se encuentra toda ella por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola se encuentra en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*:
  - La bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
  - Si el *asta de la bandera* se quita y la bola se *mueve* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja del hoyo), no hay penalización y la bola debe *reponerse* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 13.2: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

En *stroke play (juego por golpes)*, el jugador está **descalificado** si no *emboca* como se requiere en la Regla 3.3c.

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

a. Tiempo de Espera para Ver Si la Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de la bola de un jugador sobrepasa el borde del *hoyo*:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *hoyo* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del hoyo.

- Si la bola cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*.

- Si la bola no ha caído dentro del *hoyo* en este tiempo de espera:

  - Se considera que está en reposo.

  - Si, posteriormente, la bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, **pero** incurre en **un golpe de penalización,** que debe ser añadido al resultado del *hoyo*.

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

Si una bola que sobrepasa el borde del *hoyo* es levantada o *movida* antes de finalizar el tiempo de espera bajo la Regla 13.3a, se considera que estaba en reposo:

- La bola debe ser *repuesta* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

- El tiempo de espera bajo la Regla 13.3a deja de ser de aplicación a la bola. (Ver Regla 9.3 sobre qué hacer si la bola *repuesta* es *movida* debido a *fuerzas naturales*).

Si el *contrario* en *match play (juego por hoyos)* u otro jugador en *stroke play (juego por golpes)*, deliberadamente levanta o *mueve* la bola del jugador que sobrepasa el borde del *hoyo* antes de transcurrir el tiempo de espera:

- En *match play (juego por hoyos*), la bola del jugador se considera que ha sido *embocada* con el *golpe* anterior y no hay penalización para el *contrario* bajo la Regla 11.2b.

- En *stroke play (juego por golpes*), el jugador que levantó o movió la bola incurre en la ***penalización general*** **(dos golpes de penalización)**. La bola debe *reponerse* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

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

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

***Propósito**: La Regla 14 cubre cuándo y cómo el jugador puede marcar el punto de una bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.*

- *Cuándo una bola levantada o movida debe reponerse, la misma bola debe ser colocada en su punto de reposo original.*

- *Cuándo se toma alivio, al aliviarse con o sin penalización, una bola sustituta o la bola original deben droparse en un área de alivio específico.*

Un error cometido al aplicar estos procedimientos se puede corregir sin penalización antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalización si juega la bola desde lugar equivocado.

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

Esta Regla se aplica a la acción de "levantar" deliberadamente la bola en reposo de un jugador, que incluye levantarla con la mano, rotarla o de otra manera causar deliberadamente moverla de su punto de reposo.

a. El Punto de Reposo de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta Debe Ser Marcado

Antes de levantar una bola de acuerdo con una Regla que requiere que se *reponga* en su punto de reposo original, el jugador debe *marcar* ese punto, lo que significa:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o

- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Si *marca* ese punto con un *marcador de bola*, después de *reponer* la bola, el jugador debe retirar el *marcador de bola* antes de ejecutar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* ese punto, *marca* ese punto de forma incorrecta o ejecuta un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, el jugador incurre en **un golpe de penalización.**

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

Cuando una bola es levantada para tomar alivio bajo una Regla, el jugador no está obligado a *marcar* el punto de reposo antes de levantar la bola.

b. Quién Puede Levantar la bola

La bola del jugador puede ser levantada bajo las Reglas solo por:

- El jugador o,
- Alguien autorizado por el jugador, **pero** esta autorización debe ser dada cada vez que la bola es levantada, no pudiendo ser concedida de una manera general para toda la *vuelta.*

Excepción – El Caddie Puede Levantar la Bola de Jugador en Green Sin Autorización: Cuando la bola del jugador está en *green*, su *caddie* puede levantarla sin la autorización del jugador.

Si el *caddie* levanta la bola sin autorización cuando está fuera de *green*, el jugador incurre en **un golpe de penalización** (ver Regla 9.4)

c. Limpiando una Bola Levantada

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro sitio, se puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- *Para Ver Si Está Cortada o Agrietada*. No se permite limpiar (ver Regla 4.2c(1)).
- *Para identificarla*. Se permite limpiar lo necesario para identificarla (ver Regla 7.3).
- *Porque Interfiere con el Juego*. No se permite limpiar (ver Regla 15.3b(2)).
- *Para Comprobar Si Reposa en una Condición Donde el Alivio Está Permitido*. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia una bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización.**

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

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo

Está Regla se aplica cuando una bola es levantada o movida y una Regla requiere que sea *repuesta* en un punto.

a. Debe Ser Usada 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 sea deliberadamente el causante de ello,
- La bola original está cortada o agrietada (ver Regla 4.2c),
- Al reanudar el juego después de haber sido interrumpido (ver Regla 5.7d), o
- La bola original fue jugada por otro jugador como *bola equivocada* (ver Regla 6.3c (2))

b. Quién Debe Reponer la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta

(1) Quién Puede Reponer la Bola: La bola del jugador debe ser *repuesta* bajo las Reglas por:

- El jugador, o
- Cualquier persona que levantó la bola o causó su movimiento, (incluso si esa persona no estaba autorizada a hacerlo bajo las Reglas).

Si el jugador juega una bola *repuesta* por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un golpe de penalización.**

(2) Cómo Debe Reponerse la Bola. La bola debe ser *repuesta* colocándola en el punto requerido de reposo y dejándola caer para que permanezca en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta pero en el punto requerido, incurre en **un golpe de penalización.**

c. Punto en el Que Hay Que Reponer la Bola

La bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), **excepto** cuando la bola debe reponerse en un punto diferente bajo las Reglas 14.2d (2) y 14.2e.

Si la bola estaba en *reposo s*obre, debajo o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integral, objeto de límites,* u objeto natural fijo o en crecimiento:

- El "punto de reposo original" de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.

- Esto significa que la bola ha de *reponerse* 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.

d. Dónde Reponer la Bola Cuando se Altera el Lie Original

Si el *lie* de una bola que se ha levantado o *movido* y que debe ser *repuesta* ha sido alterado, el jugador debe *reponerla* de esta forma:

(1) <u>*Bola en Arena*</u>. Cuando estaba en arena, sea dentro de un *bunker* o en cualquier otra parte del *campo*:

- Al *reponer* la bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2c), el jugador debe recrear el *lie* original lo máximo posible.

- Al recrear el *lie*, si la bola estaba cubierta por arena, el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la misma.

Si el jugador no recrea el *lie* infringiendo esta Regla, el jugador ha jugado desde un *lugar equivocado*.

(2) <u>*Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena*</u>. Cuando la bola se encontraba en cualquier otro lugar que no sea en arena, el jugador debe *reponerla* colocándola en el punto más cercano con un *lie* lo más similar al lie original, que esté:

- Dentro de la *longitud de un palo* de su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), (ver Regla 14.2c)

- No más cerca del *hoyo*, y

- En la misma *área del campo* que el punto de reposo.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *lie* original pero no sabe cómo era ese *lie*, debe estimar el lie original y *reponer* la bola bajo (1) o (2).

Excepción – Para Lies Alterados Mientras el Juego Está Interrumpido y la Bola Ha Sido Levantada, ver Regla 5.7d.

e. Qué Hacer si La Bola Repuesta No Se Queda en el Punto de Reposo Original.

Si un jugador intenta *reponer* la bola, pero no se queda en el punto de reposo original, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola no se queda en ese punto esta segunda vez, 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 tanto 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 Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 14.2: Penalización *General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio

Esta Regla se aplica cuando un jugador tiene que *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla, incluyendo cuando el jugador debe completar el tomar alivio colocando una bola bajo la Reglas 14.3c (2).

Si un jugador *mejora* el *área de alivio* antes o cuando *dropa* una bola, ver Regla 8.1.

a. Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola.

Esto significa que el jugador puede utilizar cualquier bola cada vez que *dropa* o coloca una bola bajo esta Regla.

b. La Bola Debe Droparse Correctamente

El jugador debe *dropar* una bola correctamente, lo que significa que debe cumplir estas tres condiciones:

(1) *El Jugador Debe Dropar La Bola.* La bola debe ser *dropada* únicamente por el jugador. Ni el *caddie* del jugador ni nadie más puede hacerlo.

(2) *La Bola Debe Droparse Directamente desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o al Equipamiento.* El jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla para que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar dónde la bola quede en reposo, y

- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno.

"Altura de la Rodilla" significa la altura de la rodilla del jugador cuando está en pie.

(3) *La Bola Debe Ser Dropada en el Área de Alivio.* La bola debe ser *dropada* en el *área de alivio*. El jugador puede permanecer dentro o fuera del *área de alivio* cuando *drope* la bola.

Si una bola es *dropada* de una manera incorrecta o incumple uno o más de estos tres requerimientos:

- El jugador debe *dropar* una bola de nuevo correctamente, y no hay un número máximo de veces en los que el jugador debe hacerlo.

- Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c (2).

Si el jugador no *dropa* de nuevo y en su lugar ejecuta un *golpe* a la bola desde donde quedó en reposo después de ser *dropada* de una manera incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *área de alivio*, el jugador incurre en ***un golpe de penalización*** (pero no ha jugado desde un *lugar equivocado* bajo la Regla 14.7a).

- **Pero** si la bola fue jugada desde fuera del *área de alivio*, o después fue colocada cuando debía ser *dropada* (no importa desde donde fue jugada), el jugador incurre en la ***penalización general***.

c. Bola Dropada Correctamente Debe Quedar en Reposo en el Área de Alivio

Esta Regla se aplica solo cuando una bola es *dropada* correctamente bajo la Regla 14.3b

(1) *El jugador Ha Tomado Alivio Cuando la Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo en el Área de Alivio.* La bola debe quedar en reposo en el *área de alivio*.

No importa si la bola, después de tocar el suelo, toca cualquier persona, *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo:

- Si la bola queda en reposo en el *área de alivio*, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como reposa.

- Si la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe seguir los procedimientos contenidos en la Regla 14.3c (2).

En cualquier caso, no hay penalización para ningún jugador si una bola *dropada* correctamente golpea de forma accidental cualquier persona, *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo.

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

(2) *Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio*. Si la bola queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe *dropar* una bola correctamente una segunda vez.

Si esa bola también queda en reposo fuera del *área de alivio*, el jugador debe terminar de tomar alivio colocando una bola cumpliendo los procedimientos de *reponer* una bola contenidos en las Reglas 14.2b (2) y 14.2e:

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó por primera vez el terreno.

- Si al colocarla no permanece en reposo en ese punto, el jugador debe volver a colocarla en ese punto una segunda vez.

- Si al colocarla una segunda vez tampoco permanece en ese punto, el jugador debe colocar una bola en el punto más cercano donde la bola quede en reposo, sujeto a los limites contenidos en la Regla 14.2e.

d. Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

A efectos de esta Regla, una bola *dropada* es "deliberadamente desviada o detenida" cuando:

- Una persona, deliberadamente, toca la bola en movimiento después de tocar el terreno, o

- La bola en movimiento golpea cualquier *equipamiento* u otro objeto o cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado de forma deliberada en una localización específica para que dicho *equipamiento*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

Cuando una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (tanto si la bola está dentro del área de alivio o fuera del *área de alivio*) antes de quedar en reposo:

- El jugador debe *dropar* una bola de nuevo, usando los procedimientos de la Regla 14.3b (que indica que la bola que fue deliberadamente desviada o detenida no cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c (2)).

- Si la bola fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier jugador o su *caddie*, ese jugador incurre en la **penalización general**.

Excepción – Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que la Bola Quede en Reposo en el Área de Alivio: Si una bola *dropada* correctamente es deliberadamente desviada o detenida (tanto si la bola está dentro del área de alivio o fuera del *área de alivio*) cuando no hay posibilidad razonable de que la bola quede en reposo en el *área de alivio*:

- No hay penalización para ningún jugador, y

- La bola *dropada* se considera como si hubiese quedado en reposo fuera del *área de alivio* y cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que una bola sea colocada bajo la Regla 14.3c (2)).

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado o Jugar un Bola que fue Colocada en Lugar de Dropada Infringiendo la Regla 14.3: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a.

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

Véase Regla 22.2 (en *Foursomes*, cualquier *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* se trata como la acción del jugador); **23.5** (en *Four-Ball*, cada *compañero* puede actuar para el *bando* y la acción del *compañero* con respecto a la bola o *equipamiento* del jugador se trata como acción del jugador).

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

Cuando una *bola en juego* de un jugador es levantada del *campo* o está *perdida* o *fuera de límites*, la bola deja de estar *en juego*.

El jugador vuelve a tener una *bola en juego* nuevamente solo cuando:

- Juega la bola original u otra bola desde el *área de salida, o*
- *Repone, dropa* o coloca la bola original u otra bola en el *campo* con la intención de que esa bola esté *en juego*.

Si el jugador pone una bola en el *campo* de cualquier manera y con la intención de ponerla *en juego*, la bola está *en juego* incluso si fue:

- *Sustituyendo* la bola original cuando no estaba permitido bajo las Reglas, o
- Al *reponer, dropar* o colocar: (1) en *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

Una bola *repuesta* está *en juego,* aunque no se haya quitado el *marcador de bola* que se encuentra *marcando* la posición de la bola.

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar la Bola

a. El Jugador Puede Levantar la Bola Antes de Jugarla para Corregir un Error

Cuando un jugador ha *sustituido* su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido bajo las Reglas o la *bola en juego* del jugador fue *repuesta*, *dropada* o colocada: (1) en *lugar equivocado o fue a reposar a un lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable:

- El jugador puede levantar la bola sin penalización y corregir el error.
- **Pero** esto solo se permite antes de jugar la bola.

b. Cuándo Puede el Jugador Cambiar a Una Regla de Alivio Diferente o Cambiar de Opción de Alivio al Corregir el Error Cometido al Aliviarse

Al corregir un error cometido al tomar alivio, si el jugador debe aplicar la misma Regla y la misma opción de alivio inicialmente usada o puede cambiar a una Regla diferente o a una opción de alivio diferente, depende de la naturaleza del error:

(1) *Cuando la Bola Fue Puesta En Juego bajo Una Regla No Aplicable*.

- Al corregir el error, el jugador puede utilizar cualquier Regla aplicable a la situación.
- Por ejemplo, si el jugador equivocadamente tomo alivió de bola injugable en un *área de penalización* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error *reponiendo* la bola (si se levantó) según la Regla 9.4 o aliviándose con

penalización bajo la Regla 17, pudiendo usar cualquier opción de alivio que se pueda aplicar a esa situación bajo esa Regla.

(2) *Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla Aplicable pero La Bola Fue Dropada o Colocada En Lugar Equivocado.*

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio bajo esa misma Regla, pero puede utilizar cualquier opción de alivio bajo esa Regla que se aplique a su situación.

- Por ejemplo, si al tomar alivio de una *bola injugable*, el jugador usó la Regla de opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y, equivocadamente, *dropó* la bola fuera del *área de alivio* requerida, para corregir el error, el jugador debe aliviarse bajo la Regla 19.2, pero puede usar cualquiera de las opciones de alivio de la Regla 19.2a, b o c.

(3) *Cuando la Bola Fue Puesta en Juego bajo Una Regla Aplicable y Fue Dropada o Colocada En Lugar Correcto, pero la Regla Requiere Que la Bola Sea Dropada o Colocada Nuevamente.*

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio con la misma opción de alivio bajo esa Regla.

- Por ejemplo, si al tomar alivio por una *bola injugable*, el jugador empleó la opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y la bola fue (1) *dropada* en el *área de alivio* correcta, pero (2) se *dropó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o la bola fue a reposar fuera del *área de alivio* (ver Regla 14.3c), al corregir el error el jugador debe continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y debe usar la misma opción de alivio (alivio lateral bajo la Regla 19.2c).

c. No Hay Penalización por Levantar una Bola para Corregir un Error

Cuando se levanta una bola para corregir un error bajo la Regla 14.5a:

- El jugador no tiene penalización por las acciones relacionadas con esa bola y ocurridas después de que el error fue descubierto y antes de levantarla, como por ejemplo *moverla* accidentalmente (ver Regla 9.4b)

- **Pero** si esas mismas acciones también infringieron una Regla relacionada con la bola que se puso *en juego* para corregir el error (como cuando las acciones tomadas también *mejoraron* las *condiciones que afectan al golpe* para ambas bolas, la bola ahora *en juego* y la bola original antes de ser levantada), la penalización se aplica a la bola ahora *en juego*.

14.6 Jugando El Siguiente Golpe Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que un jugador está obligado o tiene permitido bajo las Reglas a ejecutar el siguiente *golpe* desde donde se jugó el *golpe* anterior (es decir, cuando toma alivio bajo *golpe y distancia* o juega de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

- Cómo el jugador debe poner una *bola en juego* depende del *área del campo* en que se jugó el *golpe* anterior.

- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

a. 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.

b. Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área De Penalización o Bunker

La bola original u otra bola debe *droparse* dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia*: El punto donde se jugó el *golpe* anterior (el cual si no es conocido debe ser estimado).

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *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.

c. Golpe Anterior Jugado desde el Green

La bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *golpe* anterior, (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.6: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a.

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

14.7 Jugando Desde Lugar Equivocado

a. Lugar Desde Dónde Hay que Jugar la Bola

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe jugar cada *golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas obligan o permiten al jugador jugar una bola desde otro lugar (ver Regla 9.1).

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

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

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

b. Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) *El Jugador Debe Decidir Si Completar el Hoyo con la Bola Jugada desde Lugar Equivocado o Corregir el Error Jugando Desde el Lugar Correcto.* Lo que deberá hacer el jugador a continuación, depende de si podría existir una *grave infracción* – es decir, si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *lugar equivocado*.

- *No Es Grave Infracción*. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.

- *Es Grave Infracción.*

  - El jugador debe corregir el error completando el hoyo con una bola jugada desde el lugar correcto, de acuerdo con las Reglas.

  - Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un golpe para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la vuelta, antes de entregar la *tarjeta de resultados*, el jugador está **descalificado.**

- *Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave o No*. El jugador debería terminar el hoyo con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto conforme a las Reglas.

(2) *Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al Comité*. Si el jugador intenta corregir el error bajo (1) jugando una bola desde un lugar correcto:

- El jugador debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta de resultados*.

- Esto se aplica tanto si el jugador terminó el hoyo con solo esa bola, como si la terminó con dos bolas (e incluso si el resultado para el hoyo es el mismo con ambas bolas).

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, está **descalificado**.

(3) *Cuando el Jugador Intentó Corregir el Error, el Comité Decidirá el Resultado del Jugador para el Hoyo*. El resultado del jugador para el hoyo depende de si el *Comité* decide que había una *grave infracción* al jugar la bola original desde *lugar equivocado*:

- *No Había Grave Infracción:*

  - Cuenta el resultado con la bola jugada desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la ***penalización general*** bajo la Regla 14.7a (lo que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).

  - Si se jugó una segunda bola, todos los *golpes* ejecutados con esa bola (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización incurrido únicamente al jugar esa bola) no cuentan.

- *Grave Infracción*

  - Cuenta el resultado con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la ***penalización general*** bajo la Regla 14.7a (que significa que debe sumar **dos golpes de penalización** al resultado con esa bola).

  - El *golpe* ejecutado al jugar la bola original desde un *lugar equivocado* y cualquier golpe más jugado con esa bola (incluyendo los golpes ejecutados y cualquier *golpe de penalización* únicamente al jugar esa bola) no cuentan.

  - Si la bola jugada para corregir el error también se jugó desde *lugar equivocado*:

    - Si el *Comité* decide que no era una *grave infracción*, el jugador incurre en la ***penalización general*** **(dos golpes más de penalización)** bajo la Regla 14.7a, significando un **total de cuatro golpes de penalización -** que deben ser añadidos al resultado con esa bola (dos por jugar la bola original desde *lugar equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *lugar equiv*ocado).

- Si el *Comité* decide que era una *grave infracción*, el jugador está **descalificado**.

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: *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 se mueva la bola.*

15.1 Impedimentos Sueltos

a. Quitar Impedimento Suelto

Sin penalización, un jugador puede quitar un *impedimento suelto* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y se puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *equipamiento*).

Pero hay dos **excepciones:**

Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Hay que Reponer la Bola: Antes de *reponer* una bola que ha sido levantada o *movida* de cualquier sitio excepto en el *green*:

- Un jugador no debe quitar deliberadamente un *impedimento suelto* que, si lo *quitase* cuando la bola estaba en reposo, probablemente habría causado que la bola se *moviese*.

- Si lo hace, incurre en **un golpe de penalización, pero** no se necesita reponer el *impedimento suelto*.

Esta Excepción se aplica durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a. No se aplica a un *impedimento suelto* que se quita como resultado de *marcar* el punto de reposo de una bola o al levantar, *mover* o *reponer* o causar el movimiento de una bola.

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Sueltos para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3)

b. Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* un jugador *mueve* su bola:

- La bola debe *reponerse* en su posición original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

- Si la bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* (ver Regla 13.1d) o en el *área de salida* (ver Regla 6.2b (6)), el jugador incurre en **un golpe de penalización** bajo la Regla 9-4b, **excepto** cuando se aplica la Regla 7.4 (no hay penalización para una bola *movida* durante la búsqueda) o cuando otra excepción se aplica a la Regla 9.4b.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.1: Penalización *General* Bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

15.2 Obstrucciones Movibles

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

No proporciona alivio de *obstrucciones inamovibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 16.1), ni *objetos de límites,* ni *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

a. Alivio de Obstrucciones Movibles

(1) *Quitar Obstrucción Movible*. Se puede quitar una *obstrucción movible*, sin penalización, de cualquier parte del *campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

Pero hay dos **excepciones:**

Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el Área de Salida (ver Reglas 6.2b (4) y 8.1a (1)).

Excepción 2 – Restricciones 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 de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado) (ver Regla 14.2).

(2) *Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la Obstrucción Movible en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green.* El jugador puede, sin penalización, levantar la bola,

retirar la *obstrucción movible* y *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia*. El punto estimado está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la *obstrucción movible*.

- *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.

(3) *Alivio Cuando la Bola Está Dentro o Sobre la Obstrucción Movible en el Green.* El jugador puede, sin penalización, tomar alivio:

- 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* dentro o sobre la *obstrucción movible,* utilizando los procedimientos para reponer una bola de las Reglas 14.2b (2) y 14.2e para *reponer* una bola.

b. Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre Obstrucción Movible

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero *es conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo dentro o sobre una *obstrucción movible* en el *campo*, el jugador puede aliviarse como sigue, en lugar de tomar alivio por *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse, sin penalización, bajo la Regla 15.2a (2) o 15.2a (3), utilizando el punto estimado inmediatamente debajo de donde la bola cruzó por última vez el margen de la *obstrucción 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* dentro o sobre una *obstrucción movible* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.2: *Penalización General* Bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

a. Bola en el Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a solo se aplica a una bola en *reposo* en el *green* y no en ningún otro lugar en el *campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en el *green* puede ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detenerla cerca del *hoyo*) el jugador puede:

- *Marcar* el punto de reposo de la bola y levantarla bajo la Regla 13.1b si es suya o, si es de otro jugador, requerir que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1).

- La bola levantada debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

Solo en *stroke play (juego por golpes)*:

- Un jugador al que le piden levantar la bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero, y

- Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a cualquier jugador y ese jugador posteriormente juega estando la bola que ayuda en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la ***penalización general* (dos golpes de penalización).**

b. Bola en Cualquier Área del Campo Que Interfiere en el Juego

(1) *Significado de Interferencia por la Bola de Otro Jugador*. Existe interferencia bajo esta Regla cuando la bola en *reposo* de otro jugador:

- Podría interferir en el área de swing pretendido o área de *stance* pretendido, o

- Está sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador, de tal forma que, teniendo en cuenta el *golpe* que pretende hacer el jugador, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento del jugador la golpee, o

- Está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *golpe*.

(2) *Cuándo Está Permitido el Alivio por Bola que Interfiere*. Si un jugador cree razonablemente que una bola de otro jugador en cualquier parte del campo podría interferir en su propio juego:

- El jugador puede requerir al otro jugador que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1), la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b) y debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2).

- Si el otro jugador no *marca* el punto de reposo antes de levantar la bola o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalización**.

- Solo en *stroke play (juego por golpes),* un jugador al que le piden levantar su bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Un jugador no puede levantar su bola bajo esta Regla basado únicamente en su propia creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Si el jugador levanta su bola cuando no ha sido requerido a hacerlo por otro jugador (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b), el jugador incurre en **un golpe de penalización**.

c. Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, el jugador puede:

- Mover a otro lugar el *marcador de bola* si es suyo, o

- Si el *marcador de bola* es de otro jugador, requerirle que lo aparte, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola bajo las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición original, como usando la longitud de una o más cabezas de palo.

La bola levantada debe *reponerse* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2) o el *marcador de bola* para *marcar* ese punto.

Penalización por Infringir Regla 15.3: ***Penalización General.***

Esta penalización también se aplica si el jugador:

- Ejecuta un *golpe* sin esperar a que se levante o mueva una bola o *marcador de bola* que ayuda, después de darse cuenta de que otro jugador: (1) intentó levantarla o moverla de acuerdo con esta Regla o (2) había requerido que otra persona lo hiciera, o

- Si rehúsa a levantar su bola o mover su *marcador de bola* cuando es requerido a hacerlo y otro jugador, cuyo juego podría haber sido ayudado o interferido, realiza un *golpe.*

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.3: *Penalización General* Bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

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

Propósito: *La Regla 16 cubre cuándo y cómo el jugador puede aliviarse sin penalización jugando una bola desde un lugar diferente, como cuando hay interferencia de una condición anormal del campo o una condición de animal peligroso.*

- *Estas condiciones no se consideran parte del desafío de jugar el campo y normalmente se permite el alivio sin penalización, excepto en un área de penalización.*

- *El jugador normalmente se alivia dropando una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de alivio total.*

Esta Regla también cubre el alivio sin penalización cuando una bola del jugador está empotrada en su propio pique en el área general.

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, por interferencia de *agujeros de animales, terreno en reparación, obstrucciones inamovibles* o *agua temporal:*

- Estas se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia Definición.

- Esta Regla no proporciona alivio de *obstrucciones movibles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalización bajo la Regla 15.2a) u *objetos de límites* y *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalización).

a. Cuándo se Permite el Alivio

(1) *Significado de Interferencia de una Condición Anormal del Campo*.

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *condición anormal del campo*,

- Una *condición anormal del campo* interfiere físicamente en el área del *stance* pretendido o del swing pretendido por el jugador, o

- Solo cuando la bola está en *green*, una *condición anormal del campo* que está dentro o fuera del *green* interviene en la *línea de juego.*

Si la *condición anormal del campo* está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguna de las circunstancias anteriores, no hay interferencia bajo esta Regla.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-6 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *condición anormal del campo* que solo interfiere con el área del *stance* pretendido por el jugador.

(2) *Se Permite el Alivio en Cualquier Parte del Campo Excepto Cuando la Bola Está en un Área De Penalización.* Solo se permite el alivio por interferencia de una *condición anormal del campo* bajo la Regla 16.1 cuando*:*

- La *condición anormal del campo* está en el *campo,* (no *fuera de límites*), y
- La bola reposa en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalización* (donde el jugador solo puede tomar alivio bajo la Regla 17).

(3) *No se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola.* No hay alivio bajo la Regla 16.1:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable, debido a algo diferente a la *condición anormal del campo* (como, cuando un jugador se encuentra dentro de *agua temporal* o sobre una *obstrucción inamovible* pero es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *stance* o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

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

b. Alivio para una Bola en Área General

Si la bola de un jugador se encuentra en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el campo*,* el jugador puede aliviarse sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola dentro del área de *alivio* siguiente (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia:* El *punto más cercano de alivio total* en el *área general*
- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- *Limitaciones 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*.

c. Alivio para una Bola en Bunker

Si la bola de un jugador está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el campo*,* el jugador podrá aliviarse sin penalización bajo (1) o con penalización bajo (2):

(1) *Alivio sin Penalización: Jugando desde el Bunker.* El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b **excepto** que:

- El *punto más cercano de alivio total* y *el área de alivio* deben estar en el *bunker*.

- Si no hay *punto más cercano de alivio total* en el bunker*,* el jugador aun puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.

(2) *Alivio con Penalización: Jugando Desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea Hacia Atrás).* Con **un golpe de penalización** el jugador podrá *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* que esta basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el *hoyo* y pasa por el punto de reposo de la bola original:

- *Punto de Referencia*. Un punto en el *campo* elegido por el jugador que está en la línea de referencia y está más alejado del hoyo que el punto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea):

  - Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un *tee)*.

  - Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola dropada tocó por primera vez el terreno.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**

- Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* que se encuentre en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

d. Alivio para una Bola en Green

Si la bola de un jugador está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el campo*,* el jugador podrá aliviarse sin penalización, colocando la bola original u otra bola en el *punto más cercano de alivio total,* utilizando los procedimientos para *reponer* una bola bajo la Reglas 14.2b (2) y 14.2e.

- El *punto más cercano de alivio total* debe estar en el *green* o en el *área general.*

- Si no hay un *punto más cercano de alivio total,* el jugador puede aún aliviarse sin penalización usando el *punto de máximo alivio disponible* como punto de referencia, el cual debe estar en el *green* o en el *área general.*

e. Alivio para una Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre Una Condición Anormal del Campo

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *condición anormal del campo* en el campo*,* el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio por *golpe y distancia:*

- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* en el campo como el punto de referencia para encontrar el *punto más cercano de alivio total*.

- Una vez el jugador ha puesto otra bola *en juego* al aliviarse de esta manera:

  - La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.

  - Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no *es conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* dentro o sobre una *condición anormal del campo* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

f. Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, la bola no debe jugarse como reposa**:**

(1) *Cuando la Bola está en una Zona de Juego Prohibido*. Si la bola del jugador está en una *zona de juego prohibido* en o sobre una *condición anormal del campo*, en el *área general*, en un *bunker* o en el *green:*

- *Zona de Juego Prohibido en Área General*: El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b.

- *Zona de Juego Prohibido en Bunker*: El jugador debe aliviarse sin penalización o con penalización bajo la Regla 16.1c (1) o (2).

- *Zona de Juego Prohibido en Green:* El jugador debe aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1d.

(2) *Cuando la Zona de Juego Prohibido Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Sitio del Campo Excepto en un Área de Penalización*. Si la bola de un jugador reposa fuera de una *zona de juego prohibido* y está en el *área genera*l, en un *bunker* o en el *green* y una *zona de juego prohibido* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalización*) interfiere con el área del *stance* o del swing pretendido por el jugador, el jugador debe:

- Aliviarse, si está permitido, bajo 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 bajo la Regla 19.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona de juego prohibido* para una bola en un *área de penalización*, ver Regla 17.1e.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.1: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a**.**

16.2 Condición de Animal Peligroso

a. Cuándo se Permite el Alivio

Existe una "condición de *animal* peligroso" cuando un *animal* peligroso (como serpientes venenosas, abejas urticantes, caimanes, hormigas rojas u osos) está cerca de una bola y podría causar daños físicos serios al jugador si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.

Un jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.2b por interferencia de una condición de *animal* peligroso sin importar en qué parte del *campo* se encuentra la bola, **excepto** que el alivio no está permitido:

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo diferente a la condición de *animal peligroso* (por ejemplo, cuando el jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o

- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance,* swing o dirección de juego claramente irrazonables en esas circunstancias.

b. Alivio Por Condición de Animal Peligroso

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

(1) *Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un Área de Penalización.* El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola está en el *área general*, en un *bunker* o en el *green.*

(2) *Cuando la Bola Reposa en un Área de Penalización.* El jugador puede aliviarse sin o con penalización:

- *Alivio Sin Penalización: Jugar desde Dentro del Área de Penalización.* El jugador puede aliviarse sin penalización bajo la Regla 16.1b, **excepto** que el *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar dentro del *área de penalización*.

- *Alivio Con Penalización: Jugar desde Fuera del Área de Penalización*

  - El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d.

  - Si hay interferencia de una condición de *animal* peligroso en la que la bola se jugaría después de aliviarse fuera del *área de penalización,* el jugador puede aliviarse de acuerdo con (1) sin penalización adicional.

A efectos de esta Regla, el *punto más cercano de alivio total* significa el punto más cercano (no más cerca del *hoyo*) en el que no existe la condición de *animal* peligroso.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.2: *Penalización General* Bajo la Regla 14.7a.

16.3 Bola Empotrada

a. Cuándo se Permite el Alivio

(1) La Bola Tiene Que Estar Empotrada en el Área General. El alivio está permitido bajo la Regla 16.3b cuando la bola está *empotrada* en el *área general*.

- No hay alivio bajo esta Regla si la bola está *empotrada* en cualquier sitio que no sea el *área general*.

- **Pero** si la bola está *empotrada* en el *green*, el jugador puede *marcarla*, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y *reponer* la bola en el punto de reposo original (ver Regla 13.1c (2)).

Excepciones – No Hay Alivio por Bola Empotrada en el Área General: El alivio bajo la Regla 16.3b no está permitido cuando:

- La bola está *empotrada* en arena, sobre una parte del *área general* que no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o

Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *empotrada* hace que el *golpe* sea claramente irrazonable (como por ejemplo, cuando un jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto).

(2) Determinando si la Bola Está Empotrada. La bola de un jugador está *empotrada* solo si:

- Está en su propio pique, hecho como resultado del *golpe* anterior, *y*
- Parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Si el jugador no puede decir con certeza si la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, el jugador puede tratar la bola como *empotrada* si es razonable concluir, a la vista de la información disponible, que la bola se encuentra en su propio pique.

Una bola no está *empotrada* si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al *golpe* previo del jugador, como cuando:

- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se empotró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue *dropada* al tomar alivio bajo una Regla.

b. Alivio por Bola Empotrada

Si la bola de un jugador está *empotrada* en el *área general* y el alivio está permitido bajo la Regla 16.3a, el jugador puede aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- *Punto de Referencia*. El punto justo detrás de donde está *empotrada* la bola.
- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:
- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

- Debe estar en el *área general*, y

- No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-2 (el *Comité* podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio solo por bola *empotrada* en un área cortada a la altura del fairway (calle) o menor.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.3: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a***.***

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

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

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

- Debe *marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiarla (excepto en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el *green* donde el jugador puede levantarla según la Regla 13.1b), incurre en **un golpe de penalización.**

Si se permite el alivio y el jugador lo hace, no hay penalización si no marcó la posición de la bola antes de levantarla o si la limpió.

Si el alivio no está permitido o si lo está y el jugador decide no aliviarse:

- El jugador incurre en **un golpe de penalización** si no *marcó* el punto de reposo de la bola antes de ser levantada o la limpió no estando permitido, y

- La bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (ver Regla 14.2)

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente Sustituta o Jugar una Bola desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 16.4: *Penalización General* bajo la Regla 6.3b o 14.7a.

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

VII. Alivio Con Penalización (Reglas 17 - 19)

Regla 17 – Áreas De Penalización

Propósito. *La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalización, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se ha perdido o se es incapaz de jugarla. Con un golpe de penalización, los jugadores pueden emplear opciones de alivio específicas para jugar una bola desde fuera del área de penalización.*

17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalización

Las *áreas de penalización* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta las opciones de alivio del jugador (ver Regla 17.1d).

Un jugador puede colocarse en un *área de penalización* para jugar una bola que reposa fuera del *área de penalización*, incluso después de tomar alivio de la misma.

a. Cuándo la Bola Está Dentro del Área de Penalización

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

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes del *área de penalización*, o

- Está sobre de los márgenes o cualquier otra parte del *área de penalización*.

Si parte de la bola está dentro de un *área de penalización* y otra está en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

b. El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el Área de Penalización o Tomar Alivio con Penalización

El jugador puede:

- Jugar la bola como reposa sin penalización, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *área general* (lo que significa que no hay Reglas especiales limitando cómo se puede jugar una bola desde un *área de penalización*), o

- Con penalización, jugar una bola desde fuera del *área de penalización* de acuerdo a la Regla 17.1d o 17.2.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona de Juego Prohibido dentro del Área de Penalización (Regla 17.1e)

c. Alivio para Bola no Encontrada Dentro del Área de Penalización

Si la bola de un jugador no se ha encontrado, pero se *conoce o es virtualmente cierto* que fue a reposar dentro de un área de penalización*:*

- El jugador puede aliviarse con penalización bajo la Regla 17.1d o 17.2.
- Una vez el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
  - La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
  - Esto se cumple incluso si la bola original es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero si no *es conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador quedó en *reposo* dentro de un *área de penalización* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

d. Alivio para Bola en Área de Penalización

Si la bola de un jugador está en un *área de penalización*, incluyendo cuando *es conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo en un área de penalización, pero no se ha encontrado, el jugador tiene estas opciones de alivio, con **un golpe de penalización:**

(1) *Alivio de Golpe y Distancia*. El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

(2) *Alivio en línea hacia atrás*. El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* que esta basada en una línea de referencia hacia atrás desde el *hoyo* y que pasa por el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalización:*

- *Punto de Referencia:* Un punto en el *campo* elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y esta mas alejado del hoyo que el punto estimado (sin límite de distancia hacia atrás en esa línea):
  - Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un *tee*).
  - Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* toca por primera vez el *campo*.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en la misma *área de penalización*, **pero**

  - Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

(3) *Alivio Lateral (Solo Para Áreas De Penalización Rojas)*. Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalización* roja, el jugador puede *dropar* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3)

- *Punto de Referencia:* Punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalización* roja.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de dos palos,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en la misma *área de penalización*, **pero**

  - Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* en la misma *área del campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo B-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio lateral en el margen opuesto de un *área de penalización* roja en un punto equidistante del *hoyo*).

e. Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Área De Penalización

El jugador no debe jugar la bola como reposa en las siguientes situaciones:

(1) *Cuando la Bola Reposa en Zona de Juego Prohibido en Área De penalización.* El jugador debe aliviarse bajo la Regla 17.1d o 17.2.

(2) *Cuando la Zona de Juego Prohibido en el Campo Interfiere con el Stance o Swing para una Bola dentro de Área de Penalización*. Si la bola de un jugador está dentro de un *área de penalización* y está fuera de una *zona de juego prohibido* pero una zona de juego prohibido (tanto dentro de una *condición anormal del campo* o dentro de un *área de penalización*) interfiere con el área de *stance* o swing que se desea adoptar, el jugador deberá:

- Aliviarse con penalización fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d o 17.2, o

- Aliviarse sin penalización *dropando* la bola original u otra bola dentro de esta *zona de alivio* (si ésta existe) dentro del *área de penalización* (ver Regla 14.3):

  - *Punto de Referencia:* El *punto más cercano de alivio total* de la *zona de juego prohibido*.

  - *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

  - *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:*

    - Debe estar dentro de la misma *área de penalizació*n que donde reposa la bola, y

    - No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

Pero no hay alivio sin penalización por interferencia de una *zona de juego prohibido* bajo (2):

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo diferente a la *zona de juego prohibido* (por ejemplo, cuando el jugador es incapaz de ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o

- Cuando solo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance,* swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en dichas circunstancias.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona de juego prohibido* para una bola en cualquier parte del *campo* excepto en un *área de penalización*, ver Regla 16.1f.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 17.1: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a*.*

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

a. 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 o de otra *área de penalización,* el jugador puede jugar la bola como reposa (ver Regla 17.1b).

O, con un **golpe de penalización**, tomar alivio mediante una de las siguientes opciones:

(1) *Opciones de Alivio Normales*. El jugador puede aliviarse con la opción de *golpe y distancia* bajo la Regla 17.1d (1), con el alivio en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d (2) o, en un *área de penalización* roja, con alivio lateral bajo la Regla 17.1d (3).

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

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

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d (2) o, (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo la Regla 17.2a (2).

- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización:** uno por *golpe y distancia* y otro por aliviarse fuera del *área de penalización.*

(2) *Opción de Alivio Adicional: Jugando desde Donde el Último Golpe fue Ejecutado Fuera del Área de Penalización*. En vez de utilizar una de las opciones normales de alivio bajo (1), el jugador puede optar por jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el último *golpe* fuera de un *área de penalización* (ver Regla 14.6).

b. Cuando la Bola Jugada desde Área de Penalización se Pierde, Está Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área de Penalización.

Después de jugar una bola desde un *área de penalización,* a veces el jugador está obligado o elige aliviarse por *golpe y distancia,* porque la bola original está:

- *Fuera de límites* o *perdida* fuera del *área de penalización* (ver Regla 18.2) o

- Injugable fuera del *área de penalización* (ver Regla 19.2a).

Si el jugador se alivia por *golpe y distancia dropando* una bola en el *área de penalización* (ver Regla 14.6) y luego decide no jugar la bola *dropada* desde donde fue a reposar:

- El jugador puede aliviarse de nuevo fuera del *área de penalización* bajo la Regla 17.1d (2) o (3) (para un *área de penalización* roja) o bajo Regla 17.2a (2).

- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalización adicional**, para un **total de dos golpes de penalización:** uno por *golpe y distancia* y otro por aliviarse fuera del *área de penalización.*

- El jugador puede aliviarse directamente fuera del *área de penalización* sin *dropar* antes una bola en el área *de penalización*, **pero** también incurre en un **total de dos golpes de penalización.**

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 17.2: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a***.***

17.3 No Hay Alivio Bajo Otras Reglas para Bola en Área de Penalización

Cuando la bola de un jugador está en un *área de penalización,* no hay alivio por:

- Interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1)

- *Bola empotrada* (Regla 16.3), o

- Bola Injugable (Regla 19).

- La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalización bajo la Regla 17.

Pero si una situación de *animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *área de penalización,* el jugador puede aliviarse sin penalización dentro de esa área o con penalización fuera de la misma (ver Regla 16.2b (2)).

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

Propósito: *La Regla 18 cubre el alivio bajo penalización de golpe y distancia. Cuando una bola está perdida fuera de un área de penalización o fuera de límites, la progresión requerida de jugar desde el área de salida hasta el hoyo se ha roto; el jugador debe reanudar dicha progresión jugando de nuevo desde donde jugó el golpe anterior.*

Esta Regla también cubre cómo y cuándo una bola provisional se puede jugar, para ahorrar tiempo, cuando la bola en juego podría haberse ido fuera de límites o estar perdida fuera de un área de penalización.

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

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse por *golpe y distancia* con **un golpe de penalización,** jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El jugador tiene siempre esta opción de alivio por *golpe y distancia*:

- No importa dónde reposa la bola del jugador en el *campo*, e
- Incluso, cuando una Regla requiere que el jugador tome alivio de cierta manera o jugando la bola desde cierto lugar.

Una vez el jugador pone otra *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 14.4):

- La bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada dentro del *campo* y dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

Pero esto no se aplica a una bola jugada desde donde se realizó el *golpe* anterior, cuando el jugador:

- Anuncia que va a jugar una *bola provisional* (ver Regla 18.3b)
- Juega una segunda bola en *stroke play (juego por golpes)* bajo la Regla 14.7b o 20.1c (3).

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

a. Cuándo una Bola Está Perdida o Fuera de Límites:

(1) *Cuándo Una Bola Está Perdida.* Una bola está *perdida* si no se encuentra dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* comienzan a buscarla.

Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea la bola del jugador:

- El jugador debe intentar identificarla rápidamente (ver Regla 7.2) y tiene permitido un margen de tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de trascurridos los tres minutos de tiempo de búsqueda.

- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a donde se encuentra la bola, si el jugador no está allí.

Si el jugador no identifica su bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está *perdida.*

(2) *Cuándo Está Una Bola Fuera de Límites.* Una bola en reposo está *fuera de límites* solo cuando toda ella está fuera de los límites del *campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa en o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o

- Está por encima de los límites o cualquier otra parte del *campo*.

Un jugador puede colocarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

b. Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida o Fuera de Límites.

Si una bola está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse por *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalización** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: En lugar de aliviarse por *golpe y distancia* el jugador puede sustituir su bola original bajo una Regla aplicable cuando no se ha encontrado su bola y *es conocido o virtualmente cierto* que:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6) o jugada como *bola equivocada* por otro jugador (ver Regla 6.3c (2))

- Quedó en reposo en el campo en o sobre una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2b) o una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e),

- Está en un *área de penalización* (ver Regla 17.1c), o

- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c)

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 18.2: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a***.***

18.3 Bola Provisional

a. Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o puede estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar una *bola provisional* bajo penalización *de golpe y distancia* (ver Regla 14.6).

La frase "una bola que puede estar *perdida",* se aplica cuando:

- La bola original no ha sido encontrada e identificada, pero todavía no está *perdida*, y

- Una bola puede estar *perdida* en un *área de penalización,* pero también podría estar *perdida* en otra parte del *campo*.

Pero si el jugador sabe que el único sitio posible donde su bola podría estar *perdida* es un *área de penalización,* no está permitido jugar una *bola provisional* y una bola jugada desde el lugar donde se jugó el golpe anterior se convierte en la *bola en juego* del jugador bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

Si una *bola provisional* puede estar *perdida* fuera de un *área de penalización* o *fuera de límites*:

- El jugador puede jugar otra *bola provisional*.

- Esa *bola provisional* entonces tiene la misma relación con la primera *bola provisional* que la que tiene esa con la bola original.

b. Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de jugar el *golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar *bola provisional*:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.

- El jugador debe usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la Regla 18.3.

Si el jugador no anuncia esto (incluso aunque tenía intención de jugar *bola provisional)* y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es la *bola en juego* del jugador bajo penalización de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

c. Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierta en la Bola en Juego o Se Abandone

(1) Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez. El jugador puede continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que la bola provisional se juegue desde un punto en el campo que esté a la misma distancia o más lejos del *hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Esto es cierto incluso si la *bola provisional* se juega varias veces.

Pero deja de ser una *bola provisional* cuando se convierte en la *bola en juego* bajo (2) o se abandona bajo (3) y, por lo tanto, pasa a ser una *bola equivocada*.

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

- *Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del Campo, Excepto en un Área de Penalización, o Está Fuera de Límites*. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* una vez finalizado el tiempo de búsqueda de tres minutos) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).

- *Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el Campo Más Cercano al Hoyo Que el sitio Donde se Estima Está la Bola Original.* La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* antes de trascurrir el tiempo de búsqueda de tres minutos o se encuentra más cerca del *hoyo* de lo que se había estimado) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).

Si el jugador juega una *bola provisional* hacia la misma zona que la bola original y no puede identificar qué bola es cuál:

- Si solo se encuentra una de las bolas en el *campo*, esa bola se trata como la *bola provisional*, que está ahora *en juego*.

- Si se encuentran ambas bolas en el *campo*, el jugador debe elegir una de ellas, la cual se considera como la *bola provisional*, que ahora está *en juego*, y la otra bola se trata como *perdida* y no debe ser jugada.

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola: El jugador tiene una opción adicional cuando su bola no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que la bola:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6),

- Quedó en reposo dentro del *campo* en o sobre una *obstrucción movible* (ver Regla 15.2b) o una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e), o

- Fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (ver Regla 11.2c)

Cuando una estas Reglas se aplica, el jugador puede:

- Sustituir su bola por otra bola bajo esa Regla, o

- Considerar la *bola provisional* como la *bola en juego* bajo la penalización de *golpe y distancia*.

(3) Cuándo Hay Que Abandonar la Bola Provisional. Cuando una *bola provisional* aún no se ha convertido en la *bola en juego*, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

- *Cuando la Bola Original Se Encuentra en el Campo Fuera de un Área de Penalización y Antes de Finalizar los Tres Minutos de Tiempo de Búsqueda.* El jugador debe jugar la bola original como reposa.

- *Cuando la Bola Original se Encuentra en Área de Penalización o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en Ella.* El jugador debe jugar la bola original como reposa o aliviarse con penalización, bajo la Regla 17.1d.

En cualquier caso:

- El jugador no debe ejecutar más *golpes* con la *bola provisional*, que es ahora una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), y

- Todos los golpes con la *bola provisional* antes de abandonarla (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 18.3:
Penalización General bajo la Regla 14.7a.

Regla 19 - Bola Injugable

Propósito: *La Regla 19 cubre las distintas opciones de alivio que tiene un jugador para una bola injugable. Esta permite al jugador elegir la opción a utilizar – normalmente con un golpe de penalización – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalización).*

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

Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalización bajo la Reglas 19.2 o 19.3.

- Se permite el alivio por bola injugable en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalización.*

- Si una bola está injugable en un *área de penalización,* la única opción de alivio que tiene el jugador es con penalización bajo la Regla 17.

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

Un jugador puede tomar alivio por bola injugable bajo una de las tres opciones en las Reglas 19.2a, b o c, en todos los casos con **un golpe de penalización.**

- El jugador puede tomar alivio por *golpe y distancia* bajo la Regla 19.2a, incluso si la bola original no ha sido encontrada e identificada.

- **Pero** para poder aliviarse por línea hacia atrás bajo la Regla 19.2b o alivio lateral bajo la Regla 19.2c, el jugador debe conocer el punto de reposo de su bola original.

a. Alivio de Golpe y Distancia

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6)

b. Alivio en línea hacia atrás

El jugador puede *dropar* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el *hoyo* y pasa por el punto de reposo de la bola original:

- *Punto de Referencia:* Un punto en el *campo* elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y está más lejos del *hoyo* que el punto de reposo de la bola original (sin límite de distancia hacia atrás en esa línea):

  - Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un *tee).*

- Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de un palo,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**

  - Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* en la misma área del *campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* en el *área de alivio*.

c. Alivio Lateral

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

- *Punto de Referencia:* El punto de *reposo* de la bola original.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: La *longitud de dos palos,* **pero** con las siguientes limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*:

  - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y

  - Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**

  - Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* en la misma área del *campo* que donde la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

Penalización por Jugar una Bola desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.2: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

a. Opciones de Alivio Normales (Un Golpe de Penalización)

Cuando la bola de un jugador está en un *bunker*:

- El jugador puede aliviarse por bola injugable con **un golpe de penalización** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:

- La bola ha de *droparse* dentro y debe quedar en reposo en un *área de alivio* dentro del *bunker* si el jugador opta por tomar alivio en línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio lateral (Regla 19.2c).

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

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador reposa en el *bunker*, con un **total de dos golpes de penalización,** el jugador puede tomar alivio fuera del bunker bajo el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla19.2b.

Penalización por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.3: ***Penalización General*** bajo la Regla 14.7a**.**

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

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

Propósito: *La Regla 20 cubre qué deberían hacer los jugadores cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una vuelta, incluyendo los procedimientos (diferentes en match play (juego por hoyos) que en stroke play (juego por golpes)), que permiten a un jugador preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.*

Esta Regla también cubre el cometido de los árbitros, quienes están autorizados a decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Las decisiones de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

a. Los Jugadores Deben Evitar Una Demora Irrazonable

Los jugadores no deben demorar irrazonablemente el juego, al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *vuelta*:

- Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.

- El jugador puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *match play* (juego *por hoyos)* (ver Regla 20.1b (2)) o jugando dos bolas en *stroke play (juego por golpes)* (ver Regla 20.1c (3)).

b. Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

(1) *Resolviendo Cuestiones por Acuerdo*: Durante una *vuelta* los jugadores de un match pueden acordar cómo resolver una cuestión sobre Reglas:

- Dicho acuerdo es final, incluso aunque luego resulte ser incorrecto bajo las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden deliberadamente no aplicar cualquier Regla o una penalización que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b (1)).

- **Pero** si un *árbitro* ha sido asignado a un match, el árbitro debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a su conocimiento a tiempo y los jugadores deben aceptar la decisión.

Ante la ausencia de un *árbitro,* si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar una decisión bajo la Regla 20.1b (2).

(2) *Solicitando una Decisión Antes de que el Resultado del Match Sea Final.* Cuando un jugador quiere que un *árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas a su juego o al del *contrario*, puede solicitar una decisión.

Si un *árbitro* o el *Comité* no están disponibles en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar la decisión, notificando al *contrario* que, posteriormente, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*, la solicitará.

Si un jugador solicita una decisión antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará una decisión solo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de cuándo el jugador tenga conocimiento de los hechos que han provocado el solicitar la decisión.

  - *Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último Hoyo del Match.* Cuando el jugador es conocedor de los hechos, la solicitud de la decisión debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo.

  - *Cuando el Jugador Es Conocedor de los Hechos Durante o Después de la Finalización del Último Hoyo del Match.* La solicitud de la decisión debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3. 2a (5)).

- Si el jugador no realiza la solicitud a tiempo, no se dará una decisión por parte del *árbitro* o el *Comité* y el resultado del/los hoyo/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador pide una decisión sobre un hoyo anterior, solo se dará si se cumplen las tres circunstancias siguientes:

- El *contrario* infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d (2) (no le comunicó al jugador una penalización),

- La solicitud está basada en hechos que el jugador no conocía antes de que cualquiera efectuara un *golpe* para comenzar el hoyo que están jugando o, entre hoyos, el hoyo recién acabado, y

- Después de enterarse de los hechos, el jugador solicita una decisión a tiempo (según se establece anteriormente).

(3) Solicitud de Decisión Después de que el Resultado del Match es Final. Cuando un jugador solicita una decisión después de que el resultado del match es final:

- El *Comité* le dará una decisión al jugador solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:

  - La solicitud está basada en hechos que el jugador desconocía antes de que el resultado del match fuese final, y

  - El *contrario* infringió la Regla 3.2d (1) (informando un número de golpes incorrecto) o Regla 3.2d (2) (no le comunicó al jugador una penalización) y conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final.

- No hay límite de tiempo para dar una decisión en esas circunstancias.

(4)No Tiene Derecho a Jugar Dos Bolas. Un jugador que tiene dudas sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. El procedimiento solo se aplica en *stroke play* (*juego por golpes)* (Regla 20.1c).

c. Cuestiones Sobre las Reglas en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) *No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones sobre Reglas por Acuerdo*. Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas:

- Se anima a los jugadores a ayudarse mutuamente en la aplicación de las Reglas, **pero** no les está permitido tomar una decisión sobre una duda de Reglas por acuerdo y cualquier solución que los jugadores puedan alcanzar, no es obligatoria para ningún jugador, un *árbitro* o el *Comité*.

- Un jugador debería consultar cualquier duda sobre las Reglas con el *Comité*, antes de entregar su *tarjeta de resultados*.

(2) *Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competición:* Para proteger los intereses del resto de los jugadores:

- Si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al jugador, a su *marcador*, a un *árbitro* o al *Comité*.

- Esto debe hacerse de forma rápida, tras ser conocedor de los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de resultados,* salvo que no sea posible hacerlo así.

Si el jugador no lo hace, el *Comité* puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si se considera que es una falta de conducta grave, contraria al espíritu del juego.

(3) Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder. Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalización:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un *golpe*.

- Debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.

- Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.

- Deberá informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, incluso si tiene el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.

- Si el jugador ejecuta un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola:

  - Esta Regla no se aplica y el resultado que cuenta es el obtenido con la bola jugada por el jugador antes de decidir jugar una segunda bola.

  - **Pero,** el jugador no tiene penalización por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada bajo esta Regla, no es lo mismo que una *bola provisional* bajo la Regla 18.3.

(4) *Decisión del Comité sobre el Resultado para el Hoyo*. Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el *Comité* decidirá el resultado para el hoyo, de la siguiente forma:

- El resultado con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.

- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para esa bola, cuenta el resultado obtenido con la otra bola, si las Reglas permiten el procedimiento utilizado para ella.

- Si las Reglas no permiten los procedimientos utilizados para las dos bolas, cuenta el resultado obtenido con la bola elegida (por el jugador o por defecto), salvo que hubiese una *grave infracción* al jugar esa bola desde un *lugar equivocado*, en cuyo caso cuenta el resultado con la otra bola.

- Si existe una *grave infracción* al jugar las dos bolas desde *lugar equivocado*, el jugador está **descalificado**.

- Todos los golpes con la bola que no cuenta (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización únicamente incurrido por jugar esa bola) no cuentan en el resultado del jugador para el hoyo.

"Las Reglas permiten el procedimiento utilizado" significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y estaba permitido el juego desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso en juego bajo un procedimiento permitido, de la forma correcta y en el lugar correcto, bajo las Reglas.

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas.

a. Decisiones del Árbitro

Un *árbitro* es una persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

La decisión del *árbitro* sobre los hechos o sobre cómo aplicar las Reglas debe ser aceptada por el jugador:

- Un jugador no tiene derecho a reclamar ante el *Comité* una decisión de un *árbitro*.

- El *árbitro* puede buscar la ayuda del *Comité* antes de tomar una decisión o trasladar una decisión al *Comité* para su revisión, **pero** no tiene la obligación de hacerlo.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 6C (explicando el alcance de la autoridad de un *árbitro*).

b. Decisiones del Comité

Cuando no hay un *árbitro* para dar una decisión o cuando un *árbitro* traslada una decisión al *Comité*:

- La decisión será dada por el *Comité* , y

- La decisión del *Comité* es final.

Si el *Comité* no puede tomar una decisión, puede trasladar el caso al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf, cuya decisión es final.

c. Aplicando el Estándar de "A Simple Vista" Cuando se Usa la Evidencia del Video.

Cuando el *Comité* tiene que decidir cuestiones de hecho al dar una decisión, el uso de la evidencia en video está limitado por el estándar "a simple vista":

- Si los hechos que se muestran en el video no podrían haber sido razonablemente apreciados a simple vista, esa evidencia en video se descartará, incluso si demuestra que ha habido una infracción de las Reglas.

- **Pero,** incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar "a simple vista", seguirá habiendo infracción de las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un *búnker*, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

d. Cuándo se Corrigen las Decisiones Incorrectas

Si se descubre con posterioridad que es incorrecta una decisión dada por un *árbitro* o un miembro del *Comité*:

- Se corregirá la decisión, si es posible, de acuerdo con las Reglas.

- Si es demasiado tarde, la decisión incorrecta se mantiene.

Si un jugador realiza una acción infringiendo una Regla basándose en una razonable, aunque errónea, interpretación de las instrucciones de un *árbitro* o de un miembro del *Comité* durante una vuelta o mientras está interrumpido el juego bajo la Regla 5.7a (como levantar una *bola en juego* cuando no está permitido según las Reglas), no hay penalización y la instrucción se trata como una decisión incorrecta.

Véase los Procedimientos del Comité, Sección 6C (que debería hacer el *Comité* cuando ha habido una decisión incorrecta).

e. Descalificando a Jugadores Después de que el Resultado del Match o Competición es Final

(1) *Match Play (Juego por Hoyos)*. No hay tiempo límite para descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta de conducta grave) o Regla 1.3b (1) (deliberadamente ignorar una infracción conocida o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalización que saben es aplicable).

Esto se puede hacer incluso después de que el resultado del match es final (ver Regla 3.2a (5)).

Para cuando el *Comité* tenga que dar una decisión, si una solicitud es hecha después de que el resultado del match es final, ver Regla 20.1b (3).

(2) *Stroke Play (Juego por Golpes)*. Normalmente, una penalización no debe ser añadida o corregida después de que una competición *stroke play (juego por golpes)* está cerrada, que es:

- Cuando el resultado es final, de acuerdo a los términos que el *Comité* haya establecido o,

- En competiciones *stroke play (juego por golpes)* clasificatorias *y* seguidas por *match play (juego por hoyos)*, cuando el jugador ha efectuado la salida en su primer match.

Pero, un jugador debe ser **descalificado,** incluso después de cerrarse la competición, si:

- Entregó un resultado para un hoyo más bajo que el realmente obtenido por cualquier motivo excepto el no incluir uno o más golpes de penalización que el jugador no sabía que había incurrido (ver Regla 3.3b (3)),

- Sabía antes de que la competición estuviese cerrada, que entregaba la *tarjeta de resultados* con un hándicap más alto que el real y que esto afectaba al número de golpes utilizados para ajustar su resultado (ver Regla 3.3b (4)),

- Sabía antes de cerrarse la competición que había infringido una Regla con una penalización de descalificación, o

- Se puso de acuerdo con otro jugador para ignorar deliberadamente cualquier Regla o penalización que ellos sabían se aplicaba (ver Regla 1.3b (1)).

El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta de conducta grave) después de que la competición se ha cerrado.

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.

IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)

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

***Propósito**: La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en stroke play (juego por golpes), donde la manera de anotar los resultados es diferente que en el stroke play (juego por golpes) normal: Stableford (puntos obtenidos en cada hoyo); Resultado Máximo (el resultado para cada hoyo está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (anotando en base a resultados hoyo por hoyo como en match play (juego por hoyos).*

21.1 Stableford

a. Resumen del Stableford

El *Stableford* es una modalidad del *stroke play (juego por golpes)*, en la que:

- El resultado de un jugador o bando para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar los golpes del jugador o *bando* (incluyendo *golpes* ejecutados y golpes de penalización) en el hoyo con un resultado fijo establecido por el *Comité*, y

- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el mayor número de puntos.

Se aplican las Reglas (1-20) normales para *stroke play (juego por golpes)*, con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y

- Juego individual, pero se pueden adaptar para competiciones con *compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y para competiciones por equipos, como se clarifica en la Regla 24.

b. Puntuación en Stableford

(1) *Cómo se Otorgan los Puntos.* Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo, al comparar el resultado del jugador con el resultado fijo establecido para el hoyo, que es el par, a menos que el *Comité* establezca un resultado fijo establecido diferente:

Hoyo Jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del resultado fijo establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del resultado fijo establecido	1
El resultado fijo establecido	2

Un golpe por debajo del resultado fijo establecido	3
Dos golpes por debajo del resultado fijo establecido	4
Tres golpes por debajo del resultado fijo establecido	5
Cuatro golpes por debajo del resultado fijo establecido	6

Un jugador que no *emboca* bajo las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un hoyo cuando su resultado va a ser cero puntos.

El hoyo está completado cuando el jugador emboca, o escoge no hacerlo o cuando su resultado va a ser cero puntos.

(2) *Anotación del Resultado para Cada Hoyo*. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados*:

- *Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando.*

  - *Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Puntos.* La *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.

  - *Cuando el Resultado Supondría la Obtención de Cero Puntos.* La *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado que implique la obtención de cero puntos.

- *Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar.* Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado que implique la obtención de cero puntos.

El *Comité* es responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada hoyo y, en una competición con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo, antes de calcular el número de puntos.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores anotar los puntos obtenidos en cada hoyo en la *tarjeta de resultados)*.

c. Penalizaciones en Stableford

(1) *Penalizaciones que No Sean Descalificación*. Todos los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador para el hoyo en el que se produjo la infracción, **pero** hay tres **excepciones**:

Excepción 1 – Palos en Exceso, Compartidos, Añadidos o Sustituidos. Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta), el *Comité* restará **dos puntos** (si la infracción se aplica solo a un hoyo) o **cuatro**

puntos (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) bajo la Regla 4.1b del total de puntos del jugador para la vuelta.

Excepción 2 - Hora de Salida: Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza antes de los cinco minutos de su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalización, Excepciones 1 y 2), el *Comité* restará **dos puntos** del total de puntos para la *vuelta.*

Excepción 3 – Demora Irrazonable: Si un jugador infringe la Regla 5.6a: el *Comité* restará **un punto** por la primera infracción y en el caso de una segunda infracción **dos puntos** adicionales del total de puntos para la *vuelta.* (Para una tercera infracción de la Regla 5.6a, ver la Regla 21.1c (2)).

Para cada excepción**,** el jugador debe informar de los hechos sobre la infracción al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados,* para que pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, está **descalificado**.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo K-3 (como adoptar la Política de Ritmo de Juego en *Stableford* con la deducción de puntos establecidos en las penalizaciones por infracción)

(*2) Penalizaciones de Descalificación*. Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está descalificado de la competición, **pero** obtiene **cero puntos** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b (2)).
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o,
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

d. Excepción a la Regla 11.2 en Stableford

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador, necesita ser *embocada* para obtener un punto en el hoyo y cualquier persona, deliberadamente desvía o detiene la bola en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene cero puntos en el hoyo.

e. 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, ya que no puede obtener algún punto en ese hoyo.

21.2 Resultado Máximo

a. Resumen de Resultado Máximo

Resultado Máximo es una modalidad del *stroke play (juego por golpes)* en la que el resultado de un jugador o *bando* tiene fijado un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas (1-20) normales para el *stroke play (juego por golpes)*, pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y

- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros, con* las modificaciones de la Reglas *22* (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

b. Anotando Resultados en Resultado Máximo

(1) *Resultado del Jugador en el Hoyo*. El resultado del jugador para un hoyo se basa en el número de golpes del jugador (incluyendo *golpes* ejecutados y golpes de penalización), **excepto** que el jugador recibirá el *resultado máximo* incluso si el resultado excede dicho número.

Un jugador que por cualquier razón no *emboca* bajo las Reglas, recibe el *resultado máximo* para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar el hoyo cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

El hoyo está completado cuando el jugador emboca, o escoge no hacerlo o cuando su resultado ha alcanzado el máximo.

(2) *Anotación del Resultado para Cada Hoyo*. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada hoyo en la *tarjeta de resultados*:

- *Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:*

  - *Cuando el Resultado es Inferior al Máximo.* La *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.

- *Cuando el Resultado es Igual o Mayor al Máximo.* La *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.

- *Si el Hoyo Se Ha Finalizado Sin Embocar.* Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado igual o superior al máximo.

El *Comité* es el responsable de ajustar el resultado del jugador al máximo para cualquier hoyo, en el que la *tarjeta de resultados* no contiene ningún resultado o un resultado superior al máximo y, en una competición con hándicap, aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo.

c. Penalizaciones en Resultado Máximo

Toda penalización que se aplica en *stroke play (juego por golpes)*, se aplica también al *Resultado Máximo,* **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas no está descalificado, **pero** se le asigna el **resultado máximo** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b (2)).
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Después de aplicar cualquier golpe de penalización, el resultado de un jugador para un hoyo no puede exceder el *resultado máximo* establecido por el *Comité*.

d. Excepción a la Regla 11.2 en Resultado Máximo

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para anotar un resultado inferior al máximo en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador obtiene el *resultado máximo* en el hoyo.

e. Cuándo Finaliza la Vuelta en Resultado Máximo

La vuelta de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o

- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya obtendrá el *resultado máximo* en el hoyo.

21.3 Par/Bogey

a. Resumen de Par/Bogey

Par/Bogey es una modalidad del *stroke play (juego por golpes)* en el que se anotan resultados como en *match play (juego por hoyos),* donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes que un resultado fijo establecido por el *Comité,* y

- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los ganados y restando los perdidos).

Se aplican las Reglas (1-20) normales para *stroke play* (juego por golpes), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.3 se crea para:

- Competiciones scratch, pero se puede adaptar también para competiciones con hándicap, y

- Juego individual, pero se puede adaptar para competiciones con *compañeros, con* las modificaciones de las Reglas *22* (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competiciones por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

b. Resultados en Par/Bogey

(1) <u>*Cómo son Ganados o Perdidos los Hoyos*</u>. El resultado es como en *match play (juego por hoyos) y* los hoyos se ganan o se pierden comparando el número de golpes del jugador (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalización) con el resultado fijo a conseguir (típicamente par o bogey), establecido por el *Comité*:

- Si el resultado del jugador es inferior al resultado fijo establecido, el jugador gana el hoyo.

- Si el resultado del jugador es igual que el resultado fijo establecido, se empata el hoyo.

- Si el resultado del jugador es superior al resultado fijo establecido o no tiene resultado anotado para el hoyo, el jugador pierde el hoyo.

Un jugador que no *emboca* bajo las Reglas por cualquier motivo, pierde el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su resultado excede el resultado fijo (ya han perdido el hoyo).

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo o cuando su resultado excede el resultado fijo.

(2) *Anotación del Resultado para Cada Hoyo*. Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para anotar los resultados de cada hoyo en la *tarjeta de resultados*:

- *Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando:*

  - *Cuando el Resultado Resulta en Hoyo Ganado o Empatado.* La *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.

  - *Cuando el Resultado Resulta en Hoyo Perdido.* La *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con que el que se ha perdido el hoyo.

- *Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar.* Si el jugador no ha *embocado* bajo las Reglas, la *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier resultado con el que se ha perdido el hoyo.

El *Comité* es el responsable de decidir si el jugador gana, pierde o empata cada hoyo y, en una competición con hándicap, aplicar los golpes de hándicap al resultado anotado para cada hoyo, antes de decidir el resultado del hoyo.

Excepción – No hay Penalización Si No Afecta al Resultado del Hoyo: Si el jugador entrega una *tarjeta de resultados* con el resultado para un hoyo más bajo que el resultado real, pero esto no afecta a si el hoyo fue ganado, perdido o empatado, no hay penalización bajo la Regla 3.3b.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5) (las Condiciones de la Competición pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores, anotar el resultado del hoyo en la *tarjeta de resultados)*.

c. Penalizaciones en Par/Bogey

(1) *Penalizaciones que No Sean la Descalificación*. Todos los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador para el hoyo en el que se produjo la infracción, **pero** hay tres **excepciones**:

Excepción 1 – Palos en Exceso, Compartidos, Añadidos o Sustituidos. Si un jugador infringe la Regla 4.1b (Máximo de 14 palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta), el *Comité* restará del total de hoyos ganados contra perdidos, **un hoyo** (si la infracción se aplica solo a un hoyo) o **dos hoyos** (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) bajo la Regla 4.1b.

Excepción 2 - Hora de Salida. Si el jugador infringe la Regla 5.3a, (1) llegando tarde pero dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, o (2) empieza, pero dentro de los cinco minutos de su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalización, Excepciones 1 y 2), el *Comité* restará **un hoyo** del total de hoyos ganados contra perdidos.

Excepción 3 – Demora irrazonable: Si un jugador infringe la Regla 5.6a:

- Penalización por la primera infracción: El jugador incurre en **un golpe de penalización** en el hoyo donde la infracción ocurrió.

- Penalización por la segunda infracción: El Comité restará **un hoyo** del total de hoyos ganados contra perdidos.

- Para una tercera infracción de la Regla 5.6a, ver la Regla 21.3c(2).

Para cada excepción, el jugador debe informar de los hechos sobre la infracción al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, para que el *Comité* pueda aplicar la penalización. Si el jugador no lo hace, está **descalificado**.

(*2) Penalizaciones de Descalificación*. Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está descalificado, pero **pierde el hoyo** en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* bajo la Regla 3.3c,

- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b (2)).

- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o,

- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalización de descalificación, está **descalificado.**

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo K-4 (cómo adoptar la Política de Ritmo de Juego en *Par/Bogey* con deducción de hoyos establecidos en las penalizaciones por infracción).

d. Excepción a la Regla 11.2 en Par/Bogey

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para empatar el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalización para esa persona y el jugador pierde el hoyo.

e. 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 las Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya ha perdido el hoyo.

21.4 – Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)

a. Resumen de Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)

Three-Ball Match Play es una modalidad de *juego match play (juego por hoyos)* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.

Se aplican las Reglas generales del *match play (juego por hoyos)*, contenidas en las Reglas 1-20, a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se utilizan en las dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas generales en un match, podría entrar en conflicto en el otro match.

b. Jugando Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier match, el *contrario* que debería haber jugado primero puede cancelar el *golpe* bajo la Regla 6.4a (2):

Si el jugador ha jugado fuera de turno en los dos matches, cada *contrario* puede elegir si cancela el *golpe* en su match con el jugador.

Si el *golpe* del jugador solo es cancelado en un match:

- El jugador debe continuar el otro match con la bola original.
- Esto significa que el jugador debe completar el hoyo jugando con una bola diferente para cada match.

c. 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.

Estas Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 9 (maneras recomendadas para adaptar las Reglas a otras formas de juego frecuentes)

Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

Propósito: *La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes), donde dos compañeros compiten juntos como un bando, alternando golpes a una sola bola. Las Reglas para esta modalidad de juego son esencialmente las mismas que para el juego individual, excepto que es obligatorio que los compañeros alternen los golpes de salida para comenzar el hoyo y que jueguen cada hoyo con golpes alternados.*

22.1 Resumen de Foursomes

Foursomes (también conocido como Golpes Alternados) es una modalidad de juego por *compañeros* (*en match play (juego por hoyos*) o *stroke play (juego por golpes*)) donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo.

Se aplican las Reglas 1-20 en esta modalidad de juego (con el *bando* jugando una sola bola y siendo tratada de la misma manera que lo es para un jugador individual), pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

Una variación de esto es una modalidad de *match play (juego por hoyo*s) conocida como Threesomes, donde un jugador compite individualmente contra un *bando* de dos *compañeros*, que juegan golpes alternados bajo estas Reglas específicas.

22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

Puesto que ambos *compañeros* compiten como un solo *bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *bando* antes de que se ejecute el *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *reponer*, *dropar* y colocar la bola, sin importar qué *compañero* debe jugar el próximo golpe del *bando*.

- Un *compañero* y su *caddie* pueden ayudar al otro *compañero* de la misma manera que el *caddie* del otro *compañero* tenga permitido ayudar (tales como dar y recibir *consejo* y llevar a cabo las otras acciones permitidas en la Regla 10), **pero** no deben dar cualquier ayuda que el *caddie* del otro *compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.

- Cualquier acción llevada a cabo o infracción de las Reglas de cualquiera de los *compañeros* o *caddies* se aplica al *bando*.

En *stroke play (juego por golpes)*, solo uno de los *compañeros* tiene que certificar los resultados de los hoyos del *bando* en la *tarjeta de resultados* (ver Regla 3.3b).

22.3 El Bando Debe Alternarse Al Ejecutar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada *golpe* para el bando de forma alternada:

- Un *compañero* debe jugar primero para el *bando* desde el *área de sali*da en todos los hoyos impares, mientras que el otro *compañero* debe jugar primero para el *bando* desde el *área de salida* en todos los hoyos pares.

- Después del primer *golpe* del *bando* desde el *área de salida* de un hoyo, los *compañeros* deben jugar *golpes* alternados durante el resto del hoyo.

- Si un *golpe* se cancela o no cuenta bajo cualquier Regla (**excepto** cuando un *golpe* se realiza en el orden incorrecto infringiendo esta Regla), el mismo *compañero* que realizó el *golpe* debe realizar el siguiente *golpe* para el *bando*.

- Si el *bando* decide jugar una *bola provisional*, debe jugarla el *compañero* a quien le toca jugar el siguiente *golpe* del *bando*.

Cualquier golpe de penalización para el *bando* no afecta el orden de juego alterno de los *compañeros*.

Penalización por Ejecutar un Golpes en Orden Incorrecto Infringiendo la Regla 22.3: ***Penalización General.***

En *stroke play (juego por golpes)*, el bando debe corregir el error:

- El *compañero* que debía jugar debe ejecutar un *golpe* desde donde el *bando* jugó el primer *golpe* en orden incorrecto.

- El *golpe* ejecutado en orden incorrecto y cualquier otro hasta corregir el error (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalización incurridos únicamente por jugar esa bola) no cuentan.

- Si el *bando* no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o para el último hoyo de la *vuelta,* antes de entregar su *tarjeta de resultados*, el bando está **descalificado**.

22.4 Iniciando la Vuelta

a. Compañero que Juega Primero

El *bando* puede elegir qué *compañero* jugará primero desde el *área de salida* al comenzar la *vuelta*, a menos que en las Condiciones de la Competición esté estipulado que compañero debe hacerlo.

La vuelta del *bando* comienza cuando ese *compañero* ejecuta un *golpe* para comenzar el primer *hoyo* del bando.

b. Hora de Salida y Punto de Salida

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *compañero* dependiendo de quién jugará primero para el bando:

- El *compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora fijada y en el punto de salida y debe comenzar a esa hora (no antes).

- El *compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida ya sea en el punto de salida o a lo largo del hoyo cerca de donde espera quede en *reposo* la bola jugada desde el *área de salida*.

Si cualquiera de los *compañeros* no está presente de esa forma, el *bando* infringe la Regla 5.3a.

22.5 Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b (2) se modifica para permitir que los *compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

Regla 23 – Four-Ball

Propósito: *La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes)), donde los compañeros compiten como un bando y cada uno jugando una bola individualmente. El resultado del bando para un hoyo es el resultado más bajo de los compañeros en ese hoyo.*

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *match play (juego por hoyos*) o *stroke play* (*juego por golpes*)) implicando *compañeros* donde:

- Dos *compañeros* compiten juntos como *bando* y cada jugador juega su propia bola, y
- El resultado de un *bando* para un hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* para ese hoyo.

Las Reglas 1-20 se aplican a esta modalidad de juego, modificadas por estas Reglas específicas.

Una variación de éste es una modalidad *match play (juego por hoyos)* conocido como *Best-Ball,* en la que un jugador compite contra un *bando* de dos o tres *compañeros* y cada *compañero* juega su propia bola bajo las Reglas, modificadas por estas Reglas específicas. (Para *Best-Ball* con tres *compañeros* en un *bando,* cada referencia al otro *compañero* significa los otros dos *compañeros*).

23.2 Anotando Resultados en Four-Ball

a. Resultado del Bando para el Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos) y Stroke Play (Juego por Golpes)

- *Cuando Ambos Compañeros Embocan o De Otra Forma Completan el Hoyo De Acuerdo a las Reglas*. El resultado más bajo es el resultado del bando para el hoyo.
- *Cuando Solo Un Compañero Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas*. El resultado de ese *compañero* es el resultado del *bando* para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- *Cuando Ninguno de los Compañeros Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas.* El *bando* no tiene un resultado para el hoyo, lo que significa:
  - En *match play* (*juego por hoyos)*, el *bando* **pierde el hoyo**, salvo que el *bando contrario* ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.
  - En *stroke play* (*juego por golpes)*, el *bando* está **descalificado,** salvo que corrija el error a tiempo de acuerdo con la Regla 3.3c.

b. Tarjeta de Resultados del Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

(1) *Responsabilidad del Bando*. Deben anotarse los resultados bruto (gross) del *bando* para cada hoyo en una sola *tarjeta de resultados* y en una competición con hándicap, el hándicap de cada uno de los *compañeros* debe ser anotado en la tarjeta de resultados.

Para cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto (gross) de al menos uno de los *compañeros* en la *tarjeta de resultados*.

- No hay penalización por anotar el resultado de más de un *compañero* en la *tarjeta de resultados*.

- Cada resultado en la *tarjeta de resultados* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, el bando está **descalificado**.

- No es suficiente anotar un resultado como resultado del *bando* en general.

Solo uno de los *compañeros* necesita certificar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados* del *bando* bajo la Regla 3.3b(2).

(2) *Responsabilidad del Comité*. El *Comité* es responsable de decidir qué resultado cuenta para el *bando* en cada hoyo, incluyendo la aplicación del hándicap para cualquier competición con hándicap.

- Si solo se anotó un resultado para el hoyo, ese resultado es el que cuenta para el *bando*.

- Si el resultado de ambos *compañeros* se anotó para el hoyo:

  - Si son diferentes, el resultado más bajo bruto (gross) o neto contará para el *bando*.

  - Si ambos resultados son iguales, el *Comité* puede hacer contar cualquiera de ellos. Si el resultado seleccionado resultara ser incorrecto por cualquier razón, el *Comité* seleccionará el otro.

Si el resultado que cuenta para el *bando* no es claramente identificable como el resultado que un *compañero* individualmente consiguió, o si ese *compañero* es descalificado en relación con el juego del hoyo, el bando está **descalificado**.

c. Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball

La Regla 11.2 no se aplica a esta situación:

Cuando un compañero del jugador ha completado el hoyo y la bola en movimiento del jugador, necesita ser *embocada* para conseguir para el bando un resultado en el hoyo un golpe mas bajo, si cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada,* no hay penalización para esa persona y la bola del jugador no cuenta para el *bando.*

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

a. Cuándo Empieza la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* comienza cuando uno de los *compañeros* ejecuta un *golpe* para comenzar su primer hoyo.

b. Cuándo Termina la Vuelta

La *vuelta* de un *bando* termina:

- En *match play (juego por hoyos),* cuando cualquiera de los dos *bandos* ha ganado el match (ver Reglas 3.2a (3) y (4)).

- En *stroke play (juego por golpes),* cuando el *bando* completa el hoyo final, ya sea *embocando* ambos compañeros (incluyendo la corrección de un error, como bajo la Regla 6.1 o 14.7b) o *embocando* un *compañero* en el hoyo final y el otro *compañero* elige no hacerlo.

c. Cuándo el Hoyo Está Completado

(1) *Match Play (Juego por Hoyos)***.** Un *bando* ha completado un hoyo cuando ambos *compañeros* han *embocado* o sus próximos golpes concedidos o cualquier *bando* ha concedido el hoyo.

(2) *Stroke Play (Juego por Golpes).* Un *bando* ha completado un hoyo cuando uno de los *compañeros* ha *embocado* y el otro compañero también ha *embocado* o elige no hacerlo.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando

El *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *vuelta*. No es necesario que ambos *compañeros* estén presentes o, si están presentes, que ambos jueguen en todos los hoyos.

Si un *compañero* está ausente y posteriormente llega a jugar, ese compañero solo puede incorporarse entre dos hoyos al juego para el *bando*, lo cual significa que:

- *Match Play (Juego por Hoyos) – Antes de Que Cualquier Jugador del Match Comience el Hoyo.* Si el *compañero* llega justo después de que cualquier jugador de cualquier *bando* del match haya comenzado el juego del hoyo, ese *compañero* no está autorizado a jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.

- *Stroke Play (Juego por Golpes) - Antes de Que el Otro Compañero Comience el Hoyo.* Si el *compañero* llega justo después de que el otro *compañero* haya comenzado el juego del hoyo, el *compañero* que ha llegado no está autorizado para jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.

- Un *compañero* que llega y que no está autorizado a jugar un hoyo aún puede dar *consejo* o ayuda al otro *compañero* y llevar a cabo otras acciones para el otro *compañero* en ese hoyo (ver Reglas 23.5a y 23.5b).

Penalización por infringir Regla 23.4: *Penalización General.*

23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero

a. El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del Compañero que éste Puede Realizar

Aunque cada jugador de un *bando* debe jugar su propia bola:

- Un jugador puede realizar cualquier acción sobre la bola de su *compañero* que el compañero puede hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *reponer*, *dropar* y colocar la bola.

- Un jugador y su *caddie* pueden ayudar al *compañero* de la misma manera que el *caddie* del *compañero* tenga permitido ayudar (como dar y solicitar *consejo* y llevar a cabo otras acciones permitidas bajo la Regla 10), **pero** no debe proporcionar cualquier ayuda que el caddie del compañero no tenga permitido dar bajo las Reglas.

En *Stroke Play (Juego por Golpes),* los *compañeros* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola en el *green* y así ayudar a cualquiera de ellos o a cualquier otro jugador (ver Regla 15.3a).

b. El Compañero Es Responsable de las Acciones del Jugador

Cualquier acción llevada a cabo por el jugador relacionada con la bola o *equipamiento* del *compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por el *compañero.*

Si la acción del jugador infringiese una Regla si hubiese sido realizada por el *compañero*:

- El *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante (ver Regla 23.8a).

- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas mediante las siguientes acciones:

  - *Mejorando* las *condiciones que afectan al golpe* a ejecutar por el *compañero.*

  - *Causando* accidentalmente el movimiento de la bola del *compañero,* o

- No *marcando* la posición de reposo de la bola del *compañero* antes de levantarla.

Esto también se aplica a las acciones efectuadas por el *caddie* del jugador, relacionadas con la bola del *compañero*, que infringiría una Regla si hubiesen sido realizadas por el *compañero* o por el *caddie* del *compañero*.

Si las acciones del jugador o su *caddie* afectan al juego, tanto de su bola como la de su *compañero*, ver Regla 23.8a (2) para saber cuándo ambos *compañeros* tienen penalización.

23.6 Orden de Juego del Bando

Los *compañeros* pueden jugar en el orden que el bando considere mejor.

Esto significa que cuando es el turno de un jugador bajo la Regla 6.4a (*match play* (*juego por hoyos*)) o 6.4b (*stroke play* (*juego por golpes)*), puede jugar el jugador o su *compañero*.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder Golpe en el Juego por Hoyos

- Un jugador no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto ayudase al *compañero*.

- Si el jugador lo hace, cuenta su resultado para el hoyo, sin penalización, **pero** el resultado del *compañero* en ese hoyo no cuenta para el bando.

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor de 14.

23.8 Cuando La Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica a Ambos Compañeros

Cuando un jugador incurre en una penalización por infringir una Regla, la penalización se puede aplicar solo al jugador o a ambos *compañeros* (es decir, al *bando*). Esto depende de la penalización y de la modalidad de juego:

a. Penalizaciones Que No Sean Descalificación

(1) *La Penalización Normalmente se Aplica Solo al Jugador, No Al Compañero.* Cuando un jugador incurre en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente solo se aplica al jugador y no también a su *compañero*, **excepto** en las situaciones descritas en (2):

- Los golpes de penalización se añaden al resultado del jugador y no al resultado del *compañero*.

- En *match play* (*juego por hoyos)*, un jugador que incurre en la ***penalización general (pérdida del hoyo)*** no tiene resultado que cuente para el *bando* en ese hoyo, **pero** su penalización no afecta a su *compañero*, que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

(2) *Tres Situaciones en las Que la Penalización del Jugador También se Aplica al Compañero*.

- *Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo).* En *match play (juego por hoyos*), el *bando* incurre en la penalización (ajustando el resultado del match); en *stroke play* (*juego por golpes*) el *compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.

- *Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero.* En *match play* (*juego por hoyos)* o *stroke play* (*juego por golpes)*, el *compañero* incurre en la **misma penalización** que el jugador.

- *En Match Play (Juego por Hoyos), Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del Contrario*. El *compañero* también incurre en la **misma penalización** que el jugador.

Excepción – Jugador que Ejecuta Golpe a Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego del Compañero o Perjudica al Juego del Contrario:

- Solo el jugador (no el *compañero*) incurre en la ***penalización general*** por infringir la Regla 6.3c.

- Esto se cumple incluso si la bola jugada como *bola equivocada* es del *compañero*, un *contrario* o cualquier otra persona.

b. Penalizaciones de Descalificación

(1) *Cuándo la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando.* Un *bando* está **descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas.

- Regla 1.2 Normas de Conducta del Jugador
- Regla 1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe
- Regla 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

- Regla 4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta
- Regla 4.3 Uso del Equipamiento
- Regla 5.6a Demora Irrazonable
- Regla 5.7b-c Cuando el Comité Suspende el Juego y lo Reanuda
- Regla 6.2b Reglas del Área de Salida

Solo en Match Play (Juego por Hoyos):

- Regla 3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Solo en Stroke Play (Juego por Golpes):

- Regla 3.3b(2) Responsabilidades del Jugador: Certificando y Entregando la Tarjeta de Resultados
- Regla 3.3b (3) Resultado Incorrecto para un Hoyo
- Regla 3.3b (4) Resultados en una Competición con Hándicap
- Regla 23.2b Tarjeta de Resultados del Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)
- Regla 5.2b Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

(2) *Cuándo una Infracción de Ambos Jugadores Significa que el Bando Está Descalificado*: Un *bando* está **descalificado** si ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta
- Regla 5.4 Jugando en Grupos
- Regla 5.7a Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Solo en Stroke Play (Juego por Golpes):

Un *bando* está **descalificado** si, en el mismo hoyo, ambos *compañeros* incurren en una penalización de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 3.3c Dejar de Embocar
- Regla 6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del Área de Salida
- Regla 6.3c Bola Equivocada
- Regla 14.7 Jugando desde Lugar Equivocado

(3) *Cuando la Infracción de Un Jugador Significa Solo que No Tiene Resultado Válido para el Hoyo.* En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con una

penalización de descalificación, el jugador no está descalificado, **pero** su resultado para el hoyo en el que se produjo la infracción, no cuenta para el *bando*.

En *match play* (*juego por hoyos)*, si ambos *compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo hoyo, el *bando* **pierde el hoyo.**

Regla 24 – Competiciones por Equipos

Propósito: *La Regla 24 cubre las competiciones por equipos (jugadas en match play (juego por hoyos) o stroke play (juegos por golpes)), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus vueltas o matches para obtener un resultado global de equipo.*

24.1 Resumen de Competiciones por Equipos

- Un "equipo" es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *bandos* para competir contra otros equipos.

- Su participación en la competición por equipos puede ser parte de otra competición que tiene lugar al mismo tiempo (como *stroke play* (*juego por golpes*) individual).

Las Reglas 1-23 se aplican a una competición por equipos, pero se modifican con estas Reglas específicas.

24.2 Condiciones de Competición por Equipos

El *Comité* decide la modalidad de juego, cómo se calculará el resultado global del equipo y otras Condiciones de la Competición, como:

- En *match play* (*juego por hoyos)*, los puntos obtenidos por ganar o empatar un match.

- En *stroke play* (*juego por golpes)*, el número de resultados que van a contar para el resultado total de cada equipo.

- Si la competición puede acabar en empate y, si no, cómo se hará el desempate.

24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar a un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores del equipo jugarán en qué *vueltas* o matches, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *compañeros*.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competición.

24.4 Consejo Permitido en Competición por Equipos

a. Persona Autorizada para Dar Consejo al Equipo (Consejero)

El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona (un "consejero") quien puede dar *consejo* y otra ayuda, como se permite en la Regla 10.2b (2), a los jugadores del equipo durante una *vuelta* o a la que los demás jugadores del equipo pueden pedir *consejo:*

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador del equipo u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competición).

- La identidad del consejero debe ser comunicada al *Comité* antes de dar *consejo*.

- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una *vuelta* o durante la competición.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-2 (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar dos consejeros).

b. Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando

Si el consejero es un jugador del equipo, no puede ejercer como tal mientras está jugando una *vuelta* en la competición.

Mientras está jugando una *vuelta*, el consejero es considerado como cualquier otro miembro del equipo que está jugando a efectos de las restricciones sobre *consejo* contenidas en la Regla 10.2a.

c. No está permitido el Consejo Entre Miembros del Equipo Que no Sean Compañeros

Excepto cuando juegan juntos como *compañeros* en un *bando*:

- Un jugador no debe pedir *consejo* o dar *consejo* a un miembro de su equipo que está jugando en el *campo*.

- Esto es aplicable, tanto si el miembro del equipo está jugando en el mismo grupo como si está en otro grupo en el *campo*.

Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Regla Local Modelo H-5 (en una competición por equipos *stroke play (juego por golpes*), en la que el resultado del jugador en una vuelta solo cuenta como parte del resultado del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a los miembros de un equipo, que juegan en el mismo grupo, a darse *consejo* entre ellos, incluso si no son *compañeros*).

Penalización por Infringir la Regla 24.4: ***Penalización General***

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 marcado que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero subterráneo.

Animal

Cualquier ser vivo del reino animal (diferente al ser humano), incluyendo mamíferos, pájaros, reptiles, anfibios e invertebrados (tales como gusanos, insectos, arañas y crustáceos).

Árbitro

La persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 6C (explicando las responsabilidades y autoridad de un *árbitro*)

Área de Alivio

El área donde un jugador ha de *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- *Punto de Referencia*: El punto desde el que se mide el tamaño del *área de alivio*.

- *Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia*: El *área de alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones:

- *Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio*: La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:

  - Solo está en ciertas *áreas del campo* definidas, como solo en el *área general*, o no en un *bunker* o en un *área de penalización*,

  - No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker,* desde los cuales se está tomando alivio, o

  - Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que se está tomando alivio.

Al usar la *longitud del palo* para determinar el tamaño del *área de alivio*, el jugador puede medir directamente a través de una zanja, hoyo o cosa similar y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerca, pared, túnel, desagüe o boca de riego), **pero** no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y abajo.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 2I (El *Comité* puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de dropaje como *área de alivio* cuando toma un determinado alivio).

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.

Área de Penalización

Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalización está permitido, si la bola del jugador va a reposar a ella.

Un *área de penalización* es:

- Cualquier cauce de agua en el *campo* (marcada o no por el *Comité*), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no), y

- Cualquier otra parte del *campo* definida por el *Comité* como *área de penalización.*

Un *área de penalización* es una de las cinco *áreas del campo* definidas.

Hay dos tipos diferentes *de áreas de penalización,* distinguidas por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalización* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al jugador dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).

- Las *áreas de penalización* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) proporcionan al jugador una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *áreas de penalización* amarillas.

Si el color de un *área de penalización* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considerará un *área de penalización* roja.

Los márgenes de un área *de penalización* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*, ya sea que esté sobre, encima o debajo de la superficie del terreno.

- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como un puente sobre el *área de penalización* o un árbol enraizado dentro del margen con ramas que se extienden fuera del margen o viceversa), solo la parte del objeto que está dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*.

Los márgenes de un *área de penalización* deberían ser definidos con estacas, líneas o elementos físicos:

- <u>*Estacas*</u>: Cuando está definida por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y así las estacas están dentro del *área de penalización*.

- *Líneas*: Cuando está definida por una línea pintada en el suelo, el margen del *área de penalización* está definido por su borde exterior, y la línea en sí está dentro del *área de penalización*.

- *Elementos Físicos*: Cuando está definida por elementos físicos (como una playa, área desértica o muro de contención), el *Comité* debería determinar cómo se define el margen del *área de penalización*.

Cuando el margen del *área de penalización* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *área de penalización,* **pero** no tienen otro significado.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de ese *área de penalización* se define por sus márgenes naturales (es decir, donde el suelo se inclina hacia abajo para formar la depresión que puede contener el agua).

Si un cauce abierto de agua no contiene agua normalmente (como una zanja de drenaje o un área de circulación de agua que está seca, excepto durante una estación lluviosa), el *Comité* puede definir esa área como parte del *área general* (lo que significa que no es un *área de penalización*).

Área de Salida

Área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo con una longitud de dos *palos* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité,* y

- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

El *área de salida* es una de las cinco *áreas del campo* definidas.

Todos los otros lugares de salida en el ca*m*po (estén en el mismo hoyo o en cualquier otro hoyo) son parte del *área general.*

Área General

Área que cubre todo el *campo,* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va jugar, (2) todas las *áreas de penalización,* (3) todos los *bunkers,* y (4) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

El *área general* incluye:

- Todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida, y*

- Todos los *greens equivocados.*

Asta de la Bandera

Un indicador movible, proporcionado por el *Comité,* que está colocado en el *hoyo* para indicar a los jugadores dónde está el hoyo. El *asta de la bandera* incluye la bandera o cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Los requisitos del *asta de la bandera* están contenidos en las *Reglas del Equipamiento.*

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en *match play* (*juego por hoyos)* o *stroke play* (*juego por golpes*).

Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, donde cada *compañero* juega su propia bola (*Four-Ball)* o los *compañeros* juegan una sola bola (*Foursomes*).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo está compuesto por jugadores que compiten individualmente o como *bandos*.

Bola En Juego

El estado de la bola de un jugador cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo:

- Una bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un hoyo:
  - Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida, o*
  - En *match play (juego por hoyos)*, cuando se ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y el *contrario* no cancela el *golpe* bajo la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar *en juego:*
  - Cuando es levantada del *campo,*
  - Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites,* o
  - Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está *en juego* es una *bola equivocada*

El jugador no puede tener más de una *bola en juego* en ningún momento. (Ver Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un hoyo).

Cuando las Reglas hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *bola en juego.*

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* el punto de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada, está aún *en juego,* y
- Si la bola ha sido levantada y *repuesta*, está *en juego,* aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea:

- *La bola en juego* (sea la bola original o una *bola sustituta*)
- *Una bola provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *stroke play* (*juego por golpes),* jugada bajo las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos *de bola equivocada* son:

- La *bola en juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites,* está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner *en juego.*

Bola Movida

Cuando una bola en reposo ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser visto a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando la bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección alejada de su punto de reposo original.

Si la bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su punto de reposo original, la bola no se ha movido.

Bola Perdida

El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* (o su *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla.

Si la búsqueda comienza y después se interrumpe temporalmente por una buena razón (como cuando el jugador deja de buscar porque se suspende el juego o necesita parar para esperar que otro jugador juegue) o si el jugador ha identificado erróneamente una *bola equivocada*:

- El tiempo entre la interrupción y la reanudación de la búsqueda no cuenta, y

- El tiempo permitido para la búsqueda es de tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

Bola Provisional

Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar:

- *Fuera de límites*, o

- *Perdida* fuera de un *área de penalización*.

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

Bunker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, piezas de césped apiladas o materiales artificiales.

- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).

- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y

- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro de los márgenes de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace referencia como waste áreas).

Los bunkers son una de las cinco *áreas* definidas *del campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *bunker*.

Cuando un *bunker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *bunker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *bunker* (tal como piedra u otro material molido), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

Caddie

Alguien que ayuda a un jugador durante una *vuelta*, incluyendo las siguientes acciones:

- *Llevando, Transportando o Manipulando los Palos*: Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o maneja los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no le haya nombrado como *caddie*, **excepto** cuando aparta los palos, bolsa o coche del jugador si estorban, o por cortesía (como recuperar un palo olvidado por el jugador).

- *Dando Consejo*: El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero* o el *caddie del compañero)* a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Un *caddie* puede también ayudar al jugador de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo

Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecido por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los márgenes establecidos están dentro de límites y forman parte del *campo*.

- Todas las áreas más allá de los márgenes establecidos están *fuera de límites* y no forman parte del *campo.*

- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El *campo* está compuesto por las cinco *áreas del campo* definidas.

Comité

La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *campo*.

Véase Procedimientos del Comité, Sección 1 (explicando las funciones del *Comité*).

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como un *bando*, en *match play (juego por hoyos*) o en *stroke play* (*juego por golpes).*

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal,*

- *Terreno en Reparación,*

- *Obstrucción Inamovible, o*

- *Agua temporal.*

Condiciones que Afectan al Golpe

El *lie* de la bola en reposo, el área del *stance* pretendido, el área del swing pretendido, la *línea de juego y el área de alivio* donde el jugador va a *dropar* o colocar una bola.

- El *"*área del *stance* pretendido" incluye el lugar donde el jugador colocará sus pies y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende ejecutar.

- El "área del swing pretendido" incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del backswing (subida del palo) y el downswing (bajada del palo) o de la finalización del swing para el *golpe* que pretende ejecutar.

- Cada uno de los términos "*lie", "línea de juego" y" área de alivio"* tiene su propia definición.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir qué le ocurrió a la bola de un jugador - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *área de penalización*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

Conocido o Virtualmente Cierto significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador, tal como cuando el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o

- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

"Toda la información razonablemente disponible" incluye toda la información que el jugador sabe y toda otra información que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable.

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 c*onsejo* no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *campo* tales como el *hoyo, el green,* el fairway (calle), *las áreas de penalización*, los *bunkers,* o la bola de otro jugador,

- La distancia de un punto a otro, o

- Las Reglas

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término "*contrario"* solo se aplica en *match play (juego por hoyos).*

Dropar

Sostener la bola y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté *en juego*.

Si el jugador deja caer la bola sin intención de que esté *en juego*, la bola no ha sido *dropada* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde la bola debe ser *dropada* y quedar en reposo.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde la bola irá a reposar, y

- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b)

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a *"embocando" o "embocar",* se refieren a cuando la bola del jugador está *embocada.*

Para el caso especial de una bola reposando contra el *asta de la bandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Empotrada

Cuando la bola está en su propio pique hecho como resultado del *golpe* previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *empotrada* no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Equipamiento

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por su *caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Four-Ball

Una modalidad de juego en la que compiten *bandos* de dos *compañeros*, jugando cada jugador su propia bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros* en ese hoyo.

Four-Ball se puede jugar como una competición *match play (juego por hoyos)* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o una competición *stroke play (juego por golpes)* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Foursomes (también conocido como "Golpes Alternados")

Una modalidad de juego donde dos *compañeros* juegan como *bando* con una bola, alternando los golpes en cada hoyo.

Foursomes se puede jugar como una competición *match play (juego por hoyos)* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o una competición *stroke play (juego por golpes)* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Fuera de Límites

Todas las áreas más allá de los márgenes del *campo* establecidos por el *Comité*. Todas las áreas dentro de esos márgenes están dentro del *campo*.

El margen del *campo* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes está dentro del *campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.

- Si un objeto está dentro y fuera de los márgenes (como los peldaños de una valla de límites o un árbol enraizado fuera de los márgenes con ramas que se extienden dentro de márgenes o viceversa), solo la parte del objeto que está fuera de los márgenes está *fuera de límites*.

Los márgenes del *campo* deberían ser definidos por *objetos de límites* o líneas:

- *Objetos de límites*: Cuando está definido por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por la línea entre los puntos que dan al campo de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) y esas estacas o postes de la valla están *fuera de límites.*

Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el *Comité* desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el *Comité* debería definir el margen del *fuera de límites.*

- *Líneas*: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen es el borde de la línea que da al campo y la línea en sí está *fuera de límites.*

  Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *fuera de límites*, **pero** éstas no tendrán otro significado.

Las estacas o líneas de *fuera de límites* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales

Los efectos de la naturaleza como el viento, el agua o cuando algo sucede sin razón aparente debido a los efectos de la gravedad.

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante que se efectúa para golpear la bola.

Pero un golpe no ha sido ejecutado si el jugador:

- Decide durante el downswing (bajada del palo) no golpear la bola y lo evita deteniendo intencionadamente la cabeza del palo antes de que llegue a ella o, si no puede detenerlo, falla intencionadamente el golpe a la bola.

- Accidentalmente, golpea la bola cuando efectúa un swing de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *golpe.*

Cuando las Reglas se refieren a "jugar una bola", significa lo mismo que ejecutar o dar un *golpe.*

El resultado de un jugador para un hoyo o una *vuelta* se describe con un número de “golpes” o “golpes jugados”, lo que significa todos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización (ver Regla 3.1c).

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización cuando un jugador toma alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El término “*golpe y distancia”* significa que el jugador:

- 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 *stroke play (juego por golpes*), cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría dar al jugador una ventaja significativa comparada con el *golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo *grave infracción*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *golpe*,
- La distancia desde la bola al *hoyo*,
- El efecto de la presencia de obstáculos en la *línea de juego, y*
- Las *condiciones que afectan al golpe*.

El concepto de *grave infracción* no se aplica en *match play* (*juego por hoyos)* porque el jugador pierde el hoyo si juega desde un *lugar equivocado*.

Green

El área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El *Comité* la haya declarado como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un hoyo contiene el *hoyo,* hacia dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

El *green* es una de las cinco *áreas del campo* definidas. Los greens de los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greens equivocados* y parte del *área general.*

El margen de un *green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el *Comité* defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

Si un green doble es usado para dos hoyos diferentes:

- El área total preparada conteniendo ambos *hoyos* es tratada como el *green* cuando se juegan ambos hoyos.
- **Pero** el *Comité* puede establecer un margen que divide el green doble en dos *greens* diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del green doble para el otro hoyo sea un *green equivocado.*

Green Equivocado

Cualquier green en el *campo* que no sea el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

G*reens equivocados* incluyen:

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

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

Honor

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

Hoyo

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

- El *hoyo* tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.
- Si se utiliza un forro, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo haga que deba estar más cerca de la superficie.

La palabra “hoyo” (cuando no sea usada como Definición en “cursiva”) es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del *campo* asociada con un *área de salida, green y hoyo.* Jugar un hoyo comienza en el *área de salida* y finaliza cuando la bola es *embocada* en el *hoyo* del *green* (o cuando las Reglas de otra forma dicen que el hoyo está completado).

Impedimento Suelto

Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- *Animales* muertos y desechos de *animales,*
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas formados por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- **La Arena y la Tierra Suelta** no *son impedimentos sueltos*.
- **El Rocío, la Escarcha y el Agua** no son *impedimentos sueltos.*
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha) son *impedimentos sueltos* o, cuando están en el suelo, *agua temporal,* a elección del jugador.
- **Las Telarañas** son *impedimentos sueltos,* incluso cuando estén unidas a otro objeto.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la bola del jugador, al *equipamiento* o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie,* o el *compañero* o *contrario* del jugador o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las fuerzas *naturales*.

Lie

El punto en el cual una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *obstrucción inamovible*, *objeto integrante* u *objetos de límites* tocando o justo al lado de la bola.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de la *bola*.

Línea de Juego

La línea que el jugador intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

Longitud del Palo

La *longitud del palo* más largo de los 14 (o menos) palos que el jugador tiene durante la *vuelta* (de acuerdo a lo permitido en la Regla 4.1b (1)), a excepción del putter.

Por ejemplo, si el palo más largo (que no sea el putter) que tiene un jugador durante una *vuelta* es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), la *longitud del palo* es de 109,22 centímetros para ese jugador en esa *vuelta.*

La *longitud del palo* se usa para definir el *área de salida* del jugador en cada hoyo y para determinar el tamaño del *área de alivio* del jugador cuando se alivia bajo una Regla.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador debe o tiene permitido jugar su bola bajo las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *lugar equivocado* son:

- Jugar una bola después de *reponerla* en un punto equivocado, o sin reponerla cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropada* desde fuera del *área de alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla equivocada, de forma que la bola se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona de juego prohibido* o cuando la *zona de juego prohibido* interfiere con el área del *stance* o swing pretendido por el jugador.

Jugar una bola desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir ese error no es jugar desde *lugar equivocado* (ver Regla 6.1b).

Marcador

En *stroke play (juego por golpes)*, la persona responsable de anotar el resultado de un jugador en su *tarjeta de resultados* y de certificar la *tarjeta de resultados*. El *marcador* puede ser otro jugador**, pero** no un *compañero*.

El *Comité* puede seleccionar quien será el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores cómo pueden elegir un *marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial, cuando se utiliza para *marcar* la posición de reposo de una bola que se va a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipamiento*.

Cuando una Regla se refiere a mover un *marcador de bola*, esto quiere decir un *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de reposo de la bola que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta.*

Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o

- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Esto se hace para indicar el punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Match Play (Juego por Hoyos)

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más *vueltas*:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y golpes de penalización), y

- El match se gana cuando un jugador o *bando* tiene una ventaja sobre el *contrario* o bando *contrario* de más hoyos de los que quedan por jugar.

Match play (juego por hoyos) se puede jugar como un match individual (donde un jugador juega directamente contra un *contrario*), un match *Three-Ball* o un match *Foursomes o Four-Ball* entre *bandos* de dos *compañeros.*

Mejorar

Alterar una o más de las *condiciones que afectan al golpe* u otras condiciones físicas que afectan al juego, con lo que el jugador obtiene una potencial ventaja al ejecutar el *golpe*.

Objeto de Límites

Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier paso, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *objetos de límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límite* no son *obstrucciones u 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 una entrada, 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*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *objetos de límites* que definen o identifican los márgenes del *campo*).
- Coches de golf, segadoras, coches y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- *Equipamiento* del jugador, *astas de las banderas* y rastrillos.

Una *obstrucción* es *movible* o *inamovible*. Si parte de una *obstrucción inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *movible*, esa parte se considera como una *obstrucción movible.*

Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Regla Local Modelo F-23 (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *obstrucciones* como obstrucciones inamovibles temporales, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio).

Obstrucción 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 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 creada o diseñada para ser movida (como una piedra suelta 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 *stroke play (juego por golpes)* en la que se anota el resultado como en el *match play (juego por hoyos)*:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) que un resultado fijo establecido para ese hoyo por el *Comité, y*

- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).

Penalización General

Pérdida del hoyo en *match play* (*juego por hoyos)* o dos golpes de penalización en *stroke play* (*juego por golpes)*.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cercano al punto de reposo original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,

- En el área requerida del *campo*, y

- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, swing y *línea de juego* que el jugador habría tomado para ese *golpe.*

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando un *stance* y efectuando el swing con el palo seleccionado (**pero** está recomendado que el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la interferencia relativa con el *lie* de la bola, el área del *stance y swing* pretendido por el jugador, y solo en el *green,* la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola estará en agua menos profunda que donde el jugador se colocará (afectando su *stance* más que el *lie* y *swing*) o donde la bola estará en agua más profunda que donde el jugador se colocará (afectando el *lie* y swing más que al *stance*).

- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal.*

Punto Más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal* peligroso (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f), una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e) o tomando alivio bajo ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca del punto de reposo original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,

- En el área requerida del *campo*, y

- Donde la condición no interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde el punto de reposo original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, swing y *línea de juego* que el jugador habría usado para ese *golpe.*

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando el *stance* y efectuando el swing con el palo seleccionado (**pero** está recomendado que el jugador lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El punto más cercano de alivio total se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- Si el jugador toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.

- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, **excepto** que el jugador puede aliviarse de ambas condiciones al mismo tiempo (basándose en determinar el *punto más cercano de alivio total* de ambas condiciones) cuando, habiendo tomado alivio separadamente para cada condición, sea razonable concluir que al hacerlo de nuevo continuaría la interferencia por una o por otra

Reglas del Equipamiento

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que los jugadores tienen permitido usar durante una *vuelta*. Las *Reglas* del *equipamiento* se encuentran en RandA.org/EquipmentStandards.

Reponer

Colocar una bola, posándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego.*

Si el jugador coloca una bola posándola sin la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *repuesta* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

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

Resultado Máximo

Una modalidad de *stroke play* (*juego por golpes)* en la que el resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se limita a un número máximo de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Stableford

Una modalidad de *stroke play (juego por golpes*), donde:

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el número de golpes en el hoyo del jugador o del *bando* (incluyendo ambos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) con un resultado fijo a conseguir para el hoyo establecido por el *Comité,* y

- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el mayor número de puntos.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al prepararse y ejecutar un *golpe.*

Stroke Play (Juego por Golpes)

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

En la forma normal de *stroke play (juego por golpes)* (ver Regla 3.3):

- El resultado del jugador o del *bando* para una *vuelta* es el número total de golpes empleados (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización) para *embocar* en cada hoyo, y

- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el menor número de golpes.

Otras modalidades de *stroke play (juego por golpes),* con diferentes métodos de anotar los resultados son *Stableford, Resultado Máximo y Par/Bogey* (ver Regla 21).

Todas las formas de *stroke play (juego por golpes)* se pueden jugar en competiciones individuales (cada jugador compite a título individual) o en competiciones en que toman parte *bandos de compañeros* (*Foursomes o Four-Ball*).

Sustituir

Cambiar la bola que el jugador está usando para jugar un hoyo, haciendo que otra bola se convierta en la *bola en juego*.

El jugador ha *sustituido* la bola cuando pone otra bola *en juego* de cualquier manera (ver Regla 14.4) en lugar de la bola original, si ésta estaba:

- En *juego,* o

- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *campo*, o

- Estaba *perdida* o *fuera de límites.*

Una bola *sustituta* es la *bola en juego* del jugador, incluso si:

- Fue *repuesta, dropada* o colocada de una manera incorrecta o en un *lugar equivocado*, o

- El jugador estaba obligado bajo la Reglas a poner de nuevo su bola original *en juego* en lugar de *sustituirla* por otra bola.

Tarjeta de Resultados

El documento donde el resultado de un jugador para cada hoyo se anota en *stroke play (juego por golpes).*

La *tarjeta de resultados* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité,* que permita:

- Anotar el resultado del jugador para cada hoyo,

- Anotar el hándicap del jugador, si es una competición con hándicap, y

- Que el *marcador* y el jugador certifiquen los resultados, y el jugador certifique su hándicap en una competición con hándicap, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

No se requiere *tarjeta de resultados* en *match play (juego por hoyos*), pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del match.

Tee

Un objeto que se utiliza para elevar una bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipamiento.*

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *terreno en reparación* definido incluye:

- Todo el terreno dentro de los márgenes del área definida, y

- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluida cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, **pero** no cualquier parte (como una raíz de árbol) que está unido al terreno o debajo del mismo y está por fuera del margen del área definida.

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, incluso aunque el *Comité* no las haya definido como tal:

- Cualquier agujero o pozo hecho por el *Comité* o personal de mantenimiento, al:

  - Preparar el *campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *hoyo* en un *green* doble usado para el juego de otro hoyo), o

  - Mantener el *campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).

- El césped cortado, hojas y cualquier otro material apilado para ser retirado más tarde. **Pero:**

  - Cualquier otro material natural apilado para ser retirado son también *impedimentos sueltos*, y

- Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.

- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que el *golpe* del jugador o su *stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *animales* que son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *terreno en reparación* debería ser definido por estacas, líneas o elementos físicos:

- <u>*Estacas*</u>: 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*.

- <u>*Líneas*</u>: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *terreno en reparación* está definido por su borde exterior y la línea está dentro del *terreno en reparación.*

- <u>*Elementos Físicos*</u>: Cuando está definido por elementos físicos (como un parterre o un vivero), el *Comité* debería establecer cómo está definido el margen del *terreno en reparación*.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *terreno en reparación,* **pero** no tienen otro significado.

Three-Ball

Una modalidad de juego *match play (juego por hoyos)* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y

- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Vuelta

18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité.*

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona de juego prohibido* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o un *área de penalización.*

El *Comité* puede establecer *zonas de juego prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales y zonas ambientalmente sensibles,

- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas resembradas u otras zonas plantadas,

- Proteger a los jugadores de un peligro, y

- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

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