



# Reglas de Golf

Efectivas en enero de 2019

© 2018 United States Golf Association and The R&A Rules Limited.

Todos los derechos reservados.

Traducción de la USGA, la Asociación de Golf de Puerto Rico y la Federación Mexicana de Golf.

En caso de discrepancia entre la versión en inglés y la traducción al español, prevalecerá la versión en inglés



La USGA con sede en Liberty Corner, Nueva Jersey, juntamente con la R&A, con sede en St. Andrews, Escocia, gobiernan el deporte en todo el mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas de Golf.

Al tiempo que colaboran para tener un único conjunto de Reglas, la USGA y la R&A operan en jurisdicciones separadas. La USGA es responsable de la aplicación de las Reglas en Estados Unidos de América, sus territorios y México y la R&A, operando con el consentimiento de sus entidades golfísticas afiliadas, tiene las mismas responsabilidades en el resto del mundo.

La USGA y la R&A Rules Limited se reservan el derecho de corregir en cualquier momento tanto las Reglas como su interpretación.

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

[www.RandA.org](http://www.RandA.org)

## Contenidos

<b>Prefacio</b>	<b>8</b>
<b>Cómo Usar el Libro de Reglas</b>	<b>15</b>
<b>I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)</b>	<b>17</b>
<b>Regla 1 – El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas</b>	<b>18</b>
1.1 El Juego de Golf	18
1.2 Estándares de Conducta del Jugador	18
1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas	19
<b>Regla 2 – El Campo</b>	<b>23</b>
2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites	23
2.2 Áreas Definidas del Campo	23
2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego	25
2.4 Zonas de Juego Prohibido	25
<b>Regla 3 – La Competencia</b>	<b>26</b>
3.1 Elementos Básicos de Todas las Competencias	26
3.2 Match Play	27
3.3 Stroke Play	32
<b>Regla 4 – El Equipo del Jugador</b>	<b>36</b>
4.1 Palos	36
4.2 Bolas	41
4.3 Uso del Equipo	42
<b>II. Jugando la Ronda y un Hoyo (Reglas 5-6)</b>	<b>47</b>
<b>Regla 5 – Jugando la Ronda</b>	<b>48</b>
5.1 Significado de Ronda	48
5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Rondas	48
5.3 Comenzando y Terminando una Ronda	49
5.4 Jugando en Grupos	50
5.5 Práctica Durante la Ronda o Mientras el Juego Está Interrumpido	51
5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido	52
5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego	53

<b>Regla 6 – Jugando un Hoyo</b>	57
6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo	57
6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida	58
6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo	61
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo	63
6.5 Completando el Juego del Hoyo	66
<b>III. Jugando la Bola (Reglas 7-11)</b>	<b>67</b>
<b>Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrar e Identificar la Bola</b>	68
7.1 Cómo Buscar la Bola Honestamente	68
7.2 Cómo Identificar la Bola	69
7.3 Levantar la Bola para Identificarla	69
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla	70
<b>Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra</b>	71
8.1 Acciones del Jugador que Mejoran las Condiciones que Afectan al Golpe	71
8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan a su Bola en Reposo o al Golpe a Ejecutar	75
8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo o el Golpe que va a Ejecutar otro Jugador	76
<b>Regla 9 – Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida</b>	77
9.1 Bola Jugada como Reposa	77
9.2 Decidiendo si la Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento	78
9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales	78
9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador	79
9.5 Bola Levantada o Movida por el Oponente en Match Play	80
9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa	81
9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado	82
<b>Regla 10 – Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies</b>	83
10.1 Ejecutando un Golpe	83
10.2 Consejo y Otra Ayuda	85
10.3 Caddies	88
<b>Regla 11 – Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento</b>	91
11.1 Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa	91
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona	92
11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento	94

<b>IV. Reglas Específicas para Bunkers y Greenes (Reglas 12-13)</b>	<b>95</b>
<b>Regla 12 – Bunkers</b>	96
12.1 Cuando la Bola Está en un Bunker	97
12.2 Jugando una Bola en el Bunker	97
12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker	98
<b>Regla 13 – Greenes</b>	99
13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green	99
13.2 El Astabandera	104
13.3 Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo	108
<b>V. Levantar y Volver a Poner una Bola en Juego (Regla 14)</b>	<b>109</b>
<b>Regla 14 – Procedimientos para la Bola: Marcar, Levantar y Limpiar; Recolocando; Recolocando en un Punto; Droepeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado</b>	110
14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola	110
14.2 Recolocando la Bola en un Punto	111
14.3 Droepeando la Bola en un Área de Alivio	114
14.4 Cuando la Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego	119
14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Recolocar, Droepear o Colocar la Bola	119
14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior	121
14.7 Jugando desde Lugar Equivocado	123
<b>VI. Alivio sin Penalidad (Reglas 15-16)</b>	<b>125</b>
<b>Regla 15 – Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Móviles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego)</b>	126
15.1 Impedimentos Sueltos	126
15.2 Obstrucciones Móviles	127
15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego	130
<b>Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Enterrada</b>	133
16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)	133
16.2 Condición de Animal Peligroso	140
16.3 Bola Enterrada	141
16.4 Levantando Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio	144

<b>VII. Alivio con Penalidad (Reglas 17-19)</b>	<b>145</b>	
<b>Regla 17 – Áreas de Penalidad</b>	<b>146</b>	
17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalidad	146	
17.2 Opciones Despues de Jugar una Bola Desde un Área de Penalidad	151	
17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalidad	154	
<b>Regla 18 – Alivio según Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional</b>	<b>155</b>	
18.1 Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	155	
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia	156	
18.3 Bola Provisional	158	
<b>Regla 19 – Bola Injugable</b>	<b>162</b>	
19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalidad	162	
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green	162	
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker	165	
<b>VIII. Procedimientos para los Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)</b>	<b>167</b>	
<b>Regla 20 – Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda; Decisiones del Árbitro y del Comité</b>	<b>168</b>	
20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda	168	
20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas	172	
20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas	174	
<b>IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)</b>	<b>175</b>	
<b>Regla 21 – Otras Modalidades de Stroke play y Match Play Individuales</b>	<b>176</b>	
21.1 Stableford	176	
21.2 Score Máximo	180	
21.3 Par/Bogey	182	
21.4 Three-Ball Match Play	185	
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf	185	
<b>Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternos)</b>	<b>186</b>	
22.1 Resumen de Foursomes	186	
22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando	186	
22.3 El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes	187	
22.4 Iniciando la Ronda	187	
22.5 Los Compañeros Pueden Compartir Palos	188	
<b>Regla 23 – Four-Ball</b>	<b>189</b>	
23.1 Resumen de Four-Ball	189	
23.2 Registrando Scores en Four-Ball	189	
23.3 Cuando Empieza y Termina la Ronda. Cuando el Hoyo Está Completado	191	
23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	192	
23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego de su Compañero	192	
23.6 Orden de Juego del Bando	193	
23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos	194	
23.8 Cuando la Penalidad se Aplica Solo a un Compañero o a Ambos	194	
<b>Regla 24 – Competencias por Equipos</b>	<b>197</b>	
24.1 Resumen de Competencias por Equipos	197	
24.2 Condiciones de Competencia por Equipos	197	
24.3 Capitán del Equipo	197	
24.4 Consejo Permitido en Competencias por Equipos	198	
<b>X. Definiciones</b>	<b>199</b>	
<b>Índice Alfabético</b>	<b>223</b>	
<b>Otras Publicaciones</b>	<b>240</b>	

# Prefacio – A la Edición 2019 de las Reglas de Golf

Este libro contiene las Reglas de Golf que entrarán en vigencia en todo el mundo a partir de enero de 2019. Esta edición actualiza las Reglas de Golf para adaptarse a las necesidades que hoy tiene el juego. Es el resultado de la iniciativa de Modernización de las Reglas conducida por representantes pasados y actuales de los Comités de Reglas de Golf de The R&A y la USGA, junto con representantes de todos los niveles de juego, y refleja los comentarios de miles de golfistas de todo el mundo.

Este trabajo ha sido fundamental y de largo alcance mientras se preservan los principios y carácter esencial del golf, teniendo en cuenta las necesidades de todos los golfistas, y haciendo que las Reglas sean más fáciles de entender y aplicar. Las Reglas modificadas son más consistentes, simples y justas.

Estas Reglas se ven muy diferentes de las ediciones anteriores. Usted notará que están escritas en un estilo de lenguaje moderno y claro. El diseño está realizado para ser más fácil de seguir y que le permita encontrar lo que necesita. Hay un mayor uso de diagramas. Cada Regla ahora tiene una Declaración de Propósito para ayudar al lector a comprender mejor los principios que hay detrás de cada Regla.

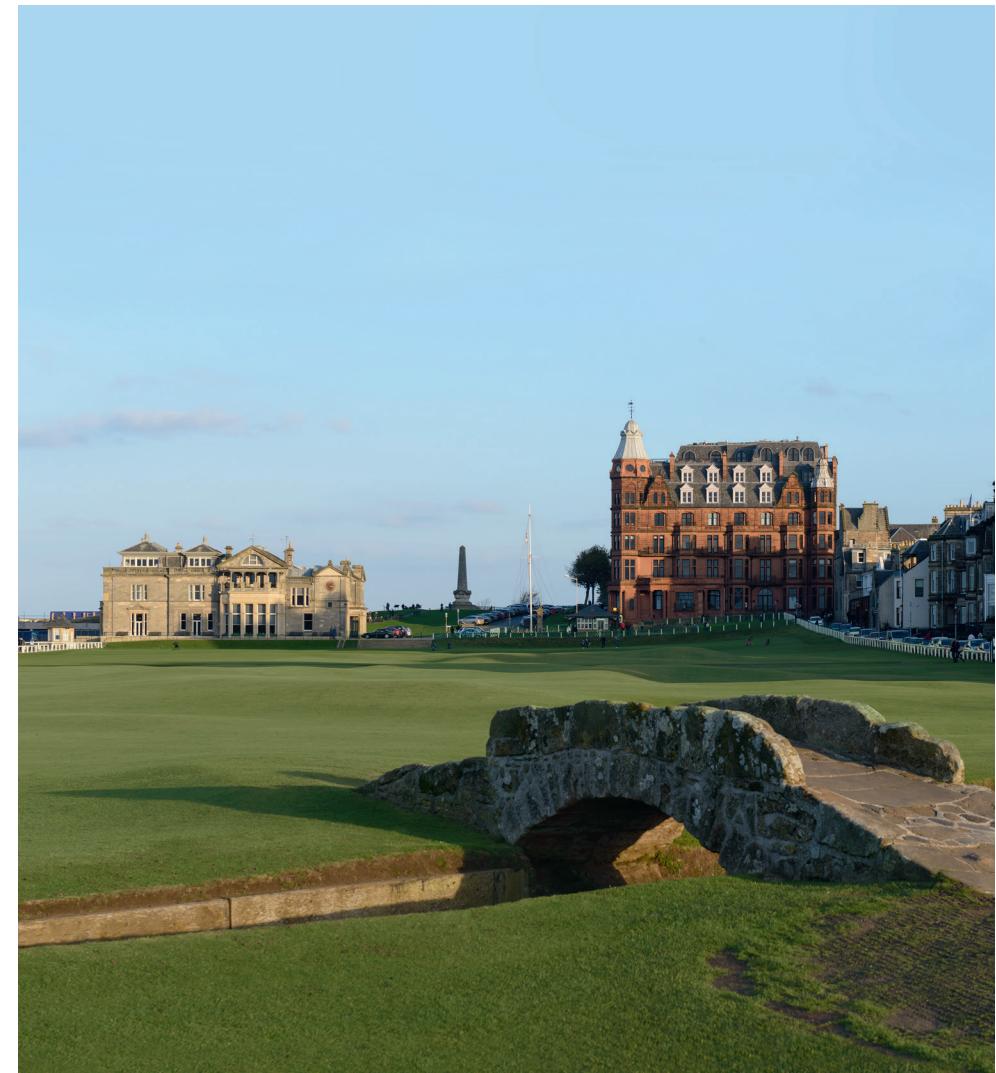
Las Reglas de Golf deben ser exhaustivas y dar respuestas a los problemas que surgen en un juego que se practica en todo el mundo en diferentes tipos de campos y por jugadores de todos los niveles. Para ayudar a todos los jugadores también hemos creado la Edición para el Jugador, un libro más pequeño que esperamos sea la publicación más usada tanto dentro como fuera del campo. Contiene las Reglas más relevantes que se aplican mientras se juega en el campo y es una versión abreviada de las Reglas completas. Para ayudar a los árbitros y Comités y otros que quieran más detalles, estamos publicando una nueva Guía Oficial que contiene las Interpretaciones sobre las Reglas de Golf como asimismo Procedimientos del Comité con recomendaciones sobre cómo organizar el juego en general y las competencias. Todas estas publicaciones están disponibles en versiones impresas o digitales.

Creemos que los golfistas encontrarán que las Reglas modernizadas son más justas, menos complicadas, más receptivas y más alineadas con los problemas que enfrenta el juego, como un mejor ritmo de juego y el cuidado del medio ambiente.

Expresamos nuestra gratitud no sólo por el tremendo trabajo realizado por nuestros respectivos comités y personal, sino también a todos a quienes han contribuido en esta histórica modificación.

**David Bonsall**  
Chairman  
Rules of Golf Committee  
R&A Rules Limited

**Mark Reinemann**  
Chairman  
Rules of Golf Committee  
United States Golf Association



## ETERNO.

Las Reglas de Golf han existido por más de 270 años. Desarrollar constantemente las Reglas es un principio central del golf, pero esta edición es un cambio significativo y loable, que aspira a hacer que el juego sea más inclusivo, accesible y acogedor para todos.

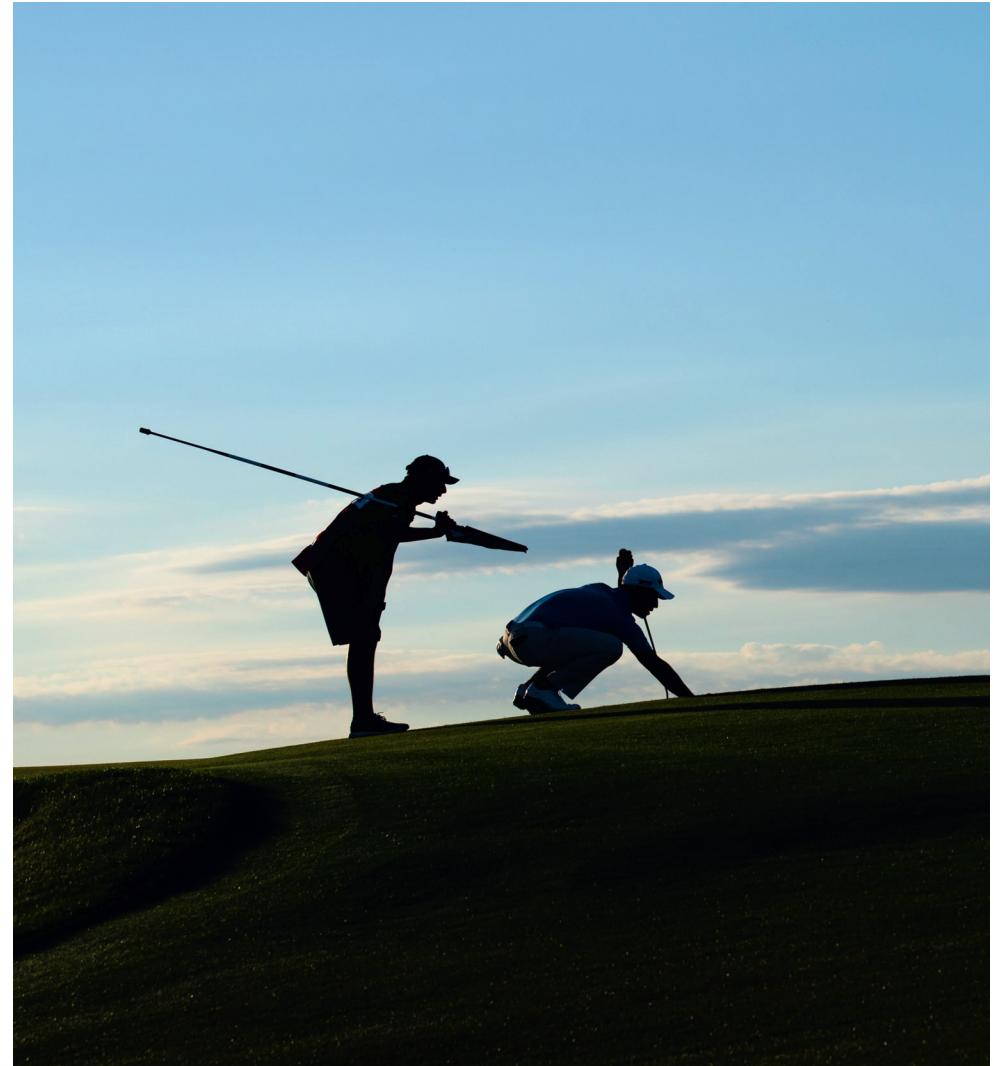


**ROLEX**



## PASIÓN.

Los golfistas de todas las habilidades son universalmente apasionados por el juego. Los cambios significativos delineados en las Reglas de Golf de este año reflejan y abrazan esa pasión entre todos los golfistas que juegan, en todos los rincones del mundo.



## PRECISIÓN.

El golf es un juego que requiere una cierta mentalidad. Un juego en el que la precisión encuentra su recompensa. Las Reglas del Golf reflejan esta mentalidad: un conjunto de normas precisas de las que todos los golfistas se hacen responsables. Un código de honor e integridad, que está destinado a ser fácilmente accesible para que cada jugador de golf pueda ser su propia autoridad.



**ROLEX**



## CONEXIÓN.

La modernización de las Reglas de Golf es consecuencia de escuchar las voces de quienes juegan al golf. Como un conjunto singular de Reglas, encarnan y refuerzan las conexiones especiales que existen entre la comunidad del golf como un todo.



## EVOLUCIÓN.

Las mejores tradiciones del golf siempre reinarán y las Reglas siempre evolucionarán. Modernizar las Reglas es esencial para liderar el juego de golf en el futuro.



**ROLEX**



## POR SIEMPRE GOLF.

Un juego universalmente querido por su elegancia y esplendor, el golf siempre será un juego de honor.

Junto a The R&A y USGA, Rolex se enorgullece de ser parte y de respaldar, las nuevas reglas de golf y todo lo que representan para el futuro del juego y para aquellos que lo aman y lo juegan

R&A **USGA**

ROLEX

## Cómo Usar el Libro de Reglas

Las Reglas de Golf están destinadas a ser exhaustivas y dar respuestas a los problemas que surgen en un juego que se juega en todo el mundo en diferentes tipos de campos y por jugadores de todas las habilidades.

El libro de Reglas de Golf está destinado para aquellos que administran el juego, y que necesitan responder a la variedad de preguntas que pueden surgir en relación con las competencias de golf.

Para ayudar a todos los golfistas, también hemos creado la Edición para el Jugador de las Reglas de Golf, que contiene las situaciones de Reglas que ocurren más comúnmente en el campo y es una versión abreviada de las Reglas completas. Pero, como miembro del Comité o como árbitro, son las Reglas de Golf completas las que debería consultar cuando se le pida que ayude con una decisión.

Al tratar de responder una pregunta o resolver un problema de Reglas en el campo, la página de Contenidos (en la parte delantera del libro) puede ser una herramienta útil para permitirle encontrar la Regla que sea relevante para la situación.

El índice alfabético (en la parte posterior del libro) también puede ayudarlo a identificar rápidamente la Regla que es aplicable para la situación. Por ejemplo:

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

Además de utilizar los Contenidos y el Índice alfabético en las Reglas de Golf, los siguientes puntos lo ayudarán a utilizar este libro de Reglas de manera eficiente y precisa:

### Conozca las Definiciones

Hay más de 70 términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, etc.) y estos forman la base alrededor de la cual se escriben las Reglas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que están en cursiva a lo largo del libro y están contenidos en una sección cerca de la parte posterior del libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

## Los Hechos del Caso

Para contestar cualquier pregunta sobre las Reglas usted debe considerar los hechos del caso con algún detalle. Usted debería identificar:

- La modalidad de juego (si es match play o stroke play, individual, foursome, four-ball, etc.).
- Quien está involucrado (si es el jugador, compañero o caddie, el oponente o su caddie, o una influencia externa).
- En qué área del campo ocurrió el incidente (fue en el área de salida, en un bunker, en un área de penalidad, en un green, etc.).
- Qué sucedió realmente.
- Cuáles eran las intenciones del jugador (qué estaba haciendo el jugador y qué quería hacer).
- El momento del incidente (está el jugador todavía en el campo, el jugador ya ha entregado su tarjeta de score, ha cerrado la competencia, etc.).

## Consulte el Libro

Como se indicó anteriormente, la referencia al libro de Reglas debe proporcionar la respuesta a la mayoría de las preguntas que pueden surgir en el campo. Sin embargo, para ayudar a los árbitros, Comités y otros interesados en obtener más detalles, publicamos una nueva Guía Oficial, que contiene las Interpretaciones sobre las Reglas de Golf y los Procedimientos del Comité con recomendaciones sobre cómo organizar el juego en general y las competencias.

I

# Fundamentos del Juego

## REGLAS 1-4



## REGLA 1

# El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

### Propósito de la Regla:

La Regla 1 establece estos principios fundamentales del juego para el jugador:

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

### 1.1 El Juego de Golf

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

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

Para cada *golpe*, el jugador:

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

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

### 1.2 Estándares de Conducta del Jugador

#### 1.2a Conducta Esperada de Todos los Jugadores

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

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

- Cuidando el *campo* - por ejemplo, recolocando divots, alisando *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.

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

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

#### 1.2b Código de Conducta

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

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

**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

#### 1.3a Significado de “Reglas”; Términos de la Competencia

Las “Reglas” significan:

- Las Reglas 1 a 24 y las Definiciones en estas Reglas de Golf, y
- Cualquier “Regla Local” que adopte el *Comité* para la competencia o el *campo*.

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

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

### 1.3b Aplicando las Reglas

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

- Se espera que los jugadores reconozcan cuando han infringido una Regla y que sean honestos aplicándose sus propias penalidades.
  - » Si un jugador sabe que ha infringido una Regla que implica penalidad y deliberadamente omite aplicársela, está **descalificado**.
  - » Si dos o más jugadores intencionalmente se ponen de acuerdo para ignorar cualquier Regla o penalidad que saben se aplica, y cualquiera de ellos ha comenzado la ronda, están **descalificados** (aunque todavía no hayan actuado conforme a lo acordado).
- Cuando es necesario decidir cuestiones de hecho, un jugador es responsable de considerar no sólo su propio conocimiento de los hechos, sino también toda otra información que esté razonablemente disponible.
- Un jugador puede pedir ayuda sobre las Reglas a un *árbitro* o al *Comité*, **pero** si éstos no están disponibles en un tiempo razonable, debe continuar jugando y plantear la cuestión 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 al Aplicar las Reglas.**

- Muchas Reglas requieren al jugador determinar un lugar, punto, línea, área u otra ubicación de acuerdo con las Reglas, tales como:
  - » Estimando por donde una bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalidad*,
  - » Estimando o midiendo cuando *dropea* o coloca una bola al tomar alivio, o
  - » *Recolocando* una bola en su posición original (tanto si es conocida o estimada).
- Tales determinaciones sobre ubicación necesitan ser hechas de forma rápida y cuidadosa, pero a menudo pueden no ser precisas.
- Siempre que el jugador, dadas las circunstancias, haga lo que razonablemente se puede esperar para hacer una determinación precisa, su juicio razonable será aceptado aún si después de que el *golpe* se haya ejecutado se comprueba, por medio del uso de evidencia de video u otra información, que la determinación fue incorrecta.
- Si un jugador advierte que la determinación es incorrecta antes de ejecutar el *golpe*, debe corregirla (ver Regla 14.5).

### 1.3c Penalidades

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

Una penalidad también se aplica cuando:

- Otra persona realiza una acción que infringiría las Reglas si fuera ejecutada por el jugador o su *caddie*, y esa persona la hace a petición del jugador o con la autorización del mismo, o
- El jugador ve a otra persona que va a ejecutar una acción relacionada con su bola o *equipo*, 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 Penalidad.** Las penalidades están destinadas a anular cualquier posible ventaja para el jugador. Hay tres niveles principales de penalidad:

- **Un golpe de penalidad.** Se aplica tanto en *match play* como en *stroke play* bajo ciertas Reglas cuando: (a) la potencial ventaja de una infracción es menor o (b) el jugador se alivia con penalidad jugando una bola desde un lugar diferente de donde reposa la original.
- **Penalidad General (Pérdida de Hoyo en Match Play, Dos Golpes de Penalidad en Stroke play).** Se aplica por una infracción a la mayoría de las Reglas, donde la potencial ventaja es más significativa que cuando solo se aplica un golpe de penalidad.
- **Descalificación.** Tanto en *match play* como en *stroke play*, un jugador puede ser descalificado de la competencia por ciertas acciones o infracciones a las Reglas que impliquen una falta grave de conducta (ver Regla 1.2) o cuando la potencial ventaja obtenida es tan significativa que el score del jugador no puede ser considerado válido.

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

- Ni un jugador ni el *Comité* tienen autoridad para modificar las penalidades, y
- La aplicación incorrecta de una penalidad, o el no aplicarla, debe mantenerse sólo si es demasiado tarde para corregirla (ver Reglas 20.1b (2)-(4), 20.2d y 20.2e).

En *match play*, el jugador y el *oponente* pueden ponerse de acuerdo sobre cómo resolver una cuestión de Reglas, siempre y cuando no acuerden deliberadamente aplicarlas incorrectamente (ver Regla 20.1b(1)).

(4) **Aplicando Penalidades a Múltiples Infracciones a las Reglas.** Si un jugador infringe varias Reglas o la misma Regla varias veces antes de que un evento intermedio suceda (tal como ejecutar un *golpe* o descubrir la infracción), la penalidad a aplicar depende de lo que el jugador hizo:

- **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 sólo incurre en una penalidad, **pero** si el acto o actos infringieron múltiples Reglas con diferentes penalidades, se aplica la 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, *droppear*, *recolocar* o colocar una bola, donde la penalidad es de un golpe, como levantar una bola sin marcarla y limpiarla cuando no está permitido, el jugador tiene **un golpe de penalidad en total**.
  - » **Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) desde Lugar Equivocado.** En *stroke play*, si un jugador juega una bola *sustituta* cuando no está permitido infringe la Regla 6.3b, y también la juega desde un *lugar equivocado*, infringe la Regla 14.7a y tiene **dos golpes de penalidad en total**.
  - » **Combinando Infracciones de Procedimiento y de Sustitución/Lugar Equivocado.** En *stroke play*, si un solo acto o actos relacionados de un jugador infringen uno o más procedimientos donde la penalidad es de un golpe y también infringe una o ambas Reglas al jugar una bola *sustituta* cuando no está permitido y desde *lugar equivocado*, el jugador tiene **dos golpes de penalidad en total**.

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

## REGLA 2

# El Campo

### Propósito de la Regla:

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

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

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

### 2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

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

### 2.2 Áreas Definidas del Campo

Hay cinco áreas definidas del *campo*.

#### 2.2a El Área General

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

Se llama “*área general*” porque:

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

## DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



### 2.2b Las Cuatro Áreas Específicas

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

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

### 2.2c Determinando el Área del Campo Donde la Bola Reposa

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

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

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

### 2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con el Juego

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

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

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

### 2.4 Zonas de Juego Prohibido

Una *zona prohibida para jugar* es una parte definida de una *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1f) o de un *área de penalidad* (ver Regla 17.1e), donde el juego no está permitido.

Un jugador debe aliviarse cuando:

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

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

# REGLA

## 3

# La Competencia

### Propósito de la Regla:

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

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

### 3.1 Elementos Básicos de Todas las Competencias

#### 3.1a Modalidad de Juego: Match Play o Stroke Play

(1) Match Play o Stroke Play Habitual. Son formas muy diferentes de juego:

- En *match play* (ver Regla 3.2), un jugador y un *oponente* compiten uno contra el otro en base a hoyos ganados, perdidos o empatados.
- En la modalidad habitual de *stroke play* (ver Regla 3.3), todos los jugadores compiten contra todos en base al score total; es decir, la suma de todos los *golpes* del jugador en cada hoyo (incluyendo los *golpes* ejecutados y los de penalidad), en todas las *rondas*.

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

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

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

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

El golf es jugado por jugadores en forma individual compitiendo por su cuenta, o con *compañeros* compitiendo juntos como un *bando*.

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

- En competencias con *compañeros* (*Foursomes* y *Four-Ball*), con las modificaciones de las Reglas 22 y 23, y

- En competencias por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

#### 3.1c Cómo los Jugadores Registran los Scores: Scores Gross o Netos

(1) Competencias Sin hándicap. En una competencia sin hándicap:

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

(2) Competencias con Hándicap. En una competencia con hándicap:

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

### 3.2 Match Play

#### Propósito de la Regla:

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

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

#### 3.2a Resultado del Hoyo y del Match

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

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

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

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

- El jugador y el *oponente* terminan el hoyo con el mismo número de golpes (incluyendo *golpes* ejecutados y de penalidad), o
- El jugador y el *oponente* acuerdan considerar el hoyo como empatado (**pero** esto sólo está permitido después de que al menos uno de ellos haya ejecutado un *golpe* para comenzar el hoyo).

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

- Aventaja al *oponente* en más hoyos de los que quedan por jugar,
- El *oponente* concede el match, o
- El *oponente* 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 *ronda*, no es una nueva *ronda*).
- Los hoyos serán jugados en el mismo orden que en la *ronda*, a menos que el *Comité* establezca un orden diferente.

**Pero**, las Términos de la Competencia podrán establecer que el match termina empatado en lugar de continuarse.

**(5) Cuando 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 Términos de la Competencia), tal como:

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

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

### 3.2b Concesiones

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

- Concediendo el Siguiente Golpe. Se permite en cualquier momento antes de que el *oponente* ejecute el siguiente *golpe*.
  - » El *oponente* en ese momento ha *terminado* el hoyo con un score que incluye el *golpe* concedido y cualquiera puede retirar la bola.

» Una concesión hecha mientras la bola del *oponente* está en movimiento como consecuencia del *golpe* anterior, se aplica al siguiente golpe del *oponente*, a menos que la bola termine *embocada* (en cuyo caso la concesión es irrelevante).

» El jugador puede conceder el siguiente *golpe* desviando o deteniendo la bola en movimiento del *oponente*, sólo si lo hace específicamente para conceder el próximo golpe y cuando no haya ninguna posibilidad razonable de que pueda terminar *embocada*.

- Concediendo un Hoyo. Se permite en cualquier momento antes de que el hoyo esté completado (ver Regla 6.5), incluso antes de comenzar el hoyo.
- 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 sólo cuando se la comunica claramente:

- Esto se puede hacer verbalmente o con una acción que muestre notoriamente la intención del jugador de conceder el *golpe*, el hoyo o el match (como haciendo un gesto).
- Si el *oponente* 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 penalidad y la bola debe ser *repuesta* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

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

### 3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

**(1) Declarando Hándicaps.** El jugador y el *oponente* 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 *oponente* ejecute el próximo *golpe*:

- Declarando Hándicap Más Alto. El jugador está **descalificado** si esto afecta al número de golpes que el jugador da o recibe. Si no, no hay penalidad.
- Declarando Hándicap Más Bajo. No hay penalidad 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 score neto más bajo gana el hoyo.

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

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

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

### 3.2d Responsabilidades del Jugador y del Oponente

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

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

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

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

El jugador incurre en la **penalidad general (pérdida del hoyo)** si le da al *oponente* 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 *oponente* ejecute otro *golpe* o tome una acción similar (como la concesión del próximo *golpe*, o del hoyo).
- Número de Golpes Incorrecto Dado Despues 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 tome una acción similar (como la concesión del próximo hoyo o el match) o,
  - » En el último hoyo del match, antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5)).

**Excepción – No hay Penalidad 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 *oponente* entiende sobre si ha ganado, perdido o empatado el hoyo, no hay penalidad.

(2) **Comunicando una Penalidad al Oponente.** Cuando un jugador incurre en una penalidad:

- Debe comunicársela al *oponente* tan pronto sea razonablemente posible, teniendo en cuenta la cercanía del *oponente* y otros posibles factores.
- Este requerimiento se aplica incluso si el jugador desconoce que incurrió en penalidad (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 *oponente* ejecute otro *golpe* o tome una acción similar (como la concesión del próximo *golpe* o del hoyo), incurre en la **penalidad general (pérdida del hoyo)**.

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

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

Si los jugadores por error acuerdan un resultado equivocado:

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

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

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

- Si el jugador sabe o cree que el *oponente* ha infringido una Regla que tiene una penalidad, puede actuar en base a la infracción o puede ignorarla.
- Pero** si el jugador y el *oponente* se ponen deliberadamente de acuerdo para ignorar una infracción o una penalidad que saben se aplica, ambos están **descalificados** bajo la Regla 1.3b.

- Si el jugador y el *oponente* 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

#### Propósito de la Regla:

El stroke play tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a las tarjetas de score y a embocar), porque:

- Cada jugador compite contra todos los otros jugadores en la competencia, y
- Todos los jugadores deben ser tratados por igual bajo las Reglas.

Después de completar la ronda, el jugador y el marcador (quien lleva el score del jugador) deberán certificar que los scores del jugador registrados para cada hoyo son correctos y el jugador deberá entregar la tarjeta de score al Comité.

#### 3.3a Ganador en Stroke play

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

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

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(6)** (las Términos de la Competencia deberían especificar como deberían resolverse los empates).

#### 3.3b Registrando Scores en Stroke play

Los scores del jugador son registrados en su *tarjeta de score* por el *anotador*, quien es asignado por el *Comité* o elegido por el jugador de una manera aprobada por el *Comité*.

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

**(1) Responsabilidades del Anotador: Registrando y Certificando Scores en la Tarjeta de Score.** Después de cada hoyo durante la *ronda*, el *anotador* debería confirmar con el jugador el número de golpes en ese hoyo (incluyendo *golpes* ejecutados y de penalidad) y registrar el score gross en la *tarjeta de score*.

Cuando la *ronda* ha sido completada:

- El *anotador* debe certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*.
- Si el jugador ha tenido más de un *anotador*, cada uno de ellos deberá certificar los scores de los hoyos en los que fue el *anotador*.

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE SCORE RESPONSABILIDADES EN STROKE PLAY CON HÁNDICAP

Nombre: Juan Perez Hándicap: 5 Fecha: 09/07/19

HOYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOYO	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74



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

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

- Debería revisar cuidadosamente los scores registrados en los hoyos por el *anotador* y aclarar cualquier cuestión dudosa con el *Comité*,
- Debe asegurarse que el *anotador* certifique los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*,
- No podrá cambiar el score registrado en un hoyo por el *anotador* **excepto** con su consentimiento o con la aprobación del *Comité*,
- Debe certificar los scores registrados en los hoyos en la *tarjeta de score* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual el jugador no debe modificarla.

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

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

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

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

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

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

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

Esta excepción no se aplica:

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

**(4) Scores en una Competencia con Hándicap.** El jugador es responsable de asegurarse que su hándicap esté anotado en la *tarjeta de score*. Si el jugador entrega una *tarjeta de score* sin el hándicap correcto:

- Hándicap en la Tarjeta de Score es Superior al que le corresponde o No Está Registrado el Hándicap. Si esto afecta al número de golpes que el jugador recibe, está **descalificado** de la competencia con hándicap. Si no, no hay penalidad.
- Hándicap en la Tarjeta de Score es Inferior al que le Corresponde. No hay penalidad y el score neto del jugador se mantiene con el hándicap inferior registrado.

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

Si el jugador entrega una *tarjeta de score* en la que ha cometido un error al sumar los scores o al aplicar los golpes de hándicap, no hay penalidad por haberlo hecho.

### 3.3c Dejar de Embocar

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

- Debe corregir el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *ronda*, antes de entregar la *tarjeta de score*.
- Si así no lo hace, está **descalificado**.

**Véase Reglas 21.1, 21.2 y 21.3** (Reglas para otras modalidades del stroke play (*Stableford, Score Máximo y Par/Bogey*) en las que los scores son diferentes y el jugador no es **descalificado** si no *emboca*).

## REGLA

## 4

## El Equipo del Jugador

## Propósito de la Regla:

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

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

Para requisitos detallados de palos, bolas y otro *equipo*, así como el proceso para la consulta y envío de *equipo* para su conformidad, ver *Reglas de Equipo*.

## 4.1 Palos

## 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe

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

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

“Características de Juego” significa cualquier parte del palo que afecta a cómo actúa la misma al ejecutar un *golpe*, tales como el grip, la vara, la cabeza o la base del palo o el loft (incluyendo la base del palo o loft de un palo ajustable).

(2) **Uso o Reparación de un Palo Dañado Durante la Ronda.** Si un palo conforme es dañado durante una *ronda* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, el jugador normalmente no deberá sustituirlo. (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 del palo, será tratado como

conforme para el resto de la *ronda*, (**pero** no durante un desempate en *stroke play*, lo que constituye una nueva *ronda*).

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

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

“Dañado durante una *ronda*” significa que las características de juego de un palo han cambiado debido a cualquier acto durante la *ronda*, (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 *ronda*” si sus características de juego son deliberadamente cambiadas por el jugador durante la *ronda*, como se describe en la Regla 4.1a(3).

(3) **Modificación Deliberada de las Características De Juego del Palo Durante la Ronda.** Un jugador no debe ejecutar un golpe con un palo cuyas características de juego modificó deliberadamente durante la *ronda* (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 lo restaura lo mejor posible a su posición original ajustando la función a la posición donde estaba, no hay penalidad y el palo puede usarse para ejecutar un *golpe*.

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

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

4.1b(1).

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

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

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

Si el jugador inicia una *ronda* con menos de 14 palos, puede añadir otros durante la *ronda* hasta el límite 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 inmediatamente retirar de juego 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 *ronda*, esos palos son los que debe declarar fuera de juego.

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

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

- El jugador no ejecutará ningún *golpe* con un palo usado por otra persona que está jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competencia diferente).
- Cuando el jugador descubre que ha infringido esta Regla al ejecutar un *golpe* con el palo de otro jugador, debe sacarlo inmediatamente 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 Perdidos o Dañados. Si un jugador comenzó la *ronda*

con 14 palos o añadió otros hasta el límite de 14 y posteriormente pierde o daña alguno de ellos durante la *ronda* o mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, no debe sustituirlo.

#### **Excepción – Sustituyendo Un Palo Dañado Cuando el Jugador no Causó el Daño:**

Si el palo de un jugador se daña durante la *ronda* (incluyendo mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a) (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 según la Regla 4.1b(4).
- **Pero** al hacer esto, 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 irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a),
- Añadir o tomar prestado un palo de cualquiera que está jugando en el *campo* (incluso si el otro jugador está jugando en un grupo o competencia diferente), o
- Ensamblar un palo con piezas llevadas por alguien para el jugador durante la *ronda*.

**Penalidad por Infringir Regla 4.1b:** La penalidad se aplica en base al momento en que el jugador descubre la infracción:

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

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

- Es una penalidad para ajustar el match – no es lo mismo que una penalidad 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 *ronda*.
- Por ejemplo, si un jugador que comenzó con 15 palos descubre la infracción mientras está jugando el hoyo 3 y posteriormente gana el hoyo para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora estaría uno arriba.

**Penalidad en el Stroke play – Dos Golpes de Penalidad, Máximo de Cuatro Golpes:**

El jugador incurre en **penalidad general (dos golpes de penalidad)** para cada hoyo en el que se produjo la infracción, con un **máximo de cuatro golpes de penalidad** en la *ronda* (se añaden dos golpes de penalidad a los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).

#### 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

(1) **Durante la Ronda.** Cuando un jugador descubre durante una ronda 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 cada palo que está declarando fuera de juego.

Esto puede ser llevado a cabo:

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

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

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

##### Penalidad por infringir Regla 4.1c(1): Descalificación.

(2) **Antes de la Ronda.** Si un jugador descubre justo antes de empezar una *ronda* que accidentalmente tiene más de 14 palos, debería intentar dejar el palo o los palos en exceso en otro lugar.

**Pero**, como opción sin penalidad:

- El jugador puede declarar cualquier palo en exceso fuera de juego antes de iniciar la *ronda*, usando el procedimiento contenido en (1), y
- Los palos en exceso pueden ser llevados por el jugador (**pero** no utilizar) durante la *ronda* 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 *ronda* 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

### 4.2a Bolas Permitidas En el Juego de una Ronda

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

Un jugador, para jugar, puede conseguir una bola conforme de cualquier otra persona, 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).

##### Penalidad por Ejecutar un Golpe Infringiendo Regla 4.2a: Descalificación.

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

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

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

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

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

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

- Puede levantarla para comprobarlo, **pero**:
- La posición de la bola debe ser *marcada* primero y la bola no debe ser limpiada (**excepto** en el *green*) (ver Regla 14.1).

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

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

(2) **Cuando 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 dañada o descolorida.

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

**Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equívocado Infringiendo Regla 4.2c: Penalidad general según 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).

### 4.3 Uso del Equipo

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipo* que un jugador puede utilizar durante una *ronda*, **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 sólo trata de cómo se usa el *equipo*. No limita el que puede llevar el jugador durante una *ronda*.

#### 4.3a Usos Permitidos y Prohibidos de Equipo

Un jugador puede usar *equipo* para ayudarle en su juego durante una *ronda*, **excepto** que no podrá obtener una potencial ventaja:

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

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

Ejemplos comunes de usos de *equipo* permitidos y prohibidos durante una ronda bajo esta Regla son:

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

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

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

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

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

#### (3) Información Conseguida Antes o Durante la Ronda.

- **Permitidos.**
  - » Usando información que fue generada antes del inicio de la *ronda* (como información de *rondas* anteriores, consejos de swing o recomendaciones de palo), o
  - » Grabando (para usar después de la *ronda*) información de juego o fisiológica obtenida durante la *ronda* (como distancia del palo, estadísticas de juego o ritmo cardíaco).

- Prohibidos.

- » Procesando o interpretando información de juego de la *ronda* (como recomendaciones de palo basadas en las distancias actuales en la *ronda*), o
- » Usando cualquier información fisiológica registrada durante la *ronda*.

**(4) Audio y Video.**

- Permitidos.

- » Escuchando un audio o viendo videos no relacionados con la competencia 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).

- 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 competencia, que ayudan al jugador a elegir un palo, ejecutar un *golpe* o decidir cómo jugar durante la *ronda*.

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

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

- Permitidos.

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

- Prohibidos.

- » Utilizando un guante que no cumple con los requerimientos de las *Reglas de Equipo*, o
- » Utilizando otro *equipo* que proporciona una ventaja injusta en la posición de la mano o la presión del grip.

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

- Permitidos.

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

- Prohibidos.

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

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

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

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

### 4.3b Equipo Utilizado por Razones Médicas

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

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

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

- Ser aplicada en exceso, o
- Ayudar al jugador más de lo necesario por 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*.

**Penalidad por Infracción de la Regla 4.3:**

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

II

## Jugando la Ronda y un Hoyo REGLAS 5-6



## REGLA 5

# Jugando la Ronda

### Propósito de la Regla:

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

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

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

### 5.1 Significado de Ronda

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

Cuando la ronda termina empatada y se debe continuar jugando hasta que haya un ganador:

- Match Empatado Extendido Hoyo a Hoyo. Esto es una continuación de la misma ronda, no es una ronda nueva.
- Desempate en Stroke play. Esto es una ronda nueva.

Un jugador está jugando su ronda 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 ronda”, no incluye las sucedidas mientras el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a, a menos que la Regla diga lo contrario.

### 5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Rondas

A efectos de esta Regla:

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

### 5.2a Match Play

Un jugador puede practicar en el *campo* antes de una *ronda* o entre *rondas* de una competencia *match play*.

### 5.2b Stroke play

En el día de una competencia *stroke play*:

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

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local 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 rondas).

### Penalidad por Infringir la Regla 5.2:

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

### 5.3 Comenzando y Terminando una Ronda

#### 5.3a Cuando Comenzar la Ronda

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

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

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

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

**Penalidad 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 **penalidad 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 **penalidad general** que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Decide que Circunstancias Excepcionales Impidieron al Jugador Comenzar en Horario:** No hay infracción de esta Regla y no hay penalidad.

### 5.3b Cuando Termina la Ronda

La *ronda* de un jugador finaliza:

- En *match play*, cuando se ha decidido el resultado del match según la Regla 3.2a (3) o (4).
- En *stroke play*, 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 (Cuando comienza y termina una ronda en otras modalidades de stroke play y en Four-Ball).**

### 5.4 Jugando en Grupos

#### 5.4a Match Play

Durante una *ronda*, el jugador y el *oponente* deberán jugar cada hoyo en el mismo grupo.

#### 5.4b Stroke play

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

**Penalidad por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.**

### 5.5 Práctica Durante la Ronda o Mientras el Juego Está Interrumpido

#### 5.5a Ningún Golpe de Práctica Durante el Juego del Hoyo

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

Los siguientes, no son *golpes* de práctica:

- Un *swing* de práctica sin intención de golpear una bola.
- Golpear una bola devolviéndola a una zona de práctica o a otro jugador, cuando se hace sólo por cortesía.
- Los *golpes* ejecutados por un jugador jugando un hoyo cuyo resultado ya está decidido.

#### 5.5b 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 Chips:** El jugador puede practicar golpes con el *putter* y *chips* en o cerca de:

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

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

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

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

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

- Como lo permite la Regla 5.5b,
- En cualquier lugar fuera del *campo*, y
- En cualquier sitio del *campo* permitido por el *Comité*.

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

### Penalidad por Infringir la Regla 5.5: Penalidad General.

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

## 5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido

### 5.6a Demora Irrazonable en el Juego

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

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

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

#### Penalidad por Infringir la Regla 5.6a:

- **Penalidad por la primera infracción: Un golpe de penalidad.**
- **Penalidad por la segunda infracción: Penalidad general.**
- **Penalidad por la tercera infracción: Descalificación.**

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

### 5.6b Ritmo de Juego Rápido

Una *ronda* 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 *rondas*, incluyendo los de su propio grupo y a los de los que van detrás.

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

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

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

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

Cuando es el turno de juego del jugador:

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

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

- *En match play*, los jugadores pueden acordar que uno de ellos juegue fuera de turno para ahorrar tiempo (ver Regla 6.4a).
- *En stroke play*, los jugadores pueden jugar “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 ritmo de juego rápido, el *Comité* debería adoptar una Regla Local con una Política de Ritmo de Juego.

Esta política puede establecer un tiempo máximo para completar una *ronda*, un hoyo o una serie de hoyos, y un *golpe*, y puede establecer penalidades por no cumplir con lo establecido.

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

## 5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

### 5.7a Cuando los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

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

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

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

Si el jugador interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla u omite informarlo al *Comité* cuando es requerido hacerlo, está **descalificado**.

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

Hay dos tipos de suspensiones de juego que el *Comité* puede ordenar, cada uno con requisitos diferentes sobre Cuando 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 para comunicar a los jugadores la suspensión inmediata.

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

- **Entre dos Hoyos.** Si todos los jugadores del grupo están entre dos hoyos, deben interrumpir el juego y no deben ejecutar ningún *golpe* para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* autorice reanudar el juego.
- **Mientras Juegan un Hoyo.** Si un jugador del grupo ha comenzado un hoyo, los jugadores pueden elegir interrumpir el juego o completar el hoyo.
  - » A los jugadores se les permite un breve margen de tiempo (que normalmente no debería ser más de dos minutos) para decidir interrumpir o continuar el juego del hoyo.
  - » Si los jugadores continúan el juego del hoyo, pueden completarlo o interrumpirlo antes de hacerlo.
  - » Una vez que los jugadores completan el hoyo o lo interrumpen antes de completarlo, no deben ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego bajo la Regla 5.7c.

Si los jugadores no están de acuerdo sobre qué hacer:

- » **Match Play.** Si el *oponente* interrumpe el juego, el jugador debe también interrumpirlo y no deben jugar de nuevo hasta que el *Comité* reanude el juego. Si el jugador no interrumpe el juego, será sancionado con la **penalidad general (pérdida del hoyo)**.

» **Stroke play.** Cualquier jugador del grupo puede escoger interrumpir el juego o continuar jugando el hoyo, sin importar lo que los demás del grupo deciden hacer, **excepto** que el jugador puede continuar jugando únicamente si su *anotador* lo acompaña para certificar su score.

#### Penalidad por Infringir Regla 5.7b: Descalificación.

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

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local J-1** (formas recomendadas al *Comité* para indicar a los jugadores las suspensiones inmediatas y normales).

### 5.7c Qué 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) **Cuando Reanudar el Juego.** El jugador debe estar presente en el área descripta en (1) y preparado para jugar:

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

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

#### Penalidad 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 la Excepción a la Regla 5.7b son de aplicación.

### 5.7d Levantando la Bola cuando se Interrumpe el Juego; Recolocando y Sustituyendo la Bola al Reanudar el Juego

(1) **Levantando la Bola Cuando el Juego se Interrumpe o Antes de Reanudar el Juego.** Al interrumpir el juego según esta Regla, el jugador puede *marcar* la posición de la bola y levantarla (ver Regla 14.1).

Antes o en el momento de reanudarse el juego:

- Cuando se Levantó la Bola del Jugador Al Interrumpirse el Juego. El jugador debe *recolocar* la bola original u otra bola en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
- Cuando No se Levantó la Bola del Jugador Al Interrumpirse el Juego. El jugador puede jugar la bola como reposa o *marcar* su posición, levantarla (ver Regla 14.1), y *recolocar* esa u otra bola en la posición original (ver Regla 14.2).

En cualquier caso:

- Si el *lie* de la bola se altera como resultado de levantarla, el jugador debe *recolocar* esa bola u otra como lo requiere la Regla 14.2d.
- Si el *lie* de la bola se altera después de levantarla y antes de *recolocarla*, la Regla 14.2d no se aplica:
  - » La bola original u otra bola debe ser *repuesta* en la posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
  - » Si el *lie* u otras *condiciones que afectan el golpe* empeoraron durante este margen de tiempo, se aplica la Regla 8.1d.

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

- *Recolocar* la bola original u otra bola en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto original, y luego *recolocar* 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.

**Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 5.7d: Penalidad General según 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 de la Regla:

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

## 6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

### 6.1a Cuando Comienza el Hoyo

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

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

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

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

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

#### (1) Match Play. No hay penalidad, **pero** el *oponente* puede cancelar el *golpe*:

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

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

- La bola jugada desde fuera del *área de salida* no está en *juego*.
- Ese *golpe* y cualquier otro *golpe* jugado en el hoyo antes de corregir el error (incluyendo los *golpes* ejecutados y los de penalidad únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del hoyo final de la *ronda*, antes de entregar la *tarjeta de score*, está **descalificado**.

## 6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

### 6.2a Cuando se Aplican las Reglas del Área de Salida

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

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

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

### 6.2b Reglas del Área de Salida

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

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

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



La línea punteada define los bordes externos del área de salida (ver Definición de Área de Salida). Una bola está dentro del área cuando cualquier parte de la bola toca o está sobre una parte del área de salida.

#### (2) La Bola Puede Acomodarse o Jugarse desde el Terreno.

La bola debe jugarse desde:

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

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

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

#### Penalidad por Infringir la Regla 6.2b(2):

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

#### (3) Pueden Mejorarse Ciertas Condiciones dentro del Área de Salida.

Antes de ejecutar un *golpe*, el jugador puede tomar estas acciones en el *área de salida* para mejorar las condiciones que afectan al *golpe* (ver Regla 8.1b(8)):

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

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

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

**(5) La Bola No Está En Juego Hasta que Se Ejecute un Golpe.** Si la bola está sobre un *tee* o en el suelo al comenzar un hoyo o cuando se juega de nuevo desde el *área de salida* según una Regla:

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

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

**Pero** si el jugador ejecuta un *golpe* a esa bola mientras está cayendo o después de haber caído, no hay penalidad, 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 *move* la bola sin penalidad (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.

**Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 6.2b(6):**  
**Penalidad General según la Regla 14.7a.**

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

## 6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

### Propósito de la Regla:

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

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

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

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

- La bola está *perdida* o va a reposar *fuerza de límites*, o
- El jugador *sustituye* la bola (esté o no autorizado).

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

### 6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

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

- Cuando está aliviándose bajo una Regla, incluyendo cuando *dropea* o coloca una bola (como cuando una bola no va a quedar en el *área de alivio* o al tomar alivio en el *green*), el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.3a),
- Cuando se juega desde donde se ejecutó el *golpe* anterior, el jugador puede usar la bola original u otra bola (Regla 14.6), y
- Cuando se *recoloca* una bola en un punto, el jugador no está autorizado a *sustituir* la bola y debe usar la original, con ciertas excepciones (Regla 14.2a).

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

- La bola original deja de estar *en juego*, incluso si reposa en el *campo*.
- Esto es cierto incluso si el jugador:
  - » *Sustituyó* la bola original cuando no está permitido por las Reglas (sea conocedor o no de que estaba *sustituyendo* la bola original), o

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

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

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

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

**(3) Ejecutando un Golpe a Una Bola Sustituta Cuando La Sustitución No Está Permitida.** Si un jugador ejecuta un *golpe* a una bola incorrectamente *sustituida* cuando la sustitución no está permitida:

- Incurre en la **penalidad general**.
- En *stroke play* debe completar el hoyo con la bola *sustituta*.

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

### 6.3c Bola Equivocada

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

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

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

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

En *match play*:

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

En *stroke play*, el jugador debe corregir el error continuando con la bola original, jugándola como reposa o tomando alivio según las Reglas:

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro ejecutado antes de que el error sea corregido (incluyendo los *golpes* ejecutados y los de penalidad cometidos solo por jugar esa bola) no cuentan.
- Si el jugador no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *ronda* antes de entregar su *tarjeta de score*, el jugador está **descalificado**.

**(2) Cómo Proceder Cuando la Bola del Jugador Fue Jugada por Otro Jugador como Bola Equivocada.** Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador fue jugada por otro jugador como *bola equivocada*, el jugador debe *recolocar* la bola original u otra bola en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

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

### 6.3d Cuando 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 sólo 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* para corregir una posible *falta grave* al haber jugado desde *lugar equivocado* (ver Regla 14.7b), o cuando no está seguro sobre el procedimiento a seguir (ver Regla 20.1c(3)).

### 6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

#### Propósito de la Regla:

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

- En *match play* el orden de juego es fundamental; si un jugador juega fuera de turno, su oponente puede cancelar el golpe y obligar al jugador a jugar de nuevo.
- En *stroke play*, no hay penalidad por jugar fuera de turno y se recomienda a los jugadores a jugar “ready golf”, es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.

#### 6.4a Match Play

**(1) Orden de Juego.** El jugador y el *oponente* deben jugar en este orden:

- Comenzando el primer hoyo. En el primer hoyo, el *honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o al azar (como lanzando una moneda).
- Comenzando Todos los Otros Hoyos.
  - » El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*.
  - » Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* en la anterior *área de salida* lo mantiene.
  - » Si un jugador solicita una decisión en tiempo oportuno (ver Regla 20.1b), que aún no ha sido resuelto por el *Comité* y que podría afectar a quién tiene el *honor* en el siguiente hoyo, el *honor* se decide por acuerdo o al azar.
- Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo.
  - » La bola que esté más lejos del *hoyo* se juega primero.
  - » Si las bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias relativas, se decide por acuerdo o al azar.

(2) **El Oponente Puede Cancelar el Golpe del Jugador por Jugar Fuera de Turno.** Si el jugador juega cuando era el turno del *oponente*, no hay penalidad, **pero** el *oponente* puede cancelar el *golpe*:

- Esto debe hacerse inmediatamente y antes de que alguno de los dos jugadores juegue otro *golpe*. Cuando el *oponente* cancela el *golpe*, la cancelación no puede ser retirada.
- Si el *oponente* 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 *oponente* no cancela el *golpe*, el *golpe* cuenta, la bola está *en juego* y debe jugarse como reposa.

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

- El jugador puede invitar a su *oponente* a jugar fuera de turno o puede aceptar la solicitud del *oponente* de jugar fuera de turno.
- Si el *oponente* entonces juega fuera de turno, el jugador pierde el derecho de cancelar el *golpe*.

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

#### 6.4b Stroke play

##### (1) Orden de Juego Normal.

- Al Comenzar el Primer Hoyo. En la primera *área de salida*, el *honor* se decide por el horario de salidas establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o al azar (por ejemplo, lanzando una moneda).

- Al Comenzar Todos los Demás Hoyos.
  - » El jugador del grupo con el score gross más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el *área de salida* siguiente; el jugador con el segundo score gross más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.
  - » Si dos o más jugadores tienen el mismo score en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.
  - » El *honor* está basado en el score gross, incluso en una competencia con *hándicap*.
- Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo.
  - » La bola que esté más lejos del *hoyo* debería jugarse primero.
  - » Si dos o más bolas están equidistantes o no se conocen sus distancias relativas al *hoyo*, la siguiente bola a jugar se debería decidir por acuerdo o al azar.

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

(2) **Jugando Fuera de Turno de una Manera Segura y Responsable (“Ready Golf”).** Se permite y se recomienda que los jugadores jueguen fuera de turno de manera segura y responsable, como cuando:

- Dos o más jugadores acuerdan hacerlo por ser beneficioso o para ahorrar tiempo,
- La bola de un jugador reposa muy cerca del *hoyo* y desea *embocar*, o
- Un jugador está preparado y es capaz de jugar antes de que lo haga el jugador que debería hacerlo siguiendo el turno de juego normal (1), siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

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

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

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

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

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

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

#### 6.4d Cuando el Jugador Toma Alivio o Jugará Bola Provisional en Cualquier Lugar que No Sea el Área de Salida

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

##### (1) Aliviándose para Jugar una Bola de un Lugar Diferente a Donde Reposa.

- Cuando un Jugador Advierte que las Reglas le Obligan a Aliviarse Según Golpe y Distancia. El orden de juego para el jugador se basa en el punto donde se ejecutó el *golpe* anterior.
- Cuando el Jugador Puede Elegir Jugar la Bola como Reposa o Aliviarse.
  - » El orden de juego del jugador se basa en el punto en el que reposa la bola original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
  - » Esto se aplica incluso cuando el jugador ya ha decidido tomar alivio según *golpe y distancia* o para jugar desde un lugar distinto al que reposa la bola original (como cuando la bola está en un *área de penalidad* o será tratada como *injugable*).

##### (2) Jugando Bola Provisional.

El orden de juego para el jugador es que juegue la *bola provisional* inmediatamente después del *golpe* anterior y antes de que nadie juegue una bola, **excepto**:

- Al comenzar un hoyo desde el *área de salida* (ver Regla 6.4c), o
- Cuando el jugador espera antes de decidir jugar una *bola provisional* (en este caso el orden de juego, una vez que ha decidido jugar una *bola provisional*, se basa en el punto desde el cual el *golpe* previo fue efectuado).

#### 6.5 Completando el Juego del Hoyo

Un jugador ha completado un hoyo:

- En *match play*, cuando:
  - » Ha *embocado*, o el siguiente *golpe* le ha sido concedido, o
  - » El resultado del hoyo está decidido (como cuando el *oponente* concede el hoyo, el score del *oponente* para el hoyo es menor que el que el jugador podría conseguir o el jugador o el *oponente* incurren en la *penalidad general* (pérdida del hoyo)).
- En *stroke play*, cuando el jugador *emboca* según la Regla 3.3c.

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

III

## Jugando la Bola REGLAS 7-11



REGLA  
7

## Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

## Propósito de la Regla:

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

- Pero el jugador debe tener precaución, porque incurría en penalidad si se excede y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.
- El jugador no tiene penalidad si la bola es accidentalmente movida durante la búsqueda o identificación, pero debe recolocarla en su posición original.

## 7.1 Cómo Buscar la Bola Honestamente

## 7.1a El Jugador Puede Tomar Acciones Razonables para Encontrar e Identificar la Bola

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

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

- Mover arena y agua, y
- Mover o doblar césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también romperlos, **pero** sólo si dicha ruptura es el resultado de tomar 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 penalidad según la Regla 8.1a si la *mejora* resulta de dichas acciones.
- **Però** si la *mejora* es el resultado de acciones que exceden lo razonable para una búsqueda adecuada, el jugador incurre en la **penalidad general** por infringir la Regla 8.1a.

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

## 7.1b Qué Hacer si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras se Está Intentando Encontrarla o Identificarla

- El jugador debe recrear el *lie* original en la arena, **pero** puede dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.
- Si el jugador juega la bola sin recrear el *lie* original, incurre en la **penalidad general**.

## 7.2 Cómo Identificar la Bola

La bola en reposo de un jugador puede ser identificada por cualquiera de las siguientes maneras:

- Por el jugador o cualquier otra persona que ve como una bola queda en reposo, en circunstancias en las que se sabe que es la del jugador.
- Viendo la marca de identificación del jugador en la bola (ver Regla 6.3a).
- 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 (**però** 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 puede levantarla para identificarla (incluyendo rotarla), **pero**:
- La posición de la bola debe primero ser *marcada*, y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *green*) (ver Regla 14.1).

Si la bola levantada es la del jugador o de otro jugador, debe *recolocarlo* en su posición original (ver Regla 14.2).

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

**Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 7.3: Penalidad 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 penalidad si la bola del jugador es *movida* accidentalmente por el mismo, el *oponente* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla.

Si esto ocurre, la bola debe ser *repuesta* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, *objeto de límite* u objeto natural fijo o en crecimiento, la bola debe *recolocarlo* en su posición original sobre, debajo de o contra ese objeto (ver Regla 14.2c).
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *lie* original y la bola debe *recolocarlo* en ese *lie* (ver la Regla 14.2d(1)). **Pero** al hacerlo el jugador puede dejar visible una pequeña parte de la bola.

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

**Penalidad por Infracción de la Regla 7.4: Penalidad General.**

## REGLA 8

# El Campo se Juega Como se Encuentra

## Propósito de la Regla:

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

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

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

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

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

No se aplica a:

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

## 8.1a Acciones Que No Se Permiten

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

(1) Mover, doblar o romper cualquier:

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

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

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

- Recolocar divots en agujeros de divots,
- Sacar o aplastar divots que ya han sido repuestos u otras piezas de césped que ya están colocadas en su lugar, o
- Crear o eliminar agujeros, depresiones o superficies irregulares.

(4) Quitar o aplastar arena o tierra suelta.

(5) Quitar rocío, escarcha o agua.

#### Penalidad por Infringir la Regla 8.1a: Penalidad general.

#### 8.1b Acciones Que Se Permiten

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

- (1) Buscar honestamente su bola, tomando acciones razonables para encontrarla e identificarla (ver la Regla 7.1a).
- (2) Tomar acciones razonables para quitar *impedimentos sueltos* (ver Regla 15.1) y *obstrucciones móviles* (ver Regla 15.2).
- (3) Tomar acciones razonables para *marcar* la posición de la bola, levantarla y *recolocarla* de acuerdo con las Reglas 14.1 y 14.2.
- (4) Apoyar ligeramente el palo en el suelo, inmediatamente delante o detrás de la bola.

**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* honestamente ejecutando las acciones razonables para llegar a la bola y tomarlo.

**Pero** al hacer esto el jugador:

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

(7) Ejecutar un *golpe* o *backswing* para un *golpe* que luego se ejecuta.

**Pero** cuando la bola está en un *bunker*, tocar la arena durante el *backswing* no está permitido según la Regla 12.2b(1).

(8) En el *área de salida*:

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

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

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

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

**Pero**, si se comprueba que el objeto está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser repuesto lo más cerca posible de su posición original.

#### 8.1c Evitando Penalidad Restaurando las Condiciones Mejoradas en Infracción a la Regla 8.1a(1) ó 8.1a(2)

Si un jugador ha *mejorado las condiciones que afectan al golpe* moviendo, doblando o rompiendo un objeto infringiendo la Regla 8.1a(1), o moviendo un objeto a otra posición infringiendo la Regla 8.1a(2):

- No hay penalidad si, antes de ejecutar el siguiente *golpe*, el jugador elimina esa *mejora* restaurando *las condiciones originales* en las formas permitidas en los puntos (1) y (2), más abajo indicados.
- **Pero**, si el jugador *mejora las condiciones que afectan el golpe* al efectuar cualquiera de las acciones descriptas en las Reglas 8.1a(3) a (5), no puede evitar la penalidad incluso si restaura las condiciones originales.

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

- Recolocando un *objeto de límite* (como una estaca de límites) que había sido sacado, o moviendo a su posición original un *objeto de límite* que había sido desplazado a una posición diferente, o

- Retornando a su posición original una rama de árbol, o una *obstrucción inamovible*, tras haber sido movida.

**Pero** el jugador no puede evitar la penalidad:

- Si la *mejora* no es eliminada (como cuando un *objeto de límite* o una rama que se ha doblado o roto de una manera significativa ya no se puede volver a la posición original), o
- Al usar cualquier cosa que no sea el objeto original para intentar restaurar las condiciones, como:
  - » Usando un objeto diferente o adicional (por ejemplo, colocar una estaca diferente en el agujero del cual se había sacado una estaca de límites o atando a su lugar original una rama de árbol movida), o
  - » Usando otros materiales para reparar el objeto original (por ejemplo, usar cinta adhesiva para reparar un *objeto de límite* 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 penalidad por infringir la Regla 8.1a(2) al recolocar en su lugar el objeto que fue cambiado de posición.

### 8.1d Restaurando las Condiciones Empeoradas Despues 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) **Cuando 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 según la Regla 8.1a, puede:

- Restaurar las *condiciones originales* tanto como pueda.
- *Marcar* la posición de la bola y levantarla, limpiarla y *recolocarla* en su posición original (ver Reglas 14.1 y 14.2), si es razonable hacerlo para restaurar las *condiciones originales*, o si se adhirió material a la bola al empeorar las *condiciones*.
- Si las *condiciones empeoradas* no se pueden restaurar con facilidad, levantar y *recolocar* 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 Despues de Levantar o Mover una Bola y Antes de Recolocarla:** 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) **Cuando 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).

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugando desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 8.1d: Penalidad General según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la *bola* o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

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

### 8.2a Cuando se Aplica la Regla 8.2

Esta Regla sólo 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 para afectar el lugar donde la bola podría ir a reposar (cubierto por las Reglas 11.2 y 11.3), o
- Alterar *condiciones que afectan el golpe* del jugador (descriptas en la Regla 8.1a.).

### 8.2b Acciones Prohibidas para Alterar Otras Condiciones Físicas

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

- Donde podría ir o quedar en reposo la bola del jugador después del siguiente *golpe* u otro *golpe* posterior, o
- Donde podría ir o quedar en reposo su bola si se *move* antes del *golpe* (por ejemplo, cuando la bola está en una pendiente pronunciada y al jugador le preocupa que pueda rodar hacia un arbusto).

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

### Penalidad por Infringir la Regla 8.2: Penalidad general.

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); 23.5 (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

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

#### 8.3a Cuando se Aplica la Regla 8.3

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

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

#### 8.3b Acciones Prohibidas para Alterar otras Condiciones Físicas

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

- Mejorar o empeorar las *condiciones que afectan al golpe* de otro jugador, o
- Alterar cualquier otra condición física, para afectar:
  - » Dónde podría ir o quedar en reposo la bola de otro jugador después de su próximo *golpe* o uno posterior, o
  - » Dónde la bola en reposo de otro jugador podría ir o quedar en reposo si se *mueve* antes de ejecutar el *golpe*.

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

### Penalidad por Infringir la Regla 8.3: Penalidad general.

Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); 23.5 (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

## REGLA 9

# Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

### Propósito de la Regla:

La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: “juegue la bola como reposa”.

- Si la bola del jugador queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, el jugador normalmente debe jugar desde su nueva posición.
- Si una bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una influencia externa antes de ejecutar el golpe, la bola debe recolocarlo en su posición original.
- 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 oponente, normalmente incurrirá en penalidad (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 *ronda* como cuando el juego está interrumpido según la Regla 5.7a.

#### 9.1 Bola Jugada como Reposa

##### 9.1a Jugando la Bola desde el Lugar en que Reposa

Una bola 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 *recolocarla* en su posición original.

##### 9.1b Cómo Proceder Cuando la Bola se Mueve Durante el Backswing o al Ejecutar el Golpe

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

- La bola no se debe *recolocar*, independientemente de lo que la hizo *movearse*.
- 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 penalidad.

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.1: Penalidad General según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

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

### 9.2a Decidiendo si la Bola se Ha Movido

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.

### 9.2b Decidiendo Qué Causó el Movimiento de la Bola

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

- Debe decidirse qué causó el movimiento.
- Esto determina si el jugador debe *recolocar* la bola o jugarla como reposa, y si hay penalidad.

(1) **Cuatro Posibles Causas.** Las Reglas reconocen sólo cuatro posibles causas para una bola en *repose* que se *move* antes de que el jugador ejecute un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua (ver Regla 9.3),
- El jugador, incluyendo su *caddie* (ver Regla 9.4),
- El *oponente* en *match play*, incluyendo el *caddie* del *oponente* (ver Regla 9.5), o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *stroke play* (ver Regla 9.6).

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

### 2) Estándar de “Conocido o Virtualmente Cierto” para Decidir La Causa del Movimiento de la Bola.

- Se considera que la bola de un jugador ha sido *movida* por el jugador, el *oponente* o una *influencia externa* si es *conocido o virtualmente cierto* que alguno de ellos fue la causa.
- Si no es *conocido o virtualmente cierto* que al menos una de estas fue la causa, se considera que la bola ha sido *movida* por *fuerzas naturales*.

Al aplicar este estándar, debe tenerse en cuenta toda la información razonablemente disponible, que significa toda la que el jugador conoce o puede obtener con un esfuerzo razonable y sin demorar irrazonablemente el juego.

## 9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales

Si *fuerzas naturales* (como el viento o el agua) causan que una bola en *repose* del jugador se *move*va:

- No hay penalidad, y
- La bola ha de jugarse desde su nueva posición.

**Excepción – La Bola en el Green Debe Recolocarlo si se Mueve Despues de Haber Sido Levantada y Repuesta (ver Regla 13.1d):** Si la bola del jugador en el *green* se *move*va después de que éste la haya levantado y *repuesto* en el punto desde el que se *movió*:

- La bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2).
- Esto siempre será así sin importar qué causó el movimiento de la bola (incluyendo *fuerzas naturales*).

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.3: Penalidad General según 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 sólo se aplica cuando es *conocido o virtualmente cierto* que el jugador (incluyendo su *caddie*) levantó su bola en reposo o causó que se *move*va.

### 9.4a Cuando una Bola Levantada o Movida Tiene que Recolocarlo

Si el jugador levanta su bola en reposo o causa que se *move*va, la bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2), **excepto:**

- Cuando el jugador levanta la bola según una Regla para aliviarse o para *recolocarla* en otro punto (ver Reglas 14.2d y 14.2e), o
- Cuando la bola se *move*va después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el *backswing* para el *golpe* y éste se completa (ver Regla 9.1b).

#### 9.4b Penalidad por Levantar, o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si el jugador levanta o deliberadamente toca su bola en reposo o causa que se *mueva*, incurre en **un golpe de penalidad**.

Pero, hay cuatro **excepciones**:

**Excepción 1 - Jugador Autorizado a Levantar o Mover la Bola:** No hay penalidad cuando el jugador levanta la bola o causa que se *mueva* según una Regla que:

- Permite levantar la bola y *recolocarla* en su posición original,
- Requiere que una bola *movida* se *reponga* en su posición original, o
- Requiere o permite al jugador *droppear* o colocar de nuevo una bola o jugar una bola desde un lugar diferente.

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

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

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

- *Marcar* la posición o levantar o *recolocar* la bola, cuando está permitido (ver Reglas 14.1 y 14.2),
- Quitar una *obstrucción móvil* (ver Regla 15.2),
- Restaurar las condiciones empeoradas, cuando está permitido (ver Regla 8.1d),
- Tomar alivio bajo una Regla, incluso para determinar si el alivio está permitido (como haciendo un swing con un palo para comprobar si hay interferencia de alguna condición) o dónde tomar alivio (como determinar el *punto más cercano de completo*), o
- Medir de acuerdo con una Regla (como para decidir el orden de juego según la Regla 6.4).

**Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.4: Penalidad General según 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 Oponente en Match Play

Esta Regla sólo se aplica cuando es *conocido* o *virtualmente cierto* que el oponente (incluyendo su *caddie*) levantó la bola en reposo del jugador o la hizo *movearse*.

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

##### 9.5a Cuando una Bola Levantada o Movida Tiene que Recolocarlo

Si el *oponente* levanta o *move* la bola en reposo del jugador, la bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2), **excepto**:

- Cuando el *oponente* está concediendo el próximo *golpe*, un hoyo o el match (ver Regla 3.2b), o
- Cuando el *oponente* levanta o *move* la bola a petición del jugador porque éste pretende aplicar una Regla para aliviarse o *recolocarla* en otro punto.

##### 9.5b Penalidad por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si el *oponente* levanta o toca deliberadamente la bola en reposo del jugador o causa que se *mueva*, incurre en **un golpe de penalidad**.

Pero, hay varias **excepciones**:

**Excepción 1 - Oponente Autorizado a Levantar la Bola del Jugador:** No hay penalidad cuando el *oponente* levanta la bola:

- Cuando concede el próximo *golpe*, un hoyo o el match al jugador, o
- A petición del jugador.

##### Excepción 2 – Marcando y Levantando la Bola del Jugador en el Green por Error:

No hay penalidad cuando el *oponente* *marca* la posición de la bola del jugador y la *levanta* en el *green*, creyendo equivocadamente que era la suya.

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

**Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 9.5: Penalidad General según 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 el *stroke play* u otra bola) levantó o *movió* una bola del jugador:

- No hay penalidad, y
- La bola ha de *recolocarlo* en su posición original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2).

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

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

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

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.6: Penalidad General según 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* que está *marcando* la posición de una bola levantada es levantado o movido antes de *recolocar* la bola.

### 9.7a La Bola o el 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 *recolocar* la bola, el jugador debe ya sea:

- *Recolocar* la bola en su posición original (si no se sabe se estima) (ver Regla 14.2), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* la posición original.

### 9.7b Penalidad por Levantar el Marcador de Bola o Causar que se Mueva

Si el jugador o el *oponente* en *match play*, levanta el *marcador de bola* del jugador o causa que se *movea* (cuando la bola fue levantada y aún no fue *repuesta*), el jugador u *oponente* incurre en **un golpe de penalidad**.

**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 *oponente* no incurren en penalidad por levantar la bola del jugador o accidentalmente causar que se *movea*, tampoco hay penalidad por levantar o *move* accidentalmente el *marcador de bola* del jugador.

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.7: Penalidad General según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

## REGLA 10

# Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

### Propósito de la Regla:

La Regla 10 describe 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 el golf es un juego de habilidad y desafío personal.

### 10.1 Ejecutando un Golpe

#### Propósito de la Regla:

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

#### 10.1a Golpeando Honestamente la Bola

Al ejecutar un *golpe*:

- El jugador debe golpear honestamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que sólo haya un contacto momentáneo entre ellos, no debiendo la bola ser empujada, arrastrada o cuchareada.
- Si el palo del jugador golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalidad.

#### 10.1b Anclando el Palo

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

- Directamente, manteniendo el palo o una de las manos que lo empuñan, contra cualquier parte del cuerpo, (**excepto** que puede mantener el palo o una de las manos que lo empuñan contra la otra mano o antebrazo), o
- Indirectamente, mediante el uso de un “punto de anclaje”, manteniendo un antebrazo contra cualquier parte del cuerpo, para hacer que una de las manos que empuñan el palo sea un punto estable sobre el que la otra mano pueda hacer el swing con el palo.

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

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

#### DIAGRAMA 10.1b: ANCLANDO EL PALO



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

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

Sólo para esta Regla, la *línea de juego* no incluye una distancia razonable a ambos lados.

**Excepción – No Hay Penalidad Si el Stance Se ha Tomado Accidentalmente o Para Evitar Pisar La Línea de Juego de Otro Jugador.**

#### 10.1d Jugando Bola en Movimiento

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

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

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

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

**Excepción 2 - Bola Cayendo del Tee:** Ejecutando un *golpe* a una bola 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 penalidad*:

- El jugador puede golpear la bola en movimiento sin penalidad, o
- El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1 o 17 y levantar la bola en movimiento.

En cualquier caso, el jugador no debe demorar irrazonablemente el juego (ver Regla 5.6a) con el propósito de permitir que el viento o la corriente de agua muevan la bola a un lugar mejor.

#### Penalidad por Infringir la Regla 10.1: Penalidad General.

En *stroke play*, un *golpe* que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalidad**.

#### 10.2 Consejo y Otra Ayuda

##### Propósito de la Regla:

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

##### 10.2a Consejo

Durante una *ronda*, un jugador no debe:

- Dar *consejo* a nadie en la competencia que está jugando en el *campo*,
- Pedir *consejo* a nadie, excepto a su *caddie*, o
- Tocar el *equipo* 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 *ronda*, mientras el juego está suspendido según la Regla 5.7a o entre las *rondas* de una competencia.

**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 su *caddie* y puede pedir *consejo* a su *compañero* o su *caddie*).

## 10.2b 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 su *línea de juego* para indicarle donde está la misma, **pero** esa persona debe retirarse antes de que se ejecute el *golpe*.
- Colocando un objeto (como una bolsa o una toalla) en el *campo* para indicar la *línea de juego*, **pero** debe ser retirado antes de que se ejecute el *golpe*.

(2) **Indicando la Línea de Juego Para Bola en el Green.** Antes de ejecutar el *golpe*, sólo el jugador y su *caddie* pueden indicar la *línea de juego* del jugador, **pero** con estas restricciones:

- El jugador o el *caddie* pueden tocar el *green* con la mano, pie o con cualquier cosa que lleven, **pero** no deben mejorar las *condiciones que afectan al golpe* infringiendo la Regla 8.1a, y
- El jugador o el *caddie* no deben 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* del jugador no se colocará deliberadamente sobre o cerca de la *línea de juego* o hará cualquier otra acción (tal como señalar un punto en el *green*) para indicar la *línea de juego*.

**Excepción – Caddie Atendiendo el Astabandera:** El *caddie* podrá colocarse sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador para atender el *astabandera*.

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

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

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

- El *caddie* del jugador no debe colocarse 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 penalidad al retirarse.

**Excepción - Bola en el Green:** Cuando la bola del jugador está en el *green*, no hay penalidad según esta Regla si el jugador se retira del *stance* y no comienza a tomarlo de nuevo hasta después que el *caddie* se ha retirado de esa a otra posición.

**DIAGRAMA 10.2b: CADDIE PARADO EN UN LUGAR EN O CERCA DE LA LINEA DE JUEGO DETRÁS DE LA BOLA**



**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 tomar sus propias acciones para protegerse de los elementos mientras ejecuta un *golpe*, como usar ropa que lo proteja o sujetar un paraguas sobre su cabeza.

**Penalidad por Infringir la Regla 10.2: Penalidad General.**

### 10.3 Caddies

#### Propósito de la Regla:

El jugador puede tener un *caddie* para llevarle los palos, darle consejo y otra ayuda durante la ronda, pero existen límites respecto a lo que el *caddie* tiene permitido hacer. El jugador es responsable de las acciones del *caddie* durante la ronda y será penalizado si el *caddie* infringe las Reglas.

#### 10.3a El Caddie Puede Ayudar al Jugador Durante la Ronda

(1) **El Jugador Sólo Puede Tener un Caddie a la Vez.** Un jugador puede tener un *caddie* para llevar, transportar y manipular sus palos, dar *consejo* y ayudarle de otras maneras permitidas durante una *ronda*, **pero** con estas limitaciones:

- El jugador no debe tener más de un *caddie* a la vez.
- El jugador puede cambiar *caddies* durante la ronda, **pero** no lo puede hacer de forma temporal con el único propósito de pedir *consejo* al nuevo *caddie*.

Tenga o no el jugador un *caddie*, cualquier otra persona que camina o conduce junto al jugador o que lleva otras cosas para él (como un traje de agua, paraguas o comida y bebida) no es el *caddie* del jugador, a menos que esta persona esté designada por el jugador o también le lleve, transporte o manipule los palos.

(2) **Dos o Más Jugadores Pueden Compartir un Caddie.** Cuando hay un problema de Reglas sobre una acción específica realizada por un *caddie* compartido y hay que decidir para qué jugador se hizo la acción:

- Si la acción del *caddie* fue efectuada cumpliendo una instrucción específica de uno de los jugadores que lo comparten, la acción fue realizada para ese jugador.
- Si ninguno de los jugadores específicamente pidió la acción, se considera que la acción fue para el jugador, de los que comparten el *caddie*, cuya bola estaba involucrada.

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

#### Penalidad por Infringir la Regla 10.3a:

- El jugador incurre en la **penalidad 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 **penalidad general** en el siguiente hoyo.

#### 10.3b Qué Puede Hacer el Caddie

Estos son ejemplos de lo que puede y no puede hacer un *caddie*:

(1) **Acciones Siempre Permitidas.** Un *caddie* puede realizar siempre estas acciones cuando estén permitidas por las Reglas:

- Llevar, transportar y manipular los palos del jugador y otro *equipo* (incluyendo conducir un carrito de golf o tirar de un carro).
- Buscar la bola del jugador (Regla 7.1).
- Dar información, *consejo* y otra ayuda antes de ejecutar el *golpe* (Reglas 10.2a y 10.2b).
- Alisar *bunkers* o realizar otras acciones para el cuidado del *campo* (Reglas 8.2 Excepción, 8.3 Excepción, y 12.2b(2) y (3)).
- Quitar arena y tierra suelta y reparar daños en el *green* (Regla 13.1c).
- Quitar o atender el *astabandera* (Regla 13.2b).
- *Marcar* la bola del jugador, levantarla y *recolocarla* en el *green* – (Reglas 14.1b Excepción y 14.2b).
- Limpiar la bola del jugador (Regla 14.1c).
- Quitar *impedimentos sueltos y obstrucciones móviles* (Reglas 15.1 y 15.2).

(2) **Acciones Permitidas Sólo con la Autorización del Jugador.** Un *caddie* puede realizar éstas acciones sólo cuando las Reglas permiten tomarlas al jugador y con la autorización de éste (que debe darse específicamente en cada caso y no de forma general para la *ronda*):

- Restaurar las condiciones que han sido empeoradas después de quedar en *receso* 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 que el jugador decidió aliviarse bajo una Regla (Regla 14.1b).

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

- Conceder el próximo *golpe*, un *hoyo* o el *match* al *oponente* o acordar con éste 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 realice (Regla 10.2b(4)) o realizar otras acciones prohibidas por la Regla 10.2b.
- *Recolocar* una bola, salvo que el *caddie* la hubiera levantado o *movido* (Regla 14.2b).

- *Droppear 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 penalidad* según la Regla 16.1 o 17); el *caddie* puede aconsejarle al jugador que lo haga, pero éste debe tomar la decisión.

### 10.3c El Jugador es Responsable de Las Acciones e Infracciones a las Reglas de Su Caddie

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

Si la acción del *caddie* infringe una Regla o la infringiría si esa misma acción la hiciera el jugador, éste incurre en la penalidad 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 a una Bola en Movimiento

### Propósito de la Regla:

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

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

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

#### 11.1a No Hay Penalidad para Ningún Jugador

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

- No hay penalidad para ningún jugador.
- Esto es válido tanto si la bola golpea al jugador, al *oponente*, o a cualquier otro jugador, sus *caddies* o *equipo*.

**Excepción – Bola Jugada en el Green en Stroke play:** 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 **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

#### 11.1b La Bola Debe Jugarse como Reposa

Si la bola en movimiento de un jugador accidentalmente golpea a cualquier persona o *influencia externa*, la bola debe jugarse como reposa, **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 reposa. En cambio, debe aliviarse:

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

- » Punto de Referencia: El punto estimado justo debajo de donde primero quedó la bola en *repose* 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 primero quedó la bola en *repose* sobre la persona, *animal* o *influencia externa* en movimiento, usando los procedimientos de *recolocar* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

**Excepción 2 – Cuando La Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movable (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green:** El *golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe *recolocarlo* en la posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), **excepto** en estos dos casos:

- Bola en Movimiento Golpea a Otra Bola 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 penalidad en *stroke play*).
- Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente al Astabandera o a la Persona que la Atiende. Esta circunstancia está cubierta por la Regla 13.2b(2) y no por esta Regla.

**Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.1: Penalidad General según 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

### 11.2a Cuando se Aplica esta Regla

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

- Una persona toca deliberadamente la bola en movimiento, o
- La bola en movimiento golpea a cualquier *equipo* u otro objeto (**excepto** un *marcador de bola* u otra bola en reposo antes de que la bola fuera jugada o que de otra manera se pusiera en movimiento) o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador haya posicionado o dejado de forma deliberada en un lugar específico para que dicho *equipo*, objeto o persona pueda desviar o detener la bola en movimiento.

**Excepción – Bola Deliberadamente Desviada o Detenida en Match Play Cuando No Hay Posibilidad Razonable de que Pueda Ser Embocada:** La bola en movimiento de un *oponente* que es desviada o detenida deliberadamente en el momento en el que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, y cuando se hace ya sea como concesión o cuando la bola debía ser *embocada* para empatar el hoyo, está cubierta por la Regla 3.2a(1) o 3.2b(1) y no por esta Regla.

Para 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.

### 11.2b Cuando se Aplica Penalidad a un Jugador

- Un jugador incurre en la **penalidad general** si desvía o detiene de forma deliberada cualquier bola en movimiento.
- Esto es válido si es la del propio jugador, o una bola jugada por el *oponente* o por otro jugador en *stroke play*.

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

**Véase Reglas 22.2 (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); 23.5 (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).**

### 11.2c Lugar desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida

Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola en movimiento de un jugador fue deliberadamente desviada o detenida por una persona (tanto si la bola ha sido encontrada como si no), no debe jugarse como *repose*. En cambio, el jugador debe aliviarse:

**(1) Golpe Jugado Desde Cualquier Sitio que no Sea el Green.** El jugador debe aliviarse en el punto estimado en el que hubiese quedado la bola en *repose* 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 *droppear* la bola original u otra bola dentro de la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):
  - » Punto de Referencia: El punto estimado donde hubiera ido a reposar la bola.
  - » Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
  - » Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:
    - Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
    - No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

- Cuando la Bola Hubiese Quedado en Reposo en el Green. El jugador debe colocar la bola original u otra bola en el punto estimado donde la bola hubiese quedado en reposo, usando los procedimientos de *recolocar* una bola bajo la Regla 14.2b(2) y 14.2e.
- Cuando la Bola Hubiese Quedado Fueras de Límites. El jugador debe aliviarse según *golpe y distancia* conforme a la Regla 18.2.

(2) **Golpe Jugado desde el Green.** El *golpe* no cuenta y la bola original u otra bola debe *recolocarlo* en la posición original (si no se sabe se estima) (Ver Regla 14.2).

**Penalidad por Jugar una *Bola Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 11.2: Penalidad General según 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 deliberadamente tomar ninguna de las siguientes acciones para influir en el lugar donde podría quedar en reposo esa bola (tanto si es la del jugador como la de otro jugador):

- Alterar las condiciones físicas tomando cualquier acción de las indicadas en la Regla 8.1a (como recolocar un divot o presionar sobre un área de césped levantado), o
- Levantar o mover:
  - » Un *impedimento suelto* (Regla 15.1a Excepción 2), o
  - » Una *obstrucción móvil* (ver Regla 15.2a, Excepción 2).

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

- Un *astabandera* quitada,
- Una bola en reposo en el *green*, o
- Cualquier *equipo* de otro jugador (que no sea una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del *campo*).

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

**Penalidad por Infringir la Regla 11.3: Penalidad General.**

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del *jugador*); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la *bola* o *equipo* del *jugador* son tratadas como una acción del *jugador*).

IV

## Reglas Específicas para Bunkers y Greenes

### REGLAS 12-13



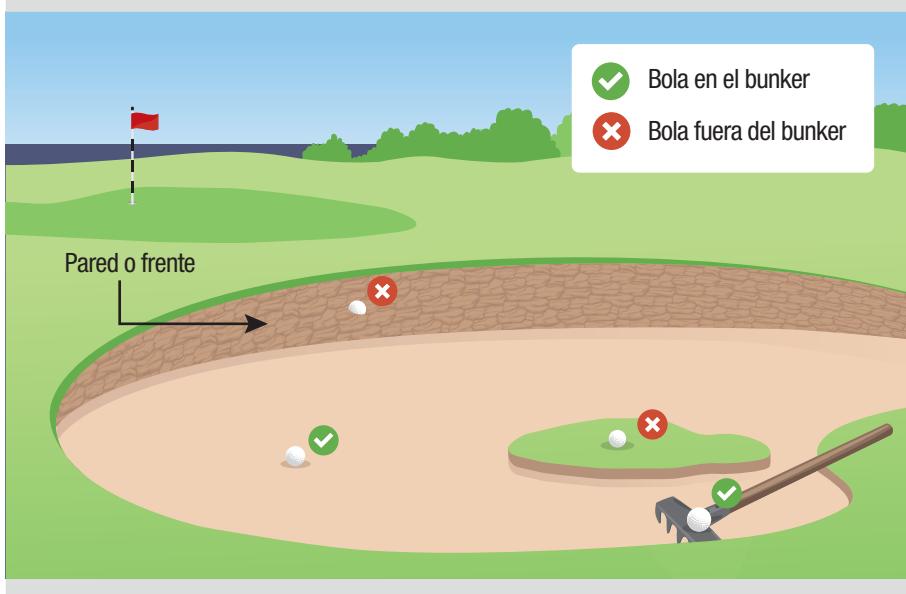
# REGLA 12

## Bunkers

### Propósito de la Regla:

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

### DIAGRAMA 12.1: CUANDO LA BOLA ESTÁ EN EL BUNKER



De acuerdo con la Definición de Bunker y la Regla 12.1, el diagrama presenta ejemplos de cuándo una bola está o no en un bunker.

### 12.1 Cuando la Bola Está en un Bunker

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

- Toca la arena del terreno dentro del margen del *bunker*, o
- Está dentro del margen del *bunker* y reposa:
  - » Sobre el terreno donde debería normalmente haber arena (y ha sido barrida o arrastrada por el viento o agua), o
  - » En o sobre un *impedimento suelto, obstrucción móvil, condición anormal del campo u objeto integrante* que toca la arena dentro del *bunker* o está sobre el terreno donde normalmente debería haberla.

Si una bola reposa sobre tierra o césped u otros objetos naturales en crecimiento o fijos dentro del margen del *bunker* sin tocar la arena, la bola no está en el *bunker*.

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

### 12.2 Jugando una Bola en el Bunker

Esta Regla se aplica durante una *ronda* y cuando el juego es interrumpido bajo la Regla 5.7a.

#### 12.2a Quitando Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Móviles

Antes de jugar una bola en un *bunker*, un jugador puede quitar *impedimentos sueltos* según la Regla 15.1 y *obstrucciones móviles* según la Regla 15.2.

Esto incluye el tocar o mover razonablemente la arena en el *bunker* mientras lo está haciendo.

#### 12.2b Restricciones al Tocar la Arena en el Bunker

(1)  Cuando Hay Penalidad por Tocar la Arena. Antes de ejecutar un *golpe* en un *bunker*, un jugador no debe:

- Tocar deliberadamente arena en el *bunker* con la mano, un palo, rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena para sacar información para el próximo *golpe*, o
- Tocar arena en el *bunker* con un palo:
  - » En el área inmediatamente delante o detrás de la bola (**excepto** como está permitido en la Regla 7.1a en la búsqueda adecuada de una bola o según la Regla 12.2a al quitar un *impedimento suelto* o una *obstrucción móvil*),
  - » Al hacer un *swing* de práctica, o
  - » Al hacer el *backswing* para un *golpe*.

(2) **Cuando No Hay Penalidad 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:

- Hundir los pies para tomar el *stance* para hacer un swing de práctica o el *golpe*,
- Alisar el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocar palos, *equipo* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, *marcar*, levantar, *recolocar* o tomar otras acciones según una Regla,
- Apoyarse en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpear la arena por frustración o enfado.

**Pero**, el jugador incurre en la **penalidad 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* es jugada y queda fuera del mismo, el jugador puede:

- Tocar la arena en el *bunker* sin penalidad según la Regla 12.2b(1), y
- Alisar la arena en el *bunker* para cuidado del *campo* sin penalidad bajo la Regla 8.1a.

Esto es válido, aunque la bola vaya a reposar fuera del *bunker* y:

- Según las Reglas, el jugador debe o puede aliviarse según *golpe* y *distancia* *dropeando* una bola en el *bunker*, o
- La arena en el *bunker* está en la *línea de juego* del jugador para el siguiente *golpe* desde fuera del mismo.

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

#### Penalidad por Infringir la Regla 12.2: **Penalidad 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

### Greenes

#### Propósito de la Regla:

La Regla 13 es una Regla específica para greenes. Los greenes están especialmente preparados para jugar la bola por el suelo y hay un astabandera para el hoyo en cada green, por lo que en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de las áreas del campo.

#### 13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

##### Propósito de la Regla:

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

##### 13.1a Cuando Está la Bola en el Green

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

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

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

##### 13.1b Marcando, Levantando y Limpiando la Bola en el Green

Una bola sobre el *green* puede ser levantada y limpiada (ver Regla 14.1).

La posición de la bola debe ser *marcada* antes de ser levantada y debe ser *repuesta* en su posición original (ver Regla 14.2).

##### 13.1c Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *ronda* y mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a, un jugador puede tomar estas dos acciones en el *green*, tanto si la bola está dentro o fuera del mismo:

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

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

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

**Però** si el jugador *mejora* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable para restaurarlo a su condición original (como crear una senda hacia el *hoyo* o utilizando un objeto prohibido), el jugador incurre en la **penalidad general** por infringir la Regla 8.1a.

“Daños en el *green*” significa cualquier daño causado por una persona o *influencia externa*, como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y raspaduras o hendiduras hechas por el *equipo* o el *astabandera*,
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de panes de pasto y raspaduras o hendiduras hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *animales*, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o *tee*).

**Però** “daños en el *green*” no incluye cualquier daño o condiciones que resultan de:

- Prácticas normales para mantener el estado general del *green* (tales como agujeros de aireación y ranuras del corte vertical),
- Riego, lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como áreas de maleza, sin césped o enfermas o áreas de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo*.

### 13.1d Cuando la Bola o el Marcador de Bola se Mueve en el Green

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

(1) **No Hay Penalidad por Mover Accidentalmente la Bola.** No hay penalidad si el jugador, un *oponente* u otro jugador en *stroke play*, *move* accidentalmente la bola o *marcador de bola* del jugador en el *green*.

El jugador debe:

- *Recolocar* la bola en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), o

- Colocar un *marcador de bola* para marcar dicho punto.

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

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

(2) **Cuando Recolocar Una Bola Movida por Fuerzas Naturales.** Si la causa del movimiento de la bola del jugador en el *green* son *fuerzas naturales*, 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 *recolocarlo* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), aunque haya sido movida por *fuerzas naturales* y no por el jugador, el *oponente* o una *influencia externa* (Regla 9.3, Excepción).
- **Bola No Levantada y Repuesta.** La bola debe jugarse desde su nueva posición (ver Regla 9.3).

### 13.1e No Probar el Green Deliberadamente

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

- Frotar la superficie, o
- Hacer rodar una bola.

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

**Penalidad por Probar el Green o un Green Equivocado infringiendo la Regla 13.1e: Penalidad General.**

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

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

### 13.1f Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

(1) **Significado de Interferencia por Green Equivocado.** Existe interferencia 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 del margen del mismo, o
- Un *green equivocado* interfiere físicamente en el área del *stance* o *swing* pretendidos por el jugador.

(2) **Obligatorio Aliviarse.** Cuando hay interferencia de un *green equivocado*, un jugador no debe jugar la bola como reposa.

En cambio, el jugador debe aliviarse sin penalidad, *dropeando* la bola original u otra bola en la siguiente *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- **Punto de Referencia:** El *punto más cercano de completo* en la misma *área del campo* donde la bola original quedó en reposo.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- **Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:**
  - » Debe estar en la misma *área del campo* que el *punto de referencia*,
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Debe haber completo de la interferencia del *green equivocado*.

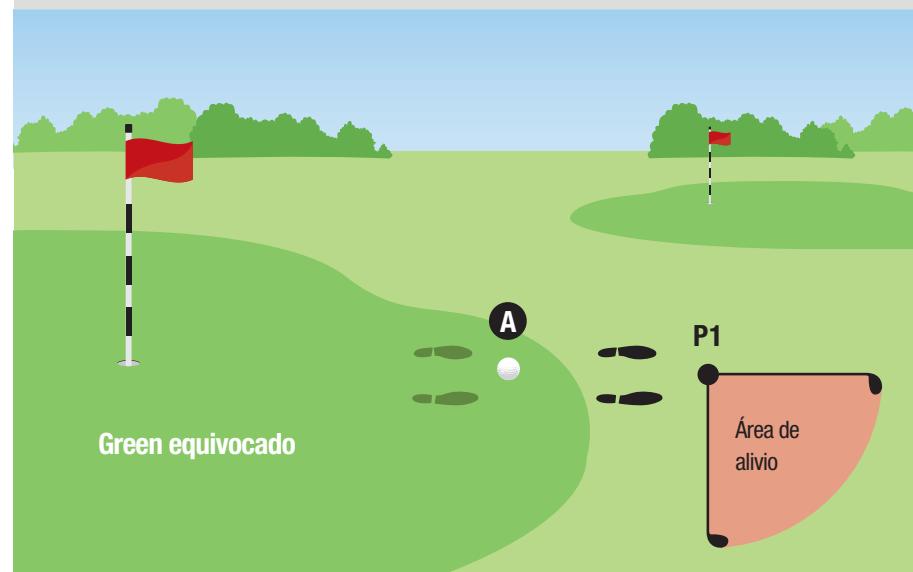
(3) **No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable.** No hay alivio según la Regla 13.1f cuando sólo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance* o *swing* o dirección de juego que son claramente irrazonables en las circunstancias existentes.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local D-3** (el Comité puede adoptar una Regla Local negando el alivio de un *green equivocado* que sólo interfiere con el área del *stance* pretendido).

**Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 13.1: Penalidad General según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

**DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIDAD DE GREEN EQUIVOCADO**



Cuando hay interferencia de un *green equivocado*, debe tomarse alivio sin penalidad. El diagrama supone un jugador diestro. La bola A reposa sobre el *green equivocado*, y el punto más cercano de completo para la bola A está en P1, el cual debe estar en la misma *área del campo* donde la bola original fue a reposar (en este caso, el *área general*). El *área de alivio* es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia y debe estar en la misma *área del campo* donde la bola fue a reposar. El jugador debe tomar completo de un *green equivocado*.

## 13.2 El Astabandera

### Propósito de la Regla:

Esta Regla cubre las opciones del jugador relacionadas con el astabandera. El jugador puede dejarla en el hoyo o hacer que se quite (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de ser jugada la bola), pero tiene que decidirse antes del golpe. Normalmente no hay penalidad si una bola en movimiento golpea al astabandera.

Esta Regla se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *campo*, tanto si está dentro como fuera del *green*.

### 13.2a Dejando el Astabandera en el Hoyo

(1) **El Jugador Puede Dejar el Astabandera en el Hoyo.** El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo*, por lo que es posible que la bola en movimiento la golpee.

El jugador debe decidirlo antes de ejecutar el *golpe*, ya sea:

- Dejando el *astabandera* como la encuentra en el *hoyo* o moviéndola para centrarla y dejarla en esa posición, o
- Volviendo a poner el *astabandera* en el *hoyo*, si había sido quitada.

En cualquier caso:

- El jugador no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *astabandera* a una posición que no sea centrada en el *hoyo*.
- Si el jugador lo hace y la bola en movimiento luego golpea el *astabandera*, incurrirá en la **penalidad general**.

(2) **No Hay Penalidad si la Bola Golpea el Astabandera Dejada en el Hoyo.** Si el jugador ejecuta un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo* y la bola en movimiento la golpea:

- No hay penalidad (**excepto** lo previsto en (1)), y
- La bola debe jugarse como repose.

### (3) Limitaciones del Jugador Respecto a Mover o Quitar el Astabandera en el Hoyo

**Mientras la Bola está en Movimiento.** Despues de ejecutar un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo*:

- El jugador y su *caddie* no deben deliberadamente mover o quitar el *astabandera* para afectar donde podría quedar en reposo la bola en movimiento del jugador (como para evitar que la bola golpee el *astabandera*). Si esto ocurre, el jugador incurre en la **penalidad general**.
- **Pero** no hay penalidad si el jugador, encontrándose el *astabandera* en el *hoyo*, la mueve o quita por cualquier otra razón, como cuando razonablemente cree que la bola en movimiento no la golpeará antes de quedar en reposo.

### (4) Limitación de Otros Jugadores Respecto a Mover o Quitar el Astabandera

**Cuando el Jugador Ha Decidido Dejarla en el Hoyo.** Cuando el jugador ha dejado el *astabandera* en el *hoyo* y no ha autorizado a nadie a atenderla (ver Regla 13.2b(1)), cualquier otro jugador no debe moverla o quitarla deliberadamente para afectar dónde podría quedar en reposo la bola en movimiento del jugador.

- Si otro jugador o su *caddie* lo hacen antes o durante el *golpe*, y el jugador ejecuta el *golpe* sin darse cuenta, o mientras la bola del jugador está en movimiento después del *golpe*, ese otro jugador incurre en la **penalidad general**.
- **Pero** no hay penalidad si el otro jugador o su *caddie* mueven o quitan el *astabandera* por cualquier otro motivo, como cuando:
  - » Razonablemente, cree que la bola en movimiento del jugador no la golpeará antes de quedar en reposo.
  - » No sabe que el jugador está a punto de jugar o que la bola del jugador está en movimiento.

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

## 13.2b Quitando el Astabandera del Hoyo

(1) **El Jugador Puede Tener el Astabandera Quitada del Hoyo.** El jugador puede ejecutar un *golpe* con el *astabandera* quitada del *hoyo*, para que su bola en movimiento no la golpee estando en el *hoyo*.

Antes de ejecutar el *golpe* el jugador debe decidir:

- Hacer quitar el *astabandera* del *hoyo* antes de jugar la bola, o
- Autorizar a alguien a atender el *astabandera*, lo que significa quitarla de la siguiente manera:
  - » Primero sosteniendo el *astabandera* 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
  - » Luego, quitar el *astabandera* después de que se ha ejecutado el *golpe*.

Se considera que el jugador ha autorizado a atender el *astabandera* si:

- El *caddie* del jugador está sosteniendo el *astabandera*, 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 sabe que el *caddie* está haciéndolo.
- El jugador pide a cualquier persona que le atienda el *astabandera* y esa persona accede, o
- El jugador ve a otra persona sosteniendo el *astabandera*, 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 *astabandera* en el *hoyo*.

(2) **Qué Hacer Si la Bola Golpea al Astabandera o a la Persona Que la Atiende.** Si la bola en movimiento del jugador golpea el *astabandera* que el jugador había decidido quitar bajo (1), o golpea a la persona que está atendiendo (o cualquier objeto que la persona tenga), lo que sucede depende de si eso fue accidental o deliberado:

- **La Bola Golpea Accidentalmente el Astabandera o a la Persona Que la QUITÓ o ESTÁ ATENDIÉNDOLA.** Si la bola en movimiento del jugador golpea accidentalmente el *astabandera* o a la persona que la quitó o está atendiendo (o cualquier cosa que la persona tenga), no hay penalidad y la bola debe jugarse como reposa.
- **La Bola Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona Que Atiende el Astabandera.** Si la persona que está atendiendo el *astabandera*, en forma deliberada desvía o detiene la bola del jugador en movimiento, se aplica la Regla 11.2c:

- » **Desde dónde se Juega la Bola.** El jugador no debe jugar la bola como reposa y en su lugar debe tomar alivio bajo la Regla 11.2c.
- » **Cuando Hay Penalidad.** Si la persona que deliberadamente desvió o detuvo la bola fue un jugador o su *caddie*, ese jugador incurre en la **penalidad general** por una infracción de la Regla 11.2.

A los efectos de esta Regla, “desviada o detenida deliberadamente” significa lo mismo que en la Regla 11.2a e incluye cuando la bola en movimiento del jugador golpea:

- Un *astabandera* quitada, que deliberadamente se colocó o se dejó en un lugar particular en el suelo para que pudiera desviar o detener la bola,
- Un *astabandera* atendida, que la persona deliberadamente no la quita del *hoyo* o no la aleja de la trayectoria de la bola, o
- La persona que atiende o quita el *astabandera* (o cualquier objeto que la persona tenga), cuando deliberadamente no se aleja de la trayectoria de la bola.

**Excepción – Restricciones a Mover Deliberadamente el Astabandera para Afectar a una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).**

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o equipo del jugador son tratadas como una acción del jugador).

## 13.2c Bola Reposando Contra el Astabandera Dejada en el Hoyo

Si la bola de un jugador queda en *reposo* contra el *astabandera* dejada en el *hoyo*:

- Si cualquier parte de la bola está en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*, la bola se considerará *embocada*, incluso si no toda ella se encuentra por debajo de la superficie.
- Si ninguna parte de la bola está en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*:
  - » La bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
  - » Si el *astabandera* se quita y la bola se *move* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja), no hay penalidad y la bola debe *recolocarlo* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2).

**Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equívocado infringiendo la Regla 13.2: Penalidad General según 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*, el jugador está **descalificado** si no *emboca* como se requiere en la Regla 3.3c.

### 13.3 Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo

#### 13.3a Tiempo de Espera para Ver Si la Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de la bola de un jugador Sobre Cuelga el borde del *hoyo*:

- Se concede al jugador un tiempo razonable para llegar al *hoyo* y diez segundos más para ver si la bola cae dentro del mismo.
- Si la bola cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*.
- Si la bola no ha caído dentro del *hoyo* en este tiempo de espera:
  - » Se considera que está en reposo.
  - » Si luego la bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, el jugador ha *embocado* con su último *golpe*, **pero** tiene **un golpe de penalidad**, que se agrega al score del *hoyo*.

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

Si una bola que Sobre Cuelga el borde del *hoyo* es levantada o *movida* antes de finalizar el tiempo de espera según la Regla 13.3a, se considera que estaba en reposo:

- La bola debe ser *repuesta* en el borde del *hoyo* (ver Regla 14.2), y
- El tiempo de espera bajo la Regla 13.3a deja de aplicarse a la bola. (Ver Regla 9.3 sobre qué hacer si la bola *repuesta* es *movida* debido a *fuerzas naturales*).

Si el *oponente* en *match play* u otro jugador en *stroke play*, deliberadamente levanta o *mueve* la bola del jugador que Sobre Cuelga el borde del *hoyo* antes de terminado el tiempo de espera:

- En *match play*, la bola del jugador se considera como *embocada* con el *golpe* anterior y no hay penalidad para el *oponente* bajo la Regla 11.2b.
- En *stroke play*, el jugador que levantó o movió la bola incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**. La bola debe *recolocarlo* 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; Recolocando en un Punto; Droepeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

#### Propósito de la Regla:

La Regla 14 cubre Cuando y cómo el jugador puede marcar la posición de una bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando una bola levantada o movida debe recolocarlo, la misma bola debe ser colocada en su posición original.
- Cuando se toma alivio, con o sin penalidad, una bola sustituta o la bola original debe dropearse en un área de alivio particular.

Un error al aplicar estos procedimientos se puede corregir sin penalidad antes de jugar la bola, pero el jugador incurre en penalidad 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 moverla intencionalmente de su posición.

##### 14.1a La Posición de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta Debe Ser Marcada

Antes de levantar una bola según una Regla que requiere que se *reponga* en su posición original, el jugador debe *marcar* ese punto, lo que significa:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Si se *marca* esa posición con un *marcador de bola*, después de *recolocar* la bola, el jugador debe retirar el *marcador de bola* antes de ejecutar el *golpe*.

Si el jugador levanta la bola sin *marcar* su posición, la *marca* de forma incorrecta o ejecuta un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, incurre en **un golpe de penalidad**.

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 según una Regla, el jugador no está

obligado a *marcar* la posición antes de levantarla.

##### 14.1b Quién Puede Levantar la Bola

La bola del jugador puede ser levantada según las Reglas sólo por:

- El jugador o,
- Alguien autorizado por el jugador, **pero** esta autorización debe ser dada cada vez y antes que la bola sea levantada, en lugar de darla de una manera general para toda la *ronda*.

##### Excepción – El Caddie Puede Levantar la Bola del Jugador en el Green Sin Autorización:

Cuando la bola del jugador está en el *green*, su *caddie* puede levantarla sin la autorización del jugador.

Si el *caddie* levanta la bola sin autorización cuando está en cualquier lugar excepto en el *green*, el jugador incurre en **un golpe de penalidad** (ver Regla 9.4).

#### 14.1c Limpiando una Bola Levantada

Una bola levantada del *green* se puede limpiar siempre (ver Regla 13.1b).

Una bola levantada de cualquier otro sitio se puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- Para Ver Si Está Cortada o Agrietada. No se permite limpiar (ver Regla 4.2c(1)).
- Para identificarla. Se permite limpiar sólo lo necesario para identificarla (ver Regla 7.3).
- Porque Interfiere con el Juego. No se permite limpiar (ver Regla 15.3b(2)).
- Para Ver Si Reposa en una Condición Donde el Alivio Está Permitido. No se permite limpiar, salvo que el jugador se alivie bajo una Regla (ver Regla 16.4).

Si el jugador limpia una bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalidad**.

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

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

#### 14.2 Recolocando la Bola en un Punto

Esta Regla se aplica cuando una bola es levantada o movida y una Regla requiere que sea *repuesta* en su posición original.

## 14.2a Debe Usarse La Bola Original

Cuando se *recoloca* 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)).

## 14.2b Quién Debe Recolocar la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta

(1) Quién Puede Recolocar la Bola: Según las Reglas, la bola del jugador debe ser *repuesta* solo por:

- El jugador, o
- Cualquier persona que levantó la bola o causó su movimiento (incluso si esa persona no estaba autorizada a hacerlo según las Reglas).

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un golpe de penalidad**.

(2) Cómo Debe Recolocarlo la Bola. La bola debe ser *repuesta* colocándola en su posición original y soltándola para que quede en ese punto.

Si el jugador juega una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta pero en el punto requerido, incurre en **un golpe de penalidad**.

## 14.2c Punto en el Que Hay Que Recolocar la Bola

La bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se conoce se estima), **excepto** cuando la bola debe *recolocarlo* en un sitio diferente según las Reglas 14.2d(2) y 14.2e.

Si la bola estaba en reposo sobre, debajo o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, *objeto de límite*, u objeto natural fijo o en crecimiento:

- La “posición original” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que la bola ha de *recolocarlo* en su posición original sobre, debajo o contra tal objeto.

Si cualquier *impedimento suelto* se quitó como resultado de levantar o *move* la bola o antes de que la bola fuese *repuesta*, no es necesario recolocarlo.

Para restricciones sobre quitar *impedimentos sueltos* antes de *recolocar* una bola levantada o *movida*, ver la Regla 15.1a, Excepción 1.

## 14.2d Dónde Recolocar la Bola Cuando se Altera el Lie Original

Si el *lie* de una bola levantada o *movida* y que debe ser *repuesta* es alterado, el jugador debe *recolocar* la bola de esta forma:

(1) **Bola en Arena.** Cuando la bola estaba en arena, sea dentro de un *bunker* o en cualquier otra parte del *campo*:

- Al *recolocar* la bola en su posición original (si no se conoce se estima) (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 omite recrear el *lie* infringiendo esta Regla, ha jugado desde *lugar equivocado*.

(2) **Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena.** Cuando la bola se encontraba en cualquier otro lugar que no sea en arena, el jugador debe *recolocarla* colocándola en el punto más cercano con el *lie* más similar al original, que esté:

- Dentro de la *longitud de un palo* de su posición original (si no se conoce se estima), (ver Regla 14.2c),
- No más cerca del *hoyo*, y
- En la misma *área del campo* que la posición original.

Si el jugador sabe que se ha alterado el *lie* original pero no sabe cómo era ese *lie*, debe estimarlo y *recolocar* la bola según (1) o (2).

**Excepción – Para Lies Alterados Mientras el Juego Está Interrumpido y la Bola Ha Sido Levantada, ver Regla 5.7d.**

## 14.2e Qué Hacer si La Bola Repuesta No Se Queda en su Posición Original

Si un jugador intenta *recolocar* una bola, pero no se queda en su posición original, debe intentarlo una segunda vez.

Si la bola nuevamente no se queda en el lugar, el jugador debe *recolocar* 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 Penalidad.** El punto más cercano debe estar en el mismo *bunker* o en la misma *área de penalidad*.

- Punto de Reposo Original en el Green. El punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

**Penalidad por Jugar Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.2: *Penalidad General* según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del *jugador*); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la *bola* o *equipo* del *jugador* son tratadas como una acción del *jugador*).

### 14.3 Droeando la Bola en un Área de Alivio

Esta Regla se aplica siempre que un jugador debe *dropear* una bola al aliviarse según una Regla, incluyendo cuando debe completar el procedimiento de alivio colocando una bola según la Regla 14.3c(2).

Si el jugador *mejora* el *área de alivio* antes o cuando está *dropeando* una bola, ver Regla 8.1.

#### 14.3a Puede Usarse la Bola Original u Otra Bola

El jugador puede usar la bola original u otra bola.

Esto significa que puede usar cualquier bola cada vez que *dropea* o coloca una bola según esta Regla.

#### 14.3b La Bola Debe Droearse de Manera Correcta

El jugador debe *dropear* una bola de forma correcta, lo que significa estas tres cosas:

- El Jugador Debe Droepear la Bola.** La bola debe ser *dropeada* solamente por el *jugador*. Ni su caddie ni ninguna otra persona lo puede hacer.
- La Bola Debe Ser Droepeada Directamente Hacia Abajo desde la Altura de la Rodilla Sin Tocar al Jugador o al Equipo.** El jugador debe soltar la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla, de tal forma que la bola:
  - Caiga hacia abajo, sin que el jugador la arroje, la gire o la haga rodar o haciendo otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar la bola, y
  - No toque ninguna parte del cuerpo del jugador o *equipo* antes de golpear contra el suelo.

“Altura de la rodilla” significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie.

#### DIAGRAMA 14.3b: DROPEANDO DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA



Una bola debe ser *dropeada* cayendo hacia abajo desde la altura de la rodilla. “Altura de la rodilla” significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie, pero el jugador no tiene que estar de pie cuando la bola es *dropeada*.

(3) **La Bola Debe Droepearse en el Área de Alivio.** La bola debe ser *dropeada* en el *área de alivio*. El jugador puede pararse tanto dentro como fuera de la misma al *dropear*.

Si una bola es *dropeada* de forma incorrecta en infracción a uno o más de esos tres requerimientos:

- El jugador debe *dropear* de nuevo una bola en forma correcta, y no hay límite a la cantidad de veces que deba hacerlo.
- Una bola *dropeada* de forma incorrecta no cuenta como uno de los dos *dropeos* requeridos antes de tener que colocar una bola bajo la Regla 14.3c(2).

Si el jugador no *dropea* nuevamente y en cambio ejecuta un *golpe* a la bola desde donde fue a reposar luego de ser *dropeada* en forma incorrecta:

- Si la bola fue jugada desde el *área de alivio*, el jugador tiene **un golpe de penalidad** (pero no ha jugado desde lugar equivocado bajo la Regla 14.7a).
- **Pero** si la bola fue jugada desde afuera del *área de alivio*, o después de ser colocada cuando debía ser *dropeada* (sin importar desde donde fue jugada), el jugador tiene la **penalidad general**.

### 14.3c La Bola Droepeada de Forma Correcta Debe Ir a Reposar en el Área de Alivio

Esta Regla sólo se aplica cuando una bola es *dropeada* de forma correcta según la Regla 14.3b.

(1) **El Jugador Ha Terminado de Aliviarse Cuando la Bola Droepeada en Forma Correcta Va a Reposar dentro del Área de Alivio.** La bola debe ir a reposar dentro del *área de alivio*.

No importa si la bola, luego de golpear el suelo, toca a cualquier persona, *equipo* u otra *influencia externa* antes de ir a reposar:

- Si la bola va a reposar en el *área de alivio*, el jugador ha terminado de tomar alivio y debe jugar la bola como reposa.
- Si la bola va a reposar afuera del *área de alivio*, el jugador debe usar los procedimientos de la Regla 14.3c(2).

En cualquier caso, no hay penalidad para ningún jugador si una bola *dropeada* de forma correcta, antes de ir a reposar golpea accidentalmente a cualquier persona, *equipo* u otra *influencia externa*.

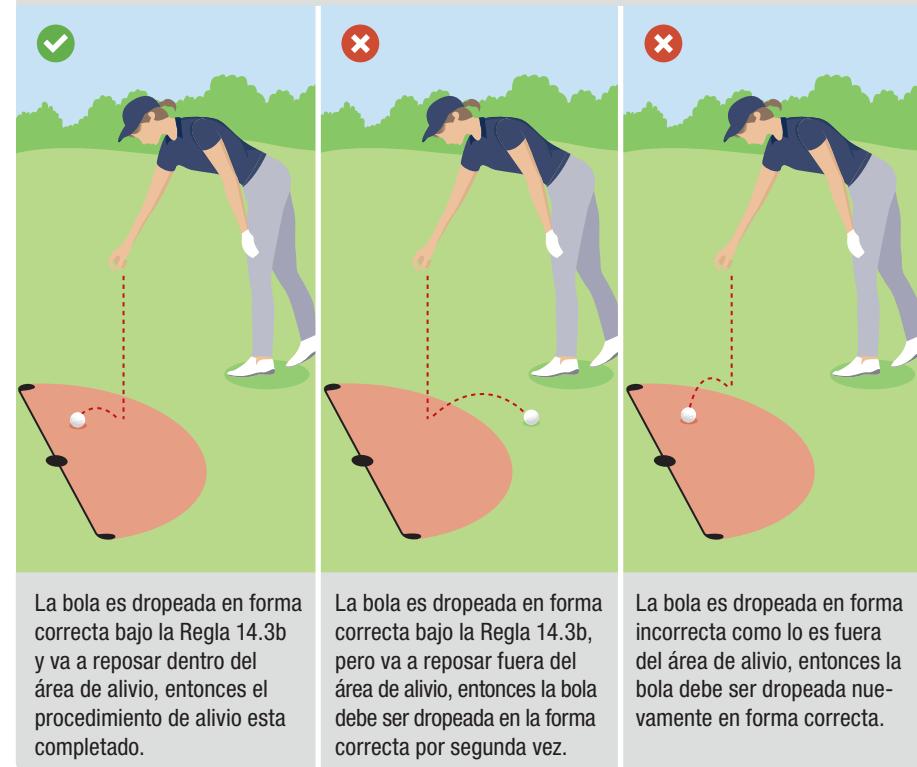
**Excepción – Cuando una Bola Droepeada en Forma Correcta es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier Persona:** Para ver qué hacer cuando una bola *dropeada*, antes de ir a reposar, es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona, ver Regla 14.3d.

(2) **Qué Hacer si una Bola Droepeada en Forma Correcta Va a Reposar Afuera del Área de Alivio.** Si la bola va a reposar fuera del *área de alivio*, el jugador debe *dropear* una bola de forma correcta por segunda vez.

Si la bola vuelve a ir a reposar fuera del *área de alivio*, el jugador debe completar el alivio colocando una bola usando el procedimiento para *recolocar* una bola de las Reglas 14.2b(2) y 14.2e:

- El jugador debe colocar una bola en el punto donde la bola golpeó por primera vez el suelo al *dropearla* por segunda vez.
- Si la bola colocada no queda en reposo en ese punto, el jugador debe colocarla en ese punto por segunda vez.
- Si nuevamente no queda en reposo en ese punto, el jugador debe colocar una bola en el punto más cercano donde quede en reposo, sujeto a los límites de la Regla 14.2e.

### DIAGRAMA 14.3c: BOLA DEBE SER DROPEADA DENTRO E IR A REPOSAR EN EL ÁREA DE ALIVIO



#### 14.3d Qué Hacer Si la Bola Droepeada en Forma Correcta es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona.

Para los propósitos de esta Regla, una bola *dropeada* es “deliberadamente desviada o detenida” cuando:

- Una persona deliberadamente toca la bola en movimiento luego de que golpee el suelo, o
- La bola en movimiento golpea cualquier *equipo* u otro objeto o a cualquier persona (como el *caddie* del jugador) que un jugador intencionalmente posicionó o dejó en un lugar específico para que el *equipo*, el objeto o la persona pudieran desviar o detener la bola en movimiento.

Cuando una bola *dropeada* de forma correcta es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ya sea en el *área de alivio* o fuera de ella) antes de que vaya a reposar:

- El jugador debe *droppear* una bola nuevamente, usando los procedimientos de la Regla 14.3b (que significa que la bola que fue deliberadamente desviada o detenida no cuenta como uno de los dos *droppeos* requeridos antes de que una bola deba ser colocada de acuerdo con la Regla 14.3c(2)).
- Si la bola fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier jugador o su *caddie*, ese jugador tiene la **penalidad general**.

**Excepción – Cuando No hay Posibilidad Razonable de que la Bola Vaya a Reposar en el Área de Alivio:** Si una bola *dropeada* de forma correcta es deliberadamente desviada o detenida (ya sea en el *área de alivio* o fuera de ella) cuando no hay posibilidad razonable de que irá a reposar a la misma:

- No hay penalidad para ningún jugador, y
- La bola *dropeada* es tratada como habiendo ido a reposar fuera del *área de alivio* y cuenta como uno de los *droppeos* requeridos antes de que una bola deba ser colocada bajo la Regla 14.3c(2).

**Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado o Jugar una Bola que fue Colocada en lugar de Droepeada en Infracción a la Regla 14.3: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

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

**Véase Reglas 22.2** (en *Foursomes* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y la acción del *compañero* es tratada como del jugador); **23.5** (en *Four-Ball* cada *compañero* puede actuar por el *bando* y las acciones del *compañero* referidas a la bola o *equipo* del jugador son tratadas como una acción del jugador).

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

Cuando una *bola en juego* de un jugador es levantada del *campo* o está *perdida* o *fuera de límites*, deja de estar en *juego*.

El jugador vuelve a tener una *bola en juego* sólo cuando:

- Juega la bola original u otra bola desde el *área de salida*, o
- *Recoloca, dropea* o coloca la bola original u otra bola en el *campo* con la intención de que 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* a la bola original cuando no estaba permitido según las Reglas, o
- Al *recolocarla, droppearla*, o colocarla (1) en *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

Una bola *repuesta* está *en juego*, aunque no se haya quitado el *marcador de bola* que se encuentra *marcando* su posición.

#### 14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Recolocar, Droepear o Colocar la Bola

##### 14.5a El Jugador Puede Levantar la Bola Antes de Jugarla para Corregir un Error

Cuando un jugador ha *sustituido* su bola original por otra bola, cuando no estaba permitido según las Reglas o la *bola en juego* del jugador fue *repuesta, dropeada* 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 penalidad y corregir el error.
- **Pero** esto sólo se permite antes de jugar la bola.

##### 14.5b Cuando el Jugador Puede Cambiar a una Regla u Opción de Alivio Diferente al Corregir el Error Cometido al Aliviarse

Al corregir un error cometido al tomar alivio, si el jugador debe aplicar la misma Regla y opción de alivio inicialmente usada o puede cambiar a una Regla u opción de alivio diferente depende de la naturaleza del error:

**(1) Cuando la Bola Fue Puesta En Juego según Una Regla No Aplicable.**

- Al corregir el error, el jugador puede utilizar cualquier Regla aplicable a la situación.
- Por ejemplo, si el jugador equivocadamente tomó alivio de *bola injugable* en un *área de penalidad* (que la Regla 19.1 no permite), el jugador debe corregir el error ya sea *recolocando* la bola (si se levantó) según la Regla 9.4, o aliviándose con penalidad según la Regla 17, pudiendo usar cualquier opción de alivio que se pueda aplicar a esa situación según esa Regla.

**(2) Cuando la Bola Fue Puesta en Juego según Una Regla Aplicable pero La Bola Fue Droeada o Colocada En Lugar Equivocado.**

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio usando esa misma Regla, pero puede usar cualquier opción de alivio según esa Regla aplicable a su situación.
- Por ejemplo, si al tomar alivio de una *bola injugable*, el jugador usó la Regla de opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y equivocadamente *droeó* la bola fuera del *área de alivio* requerida, al 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 Droeada o Colocada En Lugar Correcto, pero la Regla Requiere Que la Bola Sea Droeada o Colocada Nuevamente.**

- Al corregir el error, el jugador debe continuar tomando alivio según la misma Regla y con la misma opción de alivio.
- Por ejemplo, si al tomar alivio por una *bola injugable*, el jugador utilizó la opción de alivio lateral (Regla 19.2c) y la bola fue (1) *droeada* en el *área de alivio* correcta, pero (2) se *droeó* de forma incorrecta (ver Regla 14.3b) o fue a reposar fuera del *área de alivio* (ver Regla 14.3c), al corregir el error el jugador debe continuar aliviándose bajo la Regla 19.2 y debe usar la misma opción de alivio (alivio lateral según la Regla 19.2c).

**14.5c No Hay Penalidad 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 penalidad por las acciones relacionadas con esa bola y ocurridas después de que el error fue descubierto y antes de levantarla, como por ejemplo *moveirla* 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 penalidad se aplica a la ahora *bola 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 según las Reglas a ejecutar el siguiente *golpe* desde donde se jugó el *golpe* anterior (es decir, cuando toma alivio según *golpe* y *distancia* o juega de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

- Cómo el jugador debe poner una *bola en juego* depende del *área del campo* en que se jugó el *golpe* anterior.
- En todos los casos, el jugador puede utilizar la bola original u otra bola.

**14.6a Golpe Anterior Jugado Desde el Área de Salida**

La bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del *área de salida* (y se puede acomodar) de acuerdo con la Regla 6.2b.

**14.6b Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área De Penalidad o Bunker**

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

- Punto de Referencia: El punto donde se jugó el *golpe* anterior (si no se conoce se estima).
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - » Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

**14.6c Golpe Anterior Jugado desde el Green**

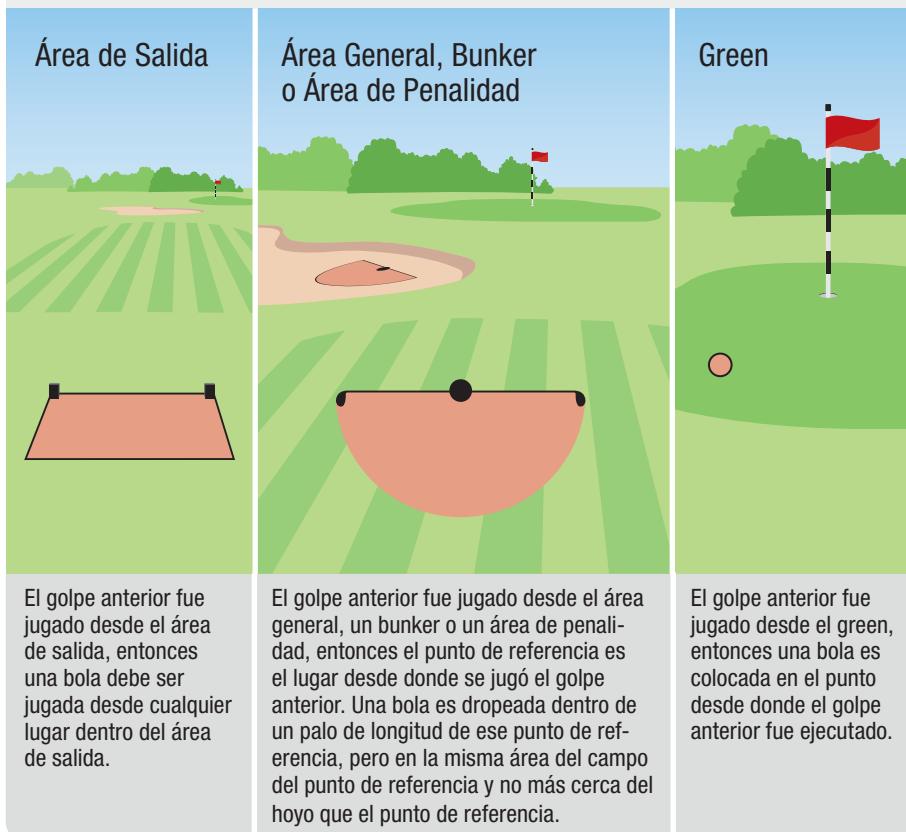
La bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *golpe* anterior, (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2), utilizando los procedimientos para *recolocar* una bola conforme la Regla 14.2b(2) y 14.2e.

**Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.6: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

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

#### DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL SIGUIENTE GOLPE DESDE DONDE FUE REALIZADO EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador está obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, como debe ser puesta en juego una bola por el jugador depende del área del campo desde donde el golpe anterior fue realizado.



#### 14.7 Jugando desde Lugar Equivocado

##### 14.7a Lugar Desde Dónde Hay que Jugar la Bola

Después de comenzar un hoyo:

- Un jugador debe ejecutar cada *golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas le obligan o permiten jugar una bola desde otro lugar (ver Regla 9.1).
- Un jugador no debe jugar su *bola en juego* desde *lugar equivocado*.

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

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

##### 14.7b Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en Stroke play

(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 luego hace el jugador, depende de si fue una *falta grave* – es decir, si el jugador podría haber obtenido una ventaja significativa al jugar desde *lugar equivocado*:

- No Es Falta grave. El jugador debe terminar el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*, sin corregir el error.
- Es Falta grave.
  - » 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 *ronda*, antes de entregar la *tarjeta de score*, el jugador está **descalificado**.
- Cómo Proceder en Caso de Duda Sobre si La Infracción es Grave. El jugador debería terminar el hoyo con la bola original jugada desde *lugar equivocado* y con una segunda bola jugada desde el lugar correcto conforme a las Reglas.

(2) **Jugador que Intenta Corregir el Error Debe Informar al Comité.** Si el jugador intenta corregir el error bajo (1) jugando una bola desde un lugar correcto:

- Debe informar al *Comité* de los hechos antes de entregar la *tarjeta de score*.
- Esto se aplica tanto si terminó el hoyo con sólo esa bola como si lo terminó con dos bolas (e incluso si el score para el hoyo es el mismo con ambas).

Si el jugador no informa al *Comité* de los hechos, está **descalificado**.

(3) Cuando el Jugador Intentó Corregir el Error, el Comité Decidirá el Score del Jugador para el Hoyo. El score del jugador para el hoyo depende de si el Comité decide que hubo una *falta grave* al jugar la bola original desde *lugar equivocado*:

- No Hubo Falta grave.
  - » Cuenta el score con la bola jugada desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la **penalidad general según la Regla 14.7a** (lo que significa que debe sumar **dos golpes de penalidad** al score con esa bola).
  - » Si se jugó una segunda bola, todos los *golpes* ejecutados con esa bola (incluyendo *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalidad incurrido únicamente al jugar esa bola) no cuentan.
- Falta grave.
  - » Cuenta el score con la bola jugada para corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* y el jugador incurre en la **penalidad general bajo la Regla 14.7a** (que significa que debe sumar **dos golpes de penalidad** al score con esa bola).
  - » El *golpe* ejecutado al jugar la bola original desde un *lugar equivocado* y cualquier golpe más jugado con esa bola (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalidad 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 *falta grave*, el jugador incurre en la **penalidad general (dos golpes más de penalidad) bajo la Regla 14.7a**, haciendo un **total de cuatro golpes de penalidad** que deben ser añadidos al score con esa bola (dos por jugar la bola original desde *lugar equivocado* y dos por jugar la otra bola desde *lugar equivocado*).
    - Si el Comité decide que era una *falta grave*, el jugador está **descalificado**.

VI

## Alivio sin Penalidad

### REGLAS 15-16



## REGLA 15

### Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Móviles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego)

#### Propósito de la Regla:

La Regla 15 cubre Cuando y cómo el jugador se puede aliviar sin penalidad de impedimentos sueltos y obstrucciones móviles.

- Estos objetos naturales y artificiales móviles 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 penalidad si al quitarlos causa que la bola se mueva.

#### 15.1 Impedimentos Sueltos

##### 15.1a Quitar Impedimentos Sueltos

Sin penalidad, un jugador puede quitar un *impedimento suelto* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y lo puede hacer de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *equipo*).

Pero hay dos **excepciones**:

###### Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Hay que Recolocar la Bola:

Antes de *recolocar* 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 penalidad**, pero no se necesita recolocar el *impedimento suelto*.

Esta Excepción se aplica durante una *ronda* o mientras el juego está interrumpido según la Regla 5.7a. No se aplica a un *impedimento suelto* que se quita como resultado de *marcar* la posición de una bola o de levantarla, *moveirla* o *recolocarla* o de causar que la bola se *movea*.

###### Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Sueltos para Influir en la Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

#### 15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* un jugador *move* su bola:

- La bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).
- Si la bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* (ver Regla 13.1d) o en el *área de salida* (ver Regla 6.2b(6)), el jugador incurre en **un golpe de penalidad** según la Regla 9.4b, **excepto** cuando se aplica la Regla 7.4 (no hay penalidad para una bola *movida* durante la búsqueda) o cuando otra excepción a la Regla 9.4b se aplica.

**Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.1: Penalidad General según 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 Móviles

Esta Regla cubre el alivio sin penalidad que está permitido de objetos artificiales que cumplen con la definición de *obstrucción móvil*.

No da alivio de *obstrucciones inamoviles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalidad bajo la Regla 16.1), ni de *objetos de límites*, ni de *objetos integrantes* (de los cuales no se permite el alivio sin penalidad).

##### 15.2a Alivio de Obstrucciones Móviles

- (1) **Quitar Obstrucción Móvil**. Sin penalidad, el jugador puede quitar una *obstrucción móvil* de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y puede hacerlo de cualquier manera.

Pero hay dos **excepciones**:

###### Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el Área de Salida (ver Reglas 6.2b(4) y 8.1a(1)).

###### Excepción 2 – Restricciones a Mover Deliberadamente Obstrucciones Móviles para Afectar una Bola en Movimiento (ver Regla 11.3).

Si la bola del jugador se *move* al quitar una *obstrucción móvil*:

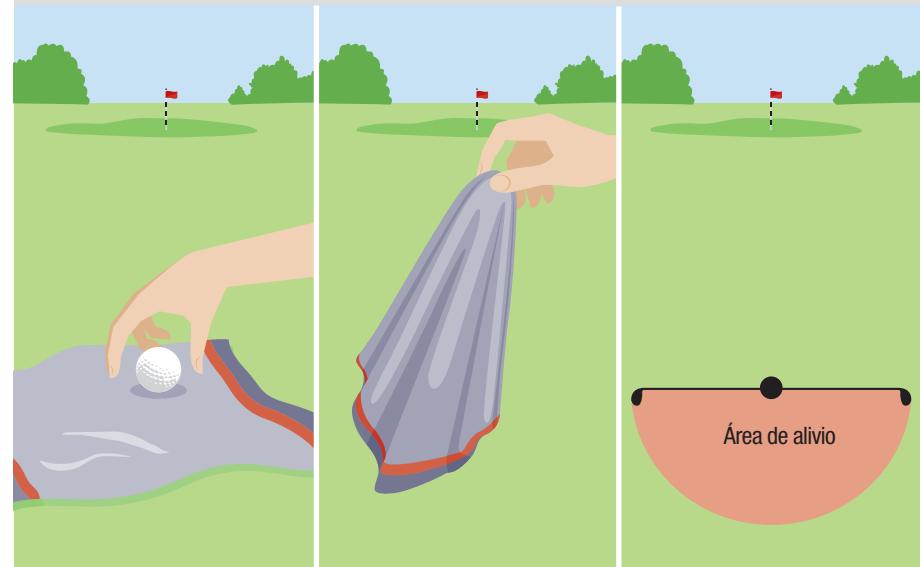
- No hay penalidad, y
- La bola debe *recolocarlo* en su posición original (si no se conoce se estima) (ver Regla 14.2).

(2) **Alivio Cuando la Bola Está En o Sobre la Obstrucción Movable en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green.** El jugador puede aliviarse sin penalidad, levantando la bola, quitando la *obstrucción móvil* y *droppeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

- **Punto de Referencia:** El punto estimado está justo debajo de donde la bola reposaba en o sobre la *obstrucción móvil*.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- **Límites de la Ubicación del Área de Alivio:**
  - » Debe estar en la misma área del *campo* que el punto de referencia, y
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.



**DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO O SOBRE OBSTRUCCIÓN MOVIBLE**



Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción móvil (como una toalla) en cualquier lugar del campo, puede tomarse alivio sin penalidad levantando la bola, retirando la obstrucción móvil y, excepto en el green, *droppear* esa bola u otra bola. El punto de referencia para tomar alivio es el punto estimado directamente debajo de donde la bola está reposando dentro o sobre la obstrucción móvil. El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

(3) **Alivio Cuando la Bola Está En o Sobre la Obstrucción Movable en el Green.** El jugador puede tomar alivio sin penalidad:

- Levantando la bola y retirando la *obstrucción móvil*, y
- Colocando la bola original u otra bola en el punto estimado, justo debajo de donde la bola estaba en *receso* en o sobre la *obstrucción móvil*, utilizando los procedimientos para *recolocar* una bola de las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

**15.2b Alivio para Bola No Encontrada, Pero En o Sobre Obstrucción Movable**

Si la bola del jugador no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que quedó en reposo en o sobre una *obstrucción móvil* en el campo, el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de aliviarse según *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse sin penalidad según la Regla 15.2a(2) o 15.2a(3), utilizando el punto estimado inmediatamente debajo de donde la bola cruzó por última vez el margen de la *obstrucción móvil* 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 *repose* en o sobre una *obstrucción móvil* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* bajo la Regla 18.2.

**Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 15.2: Penalidad General según la Regla 6.3b o 14.7a.**

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

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

#### 15.3a Bola en el Green Que Ayuda al Juego

La Regla 15.3a solo se aplica a una bola en reposo en el *green* y no en cualquier otro lugar en el *campo*.

Si un jugador cree razonablemente que una bola en el *green* podría ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detener otra bola cerca del *hoyo*) el jugador puede:

- *Marcar* la posición de la bola y levantarla bajo la Regla 13.1b si es suya o, si es de otro jugador, requerir que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1).
- La bola levantada debe ser *repuesta* en su posición original (ver Regla 14.2).

Solo en *stroke play*:

- Un jugador al que le piden levantar la bola, puede en cambio jugarla primero, y
- Si dos o más jugadores se ponen de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a cualquier jugador, y ese jugador ejecuta un golpe habiendo dejado en su posición la bola que ayuda, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

#### 15.3b Bola en Cualquier Lugar del Campo Que Interfiere en el Juego

(1) **Significado de Interferencia por la Bola de Otro Jugador.** Existe interferencia bajo esta Regla cuando la bola en reposo de otro jugador:

- Podría interferir en el área de *swing* o *stance* pretendidos por el jugador,
- Está en o cerca de la *línea de juego* del jugador, de tal forma que teniendo en cuenta el *golpe* que pretende hacer, existe una posibilidad razonable de que la bola en movimiento la golpee, o
- Está lo suficientemente cerca como para distraer al jugador en su *golpe*.

(2) **Cuando Está Permitido el Alivio por Bola que Interfiere.** Si un jugador cree razonablemente que la bola de otro jugador en cualquier lugar del *campo* puede interferir en su propio juego:

- Puede requerir al otro jugador que la *marque* y la levante (ver Regla 14.1), y la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b) y debe ser *repuesta* en su posición original (ver Regla 14.2).
- Si el otro jugador no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalidad**.
- Solo en *stroke play*, un jugador al que le piden levantar su bola según esta Regla, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Un jugador no puede levantar su bola según esta Regla basado únicamente en su creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Si el jugador levanta su bola cuando no ha sido requerido a hacerlo por otro jugador (**excepto** cuando sea levantada del *green* bajo la Regla 13.1b), incurre en **un golpe de penalidad**.

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

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, un jugador puede:

- Mover a otro lugar el *marcador de bola* si es suyo, o
- Si es de otro jugador, requerirle que lo aparte, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola según las Reglas 15.3a y 15.3b.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición original, como usando una o más cabezas de palo.

Debe *recolocarlo* la bola levantada en su posición original (ver Regla 14.2) o el *marcador de bola* para *marcar* ese punto.

**Penalidad por Infringir Regla 15.3: Penalidad General.**

Esta penalidad también se aplica si el jugador:

- Ejecuta un *golpe* sin esperar a que se levante o mueva una bola o *marcador de bola* que ayuda, después de darse cuenta de que otro jugador: (1) intentó levantarla o moverla de acuerdo con esta Regla o (2) había requerido que otra persona lo hiciera, o
- Se rehúsa a levantar su bola o mover su *marcador de bola* cuando le es requerido hacerlo y un *golpe* es ejecutado por el otro jugador, cuyo juego podría haber sido ayudado o interferido.

**Penalidad por Jugar Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 15.3: Penalidad General según 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 Enterrada

**Propósito de la Regla:**

La Regla 16 cubre Cuando y cómo el jugador puede aliviarse sin penalidad 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 penalidad, excepto en un área de penalidad.
- El jugador normalmente se alivia driendo una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de completo.

Esta Regla también cubre el alivio sin penalidad cuando una bola del jugador está enterrada en su propio pique en el área general.

**16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)**

Esta Regla cubre el alivio sin penalidad que está permitido por interferencia de *agueros de animales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones inamovibles* o *agua temporal*:

- Estas se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia Definición.
- Esta Regla no da alivio de *obstrucciones móviles* (existe un tipo de alivio diferente sin penalidad bajo la Regla 15.2a) u *objetos de límites* u *objetos integrantes* (no se permite el alivio sin penalidad).

**16.1a Cuando se Permite el Alivio**

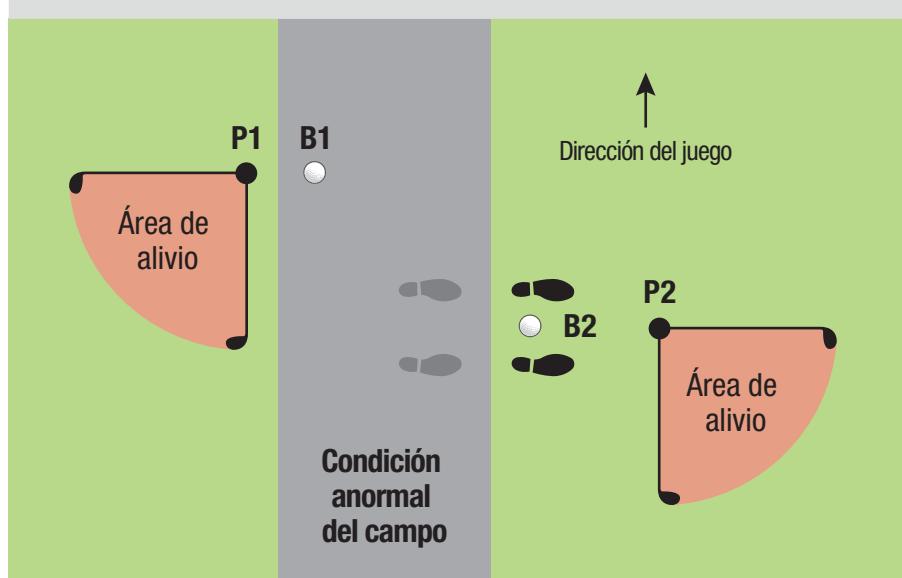
(1) **Significado de Interferencia de una Condición Anormal del Campo.** Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- La bola del jugador toca o está en o sobre una *condición anormal del campo*,
- Una *condición anormal del campo* interfiere físicamente en el área del *stance* o del *swing* pretendidos por el jugador, o
- Solo cuando la bola está en el *green*, una *condición anormal del campo* que está dentro o fuera del *green* interviene en la *línea de juego*.

Si la *condición anormal del campo* está suficientemente cerca como para distraer al jugador, pero no se cumple alguno de estos requerimientos, no hay interferencia bajo esta Regla.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-6** (el Comité puede adoptar una Regla Local negando el alivio de una *condición anormal del campo* que sólo interfiere en el área del *stance* pretendido por el jugador).

#### DIAGRAMA 16.1a: CUANDO SE PERMITE ALIVIO PARA UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



El diagrama asume que el jugador es diestro. Alivio sin penalidad es permitido por interferencia de una condición anormal del campo (CAC), incluida una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o reposa en o sobre la condición (B1), o la condición interfiere con el área del stance (B2) o del swing pretendido. El punto más cercano de completo para B1 es P1, y es muy próximo a la condición. Para B2, el punto más cercano de completo es P2, y está más lejos de la condición ya que el stance debe estar liberado de la condición anormal del campo.

(2) **Se Permite el Alivio en Cualquier Parte del Campo Excepto Cuando la Bola Está en un Área De Penalidad.** Sólo se permite el alivio por interferencia de una *condición anormal del campo* bajo la Regla 16.1 cuando:

- La *condición anormal del campo* está en el *campo*, (no fuera de límites), y
- La bola está en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalidad* (donde el jugador sólo 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 el jugador está parado en *agua temporal* o sobre una *obstrucción inamovible* pero no puede ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando sólo existe interferencia porque un jugador elige un palo, tipo de *stance* o *swing* o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias.

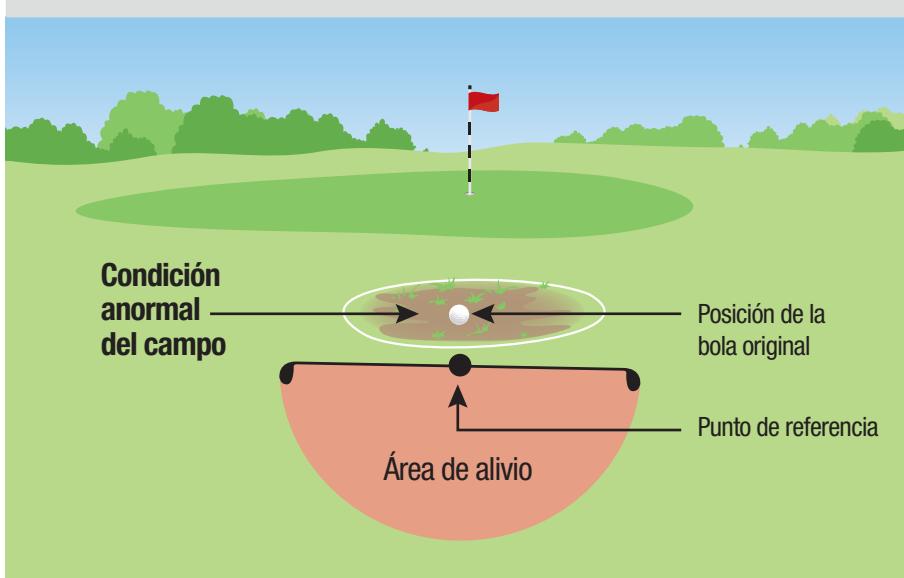
**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-23** (el Comité podrá adoptar una Regla Local permitiendo el alivio de interferencia por obstrucciones inamovibles temporarias dentro o fuera del *campo*).

#### 16.1b Alivio para una Bola en Área General

Si la bola de un jugador se encuentra en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, el jugador puede aliviarse sin penalidad, *dropando* la bola original u otra bola dentro de la siguiente área de *alivio* (ver Regla 14.3):

- **Punto de Referencia:** El *punto más cercano de completo* en el *área general*.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
  - **Límites de la Ubicación del Área de Alivio:**
    - » Debe estar en el *área general*,
    - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
    - » Debe existir completo de la interferencia de la *condición anormal del campo*.

**DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIDAD DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN ÁREA GENERAL**



Alivio sin penalidad es permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia por una condición anormal del campo. El punto más cercano de completo debería ser identificado y una bola debe ser dropeada en e ir a reposar dentro del área de alivio. El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y debe estar en el área general. Cuando se toma alivio, el jugador debe tomar completo de toda interferencia por una condición anormal del campo.

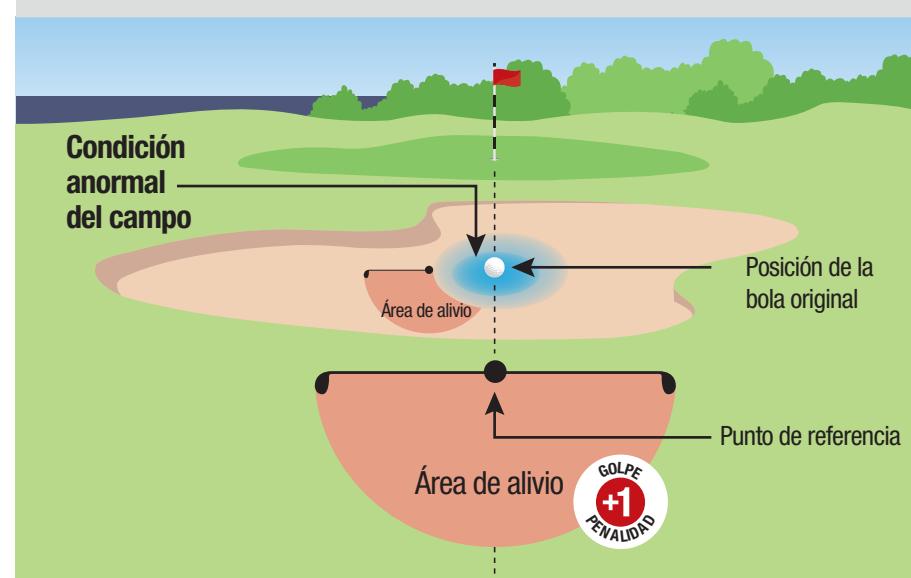
### 16.1c Alivio para una Bola en Bunker

Si la bola de un jugador está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, el jugador podrá aliviarse sin penalidad bajo (1) o con penalidad bajo (2):

(1) **Alivio sin Penalidad: Jugando desde el Bunker.** El jugador puede aliviarse sin penalidad bajo la Regla 16.1b **excepto** que:

- El punto más cercano de completo y el área de alivio deben estar en el *bunker*.
- Si no hay punto más cercano de completo en el *bunker*, el jugador puede utilizar el punto de *máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.

**DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN BUNKER**



El diagrama supone un jugador diestro. Cuando existe interferencia de una condición anormal del campo en un *bunker*, alivio sin penalidad puede ser tomado en el *bunker* bajo la Regla 16.1b o puede tomarse alivio fuera del *bunker* con un golpe de penalidad. El alivio fuera del *bunker* se realiza sobre la línea de referencia que va desde el hoyo y se prolonga hacia atrás pasando por el punto donde reposa la bola original dentro del *bunker*. El punto de referencia es un punto del campo fuera del *bunker* elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia y está más lejos desde el hoyo que la posición original (sin límite hacia atrás sobre la línea). El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia, pero puede estar en cualquier área del campo. En la selección de este punto de referencia, el jugador debería indicar el punto usando un objeto (como ser un *tee*).

#### (2) Alivio con Penalidad: Jugando desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea Hacia Atrás)

Con **un golpe de penalidad** el jugador puede *droppear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* basada en una *línea de referencia* que va recta hacia atrás 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):
  - » Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo usando un objeto (como un *tee*).

- » Si el jugador *dropa* la bola sin haber elegido este punto, el punto de referencia se considerará como el punto sobre la línea que está a la misma distancia del *hoyo* que donde la bola *dropada* tocó por primera vez el terreno.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
  - » Puede estar en cualquier *área del campo*, **pero**
  - » Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de un palo* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo en el *área de alivio* que se encuentre en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropó* dentro del *área de alivio*.

#### 16.1d Alivio para Bola en el Green

Si la bola de un jugador está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, el jugador puede aliviarse sin penalidad, colocando la bola original u otra bola en el *punto más cercano de completo*, utilizando los procedimientos para *recolocar* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e.

- El *punto más cercano de completo* debe estar en el *green* o en el *área general*.
- Si no hay un *punto más cercano de completo*, el jugador puede aún aliviarse sin penalidad usando el *punto de máximo alivio disponible* como punto de referencia, el cual debe estar en el *green* o en el *área general*.

#### 16.1e Alivio para Bola No Encontrada, pero En o Sobre Una Condición Anormal del Campo

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar en o sobre una *condición anormal del campo*, el jugador puede usar esta opción de alivio en lugar de tomar alivio según *golpe y distancia*:

- El jugador puede aliviarse de acuerdo a la Regla 16.1b, c, o d, utilizando el punto estimado por el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* como el punto de referencia para encontrar el *punto más cercano de completo*.
- 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).

**DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIDAD DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO SOBRE EL GREEN**



El diagrama supone un jugador zurdo. Cuando una bola está sobre el green y existe interferencia por una condición anormal del campo, puede tomarse alivio sin penalidad colocando una bola sobre el lugar del punto más cercano de completo. El punto más cercano de completo debe estar ya sea sobre el green o en el área general. Si no hay tal punto más cercano de completo, el jugador puede aún tomar alivio sin penalidad utilizando el punto de máximo alivio disponible como punto de referencia, el cual debe estar sobre el green o en el área general.

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *condición anormal del campo* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* según la Regla 18.2.

#### 16.1f Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona prohibida para jugar 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 prohibida para jugar. Si la bola del jugador está en una *zona prohibida para jugar* en o sobre una *condición anormal del campo* en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*:
  - Zona prohibida para jugar en Área General. El jugador debe aliviarse sin penalidad según la Regla 16.1b.

- Zona prohibida para jugar en Bunker. El jugador debe aliviarse sin penalidad o con penalidad según la Regla 16.1c(1) o (2).
- Zona prohibida para jugar en Green. El jugador debe aliviarse sin penalidad según la Regla 16.1d.

(2) **Cuando la Zona prohibida para jugar Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en Cualquier Sitio del Campo Excepto en un Área de Penalidad**. Si la bola de un jugador está fuera de una *zona prohibida para jugar* y reposa en el *área general*, en un *bunker* o en el *green* y una *zona prohibida para jugar* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalidad*) interfiere con el *área* del *stance* o del *swing* pretendidos, el jugador debe:
 

- Aliviarse si está permitido según la Regla 16.1b, c o d, dependiendo de si la bola reposa en el *área general*, en un *bunker* o en el *green*, o
- Aliviarse por *bola injugable* según la Regla 19.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona prohibida para jugar* para una bola en un *área de penalidad*, ver Regla 17.1e.

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.1: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

## 16.2 Condición de Animal Peligroso

### 16.2a Cuando 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 jugara desde donde reposa la bola.

Un jugador puede aliviarse según la Regla 16.2b por interferencia de una condición de *animal peligroso* sin importar en qué parte del *campo* se encuentra la bola, **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 no puede ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o
- Cuando sólo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance*, *swing* o dirección de juego claramente irrazonables en esas circunstancias.

### 16.2b Alivio Por Condición de Animal Peligroso

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

- (1) **Cuando La Bola Reposa en Cualquier Sitio Excepto en un Área de Penalidad**. 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 Penalidad**. El jugador puede aliviarse sin o con penalidad:
  - Alivio Sin Penalidad: Jugar desde Dentro del Área de Penalidad. El jugador puede aliviarse sin penalidad bajo la Regla 16.1b, **excepto** que el *punto más cercano de completo* y el *área de alivio* deben estar dentro del *área de penalidad*.
  - Alivio Con Penalidad: Jugar desde Fuera del Área de Penalidad.
    - » El jugador puede aliviarse con penalidad bajo la Regla 17.1d.
    - » Si hay interferencia de una condición de *animal peligroso* en la que la bola se jugaría después de este alivio con penalidad fuera del *área de penalidad*, el jugador puede tomar más alivio de acuerdo con (1) sin penalidad adicional.

A efectos de esta Regla, el *punto más cercano de completo* significa el punto más cercano (no más cerca del *hoyo*) en el que no existe la condición de *animal peligroso*.

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.2: Penalidad General bajo la Regla 14.7a.**

## 16.3 Bola Enterrada

### 16.3a Cuando se Permite el Alivio

- (1) **La Bola Tiene Que Estar Enterrada en el Área General**. El alivio está permitido según la Regla 16.3b sólo cuando la bola está *enterrada* en el *área general*.

- No hay alivio bajo esta Regla si la bola está *enterrada* en cualquier sitio que no sea el *área general*.
- **Pero** si la bola está *enterrada* en el *green*, el jugador puede *marcar* su posición, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto y *recolocarla* en la posición original (ver Regla 13.1c(2)).

**Excepciones – No Hay Alivio por Bola Enterrada en el Área General:** El alivio bajo la Regla 16.3b no está permitido cuando:

- La bola está *enterrada* en arena, en una parte del *área general* que no está cortada a la altura del *fairway* o menor, o

- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *enterrada* hace que el *golpe* sea claramente irrazonable (como cuando un jugador no puede ejecutar un *golpe* porque su bola está en un arbusto).

(2) **Determinando si la Bola Está Enterrada.** La bola de un jugador está *enterrada* sólo 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 tener por seguro que la bola está en su propio pique o un pique hecho por otra bola, puede tratar la bola como *enterrada* si es razonable concluir, a la vista de la información disponible, que la bola se encuentra en su propio pique.

Una bola no está *enterrada* si está por debajo del nivel del suelo como resultado de algo diferente al *golpe* previo del jugador, como cuando:

- La bola está aplastada en el suelo debido a alguien que la ha pisado,
- La bola se empotró directamente en el suelo, sin haber venido por el aire, o
- La bola fue *dropeada* al tomar alivio bajo una Regla.

#### DIAGRAMA 16.3a: CUANDO UNA BOLA ESTÁ ENTERRADA



#### 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 penalidad según la Regla 15.2, 16.1 o 16.3, pero no lo puede decidir sin levantar la bola:

- Puede levantar la bola para ver si el alivio está permitido, **pero**
- Debe *marcar* la posición de la bola antes de levantarla y no debe limpiarla (**excepto** en el green) (ver Regla 14.1).

Si el jugador levanta la bola sin tener esta creencia razonable (**excepto** en el green donde puede levantarla según la Regla 13.1b), incurre en **un golpe de penalidad**.

Si se permite el alivio y el jugador lo hace, no hay penalidad aún si no *marcó* la posición de la bola antes de levantarla o si la limpió.

Si el alivio no está permitido o si el jugador decide no aliviarse cuando el alivio está permitido:

- El jugador incurre en **un golpe de penalidad** si no *marcó* la posición de la bola antes de ser levantada o la limpió no estando permitido, y
- La bola debe *recolocarlo* en su posición original (ver Regla 14.2).

**Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 16.4: Penalidad General según 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 Penalidad

### REGLAS 17-19



# REGLA 17

## Áreas de Penalidad

### Propósito de la Regla:

La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalidad, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se pierde o no puede ser jugada. Con un golpe de penalidad, los jugadores pueden emplear opciones de alivio específicas para jugar una bola desde fuera del área de penalidad.

### 17.1 Opciones para una Bola en Área de Penalidad

Las *áreas de penalidad* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta las opciones de alivio del jugador (ver Regla 17.1d).

Un jugador puede pararse en un *área de penalidad* para jugar una bola que está fuera del *área de penalidad*, incluso después de tomar alivio de la misma.

#### 17.1a Cuando la Bola Está en el Área de Penalidad

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

- Reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen del *área de penalidad*, o
- Está encima del margen o cualquier otra parte del *área de penalidad*.

Si parte de la bola está dentro de un *área de penalidad* y otra está en otra *área del campo*, ver Regla 2.2c.

#### 17.1b El Jugador Puede Jugar la Bola como Reposa en el Área de Penalidad o Tomar Alivio con Penalidad

El jugador puede tanto:

- Jugar la bola como reposa sin penalidad, de acuerdo con las mismas Reglas que se aplican a una bola en el *área general* (lo que significa que no hay Reglas específicas que limitan cómo puede jugarse una bola desde un *área de penalidad*), o
- Con penalidad, tomar alivio y jugar una bola desde fuera del *área de penalidad* de acuerdo a la Regla 17.1d o 17.2.

**Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona prohibida para jugar dentro del Área de Penalidad (Regla 17.1e).**

#### 17.1c Alivio para una Bola no Encontrada pero en Área de Penalidad

Si la bola de un jugador no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en un área de penalidad:

- El jugador puede aliviarse con penalidad bajo la Regla 17.1d o 17.2.
- Una vez que el jugador ha puesto otra *bola en juego* al aliviarse de esta manera:
  - » La bola original deja de estar *en juego* y no debe ser jugada.
  - » Esto es así incluso si la bola original luego es encontrada en el *campo* antes de transcurrir los tres minutos del tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

**Pero** si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola quedó en reposo en un *área de penalidad* y la bola está *perdida*, el jugador debe tomar alivio según *golpe y distancia* de acuerdo a la Regla 18.2.

#### 17.1d Alivio para Bola en Área de Penalidad

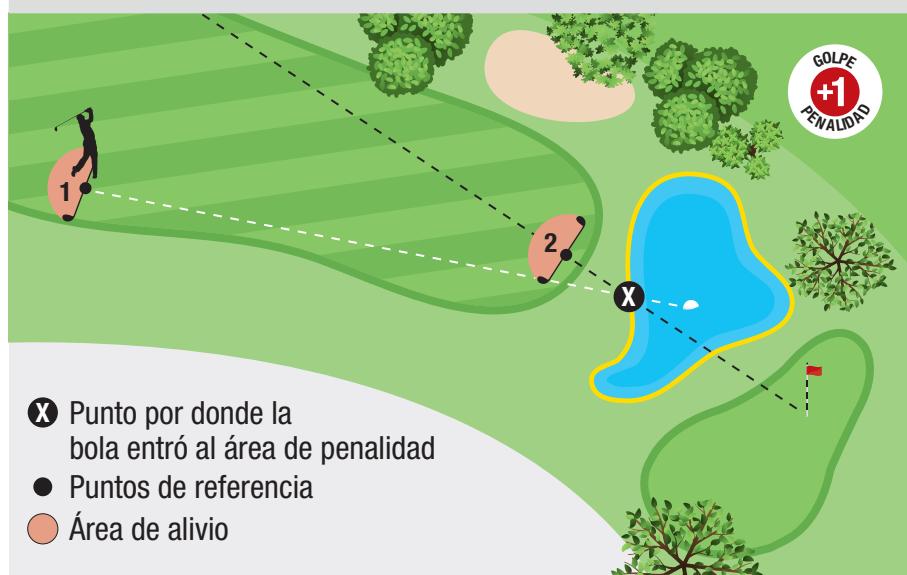
Si la bola de un jugador está en un *área de penalidad*, incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en la misma, aunque no se ha encontrado, el jugador tiene estas opciones de alivio, con **un golpe de penalidad**:

- (1) **Alivio según Golpe y Distancia.** El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).
- (2) **Alivio en Línea Hacia Atrás.** El jugador puede *droppear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un *área de alivio* basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el hoyo y pasa por el punto donde se estima que la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalidad*:
  - **Punto de Referencia:** Un punto en el *campo* elegido por el jugador, que está sobre la línea de referencia y está más lejos 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 *droppea* 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 *droppeada* tocó 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 penalidad, 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 dentro del área de alivio y en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se *dropeó* dentro del área de alivio.

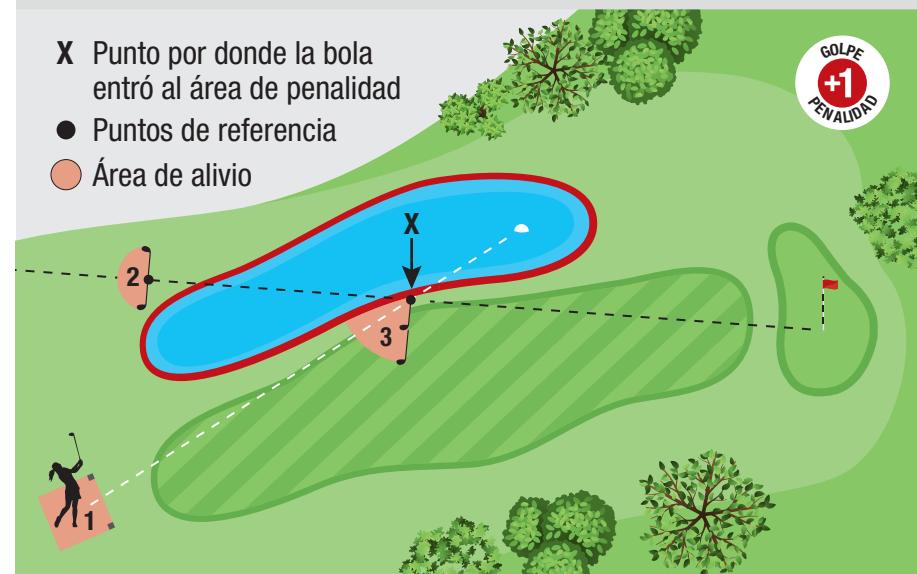
**DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIDAD AMARILLA**



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalidad amarilla y el jugador desea tomar alivio, tiene **dos opciones**, cada una con un golpe de penalidad:

- (1) El jugador puede tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior (ver Regla 14.6 y Diagrama 14.6).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va recta desde el hoyo por el punto X. El punto de referencia es un punto sobre el campo elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia que pasa por el punto X (el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalidad amarilla). El punto de referencia sobre la línea puede ser cualquiera sin límite de distancia hacia atrás. El área de alivio de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalidad. Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo utilizando un objeto (como un tee).

**DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA BOLA EN ÁREA DE PENALIDAD ROJA**



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalidad roja y el jugador desea tomar alivio, tiene **tres opciones**, cada una con un golpe de penalidad:

- (1) El jugador puede tomar alivio según golpe y distancia (ver punto (1) en Diagrama #1 17.1d).
- (2) El jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea (ver punto (2) en Diagrama #1 17.1d).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, el cual es el punto estimado por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad roja. El área de alivio es de dos palos de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo, excepto en la misma área de penalidad.

- (3) **Alivio Lateral (Solo Para Áreas De Penalidad Rojas).** Cuando la bola cruzó por última vez el margen de un área de penalidad roja, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola dentro de esta área de alivio lateral (ver Regla 14.3):

- **Punto de Referencia:** Punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalidad 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 penalidad, pero*
- » Si hay más de un *área del campo* dentro de la *longitud de dos palos* del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del *área de alivio* y en la misma *área del campo* que la bola tocó por primera vez cuando se *dropeó* dentro del *área de alivio*.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local B-2** (el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo el alivio lateral en el margen opuesto de un *área de penalidad* roja en un punto equidistante del *hoyo*).

#### 17.1e Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona prohibida para jugar en Área De Penalidad

El jugador no debe jugar la bola como reposa en las siguientes situaciones:

- (1) Cuando la Bola Reposa en Zona prohibida para jugar en Área de Penalidad. El jugador debe aliviarse según la Regla 17.1d o 17.2.
- (2) Cuando la Zona prohibida para jugar en el Campo Interfiere con el Stance o Swing para una Bola en el Área de Penalidad. Si la bola de un jugador está en un *área de penalidad*, y está fuera de una *zona prohibida para jugar* (tanto dentro de una *condición anormal del campo* o dentro de un *área de penalidad*), pero ésta interfiere con el área del *stance* o *swing* que se pretende, el jugador debe tanto:
  - Aliviarse con penalidad fuera del *área de penalidad* según la Regla 17.1d o 17.2, o
  - Aliviarse sin penalidad *dropeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (si existe) dentro del *área de penalidad* (ver Regla 14.3):
    - » Punto de Referencia: El *punto más cercano de completo* de la *zona prohibida para jugar*.
    - » 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 penalidad* que donde reposa la bola, y
      - No más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

**Pero** no hay alivio sin penalidad por interferencia de una *zona prohibida para jugar* según (2):

- Cuando jugar la bola como reposa es claramente irrazonable debido a algo

diferente a la *zona prohibida para jugar* (por ejemplo, cuando el jugador no puede ejecutar un *golpe* porque su bola se encuentra en un arbusto), o

- Cuando sólo existe interferencia porque el jugador elige un palo, tipo de *stance* o *swing*, o dirección de juego que es claramente irrazonable en las circunstancias.

Para saber qué hacer cuando hay interferencia por una *zona prohibida para jugar* para una bola en cualquier parte excepto en un *área de penalidad*, ver Regla 16.1f.

#### Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 17.1: Penalidad General según la Regla 14.7a.

#### 17.2 Opciones Despues de Jugar una Bola Desde un Área de Penalidad

##### 17.2a Cuando la Bola Jugada Desde Área de Penalidad Queda en Reposo en la Misma u Otra Área de Penalidad

Si una bola jugada desde un *área de penalidad* queda en reposo dentro de la misma u otra *área de penalidad*, el jugador puede jugar la bola como reposa (ver Regla 17.1b).

O, con un **golpe de penalidad**, tomar alivio mediante cualquiera de las siguientes opciones:

- (1) Opciones Normales de Alivio. El jugador puede aliviarse con la opción de *golpe y distancia* conforme la Regla 17.1d(1), con el alivio en línea hacia atrás según la Regla 17.1d(2) o, en un *área de penalidad* roja, con alivio lateral según la Regla 17.1d(3).

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

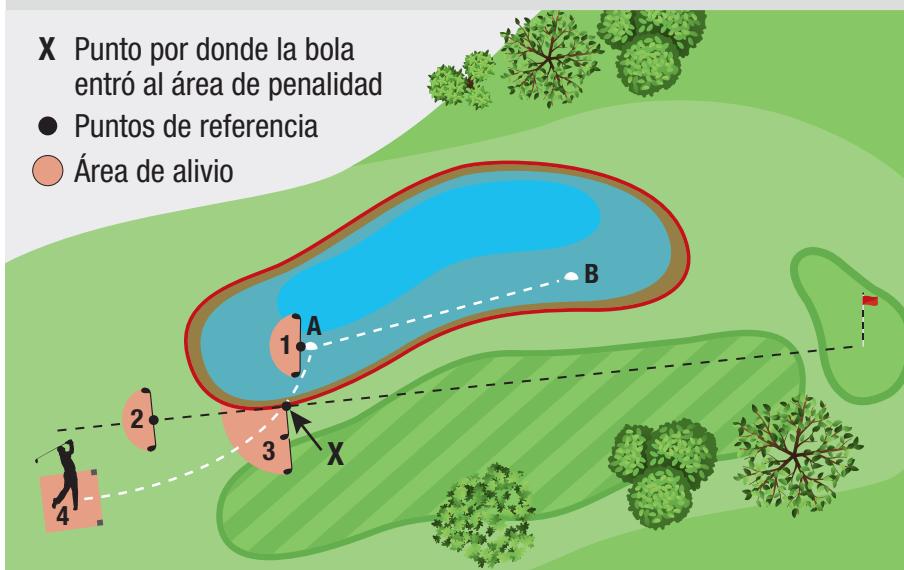
Si el jugador opta por aliviarse según *golpe y distancia* *dropeando* una bola en el *área de penalidad* (ver Regla 14.6) y, después de *dropear* decide no jugarla desde donde reposa:

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

- (2) Opción Adicional de Alivio: Jugando desde Donde el Último Golpe fue Ejecutado Fuera del Área de Penalidad. En lugar de utilizar una de las opciones normales de alivio bajo (1), el jugador puede optar por jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el último *golpe* fuera de un *área de penalidad* (ver Regla 14.6).

**DIAGRAMA #1 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIDAD QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIDAD**

- ✗ Punto por donde la bola entró al área de penalidad
- Puntos de referencia
- Área de alivio



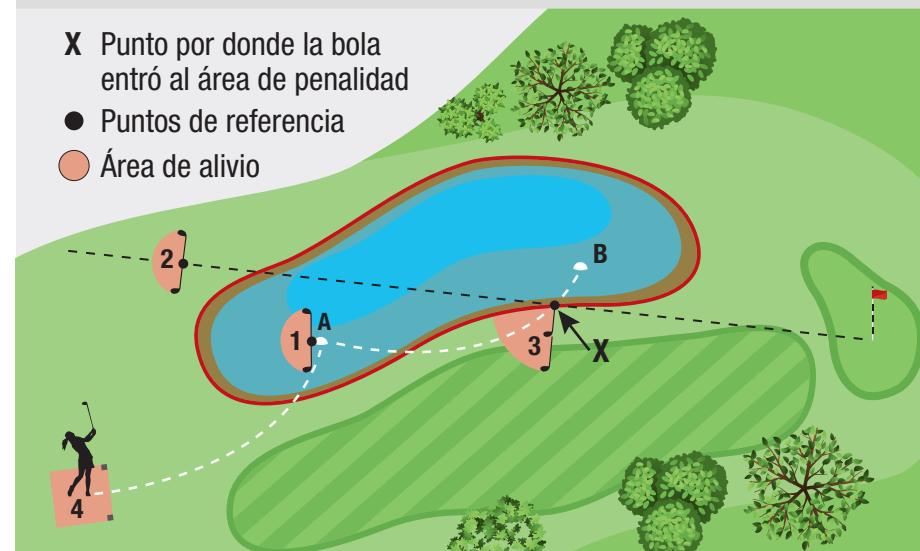
Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalidad. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalidad hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en el punto A donde el golpe previo fue realizado (Ver regla 14.6 y Diagrama 14.6) y estaría jugando su 4to golpe.
- (2) Tomar alivio hacia atrás sobre la línea dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va hacia atrás recta desde el hoyo pasando por el punto X y estaría jugando su 4to golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, y la bola original u otra bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud y el jugador estaría jugando su 4to golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó el último golpe fuera del área de penalidad, y estaría jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio para atrás sobre la línea o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalidad para un total de dos golpes de penalidad, y estaría jugando su 5to golpe.

**DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIDAD QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIDAD HABIENDO SALIDO Y ENTRADO NUEVAMENTE**

- ✗ Punto por donde la bola entró al área de penalidad
- Puntos de referencia
- Área de alivio



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalidad. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, con la bola saliendo del área de penalidad pero cruzando de nuevo dentro del área de penalidad en el punto X. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalidad hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en el punto A donde el golpe previo fue realizado (ver Regla 14.6 y Diagrama 14.6) y estaría jugando su 4to golpe.
- (2) Tomar alivio hacia atrás sobre la línea dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va hacia atrás recta desde el hoyo pasando por el punto X y estaría jugando su 4to golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, y la bola original u otra bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud y el jugador estaría jugando su 4to golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó el último golpe fuera del área de penalidad, y estaría jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio para atrás sobre la línea o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalidad para un total de dos golpes de penalidad, y estaría jugando su 5to golpe.

## 17.2b Cuando la Bola Jugada desde Área de Penalidad se Pierde, Está Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área de Penalidad

Después de jugar una bola desde un *área de penalidad*, a veces el jugador está obligado o elige aliviarse según *golpe y distancia* porque la bola está:

- *Fuera de límites o perdida fuera del área de penalidad* (Regla 18.2) o
- *Injugable fuera del área de penalidad* (Regla 19.2a).

Si el jugador se alivia según *golpe y distancia* *droeando* una bola en el *área de penalidad* (ver Regla 14.6) y luego decide no jugar la bola *droeada* desde donde fue a reposar:

- El jugador puede aliviarse nuevamente fuera del *área de penalidad* según la Regla 17.1d(2) o (3) (para un *área de penalidad* roja) o conforme la Regla 17.2a(2).
- Si lo hace, el jugador incurre en **un golpe de penalidad adicional**, para un **total de dos golpes de penalidad**: uno por tomar alivio según *golpe y distancia*, y otro por aliviarse fuera del *área de penalidad*.

El jugador puede aliviarse directamente fuera del *área de penalidad* sin *droepear* antes una bola en el *área de penalidad*, **pero** también incurre en un **total de dos golpes de penalidad**.

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 17.2: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

## 17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalidad

Cuando la bola de un jugador está en un *área de penalidad*, no hay alivio por:

- Interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1),
- Bola *enterrada* (Regla 16.3), o
- Bola *injugable* (Regla 19).

La única opción de alivio que tiene el jugador es aliviarse con penalidad según la Regla 17.

**Pero** si una situación de *animal* peligroso interfiere con el juego de una bola en un *área de penalidad*, el jugador puede aliviarse sin penalidad en el *área de penalidad* o fuera de la misma con penalidad (ver Regla 16.2b(2)).

## REGLA 18

## Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia; Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional

### Propósito de la Regla:

La Regla 18 cubre el alivio bajo penalidad de golpe y distancia. Cuando una bola está perdida fuera de un área de penalidad o fuera de límites, la progresión requerida de jugar desde el área de salida hasta el hoyo se rompe; el jugador debe reanudar dicha progresión jugando nuevamente desde donde jugó el golpe anterior.

Esta Regla también cubre cómo y Cuando una bola provisional puede ser jugada, para ahorrar tiempo, cuando la bola en juego podría haberse ido fuera de límites o estar perdida fuera de un área de penalidad.

### 18.1 Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, un jugador puede aliviarse según *golpe y distancia* agregando **un golpe de penalidad** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

El jugador tiene siempre esta opción de alivio según *golpe y distancia*:

- No importa dónde reposa la bola del jugador en el *campo*, e
- Incluso cuando una Regla requiere que el jugador tome alivio de cierta manera o jugando la bola desde cierto lugar.

Una vez que el jugador pone otra bola en *juego* bajo penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 14.4):

- La bola original ya no está en *juego* y no debe jugarse.
- Esto es cierto incluso si la bola original es encontrada luego en el *campo* y antes de finalizar los tres minutos de tiempo de búsqueda (ver Regla 6.3b).

**Pero** esto no se aplica a una bola a ser jugada desde donde se realizó el *golpe* anterior, cuando el jugador:

- Anuncia que va a jugar una *bola provisional* (ver Regla 18.3b),
- Juega una segunda bola en *stroke play* según la Regla 14.7b o 20.1c(3).

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

### 18.2a Cuando una Bola Está Perdida o Fuera de Límites

(1) **Cuando Una Bola Está Perdida.** Una bola está *perdida* si no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* comienzan a buscarla.

Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea la bola del jugador:

- El jugador debe intentar identificarla rápidamente (ver Regla 7.2) y tiene permitido un tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de transcurridos los tres minutos del 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) **Cuando Está Una Bola Fuera de Límites.** Una bola en reposo está *fuera de límites* sólo cuando toda ella está fuera de los límites del *campo*.

Una bola está dentro de límites cuando cualquier parte de ella:

- Reposa sobre o toca el suelo o cualquier otra cosa (como un objeto natural o artificial) dentro de los límites, o
- Está encima de los límites o cualquier otra parte del *campo*.

Un jugador puede colocarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro del *campo*.

### DIAGRAMA 18.2a: CUANDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES

Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella está fuera del límite del campo. Los diagramas muestran ejemplos de cuando una bola está dentro y fuera de límites.



### 18.2b Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida o Fuera de Límites

Si una bola está *perdida* o *fuera de límites*, el jugador debe aliviarse según *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalidad** y jugando la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe anterior* (ver Regla 14.6).

**Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Según Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola:** En lugar de aliviarse según *golpe y distancia*, el jugador puede *sustituir* su bola original según una Regla aplicable cuando no se ha encontrado su bola y es *conocido o virtualmente cierto* que:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6) o jugada como *bola equivocada* por otro jugador (ver Regla 6.3c(2)),
- Quedó en reposo en o sobre una *obstrucción móvil* (ver Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e),

- Está en un *área de penalidad* (Regla 17.1c), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ver Regla 11.2c).

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 18.2: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

### 18.3 Bola Provisional

#### 18.3a Cuando se Permite Jugar Bola Provisional

Si una bola puede estar *perdida* fuera de un *área de penalidad* o puede estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, el jugador puede jugar provisionalmente otra bola bajo penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 14.6).

Para una bola que podría estar *perdida* se aplica lo siguiente:

- Cuando la bola original no ha sido encontrada e identificada, pero todavía no está *perdida*, y
- Cuando una bola puede estar *perdida* en un *área de penalidad*, 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 en un *área de penalidad*, 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* bajo penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

Si una *bola provisional* puede estar *perdida* fuera de un *área de penalidad* o *fuera de límites*:

- El jugador puede jugar otra *bola provisional*.
- Esa *bola provisional* tiene entonces la misma relación con la primera *bola provisional* como la que tiene esa primera con la bola original.

#### 18.3b Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de ejecutar el *golpe*, el jugador debe anunciar que va a jugar una *bola provisional*:

- No es suficiente decir que va a jugar otra bola o que va a jugar otra vez.
- El jugador debe usar la palabra “*provisional*” o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la Regla 18.3.

Si el jugador no anuncia esto (incluso si tenía intención de jugar una *bola provisional*) y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es la *bola en juego* bajo penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 18.1).

#### 18.3c Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierta en la Bola en Juego o Se Abandone

(1) **Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez.** El jugador puede continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que se juegue desde un punto que esté a la misma distancia o más lejos del *hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Esto es cierto incluso si la *bola provisional* se juega varias veces.

**Pero** deja de ser una *bola provisional* cuando se convierte en la *bola en juego* bajo (2) o se abandona bajo (3) y, por lo tanto, pasa a ser una *bola equivocada*.

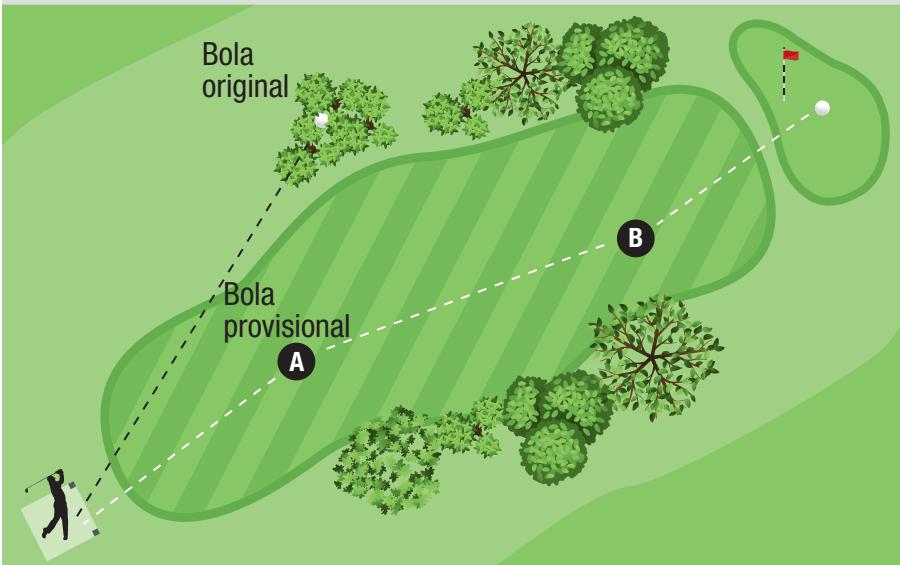
(2) **Cuando la Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego.** La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo penalidad de *golpe y distancia* en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la Bola Original Está Perdida en Cualquier Parte del Campo, Excepto en un Área de Penalidad, o Está Fuera de Límites. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si se encuentra en el *campo* una vez finalizado el tiempo de búsqueda de tres minutos) y ahora es una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).
- Cuando se Juega la Bola Provisional desde un Punto en el Campo Más Cercano al Hoyo Que Donde se Estima Está la Bola Original. La bola original deja de estar *en juego* (incluso si luego es encontrada en el *campo* antes de transcurrido el tiempo de búsqueda de tres minutos o se la encuentra más cerca del *hoyo* de lo que se había estimado) y es ahora una *bola equivocada*, que no debe jugarse (ver Regla 6.3c).

Si el jugador juega una *bola provisional* hacia la misma zona que la bola original y no puede identificar cuál bola es cuál:

- Si sólo 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 y considerarla como la *bola provisional* que ahora está *en juego*, y la otra bola se trata como *perdida* y no debe ser jugada.

**DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MÁS CERCANO AL HOYO QUE AQUEL DONDE SE ESTIMA QUE ESTÁ LA BOLA ORIGINAL**



La bola original jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, entonces el jugador anuncia y juega una bola provisional, y va a descansar al punto A. Como el punto A está más lejos del hoyo que el sitio donde se estima que está la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que esta pierda su condición de provisional. El jugador juega la bola provisional del punto A al punto B. Como el punto B está más cerca del hoyo que el sitio donde la bola original se estima que está, si el jugador juega la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convierte en la bola en juego bajo penalidad de golpe y distancia.

Cuando una de esas Reglas se aplica, el jugador puede:

- Sustituir su bola por otra bola como lo permite esa Regla, o
- Considerar la *bola provisional* como la *bola en juego* bajo la penalidad de *golpe y distancia*.

(3) **Cuando 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 Es Encontrada en el Campo Fuera de un Área de Penalidad y Antes de Finalizar los Tres Minutos de Tiempo de Búsqueda. El jugador debe jugar la bola original como reposa.
- Cuando la Bola Original Es Encontrada en Área de Penalidad o Es Conocido o Virtualmente Cierto que Está en Ella. El jugador debe jugar la *bola original* como reposa o aliviarse con penalidad según la Regla 17.1d.

En cualquier caso:

- El jugador no debe ejecutar más *golpes* con la *bola provisional*, que es ahora una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), y
- Todos los golpes con la *bola provisional* antes de abandonarla (incluyendo golpes ejecutados y cualquier golpe de penalidad únicamente ocurridos al jugar esa bola) no cuentan.

**Penalidad por Jugar una Bola Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 18.3: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

**Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Según Otra Regla**

**Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola:** El jugador tiene una opción adicional cuando su bola no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que la bola:

- Quedó en reposo dentro del *campo* y fue *movida* por una *influencia externa* (ver Regla 9.6),
- Quedó en reposo dentro del *campo* en o sobre una *obstrucción móvil* (ver Regla 15.2b) o *condición anormal del campo* (ver Regla 16.1e), o
- Fue deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona (ver Regla 11.2c).

# REGLA 19

## Bola Injugable

### Propósito de la Regla:

La Regla 19 establece 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 penalidad – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalidad).

### 19.1 El Jugador Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Lugar Excepto en Área de Penalidad

Un jugador es la única persona que puede decidir considerar su bola como injugable, aliviándose con penalidad según la Regla 19.2 o 19.3.

Se permite el alivio por bola injugable en cualquier lugar del campo, **excepto** en un área de penalidad.

Si una bola está injugable en un área de penalidad, la única opción de alivio que tiene el jugador es con penalidad según la Regla 17.

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

Un jugador puede tomar alivio por *bola injugable* bajo una de las tres opciones de las Reglas 19.2a, b o c, con **un golpe de penalidad** en cada caso.

- El jugador puede tomar alivio según *golpe y distancia* bajo la Regla 19.2a, incluso si la bola original no ha sido encontrada e identificada.
- **Pero** para poder aliviarse en línea hacia atrás bajo la Regla 19.2b o alivio lateral bajo la Regla 19.2c, el jugador debe conocer la posición de su bola original.

#### 19.2a Alivio según Golpe y Distancia

El jugador puede jugar la bola original u otra bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

#### 19.2b Alivio en Línea Hacia Atrás

El jugador puede *droppear* la bola original u otra bola (ver Regla 14.3) en un área de alivio basada en una línea de referencia que va recta hacia atrás desde el *hoyo* y pasa por el punto de reposo original de la bola:

- **Punto de Referencia:** Un punto en el campo elegido por el jugador, que está sobre la línea de referencia y más lejos del *hoyo* que el punto de reposo original de la bola (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 *droppea* 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 *droppeada* 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 dentro del área de alivio y en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se *droppeó* en el área de alivio.

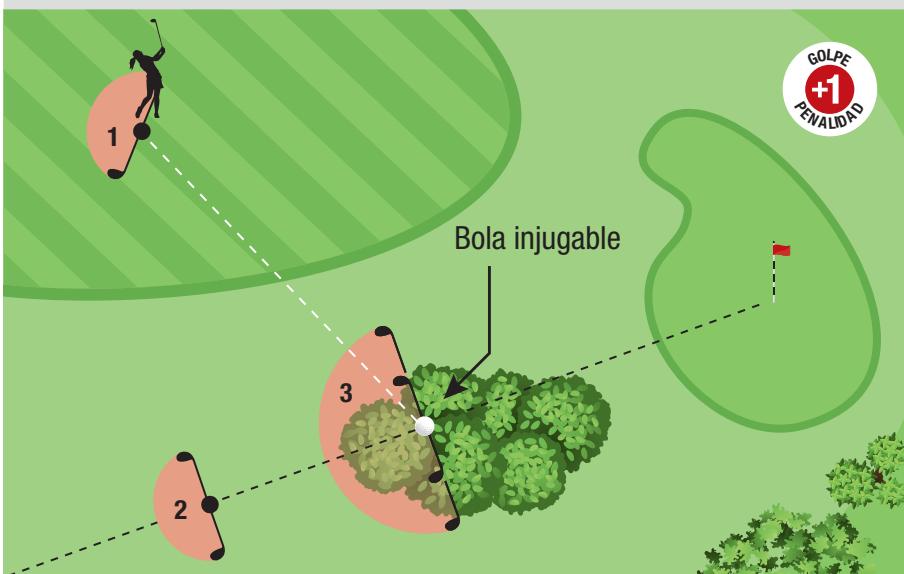
#### 19.2c Alivio Lateral

El jugador puede *droppear* la bola original u otra bola dentro de la siguiente área de alivio lateral (ver Regla 14.3):

- **Punto de Referencia:** Punto en el que quedó en reposo 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 dentro del área de alivio y en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se *droppeó* en el área de alivio.

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.2: Penalidad General según la Regla 14.7a.**

## DIAGRAMA 19.2: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN ÁREA GENERAL



Un jugador decide si su bola en un arbusto esta injugable. El jugador tiene **tres opciones**, en cada uno de los casos agregando un golpe de penalidad:

- (1) El jugador puede tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en donde fue realizado el golpe anterior (ver Regla 14.6 y Diagrama 14.6).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va recta desde el hoyo por el punto de reposo original de la bola. El punto de referencia es un punto sobre el campo elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia y más lejos del hoyo que el punto de reposo de la bola original. El punto de referencia sobre la línea puede ser cualquiera sin límite de distancia hacia atrás. El área de alivio es de un palo de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que el punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo. Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo utilizando un objeto (como un tee).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral. El punto de referencia es el punto de reposo de la bola original. El área de alivio es de dos palos de longitud desde el punto de referencia, no está más cerca del hoyo que ese punto de referencia y puede estar en cualquier área del campo .

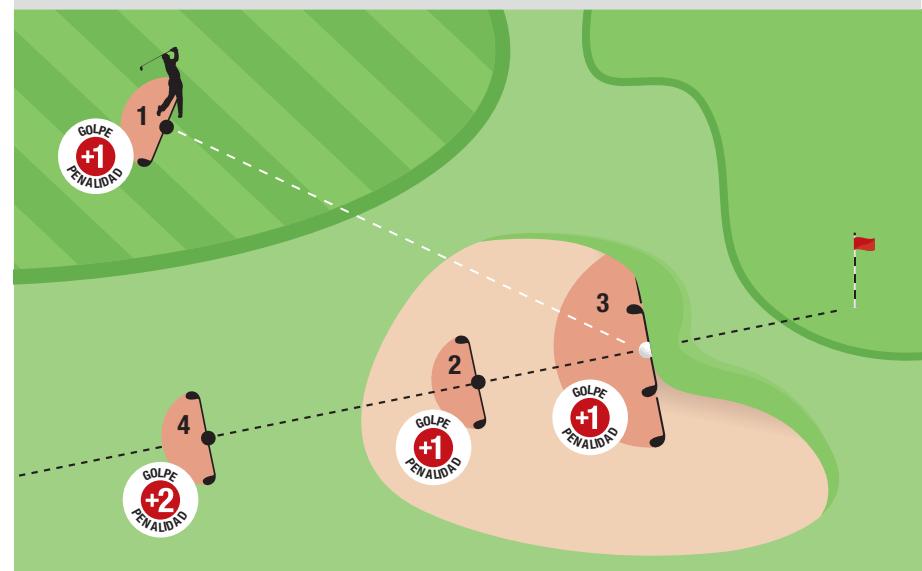
## 19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

## 19.3a Opciones de Alivio Normales (Un Golpe de Penalidad)

Cuando la bola de un jugador está en un *bunker*:

- El jugador puede aliviarse por *bola injugable* con **un golpe de penalidad** bajo cualquiera de las opciones de la Regla 19.2, **excepto** que:
- La bola debe *dropearse* dentro y quedar en reposo en un *área de alivio* dentro del *bunker* si el jugador opta por tomar alivio ya sea en línea hacia atrás (Regla 19.2b) o alivio lateral (Regla 19.2c).

## DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



El jugador decide si su bola en el bunker esta injugable. El jugador tiene **cuatro opciones**:

- (1) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia.
- (2) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea dentro del bunker.
- (3) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio lateral dentro del bunker.
- (4) Con un total de dos golpes de penalidad, el jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea fuera del bunker basado sobre una línea de referencia que va directamente hacia atrás desde el hoyo y por sobre la posición de la bola original.

**19.3b Opción de Alivio Adicional (Dos Golpes de Penalidad)**

Como opción de alivio adicional, cuando la bola de un jugador está en un bunker, con un **total de dos golpes de penalidad**, el jugador puede tomar alivio fuera del bunker bajo el procedimiento de línea hacia atrás de la Regla 19.2b.

**Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.3: Penalidad General según 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 Ronda; Decisiones del Árbitro y del

### Propósito de la Regla:

La Regla 20 define qué deberían hacer los jugadores cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una ronda, incluyendo los procedimientos (diferentes en match play que en stroke play) que permiten a un jugador preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.

Esta Regla también cubre la función de los árbitros, quienes están autorizados a decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Las decisiones de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

### Comité

#### 20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda

##### 20.1a Los Jugadores Deben Evitar Demora Irrazonable

Los jugadores no deben demorar irrazonablemente el juego al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *ronda*:

- Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una cuestión de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.
- El jugador puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *match play* (ver Regla 20.1b(2)) o jugando dos bolas en *stroke play* (ver Regla 20.1c(3)).

##### 20.1b Cuestiones de Reglas en Match Play

(1) **Resolviendo Cuestiones por Acuerdo.** Durante una *ronda* los jugadores de un *match* pueden acordar cómo resolver una cuestión de Reglas:

- Dicho acuerdo es final, aunque luego resulte ser incorrecto según las Reglas, siempre que los jugadores no acuerden deliberadamente ignorar cualquier Regla o una penalidad que sabían era aplicable (ver Regla 1.3b(1)).
- **Pero si** un *árbitro* ha sido asignado a un *match*, debe decidir sobre cualquier cuestión que llegue a tiempo a su conocimiento y los jugadores deben aceptar la decisión.

En ausencia de un *árbitro*, si los jugadores no están de acuerdo o tienen alguna duda sobre cómo aplicar las Reglas, cualquier jugador puede solicitar 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 *oponente*, puede solicitar una decisión.

Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable, el jugador puede solicitar una decisión, notificando al *oponente* que posteriormente lo solicitará, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*.

Si un jugador solicita una decisión antes de que el resultado del match sea final:

- Se dará una decisión sólo si la solicitud se realiza a tiempo, lo que depende de Cuando el jugador tenga conocimiento de los hechos que provocan la cuestión de Reglas:

- » Cuando el Jugador Toma Conocimiento de los Hechos Antes de que Cualquiera de los Jugadores Inicie el Último Hoyo del Match. Cuando el jugador toma conocimiento de los hechos, la solicitud del decisión debe hacerse antes de que cualquiera de los jugadores ejecute un *golpe* para comenzar otro hoyo.

- » Cuando el Jugador Toma Conocimiento de los Hechos Durante o Despues de la Finalización del Último Hoyo del Match. La solicitud del decisión debe realizarse antes de que el resultado del match sea final (ver Regla 3.2a(5)).

- Si el jugador no hace la solicitud en ese tiempo, no se dará una decisión por parte del *árbitro* o del *Comité* y el resultado del/los hoyo/s en cuestión se mantendrá, incluso si se aplicaron las Reglas de forma incorrecta.

Si el jugador solicita una decisión sobre un hoyo anterior, sólo será dado si se cumplen las siguientes tres circunstancias:

- El *oponente* infringió la Regla 3.2d(1) (informando un número de golpes incorrecto) o la Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalidad),
- 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 completado, y

- Despues 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 sólo si se cumplen las siguientes dos condiciones:

- » La solicitud está basada en hechos que el jugador desconocía antes de que el resultado del match fuese final, y
- » El oponente infringió la Regla 3.2d(1) (informando un número de golpes incorrecto) o la Regla 3.2d(2) (no le comunicó al jugador una penalidad) y conocía la infracción antes de que el resultado del match fuese final.

- No hay límite de tiempo para dar tal decisión.

(4) **No Hay Derecho a Jugar Dos Bolas.** Un jugador que no tiene certeza sobre el procedimiento correcto en un match, no tiene derecho a jugar dos bolas. Ese procedimiento sólo se aplica en *stroke play* (Regla 20.1c).

## 20.1c Cuestiones de Reglas en Stroke play

(1) **No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones de Reglas por Acuerdo.** Si un árbitro o el Comité no está disponible en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas:

- Se anima a los jugadores a ayudarse mutuamente en la aplicación de las Reglas, **pero** no tienen derecho a acordar una decisión sobre una cuestión de Reglas, y cualquier acuerdo que puedan alcanzar no es obligatorio para ningún jugador, un árbitro o el Comité.
- Un jugador debería consultar con el Comité cualquier cuestión de Reglas, antes de entregar su *tarjeta de score*.

(2) **Los Jugadores Deberían Proteger al Resto de Jugadores en la Competencia.** Para proteger los intereses del resto de los jugadores:

- Si un jugador sabe o cree que otro jugador ha infringido o podría haber infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, el jugador debería informar al otro jugador, a su *anotador*, a un árbitro o al Comité.
- Esto debería hacerse de forma rápida, tras conocer los hechos y antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de score*, salvo que no sea posible hacerlo así.

Si el jugador no lo hace, el Comité puede descalificar al jugador según la Regla 1.2a si considera que es una falta grave de conducta, contraria al espíritu del juego.

(3) **Jugando Dos Bolas Cuando Hay Dudas Sobre Cómo Proceder.** Un jugador que tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalidad:

- El jugador debe decidir jugar dos bolas después de que surge la duda y antes de ejecutar un *golpe*.
- El jugador debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su *anotador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.
- Si el jugador no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- El jugador deberá informar de los hechos al Comité antes de entregar la *tarjeta de score*, incluso si tiene el mismo score con las dos bolas. Si no lo hace, el jugador está **descalificado**.
- Si el jugador ejecuta un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola:
  - » Esta Regla no se aplica y el score que cuenta es el obtenido con la bola con la que el jugador ejecutó un *golpe* antes de decidir jugar una segunda bola.
  - » **Pero**, el jugador no tiene penalidad por jugar la segunda bola.

Una segunda bola jugada según esta Regla, no es lo mismo que una *bola provisional* bajo la Regla 18.3.

(4) **Decisión del Comité sobre el Score para el Hoyo.** Cuando un jugador juega dos bolas según (3), el Comité decidirá el score para el hoyo, de la siguiente forma:

- El score con la bola elegida (por el jugador o por defecto) cuenta si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella.
- Si las Reglas no permiten el procedimiento utilizado para esa bola, cuenta el score obtenido con la otra bola, si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella.
- Si las Reglas no permiten los procedimientos utilizados para las dos bolas, cuenta el resultado obtenido con la bola elegida (por el jugador o por defecto), salvo que hubiese una *falta grave* al jugar esa bola desde un *lugar equivocado*, en cuyo caso cuenta el score con la otra bola.
- Si existe una *falta grave* 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 penalidad únicamente incurrido por jugar esa bola), no cuentan en el score del jugador para el hoyo.

“Las Reglas permiten el procedimiento utilizado” significa que: (a) la bola original se jugó donde reposaba y el juego estaba permitido desde allí, o (b) la bola que se jugó se puso en *juego* bajo el procedimiento permitido, de la forma y en el lugar correctos, según las Reglas.

## 20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas

### 20.2a Decisiones de un Árbitro

Un *árbitro* es una persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

El decisión del *árbitro* sobre los hechos o sobre cómo aplicar las Reglas debe ser aceptado por el jugador:

- Un jugador no tiene derecho a apelar ante el *Comité* una decisión de un *árbitro*.
- El *árbitro* puede buscar la ayuda del *Comité* antes de dar una decisión o trasladar la 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*).

### 20.2b Decisiones del Comité

Cuando no hay un *árbitro* para dar una decisión o cuando un *árbitro* traslada el mismo al *Comité*:

- El decisión será dado por el *Comité*, y
- El decisión del *Comité* es definitivo.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede trasladar el caso al Comité de Reglas de la Entidad Rectora Nacional de Golf, cuya decisión es definitiva.

### 20.2c Aplicando el Estándar de “A Simple Vista” Cuando se Usa la Evidencia del Video

Cuando el *Comité* está decidiendo cuestiones de hecho al dar 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 se descartará, incluso si demuestra una infracción de las Reglas.
- **Pero**, incluso cuando la evidencia en video es descartada bajo el estándar “a simple vista”, seguirá habiendo infracción a las Reglas si el jugador conocía de otra forma los hechos que han provocado la infracción (como cuando el jugador sintió que el palo tocaba arena en un *búnker*, a pesar de que eso no podía haber sido visto a simple vista).

### 20.2d Cuando se Corrigen los Decisiones Incorrectos

Si se descubre con posterioridad que una decisión dado por un *árbitro* o el *Comité* es incorrecto:

- Se corregirá el decisión, si es posible, de acuerdo con las Reglas.
- Si es demasiado tarde, el decisión incorrecto se mantiene.

Si un jugador toma una acción infringiendo una Regla basándose en una razonable mala interpretación de las instrucciones de un *árbitro* o del *Comité* durante una *ronda*, 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 penalidad y la instrucción se trata como una decisión incorrecto.

[Véase los Procedimientos del Comité, Sección 6C](#) (lo que el *Comité* debería hacer cuando ha habido una decisión incorrecto).

### 20.2e Descalificando Jugadores Despues de que el Resultado del Match o Competencia es Final

(1) **Match Play.** No hay tiempo límite para descalificar a un jugador según la Regla 1.2 (falta grave de conducta) o la Regla 1.3b(1) (deliberadamente ignorar una infracción conocida o acordar con otro jugador ignorar cualquier Regla o penalidad 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.** Normalmente, una penalidad no debe ser añadida o corregida después de que una competencia *stroke play* ha sido cerrada, que es:

- Cuando el resultado es final, de acuerdo a los términos que el *Comité* haya establecido o,
- En clasificaciones *stroke play*, seguidas por *match play*, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida para iniciar su primer match.

**Pero**, un jugador debe ser **descalificado**, incluso después de cerrarse la competencia, si:

- Entregó un score para cualquier hoyo más bajo que el realmente obtenido por cualquier motivo excepto el no incluir uno o más golpes de penalidad que, antes de cerrada la competencia, el jugador no sabía que había incurrido (ver Regla 3.3b(3)),
- Sabía, antes de que la competencia estuviese cerrada, que la *tarjeta de score*

entregada mostraba un hándicap más alto que el real y que esto afectaba al número de golpes de hándicap utilizados para ajustar su score (ver Regla 3.3b(4)),

- Sabía, antes de cerrarse la competencia, que había infringido una Regla con una penalidad de descalificación, o
- Se puso de acuerdo con otro jugador para ignorar deliberadamente cualquier Regla o penalidad que ellos sabían se aplicaba (ver Regla 1.3b(1)).

El *Comité* puede también descalificar a un jugador bajo la Regla 1.2 (falta grave de conducta) después de que la competencia 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 y Match Play Individuales

## Propósito de la Regla:

La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en stroke play, donde la manera de registrar los resultados es diferente que en el stroke play normal: Stableford (puntos obtenidos en cada hoyo); Score Máximo (el score para cada hoyo está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (registrando en base a resultados hoyo por hoyo como en match play).

### 21.1 Stableford

#### 21.1a Resumen del Stableford

El Stableford es una modalidad del *stroke play*, en la que:

- El score de un jugador o *bando* para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar los golpes del jugador o *bando* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalidad) en el hoyo con un score fijo establecido por el *Comité*, y
- La competencia es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *rondas* con el mayor puntaje.

Se aplican las Reglas normales para *stroke play* (Reglas 1-20), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.1 se crea para:

- Competencias sin hándicap, pero se puede adaptar para competencias con hándicap, y
- Juego individual, pero se pueden adaptar para competencias con *compañeros*, con las modificaciones de las Regla 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*), y para competencias por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

#### 21.1b Puntuación en Stableford

- (1) **Cómo se Otorgan los Puntos.** Se otorgan puntos a un jugador en cada hoyo, al comparar el score del jugador con un score fijo establecido como objetivo para el hoyo, que es el par, a menos que el *Comité* establezca como objetivo un score fijo diferente:

Hoyo Jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del score establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del score establecido	1
El score establecido	2
Un golpe por debajo del score establecido	3
Dos golpes por debajo del score establecido	4
Tres golpes por debajo del score establecido	5
Cuatro golpes por debajo del score establecido	6

Un jugador que no *emboca* según las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar un hoyo cuando su score resultará en cero puntos.

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, o escoge no hacerlo, o cuando su score resultará en cero puntos.

- (2) **Registración del Score para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*:

- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando:
  - » Cuando el Score Supondría la Obtención de Puntos. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.
  - » Cuando el Score Supondría la Obtención de Cero Puntos. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score que implica la obtención de cero puntos.
- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score que implica la obtención de cero puntos.

El *Comité* es el responsable de calcular cuántos puntos consigue el jugador en cada hoyo y, en una competencia con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al score registrado para cada hoyo, antes de calcular el puntaje.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5)** (las Términos de la Competencia pueden recomendar, pero no requerir, a los jugadores registrar los puntos obtenidos en cada hoyo en la *tarjeta de score*).

## DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SIN HÁNDICAP

Nombre: Juan Perez Fecha: 01/03/19



La imagen muestra un diagrama para registrar scores en Stableford sin hándicap. Se incluyen dos tablas de scores y un dibujo de una mano sosteniendo un bolígrafo que firma.

**Tabla 1:**

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Perez	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Puntos	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

**Tabla 2:**

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Perez	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Puntos	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

**Firma del Anotador:** 

**Firma del Jugador:** 

### 21.1c Penalidades en Stableford

(1) **Penalidades que No Sean Descalificación.** Todos los golpes de penalidad se añaden al score 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 Ronda), el Comité restará del total de puntos del jugador para la ronda, **dos puntos** (si la infracción se aplica sólo a un hoyo) o **cuatro puntos** (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) según 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) empezando dentro de los cinco minutos anteriores a su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalidad, Excepciones 1 y 2), el Comité restará **dos puntos** del total de puntos para la *ronda*.

**Excepción 3 – Demora Irrazonable:** Si un jugador infringe la Regla 5.6a, el Comité restará **un punto** por la primera infracción y **dos puntos** adicionales por la segunda infracción del total de puntos del jugador para la *ronda*. (En caso de una tercera infracción de la Regla 5.6a, ver la Regla 21.1c(2)).

Para cada excepción, el jugador debe informar al Comité los hechos sobre la infracción antes de entregar la *tarjeta de score*, para que éste pueda aplicar la penalidad. Si el jugador no lo hace, está **descalificado**.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local K-3** (como adoptar Política de Ritmo de Juego en *Stableford* con la deducción de puntos establecidos en las penalidades por infracción).

(2) **Penalidades de Descalificación.** Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está **descalificado** de la competencia, **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 es una *falta grave* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalidad de **descalificación**, está **descalificado**.

### 21.1d Excepción a la Regla 11.2 en Stableford

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola de un jugador en movimiento necesita ser *embocada* para obtener un punto en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalidad para esa persona y el jugador obtiene **cero puntos** en el hoyo.

### 21.1e Cuando Finaliza la Ronda en Stableford

La *ronda* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o ya no puede obtener algún punto en ese hoyo.

## 21.2 Score Máximo

### 21.2a Resumen de Score Máximo

*Score Máximo* es una modalidad del *stroke play* en la que el score de un jugador o *bando* tiene fijado un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Se aplican las Reglas normales para el *stroke play* (Reglas 1-20), pero con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.2 se crea para:

- Competencias sin hándicap, pero se puede adaptar también para competencias con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competencias con *compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competencias por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

### 21.2b Registrando Scores en Score Máximo

(1) **Score del Jugador en el Hoyo.** El score del jugador para un hoyo se basa en su número de golpes (incluyendo *golpes* ejecutados y de penalidad), **excepto** que registrará el score máximo incluso si su score real excede dicho número.

Un jugador que por cualquier razón no *emboca* según las Reglas, recibe el score máximo para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores que dejen de jugar el hoyo cuando su score ha alcanzado el máximo.

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, escoge no hacerlo o cuando su score ha alcanzado el máximo.

(2) **Score Registrado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*:

- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Embocando:
  - » Cuando el Score es Inferior al Máximo. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.
  - » Cuando el Score es Igual o Mayor al Máximo. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score igual a o superior al máximo.
- Si el Hoyo Se Ha Finalizado Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score igual a o superior al máximo.

El *Comité* es el responsable de ajustar el score del jugador al máximo para cualquier hoyo en el que la *tarjeta de score* no contiene ningún score o uno superior al máximo y, en una competencia con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al score registrado para cada hoyo.

### 21.2c Penalidades en Score Máximo

Todas las penalidades que se aplican en *stroke play*, se aplican también al *Score Máximo*, **excepto** que un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas no está *descalificado*, **pero** obtiene el **score máximo** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

- No *embocar* según la Regla 3.3c,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo (ver Regla 6.1b(2)),
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada* (ver Regla 6.3c), o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *falta grave* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalidad de *descalificación*, está **descalificado**.

Después de aplicar cualquier golpe de penalidad, el score de un jugador para un hoyo no puede exceder el score máximo establecido por el *Comité*.

### 21.2d Excepción a la Regla 11.2 en Resultado Máximo

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la *bola* en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para registrar un score inferior al máximo en el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvíe o detiene la *bola* cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalidad para esa persona y el jugador obtiene el score máximo en el hoyo.

### 21.2e Cuando Finaliza la Ronda en Score Máximo

La *ronda* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya obtendrá el score máximo en el hoyo.

### 21.3 Par/Bogey

#### 21.3a Resumen de Par/Bogey

Par/Bogey es una modalidad del *stroke play* en la que se registran resultados como en *match play*, donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completarlo con menos o más golpes que un score fijo establecido por el *Comité* para ese hoyo, y
- La competencia 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 normales para *stroke play* (Reglas 1-20), con las modificaciones de estas Reglas específicas. La Regla 21.3 se crea para:

- Competencias sin hándicap, pero se puede adaptar también para competencias con hándicap, y
- Juego individual, pero se puede adaptar para competencias con *compañeros*, con las modificaciones de las Reglas 22 (*Foursomes*) y 23 (*Four-Ball*) y, para competencias por equipos, con las modificaciones de la Regla 24.

#### 21.3b Resultados en Par/Bogey

(1) **Cómo son Ganados o Perdidos los Hoyos.** El resultado es como en *match play*, los hoyos se ganan o se pierden comparando el número de golpes del jugador (incluyendo golpes ejecutados y de penalidad) con el score fijo (típicamente par o bogey), establecido como objetivo por el *Comité*:

- Si el score del jugador es inferior al score fijo establecido, el jugador gana el hoyo.
- Si el score del jugador es igual que el score fijo establecido, se empata el hoyo.
- Si el score del jugador es superior al score fijo establecido o no tiene score registrado para el hoyo, el jugador pierde el hoyo.

Un jugador que no *emboca* según las Reglas por cualquier motivo, pierde el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda a los jugadores dejen de jugar el hoyo cuando su score excede el score fijo (ya han perdido el hoyo).

El hoyo está completado cuando el jugador *emboca*, escoge no hacerlo o cuando su score excede el score fijo.

(2) **Score Registrado para Cada Hoyo.** Para cumplir con los requisitos de la Regla 3.3b para registrar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*:

- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Embocando:
  - » Cuando el Score Resulta en Hoyo Ganado o Empatado. La *tarjeta de score* debe reflejar el score real.
  - » Cuando el Score Resulta en Hoyo Perdido. La *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score con que se ha perdido el hoyo.
- Si Se Ha Finalizado el Hoyo Sin Embocar. Si el jugador no ha *embocado* según las Reglas, la *tarjeta de score* puede no tener score o cualquier score con los que ha perdido el hoyo.

El *Comité* es el responsable de decidir si el jugador ganó, perdió o empató cada hoyo y, en una competencia con hándicap, de aplicar los golpes de hándicap al score registrado para cada hoyo, antes de decidir el resultado del hoyo.

**Excepción – No hay Penalidad Si No Afecta al Resultado del Hoyo:** Si el jugador entrega una *tarjeta de score* con un score para un hoyo más bajo que el real, pero esto no afecta si el hoyo fue ganado, perdido o empatado, no hay penalidad según la Regla 3.3b.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 5A(5)** (las Términos de la Competencia pueden recomendar, pero no requerir a los jugadores, registrar el resultado de cada hoyo en la *tarjeta de score*).

#### 21.3c Penalidades en Par/Bogey

(1) **Penalidades que No Sean la Descalificación.** Todos los golpes de penalidad se añaden al score 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 Ronda), el *Comité* restará del total de hoyos ganados contra perdidos, **un hoyo** (si la infracción se aplica sólo a un hoyo) o **dos hoyos** (si la infracción se aplica a dos o más hoyos) según 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) empezando antes, pero dentro de los cinco minutos de su hora de salida (ver Regla 5.3, Aplicación de Penalidad, 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:

- Penalidad por primera infracción: El jugador tiene **un golpe de penalidad** en el hoyo donde ocurrió la infracción.
- Penalidad por segunda infracción: El Comité restará **un hoyo** del total de hoyos ganados contra hoyos perdidos por el jugador.
- Por una tercera infracción a la Regla 5.6a ver Regla 21.3c(2).

Para cada excepción, el jugador debe informar al *Comité* los hechos sobre la infracción antes de entregar la *tarjeta de score*, para que pueda aplicar la penalidad. Si el jugador no lo hace, está **descalificado**.

**(2) Penalidades de Descalificación.** Un jugador que infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está **descalificado** de la competencia, **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 *falta grave* (ver Regla 14.7b).

Si el jugador infringe cualquier otra Regla con penalidad de **descalificación**, está **descalificado**.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local K-4** (cómo adoptar Política de Ritmo de Juego en *Par/Bogey* con deducción de hoyos establecidos en las penalidades por infracción).

### 21.3d Excepción a la Regla 11.2 en Par/Bogey

La Regla 11.2 no se aplica en esta situación:

Si la bola en movimiento de un jugador necesita ser *embocada* para empatar el hoyo y cualquier persona deliberadamente desvía o detiene la bola en un momento en que no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalidad para esa persona y el jugador pierde el hoyo.

### 21.3e Cuando Finaliza la Ronda en Par/Bogey

La *ronda* de un jugador finaliza cuando el jugador:

- *Emboca* en su hoyo final (incluyendo la corrección de un error, como en la Regla 6.1 o 14.7b), o
- Elige no *embocar* en el hoyo final o cuando ya ha perdido el hoyo.

## 21.4 Three-Ball Match Play

### 21.4a Resumen de Three-Ball Match Play

*Three-Ball* es una modalidad de *juego match play* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra cada uno de los otros dos jugadores al mismo tiempo, y
- Cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.

Se aplican las Reglas generales del *match play*, contenidas en las Reglas 1-20, a los tres matches individuales, **excepto** que estas Reglas específicas se aplican en dos situaciones en las que, al aplicar las Reglas generales en un match, podría entrar en conflicto al aplicarlas en el otro.

### 21.4b Jugando Fuera de Turno

Si un jugador juega fuera de turno en cualquier match, el *oponente* 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 *oponente* puede elegir si cancela el *golpe* en su match con el jugador.

Si el *golpe* del jugador solo es cancelado en un match:

- El jugador debe continuar el otro match con la bola original.
- Esto significa que el jugador debe completar el hoyo jugando con una bola diferente para cada match.

### 21.4c Bola o Marcador de Bola Levantada o Movida por Un Oponente

Si un *oponente* incurre en **un golpe de penalidad** 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 penalidad sólo se aplica en el match con ese jugador.

El *oponente* no incurre en penalidad en el match con el otro jugador.

## 21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

Aunque sólo se incluyen específicamente ciertas modalidades de juego en las Reglas 3, 21, 22 y 23, el golf también se juega en muchas otras modalidades como scrambles y greensomes.

Las Reglas se pueden adaptar para cubrir estas y otras modalidades de juego.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 9** (maneras recomendadas para adoptar las Reglas a otras formas de juego frecuentes).

**REGLA  
22**

# Foursomes (También Conocido como Golpes Alternos)

## Propósito de la Regla:

La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en *match play* o *stroke play*), 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 alternos.

## 22.1 Resumen de Foursomes

*Foursomes* (también conocido como *Golpes Alternos*) es una modalidad de juego involucrando *compañeros* (tanto en *match play* o *stroke play*) donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo.

Se aplican las Reglas 1-20 en esta modalidad de juego (con el *bando* jugando una sola bola que es tratada de la misma manera que lo es para un jugador individual), pero modificadas por las siguientes Reglas específicas.

Una variación de éste es una modalidad de *match play*, conocida como *Threesomes*, donde un jugador compite individualmente contra un *bando* de dos *compañeros*, que juegan golpes alternos bajo estas Reglas específicas.

## 22.2 Cualquier Compañero Puede Representar al Bando

Como ambos *compañeros* compiten como un solo *bando*, jugando una sola bola:

- Cualquier *compañero* puede realizar cualquier acción permitida para el *bando* antes de que se ejecute el *golpe*, como *marcar* la posición de la bola y levantar, *recolocar*, *dropear* y colocar la bola, sin importar qué *compañero* debe jugar el próximo *golpe* del *bando*.
- Un *compañero* y su *caddie* pueden ayudar al otro *compañero* de la misma manera que el *caddie* del otro *compañero* tiene permitido ayudar (tales como, dar y recibir *consejo* y llevar a cabo las otras acciones permitidas en la Regla 10), **pero** no deben dar cualquier ayuda que el *caddie* del otro *compañero* no tenga permitido dar bajo las Reglas.
- Cualquier acción realizada o infracción a las Reglas por cualquiera de los *compañeros* o *caddies* se aplica al *bando*.

En *stroke play*, solo uno de los *compañeros* tiene que certificar los scores de los hoyos del *bando* en la *tarjeta de score* (ver Regla 3.3b).

## 22.3 El Bando Debe Alternarse al Ejecutar los Golpes

En cada hoyo, los *compañeros* deben jugar cada *golpe* para el *bando* de forma alternada:

- Un *compañero* debe jugar primero desde las *áreas de salida* en los hoyos impares, mientras que el otro *compañero* lo hará en los hoyos pares.
- Después del primer *golpe* del *bando* desde el *área de salida* de un hoyo, los *compañeros* deben jugar *golpes* alternos 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 penalidad para el *bando* no afecta el orden de juego alternado de los *compañeros*.

### Penalidad por Ejecutar un *Golpe* en Orden Incorrecto Infringiendo la Regla 22.3: Penalidad General.

En *stroke play*, 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 penalidad 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 *ronda*, antes de entregar su *tarjeta de score*, está **descalificado**.

## 22.4 Iniciando la Ronda

### 22.4a Compañero que Juega Primero

El *bando* puede elegir qué *compañero* jugará primero desde el *área de salida* al comenzar la *ronda*, a menos que en las Términos de la Competencia esté estipulado quién debe hacerlo.

La *ronda* del *bando* comienza cuando ese *compañero* ejecuta un *golpe* para comenzar el primer *hoyo* del *bando*.

## 22.4b Hora de Salida y Lugar de Salida

La Regla 5.3a se aplica de forma distinta a cada *compañero* dependiendo de quién jugará primero para el bando:

- El *compañero* que va a jugar primero debe estar preparado para jugar a la hora fijada y en el lugar de salida, y debe comenzar a esa hora (no antes).
- El *compañero* que va a jugar en segundo lugar debe estar presente a la hora de salida ya sea en el lugar de salida o a lo largo del hoyo cerca de donde espera quede en reposo la bola jugada desde el *área de salida*.

Si cualquiera de los *compañeros* no está presente de esa forma, el *bando* infringe la Regla 5.3a.

## 22.5 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *compañeros* compartan palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor a 14.

REGLA

23

## Four-Ball

### Propósito de la Regla:

La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en *match play* o *stroke play*), donde los *compañeros* compiten como un *bando*, cada uno jugando una bola individualmente. El score del *bando* para un hoyo es el más bajo de los *compañeros* para ese hoyo.

### 23.1 Resumen de Four-Ball

*Four-Ball* es una modalidad de juego (en *match play* o *stroke play*) involucrando *compañeros* donde:

- Dos *compañeros* compiten juntos como *bando* y cada jugador juega su propia bola, y
- El score de un *bando* para un hoyo es el más bajo de los dos *compañeros* para ese hoyo.

Las Reglas 1-20 se aplican a esta modalidad de juego, modificadas por estas Reglas específicas.

Una variación de éste es una modalidad *match play* conocido como *Best-Ball*, en la que un jugador compite contra un *bando* de dos o tres *compañeros* y cada *compañero* juega su propia bola según las Reglas, modificadas por estas Reglas específicas. (Para *Best-Ball* con tres *compañeros* en un *bando*, cada referencia al otro *compañero* significa los otros dos *compañeros*).

### 23.2 Registrando Scores en Four-Ball

#### 23.2a Score del Bando para el Hoyo en Match Play y Stroke play

- Cuando Ambos Compañeros Embocan o De Otra Forma Completan el Hoyo De Acuerdo a las Reglas. El score más bajo es el score del *bando* para el hoyo.
- Cuando Sólo Un Compañero Emboca o De Otra Forma Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El score de ese *compañero* es el del *bando* para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- Cuando Ninguno de los Compañeros Emboca o De Otra Forma Ninguno Completa el Hoyo De Acuerdo con las Reglas. El *bando* no tiene un score para el hoyo, lo que significa:
  - » En *match play*, el *bando pierde el hoyo*, salvo que el *bando oponente* ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.

- » En *stroke play*, el *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo de acuerdo con la Regla 3.3c.

### 23.2b Tarjeta de Score del Bando en Stroke play

(1) **Responsabilidad del Bando.** Los scores gross del *bando* deben registrarse para cada hoyo en una sola *tarjeta de score* y, en una competencia con hándicap, el hándicap de cada *compañero* debe ser registrado en la misma.

Para cada hoyo:

- El score gross de al menos uno de los *compañeros* debe registrarse en la *tarjeta de score*.
- No hay penalidad por registrar el score de más de un *compañero* en la *tarjeta de score*.
- Cada score en la *tarjeta de score* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, el bando está **descalificado**.
- No es suficiente registrar un score como resultado del *bando* en general.

Sólo uno de los *compañeros* necesita certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score* del *bando* según la Regla 3.3b(2).

(2) **Responsabilidad del Comité.** El *Comité* es responsable de decidir qué score cuenta para el *bando* en cada hoyo, incluyendo la aplicación del hándicap para cualquier competencia con hándicap:

- Si sólo se registró un score para el hoyo, ese es el que cuenta para el *bando*.
- Si el score de ambos *compañeros* se registró para el hoyo:
  - » Si son diferentes, el score más bajo (gross o neto) contará para el *bando*.
  - » Si ambos scores son iguales, el *Comité* puede hacer contar cualquiera de ellos. Si el seleccionado resultara ser incorrecto por cualquier razón, el *Comité* seleccionará el otro.

Si el score que cuenta para el *bando* no es claramente identificable como el que un *compañero* individualmente consiguió o si ese *compañero* es **descalificado** para el juego del hoyo, el bando está **descalificado**.

### 23.2c Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball

La Regla 11.2 no se aplica a esta situación:

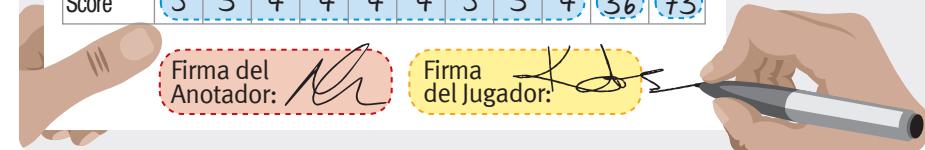
Cuando el *compañero* de un jugador ya ha completado el hoyo y la bola en movimiento del jugador que necesita ser *embocada* para que cuente en el hoyo es deliberadamente desviada o detenida por cualquier persona cuando ya no hay posibilidades razonables de que pueda ser *embocada*, no hay penalidad para esa persona y la bola del jugador no cuenta para el *bando*.

DIAGRAMA 23.2b: REGISTRANDO SCORES EN FOUR-BALL STROKE PLAY SIN HÁNDICAP

Nombres: Juan Perez y Karla Diaz Fecha: 10/05/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Karla	4		5	4	6	4	3		6	
Juan	5	3	5		6	4		3	5	
Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Karla	5	4	4	4		4	5	3	4		
Juan	5	3		4	4	4		3	5		
Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73



### 23.3 Cuando Empieza y Termina la Ronda; Cuando el Hoyo Está Completado

#### 23.3a Cuando Empieza la Ronda

La *ronda* de un *bando* comienza cuando uno de los *compañeros* ejecuta un *golpe* para comenzar su primer hoyo.

#### 23.3b Cuando Termina la Ronda

La *ronda* de un *bando* termina:

- En *match play*, cuando cualquiera de los dos *bands* ha ganado el *match* (ver Regla 3.2a (3) y (4)).
- En *stroke play*, cuando el *bando* completa el hoyo final, ya sea porque ambos *compañeros* *embocaron* (incluyendo la corrección de un error, como según la Regla 6.1 o 14.7b) o porque un *compañero* ha *embocado* y el otro elige no hacerlo.

#### 23.3c Cuando el Hoyo Está Completado

- (1) **Match Play.** Un *bando* ha completado un hoyo cuando ambos *compañeros* han *embocado* o sus próximos golpes han sido concedidos o cualquier *bando* ha concedido el hoyo.
- (2) **Stroke play.** Un *bando* ha completado un hoyo cuando uno de los *compañeros* ha *embocado* y el otro 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 *ronda*. No es necesario que ambos *compañeros* estén presentes o, si lo están, que ambos jueguen en cada hoyo.

Si un *compañero* está ausente y luego llega a jugar, sólo puede incorporarse entre dos hoyos al juego para el *bando*, lo cual significa que:

- **Match Play – Antes de Que Algún Jugador del Match Comience el Hoyo.** Si el *compañero* llega después de que algún jugador de cualquier *bando* del match ha comenzado el juego del hoyo, ese *compañero* no puede jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.
- **Stroke play – Antes de Que su Compañero Comience el Hoyo.** Si el *compañero* llega después de que el otro *compañero* haya comenzado el juego del hoyo, no puede jugar para el *bando* hasta el siguiente hoyo.

Un *compañero* que llega y que no está autorizado a jugar un hoyo puede dar *consejo* o ayuda al otro *compañero*, y tomar otras acciones para el otro *compañero* en ese hoyo (ver Reglas 23.5a y 23.5b).

**Penalidad por infringir la Regla 23.4: Penalidad General.**

#### 23.5 Acciones del Jugador que Afectan el Juego del Compañero

##### 23.5a El Jugador Puede Realizar Acciones con Respecto a la Bola del Compañero que 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 él mismo puede hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* la posición de la bola y levantar, *recolocar*, *dropear* y colocar la bola.
- Un jugador y su *caddie* pueden ayudar al *compañero* de la misma manera que el *caddie* del *compañero* tiene permitido ayudar (como dar y solicitarle *consejo* y llevar a cabo otras acciones permitidas bajo la Regla 10), **pero** no debe proporcionar cualquier ayuda que éste no tenga permitido dar bajo las Reglas.

En *stroke play*, los *compañeros* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola

en el *green* para ayudar a cualquiera de ellos o a cualquier otro jugador (ver Regla 15.3a).

##### 23.5b El Compañero Es Responsable de las Acciones del Jugador

Cualquier acción llevada a cabo por el jugador relacionada con la bola o *equipo* 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 penalidad resultante (ver Regla 23.8a).
- Ejemplos de esto son cuando el jugador infringe las Reglas:
  - » *Mejorando las condiciones que afectan al golpe* a ejecutar por el *compañero*,
  - » Causando accidentalmente el movimiento de la bola del *compañero*, o
  - » *No marcando la posición de la bola* del *compañero* antes de levantarla.

Esto también se aplica a las acciones efectuadas por el *caddie* del jugador sobre la bola del *compañero*, que infringirían una Regla si hubiesen sido realizadas por el *compañero* o su *caddie*.

Si las acciones del jugador o su *caddie* afectan al juego, tanto de su bola como la de su *compañero*, ver Regla 23.8a(2) para saber Cuando ambos *compañeros* tienen penalidad.

#### 23.6 Orden de Juego del Bando

Los *compañeros* pueden jugar en el orden que consideren mejor.

Esto significa que cuando es el turno de juego de un jugador según la Regla 6.4a (*match play*) o 6.4b (*stroke play*), puede jugar el jugador o su *compañero*.

##### Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder un Hoyo en Match Play:

- Un jugador no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto pudiera ayudar a su *compañero*.
- Si el jugador lo hace, su score para el hoyo cuenta sin penalidad, **pero** el score del *compañero* no cuenta para el *bando*.

#### 23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

La Regla 4.1b(2) se modifica para permitir que los *compañeros* comparten palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor a 14.

## 23.8 Cuando la Penalidad se Aplica Sólo a un Compañero o a Ambos

Cuando un jugador incurre en una penalidad por infringir una Regla, la penalidad se puede aplicar sólo al jugador o a ambos *compañeros* (es decir, al *bando*). Esto depende de la penalidad y de la modalidad de juego:

### 23.8a Penalidades Que No Sean Descalificación

(1) La Penalidad Normalmente se Aplica Sólo al Jugador, No al Compañero. Cuando un jugador incurre en una penalidad que no sea la descalificación, esa penalidad normalmente sólo se aplica al jugador y no también a su *compañero*, **excepto** en las situaciones descriptas en (2).

- Los golpes de penalidad se añaden sólo al score del jugador y no al del *compañero*.
- En *match play*, un jugador que incurre en la **penalidad general (pérdida del hoyo)** no tiene score que cuente para el *bando* en ese hoyo, **pero** esta penalidad no afecta a su *compañero*, que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

(2) Tres Situaciones en las Que la Penalidad del Jugador También se Aplica al Compañero.

- Cuando el Jugador Infringe la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo Palos). En *match play*, el *bando* incurre en la penalidad (**ajustando el resultado del match**); en *stroke play* el *compañero* también incurre en la **misma penalidad** que el jugador.
- Cuando la Infracción del Jugador Ayuda al Juego del Compañero. En *match play* o *stroke play*, el *compañero* incurre en la **misma penalidad** que el jugador.
- En Match Play, Cuando la Infracción del Jugador Perjudica al Juego del Oponente. El *compañero* también incurre en la **misma penalidad** 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 Oponente:**

- Solo el jugador (no el *compañero*) incurre en la **penalidad general** por infringir la Regla 6.3c.
- Esto se cumple incluso si la bola jugada como *bola equivocada* es del *compañero*, un *oponente* o cualquier otra persona.

### 23.8b Penalidades de Descalificación

(1) Cuando la Infracción de un Jugador Significa que Está Descalificado el Bando. Un *bando* está **descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1.2 Estándares de Conducta del Jugador
- Regla 1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas
- Regla 4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe
- Regla 4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego
- Regla 4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Ronda
- Regla 4.3 Uso del Equipo
- 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:

- Regla 3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Solo en Stroke play:

- Regla 3.3b(2) Responsabilidades del Jugador: Certificando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 3.3b(3) Score incorrecto para un Hoyo
- Regla 3.3b(4) Scores en una Competencia con Hándicap
- Regla 5.2b Practicando en el Campo Antes o Entre Rondas
- Regla 23.2b Tarjeta de score del Bando en Stroke play

(2) Cuando una Infracción de Ambos Jugadores Significa que el Bando Está Descalificado. Un *bando* está **descalificado** si ambos *compañeros* incurren en una penalidad de descalificación bajo cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 5.3 Empezando y Terminando una Ronda
- Regla 5.4 Jugando en Grupos
- Regla 5.7a Cuando los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego

Solo en Stroke play:

Un *bando* está **descalificado** si, en el mismo hoyo, ambos *compañeros* incurren en una penalidad 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 Que Sólo Ese Jugador No Tiene**

**un Score Válido para el Hoyo.** En todas las demás situaciones en las que un jugador infringe una Regla con una penalidad de descalificación, el jugador no está descalificado, **pero** su score para el hoyo en el que se produjo la infracción, no cuenta para el *bando*.

En *match play*, si ambos *compañeros* infringen una de estas Reglas en el mismo hoyo, el *bando* **pierde el hoyo**.

**REGLA  
24**

# Competencias por Equipos

## Propósito de la Regla:

La Regla 24 cubre las competencias por equipos (*jugadas en match play o stroke play*), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus rondas o matches para obtener un resultado global del equipo.

### 24.1 Resumen de Competencias por Equipos

- Un “equipo” es un grupo de jugadores que juegan individualmente o como *bandos* para competir contra otros equipos.
- Su participación en la competencia por equipos puede ser parte de otra competencia (como *stroke play* individual) que tiene lugar al mismo tiempo.

Las Reglas 1-23 se aplican a una competencia por equipos, modificándose según estas Reglas específicas.

### 24.2 Condiciones de Competencia por Equipos

El *Comité* decide la modalidad de juego, cómo se calculará el resultado global del equipo y otras Términos de la Competencia, como ser:

- En *match play*, los puntos obtenidos por ganar o empatar un match.
- En *stroke play*, el número de scores que van a contar para el score total de cada equipo.
- Si la competencia puede terminar en empate y, si no, cómo se hará el desempate.

### 24.3 Capitán del Equipo

Cada equipo puede nombrar un capitán para dirigir al equipo y tomar decisiones en su nombre, tales como qué jugadores jugarán, en qué *rondas o matches*, en qué orden jugarán y quienes jugarán juntos como *compañeros*.

El capitán del equipo puede ser un jugador de la competencia.

## 24.4 Consejo Permitido en Competencia por Equipos

### 24.4a Persona Autorizada para Dar Consejo al Equipo (Consejero)

El *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar una persona (“consejero”) quien puede dar *consejo* y otra ayuda como se permite en la Regla 10.2b(2) a los jugadores del equipo durante una *ronda* y a quien los demás jugadores del equipo pueden pedir *consejo*:

- El consejero puede ser el capitán del equipo, un entrenador u otra persona (incluyendo un miembro del equipo que participa en la competencia).
- El consejero debe ser identificado ante el *Comité* antes de dar *consejo*.
- El *Comité* puede permitir a un equipo cambiar al consejero durante una *ronda* o durante la competencia.

**Véase Procedimientos de Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local H-2** (el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a cada equipo nombrar dos consejeros).

### 24.4b Restricciones del Consejero Mientras Está Jugando

Si el consejero es un miembro del equipo, no puede ejercer como tal mientras está jugando una *ronda* en la competencia.

Mientras está jugando una *ronda*, el consejero es considerado como cualquier otro miembro del equipo que está jugando a efectos de las restricciones sobre *consejo* contenidas en la Regla 10.2a.

### 24.4c No está permitido el Consejo Entre Miembros del Equipo Que no Sean Compañeros

**Excepto** cuando juegan juntos como *compañeros* en un *bando*:

- Un jugador no debe pedir 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; Modelo de Regla Local H-5** (en una competencia stroke play por equipos en la que el score del jugador sólo cuenta como parte del score del equipo, el *Comité* puede adoptar una Regla Local permitiendo a los miembros de un equipo que juegan en el mismo grupo a darse *consejo* entre ellos, incluso si no son *compañeros*).

**Penalidad por Infringir la Regla 24.4: Penalidad General.**

X

## 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 penalidad*, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su *stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su *stance*.

Casos especiales:

- **El Rocío y la Escarcha** no son *agua temporal*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha), son *impedimentos sueltos* o, cuando estén en el terreno, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **El Hielo Fabricado** es una *obstrucción*.

## Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un *animal*, **excepto** los hechos por *animales* que también son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El término *agujero de animal* incluye:

- El material suelto que el *animal* ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero notorio que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero.

## 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).

## Anotador

En *stroke play*, la persona responsable de registrar el score de un jugador en su *tarjeta de score* y de certificar la misma. El *anotador* puede ser otro jugador, **pero** no un *compañero*.

El *Comité* puede seleccionar quien será el *anotador* del jugador o indicar a los jugadores cómo pueden elegir un *anotador*.

## Árbitro

Un oficial designado 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 debe *dropear* una bola al tomar alivio según 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 cual el tamaño del *área de alivio* es medida.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** El *área de alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones:
- **Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio:** La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
  - » Está solamente en ciertas *áreas definidas del campo*, tal como en el *área general* solamente, o no estar en un *bunker* o en un *área de penalidad*,
  - » No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalidad* 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, pozo o cosa similar, y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerco, pared, túnel, desagüe o boca de riego), **pero** no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y hacia abajo.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 2I** (El *Comité* puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de *dropeo* como *área de alivio* cuando toma un determinado alivio).

## Área de Penalidad

Un área desde la cual, si la bola del jugador va a reposar en ella, el alivio con un golpe de penalidad está permitido.

Un *área de penalidad* es:

- Cualquier cuerpo de agua en el *campo* (marcada o no por el *Comité*), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente

abierta de agua (contenga agua o no), y

- Cualquier otra parte del *campo* definida por el *Comité* como *área de penalidad*.

Un *área de penalidad* es una de las cinco áreas definidas del *campo*.

Hay dos tipos diferentes de *áreas de penalidad*, distinguidos por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalidad* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al jugador dos opciones de alivio (Reglas 17.1d(1) y (2)).
- Las *áreas de penalidad* 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 penalidad* amarillas.

Si el color de un *área de penalidad* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considera un *área de penalidad* roja.

El margen de un *área de penalidad* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro del margen es parte del *área de penalidad*, 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 penalidad* o un árbol enraizado dentro del margen con ramas que se extienden fuera del margen o viceversa), solo la parte del objeto que está dentro del margen es parte del *área de penalidad*.

El margen de un *área de penalidad* debería ser definido con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definido por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y las estacas están dentro del *área de penalidad*.
- Líneas: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por su borde exterior, y la línea en sí está en el *área de penalidad*.
- Elementos Físicos: Cuando está definido por elementos físicos (como una playa o área desértica o muro de contención), el *Comité* debería determinar cómo se define el margen del *área de penalidad*.

Cuando el margen del *área de penalidad* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *área de penalidad*, **pero** no tienen otro significado.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de esa *área de penalidad* se define por sus márgenes naturales (es decir, donde el suelo se inclina hacia abajo para formar la depresión que puede contener el agua).

Si un cauce abierto de agua normalmente no contiene agua (como una zanja de drenaje o un área de circulación de agua que está seca, excepto durante una estación lluviosa), el *Comité* puede definir esa área como parte del *área general* (lo que significa que no es un *área de penalidad*).

### Área de Salida

El área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo con una *longitud de dos palos* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*, y
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida

El *área de salida* es una de las cinco *áreas definidas del campo*.

Todos los otros lugares de salida en el *campo* (estén en el mismo hoyo o en cualquier otro hoyo) son parte del *área general*.

### Área General

El *área del campo* que cubre todo el *campo* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que el jugador debe jugar para iniciar el juego del hoyo que está jugando, (2) todas las *áreas de penalidad*, (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 *greenes equivocados*.

### Áreas del Campo

Las cinco áreas definidas que constituyen el *campo* son:

- El *área general*,
- El *área de salida*, desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que está jugando,
- Todas las *áreas de penalidad*,
- Todos los *bunkers*, y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando.

### Astabandera

Un indicador recto móvil, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el

hoyo para indicar a los jugadores su ubicación. El *astabandera* incluye la bandera y cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Los requisitos del *astabandera* están contenidos en las *Reglas de Equipo*.

### Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *ronda* en *match play* o *stroke play*.

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 competencia por *equipos*, cada *equipo* está compuesto por jugadores que compiten individualmente o como *bandos*.

### Bola En Juego

El estado de la bola de un jugador cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un *hoyo*:

- Una bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un *hoyo*:
  - » Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o
  - » En *match play*, cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y el *oponente* no cancela el *golpe* según la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar *en juego*:
  - » Cuando es levantada del *campo*,
  - » Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites*, o
  - » Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está *en juego* es una *bola equivocada*.

El jugador no puede tener más de una bola *en juego* en ningún momento. (Ver Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un *hoyo*).

Cuando las *Reglas* hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *bola en juego*.

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* la posición de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada está aún *en juego*, y

- Si la bola ha sido levantada y *repuesta*, está *en juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

### Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea:

- *La bola en juego* (sea la original o una *bola sustituta*),
- *Una bola provisional*, (antes de ser abandonada según la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *stroke play* jugada según las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos de *bola equivocada* son:

- *La bola en juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites*, está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner *en juego*.

### Bola Movida

Cuando una bola en reposo abandona su posición original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser observado a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando la bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección fuera de su posición original.

Si la bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su posición original, la bola no se ha *movido*.

### Bola 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 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 penalidad*.

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

**Bunker**

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, panes de pasto apilados o materiales artificiales,
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro del margen del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles),
- La arena que desborda o que está fuera del margen de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro del margen de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace referencia como waste areas).

Los *bunkers* son una de las cinco *áreas* definidas del *campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *bunker*.

Cuando un *bunker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *bunker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *bunker* (tal como conchilla), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

**Caddie**

Alguien que ayuda a un jugador durante una *ronda*, incluyendo las siguientes acciones:

- Llevando, Transportando o Manipulando los Palos: Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o manipula los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no lo haya nombrado como *caddie*, **excepto** cuando mueve 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 del margen de cualquier límite establecido por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro del margen establecido están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las áreas más allá del margen establecido están *fuera de límites* y no forman parte del *campo*.
- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El *campo* está compuesto por las cinco *áreas del campo* definidas.

**Comité**

La persona o grupo de personas a cargo de la competencia 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*, ya sea en *match play* o en *stroke play*.

**Condición Anormal del Campo**

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal*,
- *Terreno en Reparación*,
- *Obstrucción Inamovible*, o
- *Agua temporal*.

**Condiciones que Afectan al Golpe**

El *lie* de la bola en reposo del jugador, el área del *stance* y del *swing* pretendidos, la *línea de juego*, y el área de alivio donde el jugador va a *dropear* o colocar una bola.

- El “área del *stance* pretendido” incluye el lugar donde el jugador colocará sus pies, y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende.
- El “área del *swing* pretendido” incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del *backswing*, el *downswing* o de la finalización del

swing para el *golpe* que pretende ejecutar.

- Cada uno de los términos “*lie*”, “*línea de juego*” y “*área de alivio*” tiene su propia definición.

### **Conocido o Virtualmente Ciento**

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 penalidad*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

“*Conocido o virtualmente cierto*” significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador, tal como cuando el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque haya un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

“Toda la información razonablemente disponible” incluye toda la información que el jugador sabe y toda otra que pueda obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irracional.

### **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 *ronda*.

Pero *consejo* no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *campo* tales como el *hoyo*, el *green*, el *fairway*, las *áreas de penalidad*, *bunkers*, o la bola de otro jugador,
- La distancia de un punto a otro, o
- Las Reglas

### **Droppear**

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 *droppeada* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde la bola debe ser *droppeada* e ir a reposar.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la arroje, la rote o la haga rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipo* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b).

### **Embocada**

Cuando una bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a “*embocando*” o “*embocar*”, se refiere a cuando la bola del jugador está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *astabandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

### **Enterrada**

Cuando la bola de un jugador está en su propio *pique* hecho como resultado del *golpe* previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *enterrada*, no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

### **Equipo**

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por su *caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastillos, sólo son *equipo* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

### **Falta grave**

En *stroke play*, 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 *falta grave*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *golpe*,
- La distancia desde la bola al *hoyo*,
- El efecto de obstáculos en la *línea de juego*, y
- Las *condiciones que afectan al golpe*.

El concepto de *falta grave* no se aplica en *match play* porque el jugador pierde el *hoyo* si juega desde un *lugar equivocado*.

**Four-Ball**

Una modalidad de juego en la que compiten *bandos* de dos *compañeros*, jugando cada jugador su propia bola. El score del *bando* para el *hoyo* es el score más bajo de los dos *compañeros*.

*Four-Ball* se puede jugar como competencia *match play* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o en una competencia *stroke play* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

**Foursomes (también conocido como “Golpes Alternos”)**

Una modalidad de juego donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada *hoyo*.

*Foursomes* se puede jugar como competencia *match play* entre un *bando* de dos *compañeros* y otro *bando* de dos *compañeros* o en una competencia *stroke play* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

**Fuera de Límites**

Todas las áreas más allá del margen del *campo* establecido por el *Comité*. Todas las áreas dentro de ese margen están dentro de límites.

El margen de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de dicho margen está dentro del *campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como los peldaños de una valla de límites, o un árbol enraizado fuera del margen con ramas que se extienden dentro del margen o viceversa), sólo la parte del objeto que está fuera del margen está *fuera de límites*.

El margen de límites debería ser definido por *objetos de límites* o líneas:

- **Objetos de límites:** Cuando está definido por estacas o una valla, el margen de límites está definido por la línea entre las caras internas de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes angulares) y esas estacas o los postes de la valla están *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el *Comité* desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el *Comité* debería definir el margen del *fuera de límites*.

- **Líneas:** Cuando está definido por una línea en el suelo, el margen de límites es el borde interior y la línea en sí está *fuera de límites*.

Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *fuera de límites*, **pero** estas 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 realizado para golpear la bola.

**Pero** un *golpe* no ha sido ejecutado si el jugador:

- Decide durante el *downswing* no golpear la bola y lo evita deteniendo intencionalmente la cabeza del palo antes de que llegue a ella, o si no puede detenerlo, falla deliberadamente el *golpe* a la bola.
- Accidentalmente, golpea la bola cuando efectúa un *swing* de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *golpe*.

Cuando las Reglas se refieren a “jugando una bola”, significa lo mismo que ejecutando un *golpe*.

El score de un jugador para un *hoyo* o una *ronda* se describe con un número de “golpes”, o “golpes ejecutados”, lo que significa todos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalidad (ver Regla 3.1c).

**Golpe y Distancia**

El procedimiento y penalidad cuando un jugador toma alivio según las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

El término “*golpe y distancia*” significa que el jugador:

- Incurre en un golpe de penalidad, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el *hoyo* desde el punto desde el cual el último *golpe* fue ejecutado.

**Green**

El área en el *hoyo* que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el *putter*, o
- El *Comité* la haya definido como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un *hoyo* contiene el *hoyo* dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

El *green* es una de las cinco *áreas definidas del campo*. Los *greens* de todos los otros *hoyos* (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greens equivocados* y parte del *área general*.

El margen de un *green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza

el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el *Comité* defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

Si un green doble es usado para dos hoyos diferentes:

- El área total preparada que contiene 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 *greenes* diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del green doble para el otro hoyo sea un *green equivocado*.

### **Green Equivocado**

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

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

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

### **Honor**

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

### **Hoyo**

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

- El *hoyo* tendrá 108 mm (4 1/4 pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.
- Si se utiliza un revestimiento, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 1/4 pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo haga que deba estar más cerca de la superficie.

La palabra “hoyo” (cuando no sea usada como Definición en cursiva) es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del *campo* asociado con un *área de salida*, *green* y *hoyo* particular. El juego de un hoyo comienza en el *área de salida* y finaliza cuando la bola es *embocada* en el *hoyo* del *green* (o cuando las Reglas de otra forma dicen que el hoyo está completado).

### **Impedimento Suelto**

Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- *Animales* muertos y desechos de *animales*,
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar fácilmente, y los montoncitos o telarañas hechos por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- **La Arena y la Tierra Suelta** 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 están unidas a otro objeto.

### **Influencia Externa**

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pueden afectar en lo que le sucede a la bola del jugador, al *equipo* o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie* o el *compañero* u *oponente* 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 *objeto de límite* tocando o justo al lado de la bola.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones móviles* no son parte del *lie* de la bola.

## Línea de Juego

La línea que el jugador intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

## Longitud del Palo

La longitud del palo más largo de los 14 (o menos) que el jugador tiene durante la *ronda*, (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 *ronda* es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), la *longitud del palo* es de 109,22 centímetros para ese jugador en esa *ronda*.

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 según las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *lugar equivocado* son:

- Jugar una bola después de *recolocarla* en lugar equivocado, o sin *recolocarla* cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropeada* desde fuera del *área de alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla inaplicable, de forma que la bola se haya *dropeado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona prohibida para jugar* o cuando ésta interfiere con el área del *stance* o *swing* pretendidos 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 de Bola

Un objeto artificial cuando se utiliza para *marcar* la posición de una bola que se va a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del equipo.

Cuando una Regla se refiere a mover un *marcador de bola*, esto quiere decir un *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de la bola que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta*.

## Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Esto se hace para indicar el punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

## Match Play

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *oponente* o *bando oponente* en un *match* mano a mano de una o más *rondas*:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el *match* al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y de penalidad), y
- El *match* se gana cuando un jugador o *bando* tiene una ventaja sobre el *oponente* o *bando oponente* de más hoyos de los que quedan por jugar.

*Match play* se puede jugar como un *match individual* (donde un jugador juega directamente contra un *oponente*), 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 límite

Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalidad.

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 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 móvil (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 penalidad.

Los *objetos integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a). **Pero** si parte de un *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción móvil*, esa parte se considera como una *obstrucción móvil*.

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *objetos integrantes* no son *obstrucciones u objetos de límites*.

### Obstrucción

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

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Caminos y senderos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *objetos de límites* que definen o identifican los márgenes del *campo*).
- Carritos de golf, segadoras, autos y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- *Equipo del jugador, astabanderas y rastrillos*.

Una *obstrucción* es una *obstrucción móvil* o una *obstrucción inamovible*. Si parte de una *obstrucción inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción móvil*, esa parte se considera como una *obstrucción móvil*.

**Véase Procedimientos del Comité, Sección 8; Modelo de Regla Local F-23** (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *obstrucciones* como *obstrucciones inamovibles temporales*, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio).

### Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que:

- No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y
- De otra manera no cumple con la definición de *obstrucción móvil*.

El *Comité* puede definir cualquier *obstrucción* como una *obstrucción inamovible*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción móvil*.

### Obstrucción Móvil

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 móvil*.

**Pero** esto no se aplica si la parte móvil de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está destinada a ser movida (como una piedra móvil que forma parte de un muro o pared de piedra).

Aunque una *obstrucción* sea móvil, el *Comité* la puede declarar como una *obstrucción inamovible*.

### Oponente

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término *oponente* sólo se aplica en el *match play*.

### Par/Bogey

Una modalidad de *stroke play* en la que se anota el resultado como en el *match play* donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalidad) que un score fijo establecido para ese hoyo por el *Comité*, y
- La competencia 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).

### Penalidad General

Pérdida del hoyo en *match play* o dos golpes de penalidad en *stroke play*.

### Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalidad 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 completo*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca a la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría tomado para ese *golpe*.

El jugador no necesita simular el *golpe* tomando un *stance* y efectuando el swing con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la interferencia relativa con el *lie* de la bola y el área del *stance* y swing pretendidos por el jugador, y sólo en el *green*, la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola estará en agua menos profunda que donde el jugador se colocará (afectando su *stance* más que el *lie* y *swing*) o donde la bola estará en agua más profunda que donde el jugador se colocará (afectando el *lie* y *swing* más que el *stance*).
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

### Punto más Cercano de Completo

El punto de referencia para tomar alivio sin penalidad de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal peligroso* (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f) o una *zona prohibida para jugar* (Reglas 16.1f y 17.1e), o al tomar alivio según ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca de la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la condición no interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría usado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando el *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto más cercano de completo* se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- Si el jugador toma alivio y luego tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de completo* 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 completo* 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 de Equipo

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipo* que los jugadores tienen permitido usar durante una *ronda*. Las *Reglas de equipo* se encuentran en USGA.org/EquipmentStandards.

### Recolocar

Colocar una bola, apoyándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*.

Si el jugador coloca una bola apoyándola sin la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *repuesta* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

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

### Ronda

18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

### Score Máximo

Una modalidad de *stroke play* en la que el score de un jugador o *bando* para un *hoyo* se limita a un número máximo de *golpes* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalidad) 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*, donde:

- El resultado de un jugador o *bando* para un *hoyo* se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el score del jugador o del *bando* (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalidad) con un score fijo para el *hoyo* establecido como objetivo por el *Comité*, y
- La competencia es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *rondas* con el mayor puntaje.

### Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al prepararse y ejecutar un *golpe*.

### Stroke play

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competencia.

En la forma normal de *stroke play* (ver Regla 3.3):

- El score del jugador o del *bando* para una *ronda* es el número total de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalidad) para *embocar* en cada hoyo, y
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *rondas* con el menor número de golpes.

Otras modalidades de *stroke play* con diferentes métodos de anotar los scores son *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey* (ver la Regla 21).

Todas las formas de *stroke play* se pueden jugar en competencias individuales (cada jugador compite a título individual) o en competencias 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 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 la misma estaba:

- *En juego*, o
- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *campo*, o estaba *perdida* o *fuera de límites*.

Una bola *sustituta* es la *bola en juego* del jugador, incluso si:

- Fue *repuesta*, *dropeada* o colocada de una manera incorrecta o en un *lugar equivocado*.
- El jugador estaba obligado según la Reglas a poner de nuevo su bola original *en juego* en lugar de sustituirla por otra.

### Tarjeta de Score

El documento donde el score de un jugador para cada hoyo se anota en *stroke play*.

La *tarjeta de score* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité*, que permita:

- Registrar el score del jugador para cada hoyo,
- Registrar el *hándicap* del jugador, si es una competencia con *hándicap*, y
- Que el *anotador* y el jugador certifiquen los scores, y el jugador certifique su *hándicap* en una competencia con *hándicap*, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

Una *tarjeta de score* no es requerida en *match play*, pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del match.

### Tee

Un objeto utilizado para acomodar una bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipo*.

### Terreno en Reparación

Cualquier parte del campo que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *terreno en reparación* definido incluye:

- Todo el terreno dentro del margen del área definida, y
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluyendo cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen del área definida, (**pero** no cuando tal objeto está unido o debajo del terreno fuera del margen del área definida, como una raíz de árbol que es parte de un árbol enraizado dentro del margen).

*Terreno en reparación* también incluye las siguientes cosas, aunque el *Comité* no lo haya definido como tal:

- Cualquier agujero o pozo hecho por el *Comité* o personal de mantenimiento, al:
  - » Preparar el *campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *hoyo* en un *green* doble usado para el juego de otro hoyo), o
  - » Mantener el *campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material apilado para su remoción. **Però:**
  - » Otros materiales naturales apilados para su remoción son también *impedimentos sueltos*,
  - » Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que su *golpe* o *stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *animales* que son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *terreno en reparación* debería ser definido por estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definido por estacas, el margen del *terreno en reparación* está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *terreno de reparación*.
- Líneas: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *terreno en reparación* está definido por su borde exterior y la línea está dentro del mismo.

- **Elementos Físicos:** Cuando está definido por elementos físicos (como un cantero o un vivero), el *Comité* debería establecer cómo está definido el margen del *terreno en reparación*.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *terreno en reparación*, **pero** no tienen otro significado.

### **Three-Ball**

Una modalidad de *match play* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

### **Zona prohibida para jugar**

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona prohibida para jugar* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o de un *área de penalidad*.

El *Comité* puede establecer *zonas de juego prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales, y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, canteros, viveros, zonas resembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

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

## Índice Alfabético

	Regla	Página
<b>Agua Temporal</b>	Ver <i>Condiciones Anormales del Campo</i>	133
<b>Agujeros de Animal</b>	Ver <i>Condiciones Anormales del Campo</i>	133
<b>Alivio Según Golpe y Distancia</b>	18.1	155
<b>Animal Peligroso</b>		
- Cómo Aliviarse	16.2b	141
- Cuando Está Permitido el Alivio	16.2a	140
<b>Área de Penalidad</b>		
- Bola Jugada Desde Área Penalidad está Perdida, Fuera de Límites o Injugable	17.2b	154
- Bola Jugada Desde Área Penalidad va a Reposar al Área de Penalidad	17.2a	151
- Bola No Encontrada	17.1c	147
- Cómo Aliviarse	17.1d	147
- Cuando Una Bola Está en Área de Penalidad	17.1a	146
- Jugar la Bola Como Reposa	17.1b	146
- No Hay Alivio por Otras Reglas	17.3	154
- Opciones de Alivio Para Área de Penalidad Amarilla	17.1d	147
- Opciones de Alivio Para Área de Penalidad Roja	17.1d	147
- Zona prohibida para jugar	17.1e	150
<b>Área de Salida</b>	6.2	58
- Bola Puede Colocarse Sobre un Tee	6.2b(2)	59
- Cuando la Bola Está en el Área de Salida	6.2b(1)	58
- Cuando Se Aplican las Reglas del Área de Salida	6.2a	58
- Mejoras Permitidas	6.2b(3)	59
- Moviendo las Marcas de Salida	6.2b(4)	60
<b>Área General</b>	2.2a	23
<b>Astabandera</b>		
- Bola Golpea Persona o Astabandera Cuando Está Atendida	13.2b(2)	106
- Bola Reposando Contra Astabandera en el Hoyo	13.2c	107
- Dejando Astabandera en el Hoyo	13.2a	104
- Quitando Astabandera del Hoyo	13.2b(1)	106

	Regla	Página		Regla	Página
<b>Bola</b>			- Por Animal	9.6	81
- Bola Conforme	4.2a	41	- Por Caddie	9.4	79
- Cortada o Agrietada	4.2c	41	- Por Caddie del Oponente en Match Play	9.5	81
- Que Ayuda en el Juego– En el Green	15.3a	130	- Por Compañero	22.2, 23.5b	186 , 193
- Que Interfiere en el Juego – En Cualquier Lugar	15.3b	121	- Por Oponente en Match Play	9.5	81
- Se Rompe en Pedazos	4.2b	41	- Por Oponente en Match Play – Cuando hay Penalidad	9.5b	81
- Sustituyendo Bola	4.2c(2), 14.2	42 , 111	- Por Cualquier Otra Persona	9.6	81
<b>Bola Enterrada</b>			- Por el Jugador	9.4	79
- Cómo Aliviarse	16.3b	143	- Por el Jugador – Cuando hay Penalidad	9.4b	80
- Cuando se Permite el Alivio	16.3a	141	- Por Influencia Externa	9.6	81
<b>Bola en Juego</b>	14.4	119	- Por Otro Jugador en Stroke play	9.6	81
<b>Bola en Movimiento</b>			- Por Viento, Agua u Otras Fuerzas Naturales	9.3	79
- Alterando Deliberadamente Condiciones para Afectar Bola en Movimiento	11.3	94	<b>Bola Perdida</b>		
- Deliberadamente Desviada o Detenida por Persona	11.2	92	- Cuando una Bola está Perdida	18.2a(1)	156
- Golpea Influencia Externa	11.1	91	- Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida	18.2b	157
- Golpea Persona	11.1	91	<b>Bola Provisional</b>		
- Levantando Bola en el Green	11.3	94	- Anunciando Juego de Bola Provisional	18.3b	158
- Moviendo Astabandera	11.3	94	- Cuando la Bola Provisional Se Convierte en Bola en Juego	18.3c(2)	159
<b>Bola Equivocada</b>			- Cuando Debe Abandonarse la Bola Provisional	18.3c(3)	161
- Bola del Jugador Jugada por Otro Jugador	6.3c(2)	63	- Cuando Está Permitido	18.3a	158
- Ejecutando Golpe a Bola Equivocada	6.3c(1)	62	- Jugando Bola Provisional Más de Una Vez	18.3c(1)	159
<b>Bola Injugable</b>	19	162	<b>Bunker</b>		
- Alivio En Línea Hacia Atrás	19.2b	162	- Bola Injugable	19.3	165
- Alivio Lateral	19.2c	163	- Condición Anormal del Campo	16.1c	136
- Alivio Según Golpe y Distancia	19.2a	162	- Condición de Animal Peligroso	16.2	140
- Área de Penalidad	19.1	162	- Cuando la Bola Está en el Bunker	12.1	97
- Área General	19.2	162	- Cuando Tocar Arena Implica Penalidad	12.2b(1)	97
- Bunker – Alivio en Bunker	19.3a	165	- Cuando Tocar Arena no Implica Penalidad	12.2b(2)	98
- Bunker -Alivio Afuera del Bunker	19.3b	166	- Impedimentos Sueltos	12.2a, 15.1	97, 126
- Cuando Se Puede Tomar Alivio	19.1	162	- Obstrucciones Móviles	12.2a, 15.2	97, 127
- Green	19.2	162	<b>Buscando Bola</b>		
<b>Bola Jugada como Reposa</b>	9.1a	77	- Arena Movida Durante Búsqueda	7.1b	69
<b>Bola Movida</b>			- Bola Accidentalmente Movida Durante Búsqueda	7.4	70
- Ayudando al Juego – En el Green	15.3a	130	- Buscar Honestamente la Bola	7.1a	68
- Decidiendo Qué Causó que la Bola se Mueva	9.2b	78	<b>Caddie</b>		
- Decidiendo Si la Bola Se Movió	9.2a	78	- Acciones No Permitidas	10.3b(3)	89
- Durante el Backswing o Golpe	9.1b	77	- Acciones Permitidas Con Autorización del Jugador	10.3b(2)	89

	Regla	Página
- Acciones Siempre Permitidas	10.3b(1)	89
- Compartiendo Caddie	10.3a(2)	88
- Infracción a las Reglas	10.3c	90
- Restricción a Pararse Detrás del Jugador	10.2b(4)	86
- Un Caddie Permitido al Mismo Tiempo	10.3a(1)	88
<b>Caminos Artificiales</b>	Ver Condiciones Anormales del Campo	133
<b>Campo</b>		
- Áreas Específicas	2.2b	24
- Cuando Una Bola Toca Dos Áreas	2.2c	25
<b>Comenzando un Hoyo</b>		
- Cuando Comienza el Hoyo	6.1a	57
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida – Stroke play	6.1b(2)	58
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida . Match Play	6.1b(1)	57
<b>Comenzando una Ronda</b>	5.3a	49
<b>Competencias por Equipos</b>		
- Capitán del Equipo	24.3	197
- Consejo	24.4	198
- Condiciones	24.2	197
<b>Completando un Hoyo</b>	6.5	66
<b>Condiciones Anormales del Campo</b>		
- Área de Penalidad	16.1a(2)	135
- Área General	16.1b	135
- Bola no Encontrada	16.1e	138
- Bunker	16.1c	136
- Cuando se Permite el Alivio	16.1a(1)	133
- Golpe Claramente Irrazonable	16.1a(3)	135
- Green	16.1d	138
- Levantando para Saber si Hay Alivio Disponible	16.4	144
- Terreno en Reparación	16.1	133
- Zona prohibida para jugar	16.1f	139
<b>Condiciones Deliberadamente Alteradas</b>		
- Acciones Prohibidas	8.3b	76
- Afectando el Lie de la Bola	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Afectando la Bola de Otro Jugador	8.3	76
- Afectando Otras Condiciones Físicas	8.2	75

	Regla	Página
<b>Condiciones Empeoradas</b>	8.1d	74
<b>Conducta</b>		
- Código de Conducta	1.2b	19
- Conducta Esperada del Jugador	1.2a	18
<b>Consejo y Otra Ayuda</b>		
- Ayuda Física y Protección de los Elementos	10.2b(5)	87
- Consejo	10.2a	65
- Línea de juego	10.2b	86
- Objetos para Ayudar en Alineamiento	10.2b(3)	86
<b>Corrigiendo Error</b>		
- Cuando Está Permitido Cambiar de Opción	14.5b	119
- Cuando se Aplica Penalidad	14.5c	120
- Cuando se Pueden Hacer Correcciones	14.5a	119
<b>Cuestiones de Reglas</b>		
- Aplicando el Estándar de a Simple Vista Cuando se Usa Evidencia de Video	20.2c	172
- Corrigiendo Decisión Equívocado	20.2d	172
- Descalificando Jugadores Luego de Cerrada la Competencia por Golpes	20.2e	173
- Descalificando Jugadores Luego que el Resultado del Match es Final	20.2e	173
- Evitando Demora Irrazonable	20.1a	168
- Decisiones del Árbitro	20.2a	172
- Decisiones del Comité	20.2b	172
- Stroke play	20.1c	170
- Match Play	20.1b	168
- Situaciones No Cubiertas Por las Reglas	20.3	174
<b>Droepeando la Bola</b>		
- Bola Debe Droepearse en Área de Alivio e Ir a Reposar a la Misma	14.3c(1)	116
- Bola Desviada Accidentalmente Despues de Tocar el Suelo	14.3c	116
- Bola Desviada Intencionalmente	14.3d	118
- Bola Original u Otra Bola Pueden Usarse	14.3a	114
- Bola va a Reposar Afuera del Área de Alivio	14.3c(2)	117
- Cómo Debe Droepearse la Bola	14.3b	114
<b>Ejecutando un Golpe</b>		
- Anclando el Palo	10.1b	83
- Bola Cae del Tee	10.1d	84
- Bola Moviéndose en Agua	10.1d	84

	Regla	Página
- Bola se Mueve Luego de Iniciado el Backswing	10.1d	84
- Golpeando Honestamente la Bola	10.1a	83
- Parado a Horcajadas o Sobre la Línea de Juego	10.1c	84
<b>El Juego de Golf</b>	<b>1.1</b>	<b>18</b>
<b>Equipo</b>		
- Audio y Video	4.3a(4)	44
- Cinta Adhesiva o Protección Similar	4.3b(2)	45
- Dispositivos de Una Estiramiento y Ayuda Entrenamiento	4.3a(6)	45
- Excepciones Médicas	4.3b(1)	45
- Información Conseguida Antes o Durante la Ronda	4.3a(3)	43
- Información de Distancia y Direccional	4.3a(1)	43
- Información Sobre Viento y Condición Meteorológica	4.3a(2)	43
- Guantes y Agentes Adhesivos	4.3a(5)	44
<b>Four-Ball</b>		
- Acciones del Jugador que Afectan Juego Compañero	23.5a	192
- Bola Deliberadamente Desviada	23.2c	190
- Compañeros Compartiendo Palos	23.7	194
- Cuando Comienza la Ronda	23.3a	191
- Cuando Compañero Ausente Puede Unirse al Grupo	23.4	192
- Cuando Termina la Ronda	23.3b	191
- Jugador Responsable por Acciones del Compañero	23.5b	193
- Orden de Juego	23.6	193
- Penalidades	23.8	194
- Score del Bando – Match Play y Stroke play	23.2a	189
- Si Puede Jugarse Golpe Concedido	23.6	193
- Tarjeta de Score en Stroke play	23.2b	190
- Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4	192
<b>Foursomes</b>	<b>22.1</b>	<b>186</b>
- Bando Debe Jugar Golpes Alternos	22.3	187
- Comenzando la Ronda	22.4b	188
- Compañeros Compartiendo Palos	22.5	188
- Compañero para Jugar Primero	22.4a	187
- Cualquier Compañero Puede Actuar por el Bando	22.2	186
- Cuando Juega el Compañero Equivocado	22.3	187

	Regla	Página
<b>Fuera de Límites</b>		
- Cuando una Bola Está Fuera de Límites	18.2a(2)	156
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Fuera de Límites	18.2b	157
<b>Golpes Alternos</b>	<b>Ver Foursomes</b>	<b>186</b>
<b>Golpe Cancelado</b>	<b>14.6</b>	<b>121</b>
<b>Golpe y Distancia</b>		
- Jugando Nuevamente Desde Área General, Área de Penalidad o Bunker	14.6b	121
- Jugando Nuevamente Desde el Área de Salida	14.6a	121
- Jugando Nuevamente Desde el Green	14.6c	121
<b>Green</b>		
- Bola o Marcador de Bola Movido Accidentalmente	13.1d(1)	100
- Bola o Marcador de Bola Movido por Fuerzas Naturales	13.1d(2)	101
- Bola Sobrepasando Borde del Hoyo	13.3	108
- Cuando la Bola Está Sobre el Green	13.1a	99
- Green Equivocado	13.1f	102
- Marcar, Levantar y Limpiar	13.1b	99
- Probar Deliberadamente	13.1e	101
- Quitando Arena o Tierra Suelta	13.1c(1)	99
- Reparar Daño	13.1c(2)	100
<b>Grupos</b>		
- Stroke play	5.4b	50
- Match Play	5.4a	50
<b>Identificando la Bola</b>		
- Bola Accidentalmente Movida al Identificarla	7.4	70
- Cómo Identificar Bola	7.2	69
- Levantando Bola para Identificarla	7.3	69
<b>Impedimentos Sueltos</b>		
- Bola Movida Durante la Remoción	15.1b	126
- Remoción de Impedimentos Sueltos	15.1a	127
<b>Interrumpiendo el Juego</b>		
- Bola o Marcador de Bola Movida Durante Interrupción del Juego	5.7d(2)	56
- Cuando los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego	5.7a	53
- Levantando la Bola	3.7d(1)	55
- Por Acuerdo en Match Play	5.7a	53
- Rayos	5.7a	53
- Reanudando el Juego	5.7c	55

	Regla	Página
- Suspensión Inmediata por el Comité	5.7b(1)	54
- Suspensión Normal por el Comité	5.7b(2)	54
- Suspensión por el Comité	5.7a	53
<b>Juicio Razonable</b>	1.3b(2)	20
<b>Levantando la Bola</b>	14.1b	111
<b>Levantando y Recolocando la Bola</b>	Ver también Recolocando la Bola	
- Bola Original Debe Usarse	14.2a	112
- Cómo Recolocar la Bola	14.2b	112
- Posición Debe Marcarse	14.1a	110
<b>Limiando la Bola</b>	14.1c	111
<b>Lugar Equivocado</b>		
- Corrección o No	14.7b(1)	123
- Falta grave	14.7b	123
- Lugar Desde Donde la Bola Debe Jugarse	14.7a	123
- No Una Falta grave	14.7b	123
<b>Marcador de Bola</b>		
- Ayuda o Interfiere el Juego	15.3c	131
- Levantado o Movido	9.7	82
- Penalidad al Oponente por Levantarla o Moverla	9.7b	82
<b>Match Play</b>		
- Aplicando Hándicaps	3.2c	29
- Concesiones	3.2b	28
- Continuando Match Empatado	3.2a(4)	28
- Cuando el Resultado es Final	3.2a(5)	28
- Empatando un Hoyo	3.2a(2)	28
- Ganando un Hoyo	3.2a(1)	27
- Ganando un Match	3.2a(3)	28
- Informando al Oponente sobre Número de Golpes que Lleva	3.2d(1)	30
- Informando Penalidad al Oponente	3.2d(2)	31
- Protegiendo los Propios Derechos e Intereses	3.2d(4)	31
- Sabiendo el Resultado del Match	3.2d(3)	31
<b>Mejorando las Condiciones</b>		
- Acciones Permitidas	8.1b	72
- Acciones Prohibidas	8.1a	71
- Condiciones que Afectan al Golpe	8.1	71
- Restaurando Condiciones Mejoradas	8.1c	73
<b>Modalidades de Juego: Match Play o Stroke play</b>	3.1a	26

	Regla	Página
<b>Modalidades de Juego: Otras</b>	21.5	185
<b>Obstrucciones Inamovibles</b>	Ver Condiciones Anormales del Campo	133
<b>Obstrucciones Móviles</b>	15.2	127
- Alivio en Cualquier Lugar Menos en el Green	15.2a(2)	128
- Alivio en el Green	15.2a(3)	129
- Bola No Encontrada	15.2b	129
- Remoción de Obstrucción Móvil	15.2a(1)	127
<b>Orden de Juego</b>		
- Al Tomar Alivio		66
- Four-Ball	23.6	193
- Foursomes	22.3, 22.4	187
- Stroke play	6.4b(1)	64
- Jugando Bola Provisional Desde Área de Salida	6.4c	65
- Jugando Bola Provisional en Cualquier Lugar que No Sea Área de Salida	6.4d(2)	66
- Jugando Nuevamente Desde Área de Salida	6.4c	65
- Match Play	6.4a(1)	63
- Match Play – Jugando Fuera de Turno	6.4a(2)	64
- Ready Golf	6.4b(2)	65
<b>Palos</b>		
- Añadiendo o Sustituyendo Palos	4.1b(3), (4)	39
- Compartiendo Palos	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Declarando Palos Fuera de Juego	4.1c	40
- Límite de 14 Palos	4.1b(1)	38
- Modificando Características de Juego	4.1a(3)	37
- Palos Conformes	4.1a(1)	36
- Usar o Reparar Palo Dañado Durante la Ronda	4.1a(2)	36
<b>Par/Bogey</b>		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.3d	184
- Cuando Termina la Ronda	21.3e	184
- Penalidades	21.3c	183
- Registrando Scores	21.3b	182
<b>Penalidades</b>	1.3c	21
<b>Práctica</b>		

	Regla	Página
- Antes o Entre Rondas – Stroke play	5.2b	49
- Antes o Entre Rondas – Match Play	5.2a	49
- Práctica Cuando el Juego Está Suspendido	5.5c	51
- Práctica Entre Dos Hoyos	5.5b	51
- Práctica Durante El Juego De Un Hoyo	5.5a	51
<b>Reglas</b>		
- Aplicando las Reglas	1.3b(1)	20
- Significado de Reglas	1.3a	19
<b>Recolocando la Bola</b>		
- Bola Repuesta No Queda en Posición Original	14.2e	113
- Lie Original Alterado en la Arena	14.2d(1)	113
- Lie Original Alterado Salvo en Arena	14.2d(2)	113
- Punto Donde se Recoloca la Bola	14.2c	112
- Quién Puede Recolocar la Bola	14.2b(1)	112
<b>Ritmo de Juego</b>		
- Demora Irrazonable del Juego	5.6a	52
- Jugando Fuera de Turno	5.6b(2)	53
- Política de Ritmo de Juego	5.6b(3)	53
- Recomendaciones	5.6b(1)	52
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
<b>Score Máximo</b>		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.2d	181
- Cuando Termina la Ronda	21.2e	181
- Penalidades	21.2c	181
- Registrando Scores	21.2b	180
<b>Scores Gross</b>	3.1c(1)	27
<b>Scores Netos</b>	3.1c(2)	27
<b>Stableford</b>		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.1d	179
- Cuando Termina la Ronda	21.1e	179
- Penalidades	21.1c	178
- Registrando Scores	21.1b	176
<b>Stroke play</b>		
- Determinando un Ganador	3.3a	32
- Embocando	3.3c	35
- Tarjeta de Score -Hándicap en la Tarjeta de Score	3.3b(4)	34
- Tarjeta de Score -Responsabilidades del Jugador	3.3b(2)	33
- Tarjeta de Score -Responsabilidades del Marcador	3.3b(1)	32
- Tarjeta de Score – Score Equivocado para el Hoyo	3.3b(3)	34

	Regla	Página
<b>Terreno en Reparación</b>	Ver Condiciones Anormales del Campo	133
<b>Three-Ball Match Play</b>		
- Bola o Marcador de Bola Levantado o Movido por el Oponente	21.4c	185
- Jugando Fuera de Turno	21.4b	185
<b>Zona prohibida para jugar</b>	16.1f, 17.1e	139, 150







## Reglas de la Condición de Aficionado

Las Reglas de la Condición de Aficionado hace una diferenciación entre aquellos que juegan el deporte solo por sus desafíos y como diversión, y aquellos que también lo hacen como una profesión o para ganar dinero. Mediante los límites y restricciones apropiados, como los del valor de los premios que se pueden ganar, las Reglas de la Condición de Aficionado pretenden alentar a los golfistas aficionados a disfrutar el espíritu de la competencia, en lugar de centrarse en la recompensa financiera. Un golfista aficionado que infringe estas Reglas puede perder su condición de aficionado y perder la posibilidad de jugar como amateur en competencias. En consecuencia, es importante que los jugadores y los administradores entiendan las Reglas de la Condición de Aficionado, que se pueden encontrar en USGA.org

## Reglas de Equipo

Las Reglas de Equipo contienen las Reglas, especificaciones y directrices completas para ayudar a los fabricantes y diseñadores de equipos, oficiales de torneos y jugadores a comprender y aplicar las Reglas relacionadas con el diseño y la fabricación de palos de golf, bolas y otro equipo. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que el equipo que usa cumpla con las Reglas. Se puede acceder a una versión interactiva de las Reglas de Equipo desde USGA.org, que incluye enlaces a protocolos oficiales de prueba y / o demostraciones de video relevantes para la regla específica, la especificación o la técnica de medición que se cubre.

## Reglas de Golf Modificadas para Jugadores con Capacidades Diferentes

Las Reglas Modificadas adaptan las Reglas de Golf para cuatro categorías identificadas de capacidades diferentes. Están destinados a permitir que un jugador con una capacidad diferente juegue de manera justa con otros jugadores que no las tienen, o tienen la misma capacidad diferente o un tipo distinto de capacidad diferente. Las Reglas Modificadas no se aplican automáticamente y corresponde a cada Comité decidir si adopta alguna de estas Reglas Modificadas para sus propias competencias. Las Reglas Modificadas se publican en la Guía Oficial de las Reglas de Golf y también se pueden encontrar en USGA.org